

**REGLEMENT HACKATHON HUMAN2SPORT
LES EXPERIENCES SPECTATEURS DE DEMAIN : SPORT & TERRITOIRE
5-7 NOVEMBRE 2018**

Article 1 – Organismes du hackathon Human2Sport

Human2Sport est né sous l'impulsion de trois entités signataires d'une « convention de coopération pour innover et expérimenter dans le domaine du digital au bénéfice des publics de spectacles sportifs » (2017/2020). Human2Sport (ci-après « l'Organisateur ») est une initiative du Pôle Media Grand Paris, de Plaine Commune, et d'Orange Business Services. Human2Sport vise à faire du territoire de Plaine Commune la plateforme de l'innovation et d'expérimentations pour renouveler l'expérience spectateur dans le domaine du sport, notamment autour du stade connecté. Les expérimentations pourront être élargies au secteur du *Live Entertainment* (spectacles vivants, concerts...).

Article 2 – Objet du hackathon Human2Sport

Un hackathon est un événement en temps limité, au cours duquel des équipes (étudiants et/ou professionnels) aidés par des mentors-experts vont penser puis développer des prototypes.

Le thème du hackathon est : « Les expériences spectateurs de demain : Sport & Territoire. » L'objectif de l'Organisateur est de faire émerger des idées ou prototypes fonctionnels pour renouveler l'expérience du spectateur, sur place (stade connecté, arenas) ou à distance, en prenant en compte l'intégralité de son parcours, de l'achat des billets jusqu'au partage des moments forts et du post-événement.

Le jury sera particulièrement attentif aux travaux des équipes qui incluront les valeurs de Human2Sport notamment :

- Diversité : favoriser l'inclusion sociale et numérique en prenant en compte les contraintes de prix, d'éloignement et d'accessibilité.
- Accessibilité :
 - encourager les démarches d'innovation visant à prendre en compte le handicap éventuel des (télé)spectateurs.
 - offrir au public du handisport et du sport le même niveau d'expérience spectateur.

Article 3 – Conditions et modalités de participation au hackathon Human2Sport

3.1 – Conditions d'inscription

Le hackathon est ouvert à toute personne âgée d'au moins de dix-huit ans (ou ayant une autorisation parentale et sous la supervision d'un professeur dans le cadre d'une activité sur le temps scolaire), dans la limite des places disponibles.

Chaque participant doit remplir un formulaire d'inscription, disponible sur le site internet de l'événement, à cette adresse directe : <http://www.human2sport.com/les-experiences-spectateurs-de-demain-sport-territoire/>

L'inscription est individuelle mais les participants peuvent se présenter en équipe de cinq personnes maximum. Le formulaire en ligne permet de préciser cela. La présence physique d'au moins un participant par équipe en permanence sur le lieu du hackathon est obligatoire.

La clôture des inscriptions aura lieu le mardi 23 octobre 2018.

3.2 – Conditions de participation

Le hackathon Human2Sport aura lieu les 5, 6, 7 novembre 2018 dans les locaux de la Maison des Sciences de l'Homme Paris Nord (ci-après MSHPN), située au 20, avenue George Sand 93210, La Plaine Saint-Denis, espace géré par l'Université Paris XIII. Les locaux seront accessibles le 5/11 de 9h à 21h; le 6/11 de 8h30 à 21h et de 8h30 à 15h le 7/11).

Pour participer au hackathon, les participants devront se rendre dans les locaux de la MSHPN, le lundi 5 novembre 2018 à 9h. Les participants seront installés dans des espaces dédiés. Chaque participant devra se présenter avec son propre matériel (ordinateurs et logiciels). Le participant reste seul responsable de son matériel pendant toute la durée du hackathon.

L'inscription au hackathon Human2Sport est gratuite pour les participants.

Les participants sont informés que les dépenses et autres frais afférents à leur participation au hackathon, et notamment les déplacements et hébergements éventuels ne sont pas pris en charge par Human2Sport. Ces éventuelles dépenses et autres frais resteront à la charge exclusive des participants.

Article 4 – Déroulement du Hackathon

L'événement se déroule du lundi 5 novembre 9h jusqu'à la remise de prix, le mercredi 7 novembre après-midi dans le cadre du salon SATIS-Screen4All. Un calendrier détaillé de l'événement sera mis à la disposition des participants. Le programme à jour de rédaction du présent règlement est le suivant :

Lundi 5 novembre

- 9h : Accueil des participants et des mentors
- Constitution des équipes
- 1^{ère} phase d'itération
- 21h : Clôture de la 1^{ère} journée (les participants ne peuvent pas rester sur place)

Mardi 6 novembre

- 8h30 : 2^{ème} phase d'itération
- Présentation de l'avancée des projets devant les mentors
- Temps de pauses
- 21h : Clôture de la 2^{ème} journée (les participants ne peuvent pas rester sur place)

Mercredi 7 novembre

- 8h30 : Finalisation des idées, projets ou prototypes
- 10h : Premier bilan pré-jury
- 11h : Présentation des projets et/ou prototypes devant le jury
- 15h : Conférence / remise des Prix au salon SATIS-Screen4All (pitch public pour les lauréats / les autres participants sont invités à la conférence)

Article 5 – Mises à disposition de moyens techniques et humains à destination des participants

Human2Sport et ses partenaires mettront à disposition des participants : une connexion WiFi haut débit accessible dans l'ensemble des salles dédiées aux équipes ; des prises de

courant électrique ; un catering (restauration) pendant des plages horaires définies par l'Organisateur.

Human2Sport et ses partenaires engageront des mentors, experts spécialistes du sport, du digital, de l'entrepreneuriat et des hackathons afin de coacher et conseiller les équipes participantes.

Article 6 – Droits de propriété intellectuelle

Le participant déclare et garantit disposer de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle afférents aux créations constitutives du projet qu'il réalise dans le cadre du hackathon Human2Sport et à sa documentation, ou être dûment autorisé à agir au nom et pour le compte du ou des autres titulaires des droits sur ce projet et sur sa documentation afférente. Le participant garantit Human2Sport et ses partenaires contre tout recours de tiers à cet égard et reconnaît être informé qu'il sera tenu pour seul responsable en cas de violation de la présente obligation de garantie.

L'utilisation d'un élément de tiers s'effectuera sous la seule responsabilité des participants. Tout élément de tiers, y compris les logiciels libres, devra être identifié clairement avec leur version, les termes de licence applicable et tout autre détail concernant leur utilisation.

Chaque création exécutée dans le cadre du Hackathon, dans laquelle interviennent plusieurs participants constitue une œuvre de collaboration au sens de l'article L113-2 alinéa 1 du Code de la Propriété intellectuelle. Ni Human2Sport, ni ses partenaires n'acquièrent aucun droit de propriété sur les contenus créés par les participants. Cela inclut notamment leurs contributions écrites, illustratives, leurs vidéos, leurs documents, leurs développements, leurs données personnelles et plus généralement toutes informations publiées par leurs soins sur tous les supports durant leur participation au hackathon. Toutefois, les participants peuvent proposer à Human2Sport et/ou ses partenaires d'en acquérir les droits aux fins d'exploitation commerciale. Dans cette hypothèse, les parties devront formaliser cette cession dans le cadre d'un accord ad hoc.

Article 7 – Présentation des projets

Le matin du dernier jour du hackathon (7/11) les équipes devront terminer leurs travaux. Les participants disposeront alors de 5 minutes pour présenter leur projet et/ou prototype sous la forme d'une présentation orale courte (ou « pitch »), puis devront répondre aux questions et remarques du jury. Chaque équipe finaliste désignera au moins un membre en charge de la présentation du projet lors de la restitution finale qui aura lieu au salon SATIS-Screen4All. Les participants pourront s'appuyer sur une présentation de types slides ou vidéo, ou présenter un prototype.

Article 8 – Critères d'évaluation des projets

Le jury du hackathon Human2Sport (ci-après désigné « le jury ») choisira les projets qu'il estimera répondre le mieux aux critères d'évaluation attendus au regard de la thématique du hackathon. Le jury rassemblera sportifs, entrepreneurs, représentants d'institutions locales. Le jury évaluera les projets en fonction notamment de l'originalité des projets, leur adéquation aux attentes et valeurs de Human2Sport, leur faisabilité sur le territoire, la qualité des travaux effectués durant le hackathon et la présentation orale courte (« pitch »). Le jury est souverain et ne motive pas ses décisions.

Article 9 – Prix et récompenses

Les prix seront attribués à la discrétion des entreprises partenaires (Audiens, Deloitte Digital, Google Cloud France, Kiss Kiss Bank Bank, Orange Business Services, Plaine Commune, Prisma Media XR Lab, SATIS-Screen4All).

Article 10 – Garanties et responsabilités

Le participant s'engage à fournir, dans son formulaire d'inscription au hackathon des informations réelles le concernant. Les participants s'engagent également à respecter les consignes de circulation dans les espaces de la MSHPN ainsi que les consignes de sécurité qui leur seront indiquées par l'Organisateur et agents de la MSHPN pendant toute la durée du hackathon. Les participants renoncent à tout recours dirigés contre Human2Sport et portant sur les conditions d'organisation du hackathon, son déroulement ainsi que ses résultats. Les participants sont seuls responsables des dommages causés par eux ou par leurs matériels à des biens ou à des personnes dans le cadre du hackathon et se chargent de la couverture de leurs risques par leur propre assurance. Human2Sport se réserve le droit d'exclure de la participation au présent hackathon toute personne troublant son déroulement.

Article 11 – Autorisation de réutilisation non commerciale de l'image et des interventions des participants

Les participants au hackathon autorisent Human2Sport à réaliser des photos ainsi que des enregistrements sonores et/ou audiovisuels (ci-après désignés « les enregistrements ») de son image et des interventions orales qu'il pourra réaliser durant l'événement. Il cède gracieusement à Human2Sport, au titre de son droit à l'image et de son droit d'auteur sur ses interventions, le droit de reproduire et de représenter son image et ses interventions par voie de photos et d'enregistrements à des fins non commerciales.

Article 12 – Traitement des données à caractère personnel des participants

Les informations à caractère personnel des candidats recueillies dans le cadre du hackathon Human2Sport sont nécessaires à la prise en compte de leur participation et à l'envoi d'informations pratiques relatives à l'organisation du hackathon. Une fois le hackathon terminé, toutes les données à caractère personnel relatives aux participants du hackathon seront conservées par l'Organisateur durant une période de trois ans.

Conformément au règlement en vigueur, issue de la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 modifiée et du Règlement (UE) 2016/679 du 27 avril 2016, dit « RGPD », le participant dispose d'un droit d'accès, de rectification, et d'effacement des données à caractère personnel qui le concernent, ainsi qu'un droit à la limitation du traitement et à la portabilité des données.

Il dispose également d'un droit d'opposition pour motif légitime au traitement des données le concernant. Ce droit d'opposition peut être exercé sans motif légitime lorsqu'il s'agit de finalités de prospection commerciale. Il dispose aussi du droit de retirer son consentement à tout moment. Pour exercer l'un de ces droits, le participant doit s'adresser par écrit à l'adresse suivante : Human2Sport – Pôle Media Grand Paris 20, avenue George Sand 93210 La Plaine Saint-Denis, en indiquant ses prénoms, nom, email. Les participants doivent prouver leur identité et préciser la raison pour laquelle ils souhaitent exercer ces droits.

Les participants au hackathon dont les projets auront été sélectionnés comme les meilleurs par le jury autorisent Human2Sport, à titre gratuit, à utiliser et à diffuser leurs prénoms, noms ou pseudonymes sur les sites internet et les réseaux sociaux de Human2Sport et de ses partenaires.

Article 13 – Accessibilité au règlement du hackathon

Le présent règlement pourra être adressé par courriel à toute personne en faisant la demande, avant la clôture des inscriptions. Le règlement sera également affiché dans les espaces du hackathon pendant toute la durée de l'événement.

Article 14 – Loi applicable

Le présent règlement est soumis au droit français. Pour les questions non réglées par le règlement, ainsi que pour son application, son exécution et l'interprétation de son régime général, le droit français s'applique. Le fait de s'inscrire et de participer au hackathon Human2Sport implique l'acceptation sans réserve du présent règlement.

Date du présent règlement :

3 septembre 2018