

## REGLEMENT DU CHALLENGE

# HACKATHON DISCRIM'INNOVATION



## **1- CE QU'EST L'HACKATHON**

L' « hackathon, (de la contraction de hacker et de marathon) Discrim'innovation » est un événement consacré au thème de la Lutte contre les discriminations et tout particulièrement à trois critères retenus parmi les 23 critères définis par la loi, que sont : l'âge, le lieu de résidence et les origines.

## **2- OBJET DU CHALLENGE**

Le challenge se décompose en un concours et une remise de prix. Le hackathon a pour objectif de permettre à des personnes à compétences variées désirant travailler ensemble, en petits groupes, de créer des projets numériques ou non, sur un thème imposé, durant 20 heures et, éventuellement, de remporter un prix à la fin du challenge..

## **3- CONDITIONS DE PARTICIPATION**

Chaque participant (ci-après dénommé le « Participant ») doit remplir les conditions suivantes :

3-1 : Le challenge est accessible à toutes personnes résidentes en Bourgogne Franche-Comté, sensibilisées à la thématique de la lutte contre les discriminations en raison de leurs activités professionnelles ou extra-professionnelles ou de leur engagement citoyen mais aussi aux candidatures de personnes néophytes sur le sujet et intéressées à titre personnel ou professionnel.

3-2 : Le challenge est ouvert à toute personne physique justifiant de sa majorité à la date de la participation

3-3 : Par son inscription au challenge, le Participant accepte expressément l'intégralité des clauses du présent règlement.

3-4 : Les « Participants » seront sélectionnées sur ordre d'arrivée et selon une représentation équilibrée.

3-5 : Les « Participants » s'engagent à participer à la durée totale du challenge soit un jour et demi.

## **4- ANNONCE DU challenge**

Le challenge sera annoncé sur les sites suivants (ci-après dénommés les « sites ») : <http://www.ac-besancon.fr/>, <http://cfa-academique-franche-comte.fr/>, <http://greta.ac-besancon.fr/>, <http://bourgogne-franche-comte.drdjcs.gouv.fr/>,

sur les réseaux sociaux Facebook, Twitter, LinkedIn et sur tout autre support au choix des organisateurs.

Les inscriptions sont gratuites et ouvertes selon le calendrier figurant à l'article 6.1. Les inscriptions sont limitées à 45 Participants dans la limite des places disponibles par profils proposés à l'article 3.1.

Au-delà de ces quotas, les demandes d'inscription seront placées sur une liste d'attente. Aucune inscription ne sera prise en compte après la date limite d'inscription.

L'organisateur se réserve le droit de modifier ces dates. Les Participants seront informés des éventuelles modifications sur les Sites.

5.2 A la suite de cette inscription, les Participants reçoivent soit une confirmation d'inscription par mail dans la limite des places disponibles par compétences proposées, soit une confirmation d'inscription sur liste d'attente.

5.3. Les Participants s'engagent à fournir des informations complètes et exactes.

Tout participant ayant donné des indications incomplètes et/ou inexactes verra sa participation au challenge invalidée, sans possibilité de contestation.

L'organisateur se réserve le droit de refuser toute demande d'inscription incomplète et /ou ne correspondant pas à ses attentes.

L'organisateur ne peut en aucun cas être tenu responsable des participations non reçues ou enregistrées trop tardivement.

## 1 – PRINCIPES ET DEROULEMENT DU CHALLENGE

### 1.1. Lieu et calendrier

Le challenge se déroule selon le calendrier suivant :

**Vendredi 7 juillet 2017** : publication du règlement du challenge concours et ouverture des inscriptions en ligne

**Vendredi 15 septembre 2017 : 08h00 : fermeture des inscriptions en ligne**

**Du jeudi 19 octobre à 14h00 au vendredi 20 octobre 2017 à 18h30**

Lieu : Maison Familiale Rurale

4, rue du Lavoir 21700 AGENCOURT (proche Nuits-Saint-Georges)

#### **Jeudi 19 octobre 2017**

14.00 Pot d'accueil en présence de deux comédiens

TOP départ des 20 heures de challenge

Constitution des équipes, lancement, règles du concours, distribution des rôles et surtout **découverte des deux défis Discrim'innovation**

16:00 - 19:30 Brainstorming, état des connaissances, accès aux ressources, coup de pouce d'un coach et pédagogue spécialiste de la lutte contre les discriminations, de facilitateurs, de graphistes.

19 :30 : Repas convivial préparé en commun, soirée : discussions informelles, détente

#### **Vendredi 20 octobre :**

08 :00 : petit-déjeuner et « chauffe créative » avec les comédiens

09 :00– 11 :30 Brainstorming, classement des nouvelles idées, arriver à un consensus grâce à un dessin, validation du projet

11 :30 : Concevoir le projet, planification des étapes, début des développements, corrections, ajustements,

13 :30 : phase de tests, finalisation, préparation des restitutions, entraînement à la technique du pitch elevator... + coup de pouce des mentors !

17 :00 : Pitch des projets, délibération du jury

18 :00 Proclamation des résultats, remise des prix et séance photos

18h30 : Cocktail

Le déroulement du challenge est donné à titre indicatif et pourra faire l'objet de modifications décidées par l'Organisateur.

## **1.2. Outils informatiques**

Une connexion Internet wifi sera disponible durant toute la durée du challenge.  
Chaque Participant se présente avec son propre matériel (ordinateurs et logiciels).  
Les Participants restent seuls responsables de leur matériel pendant toute la durée du challenge.

## **1.3. Remboursement des frais engagés**

L'Organisateur met gracieusement à disposition des Participants une offre de restauration et de nombreuses collations ainsi qu'un hébergement dans les locaux de la MFR.

Les Participants sont informés que les frais afférents aux déplacements ne sont pas pris en charge par l'Organisateur.

## **1.4. Constitution des équipes**

Les Participants se présentent de manière individuelle. Au lancement du challenge, les Participants sont invités à former sur place des équipes.

Chaque Participant rejoint l'équipe constituée par l'Organisateur, dans la limite de 5 Participants par équipe. Chaque équipe est constituée des profils différents : mixité dans les âges, métiers, études, résidence sur le territoire BFC. Chaque équipe doit désigner un membre en charge des relations avec l'Organisateur, dénommé le « Référent » et s'entendre sur le rôle de chaque membre de l'équipe.

La présence physique d'au moins un Participant par équipe en permanence sur le lieu du challenge est obligatoire.

## **1.5. Projets des Participants**

Chaque équipe devra fournir, lors de la soutenance devant le Jury, telle que définie dans le calendrier ci-dessus, une présentation (ci-après le « Projet »).

La présentation sera rédigée et effectuée en langue française. Sa durée sera déterminée par l'Organisateur en fonction du nombre d'équipes constituées.

## **2 –SELECTION DES GAGNANTS**

### **2.1. Concours**

#### **2.1.1. Composition du Jury du Concours**

Le jury est constitué par l'Organisateur et son Partenaire (ci-après le « Jury »). Il rassemble notamment des personnalités choisies par l'Organisateur et son Partenaire.

#### **2.1.2. Désignation des gagnants du Concours – Souveraineté du Jury**

Le vote sera acquis à la majorité des membres du Jury qui reposera son vote à partir de critères d'évaluation permettant à celui-ci de juger les Projets.

A titre indicatif et sans que cette liste soit exhaustive, les critères seront : la créativité, l'ergonomie, le caractère innovant, les qualités graphiques, l'accessibilité, la faisabilité technique, la prise en compte des dimensions économiques du Projet.

Les Participant reconnaissent que le Jury est souverain et n'a pas à motiver ses décisions. Le Participant s'engage expressément à ne pas contester la composition, le mode de décision ou la décision du Jury.

Les gagnants du Concours seront désignés immédiatement après la délibération du Jury

**2.2.** Les gagnants du Concours, désignés par le Jury selon les modalités prévues à l'article 7.1 du présent règlement, se verront attribuer des dotations.

**2.3.** Les dotations seront remises sur place immédiatement après la proclamation des résultats du Jeu. Les Participants doivent donc être sur place au moment de la remise des dotations.

Les dotations seront acceptées telles qu'annoncées et ne sont pas cessibles. Les prix offerts ne peuvent donner lieu, de la part des Participants, à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la remise de leur contre-valeur en argent, ni à leur remplacement ou échange pour quelque cause que ce soit. Les gagnants autorisent toutes vérifications concernant leur identité et leur domicile, et la conformité des informations communiquées lors de leur inscription.

Les lots non réclamés/retirés dans les conditions visées au présent règlement ne seront pas remis en jeu, l'Organisateur pouvant en disposer librement.

En cas de force majeure, ou si les circonstances l'exigeaient, l'Organisateur se réserve le droit de remplacer les lots gagnés par des lots de valeur équivalente ou supérieure.

**2.4.** L'Organisateur pourra, sans que ce soit une obligation, proposer aux équipes, gagnantes ou non du Concours, de participer au développement de leur Projet, selon des conditions à définir dans le cadre d'un accord ultérieur.

### **3 – DONNEES A CARACTERE PERSONNEL**

Lors de la transmission des informations nécessaires à l'inscription du Participant à l'Organisateur et son Partenaire, le Participant communique à l'Organisateur et son Partenaire ses nom, prénom, compétence, adresse postale, numéro de téléphone portable, adresse électronique et, le cas échéant, compte Twitter.

Ces données à caractère personnel sont collectées et traitées par l'Organisateur et le Partenaire aux fins de gestion et d'organisation du challenge.

Conformément à la Loi n°78-17, dite Loi Informatiques et Libertés, en date du 6 janvier 1978, le Participant dispose d'un droit d'accès, de modification, de rectification, de suppression et d'opposition relatif aux données personnelles le concernant

Pour exercer l'un de ces droits, il lui appartient d'adresser une lettre à l'Organisateur à l'adresse postale suivante : Me la Directrice - GIP FTLV de Franche-Comté – 45, avenue Carnot – 25000 Besançon, en indiquant ses nom et prénom.

### **4 – DROIT A L'IMAGE ET AUTORISATIONS**

**4.1.** Le Participant autorise l'Organisateur et son Partenaire, à titre gratuit, à utiliser son nom et/ou prénom et commune de résidence, ainsi que la description de son Projet dans toute manifestation à des fins de publicité ou de promotion liée au challenge et notamment sur les Sites et les sites Internet de l'Organisateur et du Partenaire, dans tous communiqués et articles de presse, documents publicitaires ou brochures commerciales, par tous moyens et tous supports, pour une durée de cinq (5) ans à compter de l'inscription au challenge, pour le monde entier.

**4.2.** Le Participant autorise l'Organisateur et le Partenaire, à titre gratuit, à publier toutes les photographies, images et vidéos prises lors du challenge sur tous supports, en tous formats ainsi que par tous modes et procédés connus ou inconnus à ce jour, pour une durée de cinq (5) ans à compter de l'inscription au challenge, pour le monde entier.

**4.3.** Le Participant autorise l'Organisateur et le Partenaire, à titre gratuit, à exploiter toute captation audiovisuelle et/ou sonore prise lors du Jeu (image et son ou image ou son séparément, par extraits et/ou en totalité), sur tous supports, en tous formats ainsi que par tous modes et procédés connus ou inconnus à ce jour, pour une durée de cinq (5) ans à compter de l'inscription au challenge, pour le monde entier.

**4.4.** L'Organisateur mentionnera obligatoirement le nom et prénom de chaque Participant au Projet quand celui-ci sera exploité à des fins médiatiques.

**4.5.** Les Participants peuvent bénéficier d'une communication des Projets dont ils sont porteurs par le biais d'actions de médiatisation initiées par l'Organisateur et/ou le Partenaire. Les Participants feront leurs meilleurs efforts, pendant l'année consécutive à la date de remise des prix, pour répondre aux sollicitations de l'Organisateur ou du Partenaire dans le but de promouvoir le Projet du Participant en Bourgogne Franche-Comté.

**4.6.** Dans l'année qui suit la date de remise des prix, les Participants sont tenus de proposer en priorité à l'Organisateur et et/ou au Partenaire toutes collaborations qu'elles pourraient souhaiter mener avec des tiers en lien avec le Projet sur le Territoire.

## **5 – DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE**

### **10.1. Droits de propriété intellectuelle sur le challenge et ses éléments**

11.1.1. Toutes les dénominations, marques ou autres signes distinctifs cités au présent règlement ou sur les pages des Sites demeurent la propriété exclusive de l'Organisateur.

La reproduction et la représentation de tout ou partie des éléments composant le challenge sont strictement interdites.

11.1.2. Toutes les données (notamment photographies et textes) mises à la disposition des Participants au cours du challenge par l'Organisateur et/ou le Partenaire (ci-après les «Données») demeurent la propriété exclusive de l'Organisateur et/ou du Partenaire.

Pour toute utilisation des Données en dehors du cadre du challenge, un nouveau contrat devra impérativement être conclu entre le Participant et l'Organisateur et/ou le Partenaire.

### **11.2. Droits de propriété intellectuelle sur les Projets**

11.2.1. Les Participants ne cèdent en aucune autre manière et à aucune autre partie leurs droits d'exploitation et la propriété de leur Projet. Toutefois, les Participants peuvent proposer à l'Organisateur d'en acquérir les droits aux fins d'exploitation commerciale. Les parties devront formaliser cette cession dans le cadre d'un écrit.

Cependant, pour la durée du challenge, les Participants concèdent, sans contrepartie financière, un droit d'utilisation de leurs droits de propriété intellectuelle aux autres Participants lorsqu'elles leur sont nécessaires pour exécuter les Projets et pour les seuls besoins de cette exécution.

11.2.2. Tous les Projets fournis par les Participants durant le challenge doivent être des créations personnelles. Les Participants devront utiliser uniquement des sources et contenus libres de droits. Cette utilisation s'effectuera sous leur seule responsabilité. Tout élément de tiers, y compris les logiciels libres, devront être identifiés clairement avec leur version, les termes de licence applicable et tout autre détail concernant leur utilisation. Le Participant comprend que ces informations sont prises en compte dans l'évaluation pour le prix. En aucun cas, les créations ne devront porter atteinte à un droit de propriété intellectuelle ou à un droit à l'image. Chaque Participant garantit à l'Organisateur que sa création n'affecte en aucune manière les droits éventuellement détenus par un tiers, et qu'il a obtenu le cas échéant l'autorisation de tiers ayant éventuellement participé à son élaboration.

Le Participant reconnaît être informé qu'il sera tenu pour seul responsable en cas d'inexactitude de cette déclaration et de violation de son obligation de garantie, l'Organisateur et le Partenaire du challenge étant garantis contre tous recours de tout tiers à cet égard.

## **12 – ENGAGEMENTS, RESPONSABILITE ET GARANTIES DES PARTICIPANTS**

**12.1.** Le challenge doit rester un événement convivial et éthique. Le Participant s'engage à respecter ces principes et reconnaît notamment que toute action visant à entraver l'avancement des autres équipes n'est pas autorisée. L'Organisateur se réserve le droit de disqualifier, d'exclure de la participation au challenge ou de ne pas attribuer de dotation à toute équipe ou tout Participant ne respectant pas ces principes.

L'Organisateur se réserve la faculté d'exclure et d'utiliser tout recours contre un Participant qui aurait commis une dégradation ou un vol pendant le déroulement du challenge. Il en est de même pour un Participant qui aurait triché, fraudé, truqué ou troublé le déroulement du challenge ou aurait tenté de le faire.

Toute personne tentant de tricher, ralentir, détériorer les Sites et tout autre site Internet de l'Organisateur se verra exposée à des poursuites judiciaires.

La consommation d'alcool pendant le déroulement du Hackathon est interdite. En outre, le Participant devra se conformer aux règles d'accès au lieu du Hackathon. L'Organisateur se réserve la faculté d'exclure tout Participant dont le comportement ou l'attitude est susceptible de porter atteinte au bon déroulement de la manifestation.

Les Participants sont responsables des conséquences juridiques et financières des dommages causés par eux.

**12.2.** Le Participant déclare disposer sans restriction ni réserve des droits objets des présentes et de la capacité de s'engager.

Le Participant est seul responsable du contenu des éléments développés et transmis dans le cadre du challenge et déclare que ces derniers sont conformes à la législation en vigueur notamment quant aux droits de propriété intellectuelle de tiers.

## **13 – ENGAGEMENTS ET GARANTIES DE L'ORGANISATEUR ET/OU DES PARTENAIRES**

La responsabilité de l'Organisateur ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, et notamment en cas de participations insuffisantes, le challenge était modifié, écourté, allongé, reporté ou annulé. Il se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation et de reporter toute date annoncée.

Dans tous les cas, si le bon déroulement administratif et/ou technique du challenge est perturbé par un virus, bug informatique, anomalie, défaillance technique, intervention humaine non autorisée ou toute autre cause échappant à l'Organisateur, celui-ci se réserve le droit d'interrompre le challenge.

L'Organisateur ne fournit aucune prestation, ni garantie autre que la fourniture des dotations prévue à l'article 8 du présent règlement et la fourniture des boissons, repas et hébergement prévue à l'article 6.3.

En tant que de besoin, il est précisé que l'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable d'un quelconque dommage survenu à l'occasion du déplacement ou du transport d'un Participant sur le lieu du challenge tel que prévu à l'article 6.1.

L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable en cas de mauvaise réception ou de non réception des inscriptions par voie électronique, quelle qu'en soit la raison. L'Organisateur ne pourra dès lors être tenu responsable si les données relatives à l'inscription d'un Participant ne lui parvenaient pas ou lui arrivaient illisibles ou impossibles à traiter.

L'Organisateur rappelle aux Participants les caractéristiques et les limites du réseau Internet et décline toute responsabilité quant à l'ensemble des conséquences pouvant survenir à l'occasion de la connexion des Participants à ce réseau via le site Internet lors de l'inscription ou via la connexion Internet wifi mise à disposition des Participants pendant le Hackathon.

L'Organisateur décline toute responsabilité en cas de mauvaise utilisation ou d'incident liés à l'accès à Internet, de la maintenance ou du dysfonctionnement des serveurs du challenge, de la ligne téléphonique ou de toute autre connexion technique et de l'envoi des formulaires d'inscription à une adresse erronée ou incomplète.

La participation des Participants au challenge se fait sous leur entière responsabilité.

Lors du challenge, il appartient à tout Participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte. La responsabilité de l'Organisateur et/ou des Partenaires ne saurait être engagée à cet égard.

L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système de l'équipement des Participants.

L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable d'un quelconque dommage causé aux Participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ainsi que des conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle.

Les Participants restent seuls responsables du matériel et des effets personnels qu'ils choisissent d'apporter sur le lieu du challenge.

La responsabilité de l'Organisateur et/ou du Partenaire ne saurait être engagée notamment en cas de vol, perte, dégradation, du matériel et/ou des effets personnels du Participant.

## **14 – ACCEPTATION DU RÈGLEMENT DU JEU**

Le fait de s'inscrire et de participer au challenge implique l'acceptation pleine et entière par les Participants, sans aucune réserve, du présent règlement et de ses éventuels avenants dans leur intégralité, lesquels ont valeur de contrat.

### **ORGANISATEUR :**

**GIP FTLV (Formation Tout au Long de la Vie) de l'académie de Besançon, présidé par le Recteur.**

Ses principales missions :

Le GIP a vocation à porter ou gérer des projets pour le compte de l'ensemble des services du Rectorat et a des missions d'appui envers les GRETA :

- réponse à des appels d'offres,
- création et location de ressources
- élaboration du plan de formation des acteurs du réseau, veille sectorielle, veille réglementaire.

Le GIP FTLV développe aussi de l'activité **pour son propre compte** :

- conseil et accompagnement des candidats à la Validation des Acquis de l'Expérience,
- conception et pilotage de projets financés par des partenaires du monde économique ou soutenus par des programmes européens tels ERASMUS+ ou FSE. Il conduit des **prestations d'ingénierie de formation**, dispense lui-même des **formations, pilote des dispositifs régionaux** en appui des politiques publiques (ex : lutte contre les discriminations), **organise des colloques**, etc.



## **PARTENAIRE :**

**DRDSJSCS de Bourgogne-Franche-Comté ([www.bourgogne-franche-comte.drdjscs.gouv.fr](http://www.bourgogne-franche-comte.drdjscs.gouv.fr)):**

*Direction régionale et départementale de la jeunesse, des sports et de la cohésion sociale (DRDJSCS).*

Ses champs d'intervention au service des usagers sont : La jeunesse dont l'engagement citoyen , le service civique, la mobilité internationale, l'Information initiative pour la jeunesse, les formations BAFD, le suivi, inspection, contrôle des accueils Collectifs à Caractère Educatif de Mineurs (ACCEM), les chiffres clés de la Jeunesse, les Fonds d'Expérimentation pour la Jeunesse, la France s'engage,...

La vie associative, la Conférence régionale de la vie associative, la formation e-association et e-subvention, la formation des bénévoles en Bourgogne-Franche-Comté, le bénévolat, l'aide à la création d'une association, à la demande de subvention.

**L'égalité des chances et la citoyenneté, la prévention et la lutte contre les discriminations,** l'Intégration des populations immigrées, l'animation territoriale politique de la ville, le plan régional formation « valeurs de la république et laïcité », les actions en faveur de l'éducation aux médias et à la citoyenneté.

**Les politiques sociales, le sport, la formation, certification, emploi** dans les secteurs du sport, de la jeunesse, du social et du médico social.

**La Mission Régionale et Interdépartementale d'Inspection Contrôle Evaluation (MRIICE)** représente la fonction régaliennne de l'Etat garant, des sécurités et de la protection des citoyens.



## RENSEIGNEMENTS ET BULLETIN DE PRE-INSCRIPTION

à renvoyer à : [contact@discriminnovation.fr](mailto:contact@discriminnovation.fr) **avant le 15 septembre 2017**

ou : GIP FTLV – 45 avenue Carnot – 25000 BESANCON

Tél : 03 81 65 74 66

*Cochez la ou les bonnes réponses*

### Ma pré-inscription

#### « Hackathon Discrim'innovation »

- le 19 octobre (après-midi) et le 20 octobre 2017 (journée continue)  
à la MFR de d'Agencourt (près Nuits -St -Georges)

### Mes renseignements

Nom :

Prénom :

Commune de résidence :

### Ma tranche d'âge

- entre 18 et 30 ans       entre 30 et 45 ans  
 entre 45 et 60 ans       + de 60 ans

### Ma situation actuelle

- étudiant-e     en activité     demandeur d'emploi     retraité-e

Fonction occupée ou recherchée :

Adresse mail :

Téléphone portable :

### Mon intérêt pour la manifestation

- professionnel     personnel     esprit de challenge  
 Autre : à préciser

Date et signature participant-e