

## Règlement général relatif au concours Créathon

### ARTICLE 1 – Entité organisatrice

L'événement est organisé par la Communauté de communes du Pays noyonnais, ci-dessus désigné « l'organisateur ».

### ARTICLE 2 – Objet du Créathon

Le Créathon « Dream your drone » (ci-après nommé « le Créathon ») est une manifestation destinée à stimuler la création de produits et services innovants liés aux Drones. Pour cela, se réunissent des personnes à compétences variées désirant travailler ensemble, en petits groupes, sur la thématique des Drones.

La thématique des drones sera abordée sous l'angle de l'utilité pour le territoire noyonnais : comment imaginer des produits et services autour du drone qui peuvent répondre à des besoins du territoire.

Ce moment créatif a vocation à réunir des étudiants et professionnels, et notamment des développeurs informatiques, des designers, des graphistes, des consultants, pour la réalisation de services et d'applications autour du drone dans une période de temps limitée, déterminée par les Organisateur.

Dans le cadre du Créathon, et avec pour thématique les Drones au service du territoire, les Participants seront amenés à réinventer / inventer des produits et / ou services innovants qui utilisent les drones. Les Participants pourront être amenés à développer des produits / services tels que (cette liste n'étant pas exhaustive) :

- Des programmes informatiques (jeux, programmes de productivité, services Internet, etc.) ;
- Des créations graphiques (documentations, dépliants, affiches, etc.) ;
- Des prototypes physiques ;
- Un scénario d'usage pour le produit imaginé, etc.

### ARTICLE 3 – Modalités d'inscription et de participation

**3.1** Pour participer au Hackathon, les participants doivent obligatoirement s'inscrire sur le site «weezevent » via la page <https://www.weezevent.com/creathon-dream-your-drone> et payer la somme de 10€ avant la date de démarrage du Hackathon, soit jusqu'au vendredi 17 novembre 2017 inclus.

A la suite de cette inscription, les Participants reçoivent une confirmation d'inscription par mail.

**3.2.** Sont admises à participer au Créathon les personnes physiques majeures (ci-après désignés collectivement par les « Participants » et individuellement le « Participant »). Toute personne mineure souhaitant participer au Créathon devra produire une autorisation de ses parents ou du(es) titulaire(s) de l'autorité parentale, ou à défaut de son/ses tuteur(s) légaux. Les Organisateur se réservent le droit de demander la preuve de cette autorisation à tout moment du déroulement du Créathon, notamment lors de l'envoi des dotations et pourra annuler la participation d'un joueur mineur dont le représentant légal ne validerait pas la participation.

Sont exclus de toute participation au Créathon, les membres du personnel du comité de pilotage du Créathon.

**3.3.** Les Participants s'engagent à fournir des informations complètes et exactes lors de son inscription sur le site. Tout Participant ayant donné des indications incomplètes et/ou inexactes verra sa participation au Créathon invalidée, sans possibilité de contestation.

Toutes informations d'identité ou d'adresses fausses, ou document non conforme peuvent entraîner la nullité de l'ensemble des participations du Participant et l'annulation de tous ses gains éventuels.

Les Organismes se réservent le droit de refuser toute demande d'inscription incomplète et/ou inexacte ou ne correspondant pas à ses attentes.

Aucune inscription enregistrée postérieurement au vendredi 17 novembre 2017 à 17h ne sera prise en compte. Les Organismes ne peuvent en aucun cas être tenu responsables des participations non reçues ou enregistrées trop tardivement.

Il est précisé qu'une seule participation par Participant sera acceptée pendant la durée du Créathon (mêmes nom, prénom et adresse postale).

## **ARTICLE 4 – Principes et déroulement du Créathon**

### **4.1. Calendrier et lieux**

L'événement se déroule à partir du 17 novembre 2017 à 17 heures et jusqu'au 18 novembre 2017 à 21 heures.

Les Organismes se réservent le droit de modifier les dates ainsi que les horaires du Créathon.

Le calendrier détaillé de l'événement sera mis à la disposition des Participants sur la page du site de la Communauté de communes du Pays noyonnais consacrée au Créathon à partir du 1<sup>er</sup> octobre 2017 et tout au long de l'événement.

### **4.2. Mise à disposition des locaux et de matériel**

Chaque Participant devra se présenter au Créathon avec son propre matériel, en particulier informatique. Les Organismes se réservent le droit de refuser l'accès dans ses locaux de tout matériel qui ne serait pas conforme aux installations électriques ou aux normes en vigueur dans l'établissement, notamment en termes de risque incendie. Les Participants restent seuls responsables de leur matériel pendant toute la durée du Créathon. Ils devront avoir contracté les assurances nécessaires.

Pendant toute la durée de l'événement, les Participants auront accès à un espace de travail partagé avec l'ensemble des Participants. Y seront disponibles une connexion internet en wifi, des boissons ainsi qu'un espace de restauration et un « coin sieste ».

Les horaires d'ouverture du makerspace ainsi que l'équipement disponible seront communiqués ultérieurement aux participants. La fourniture de consommable n'est pas prévue, ils restent à la charge des participants.

### **4.3 Transport**

Les horaires des navettes qui relient le Campus économique Inovia et la Gare de Noyon sont disponibles au lien suivant : [www.ville-noyon.fr/IMG/pdf/plan-itinerairebatbd.pdf](http://www.ville-noyon.fr/IMG/pdf/plan-itinerairebatbd.pdf).

### **4.4 Mise à disposition de mentors et facilitateurs**

Pendant toute la durée de l'événement, les Participants bénéficieront de la mise à disposition de facilitateurs, de l'association Enactus, disponibles pour les guider dans l'avancée de leurs projets.

Des mentors seront également mobilisés à des moments précis de l'événement pour conseiller les Participants de manière précise sur un aspect technique / financier / commercial etc... de leur projet.

La liste des mentors et de leurs horaires de présence sera disponible sur le site internet à partir du 1<sup>er</sup> octobre 2017 ainsi que pendant tout l'événement. Des outils de coaching et de formation seront également mis à disposition par les organisateurs et leurs partenaires: la liste en sera communiquée aux Participants lors de l'ouverture de l'événement ainsi que pendant toute la durée de l'événement.

#### **4.5. Constitution des équipes**

Les Participants peuvent se présenter soit en équipe constituées, soit de manière individuelle. Au lancement du Créathon, les Participants individuels pourront rejoindre des équipes constituées, ou bien former sur place des équipes.

La sélection des projets et des équipes se fera de façon suivante :

- Suite à l'introduction et au lancement officiel de l'événement, les Participants ayant une idée seront amenés à présenter leur idée sous forme d'un pitch oral d'une (1) minute maximum à tous les Participants.
- A la fin de l'ensemble des pitches, les Participants seront amenés à voter individuellement pour les projets qu'ils préfèrent. Chaque Participant disposera pour cela de 5 votes à distribuer à un ou plusieurs projet(s) de son choix.
- Une fois tous les votes attribués, les organisateurs procéderont au dépouillement et annonceront les idées retenues.
- Le nombre d'idées retenu sera déterminé par les Organisateurs, en fonction du nombre de Participants présents lors du lancement de l'événement et sera déterminé par les Organisateurs.
- Une fois l'annonce faite des noms d'idées retenus, les Participants peuvent se constituer en équipes de 4 à 6 membres (taille conseillée de groupe). La limite minimum stricte pour la constitution d'un groupe est la présence de 3 Participants.
- La constitution des équipes est sous la responsabilité des Participants et des pitchers: la constitution d'une équipe dépendra de la capacité de son détenteur à recruter des membres. Ainsi, une idée retenue suite aux votes ne sera pas automatiquement suivie de la constitution d'une équipe.
- Chaque équipe doit désigner un membre en charge des relations avec les Organisateurs, dénommé le « Coordinateur d'équipe ».

#### **4.6. Projets des Participants et présentation devant le jury**

Chaque équipe devra délivrer, lors de la présentation finale devant le jury (samedi 18 novembre 2017 en fin de journée), telle que définie dans le calendrier, une présentation audiovisuelle de 4 minutes comprenant :

- Une présentation orale (4 minutes maximum)
- Un scénario d'usage et / ou une première démonstration fonctionnelle et / ou le cas échéant une maquette ;

La présentation sera délivrée en langue française.

## **ARTICLE 5 – Jury et sélection des vainqueurs du Créathon**

### **5.1. Composition du Jury**

Le jury est constitué par des Partenaires et Personnalités choisies par les Organisateur au préalable du Créathon (ci-après le « Jury »). Le jury sera composé de 4 à 8 personnes par un représentant de la CCPN et des représentants issus de la société civile, universitaires, du monde de l'entreprise, reconnues pour leur professionnalisme et leur expérience. Un(e) président(e) de jury sera nommé(e) par les Organisateur : il / elle aura la responsabilité de trancher sur les votes en cas d'égalité.

Le Jury sera annoncé au plus tard le 15 novembre 2017.

### **5.2 Critères de sélection des vainqueurs**

Le jury évaluera les projets soumis par les Participants du Créathon en fonction de différents critères définis par les Organisateur. A titre indicatif, ces critères pourront être :

- Respect de l'objet du Créathon ;
- Respect du thème du Créathon ;
- Originalité du projet ;
- Utilité du projet pour le territoire ;
- Faisabilité technique du projet ;
- Pertinence du projet pour répondre à des besoins utilisateurs ;
- Viabilité économique du projet ;
- Potentiel de développement et de pérennisation du Projet ;
- Qualité de la présentation orale du projet ;
- Qualité du prototype / de la démonstration technique faite pendant la présentation.

Les Organisateur se réservent le droit de modifier les critères d'évaluation du Jury jusqu'au lancement de l'événement. Une fois les critères de notation annoncés à l'introduction et le lancement de l'événement, ils seront figés. Les critères de notation seront annoncés à l'ensemble des Participants et seront disponibles tout au long du Créathon.

Le jury délibérera à l'issue des présentations et les résultats seront proclamés après les délibérations. La délibération se fera à vote publics avec la règle de la majorité. En cas d'égalité des votes, le Président aura voix prépondérante.

Le jury sera facilité par un facilitateur d'Enactus pour assurer le respect des critères d'évaluation définis ci-dessus.

Le Participant reconnaît 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.

La liste des gagnants figurera sur le Site à partir du 20 novembre 2017.

## **ARTICLE 6 – Dotations**

Les Organisateur pourront, sans que ce soit une obligation de leur part, proposer aux équipes, gagnantes ou non, de participer au développement de leur Projet, selon des conditions à définir dans le cadre d'un accord ultérieur dans le respect des présentes. Les partenaires pourront éventuellement octroyer des prix financiers ou non aux lauréats.

Les gagnants, désignés par le Jury selon les modalités prévues à l'article 5 du présent règlement, se voient attribuer les dotations suivantes :

Les prix du Créathon comprennent:

- Des accès gratuits au Maker space pour les durées suivantes : 12 mois pour le premier prix, 6 mois pour le deuxième prix, 3 mois pour le troisième prix.
- La mise à disposition gracieuse pour une durée de 12 mois d'un bureau par convention pour les lauréats.
- A titre indicatif et non contractuel :
  - Accompagnement post-hackathon (par exemple avec réseau entreprendre)
  - Des sessions personnalisées de conseil de la part de certains partenaires aux lauréats (par exemple : conseil en marketing, en communication)
  - Accès à du consulting gratuit (par exemple un forfait de 4h de conseil avec un consultant en branding, design, relations publiques, graphisme, site internet...)
  - Accès à des formations
  - Opportunités de networking (par exemple : stand gratuit pendant un prochain événement)

Les Organismes se réservent le droit de modifier cette liste de dotation en fonction des profils des projets ainsi que de leurs besoins. Le Jury pourra également, de manière discrétionnaire, créer des mentions spéciales afin de permettre la distinction de projets, en raison, par exemple, de l'originalité de la démarche proposée. Le Jury se réserve également le droit de décerner plusieurs premiers prix.

Les Participants de chaque équipe gagnante font leur affaire de la répartition de la dotation entre eux.

Les Organismes décident discrétionnairement des conditions de remise des dotations.

Les dotations seront acceptées telles qu'annoncées. 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 Organismes se réservent le droit de remplacer les prix désignés ci-dessus par un autre prix de valeur équivalente.

Les gagnants autorisent toutes vérifications concernant leur identité et leur domicile, et la conformité des informations communiquées lors de leur inscription.

## **ARTICLE 7 – Données à caractère personnel**

**7.1** Lors de son inscription au Créathon sur le site internet, le Participant communique aux Organismes ses: nom, prénom, adresse postale, numéro de téléphone (portable ou fixe), adresse électronique.

Ce traitement de données à caractère personnel a fait l'objet d'une déclaration auprès de la commission nationale informatique et libertés sous le numéro de récépissé

Le Participant doit obligatoirement communiquer les données à caractère personnel visées à l'alinéa précédent, ce qu'il accepte expressément. A défaut, sa participation au Créathon ne sera pas prise en compte.

Ces données à caractère personnel sont collectées et traitées par les Organismes aux fins de gestion et d'organisation du Créathon.

L'accès aux données est limité aux Organismes dans le cadre du présent Créathon, ainsi qu'aux personnes intervenant dans l'organisation du Créathon, tels que les Partenaires.

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 et de suppression des données le concernant.

Pour exercer l'un de ces droits, il lui appartient d'adresser une lettre à la Communauté de communes du Pays noyonnais à l'adresse électronique suivante : [deveco@paysnoyonnais.fr](mailto:deveco@paysnoyonnais.fr) ou à l'adresse postale suivante : Campus économique Inovia, 1435 Boulevard Cambronne Noyon 60400, en indiquant leurs nom et prénom.

Le Participant dispose également d'un droit d'opposition qui peut s'exercer en envoyant une lettre à la Communauté de communes du Pays noyonnais à l'adresse électronique suivante : [deveco@paysnoyonnais.fr](mailto:deveco@paysnoyonnais.fr) ou à l'adresse postale suivante : Campus économique Inovia, 1435 Boulevard Cambronne Noyon 60400, en indiquant leurs nom et prénom.

**7.2** Le Participant autorise les Organismes et ses Partenaires, 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 Créathon et notamment sur le Site et les sites Internet des Partenaires, 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 Créathon, pour le monde entier.

## **ARTICLE 8 – Droit à l'image et Autorisations**

**8.1.** Le Participant autorise les Organismes et ses Partenaires, à titre gratuit, à publier toutes les photographies, images et vidéos prises lors du Créathon 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 Créathon, pour le monde entier.

**8.2.** Le Participant autorise les Organismes et ses Partenaires, à titre gratuit, à exploiter toute captation audiovisuelle et/ou sonore prise lors du Créathon (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 Créathon, pour le monde entier.

## **ARTICLE 9 – Droits de propriété intellectuelle**

### **9.1. Droits de propriété intellectuelle sur le Créathon et ses éléments**

Tous les Projets fournis par les Participants durant le Créathon doivent être des créations originales et personnelles n'ayant jamais fait l'objet d'une cession à un tiers, d'une diffusion ou d'une publication sous toute forme et support. Le Participant déclare disposer de l'intégralité des droits sur le Projet / l'idée présentée au lancement du Créathon ou être dûment autorisé à agir au nom et pour le compte du ou des titulaires des droits sur le Projet.

Dans le cadre du Créathon, chaque Participant s'engage à délivrer ses créations, comprenant son projet et sa documentation afférente, sous la licence Creative Commons « CC-BY » autrement appelée « Attribution 2.0 »

Les conditions de cette licence sont précisées sur le lien suivant : <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/fr/legalcode> Cette licence reconnaît aux créateurs le droit de paternité sur leurs œuvres et programmes. La Communauté de communes du Pays noyonnais s'engage donc à ce que les Participants soient reconnus et cités comme les auteurs de leurs créations.

Cette licence libre ne concernera néanmoins que les contributions originales des Participants, étant entendu que les Données sont exclues de cette cession et que tout contenu tiers utilisé par les Participants devra nécessairement être soumis à la même licence libre que le Projet lui-même ou à toute autre licence libre compatible.

Le maintien de la participation des Participants au Créathon sera conditionné à l'accord par les membres de l'équipe de l'utilisation de cette licence. Cet engagement est en effet nécessaire pour assurer la capacité aux autres membres de l'équipe de pouvoir réutiliser leur Projet dans les termes définis.

Les Organismes s'engagent à se conformer à cette même licence pour les réutilisations qu'elle pourra faire des différents projets des Participants

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, les Organismes et le Partenaire du Créathon étant garantis contre tout recours de tout tiers à cet égard.

#### **ARTICLE 10 – Engagements et garanties des Participants**

**10.1.** Le Créathon 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. Les Organismes et le Partenaire se réservent le droit de disqualifier et d'exclure de la participation au Créathon toute équipe ou tout Participant ne respectant pas ces principes.

Les Organismes se réservent la faculté d'utiliser tout recours contre un Participant qui aurait triché, fraudé, truqué ou troublé le déroulement du Créathon ou aurait tenté de le faire.

**10.2.** Les Participants peuvent bénéficier d'une communication des Projets dont ils sont porteurs par le biais d'actions de médiatisation initiées par les Organismes et/ou le Partenaire.

Les Participants s'engagent, pendant a minima le mois consécutif à la date de remise des prix telle que définie à l'article 3 du présent règlement, à accepter de répondre à toutes sollicitations des Organismes ou des Partenaires à ce titre.

**10.3.** Dans le mois qui suit la remise des prix du Créathon, les équipes gagnantes s'engagent à informer les Organismes des pistes de développement et d'exploitation du Projet.

#### **ARTICLE 11 – Limitation de responsabilité des Organismes et/ou des Partenaires**

La responsabilité des Organismes ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, le Créathon était modifié, écourté 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 Créathon est perturbé par un virus, bug informatique, intervention humaine non autorisée ou toute autre cause échappant aux Organismes, celui-ci se réserve le droit d'interrompre le Créathon.

En tant que de besoin, il est précisé que les Organismes ne sauraient être tenus pour responsables d'un quelconque dommage survenu à l'occasion du déplacement ou du transport d'un Participant sur le lieu du Créathon tel que prévu à l'article 4.

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

Les Organisateur rappellent aux Participant les caractéristiques et les limites du réseau Internet et déclinent toute responsabilité quant à l'ensemble des conséquences pouvant survenir à l'occasion de la connexion des Participant à ce réseau via le Site lors de l'inscription.

Les Organisateur ne sauraient pas plus être tenus responsables dans le cas où l'un ou plusieurs des Participant ne pourraient parvenir à se connecter au Site.

Les Organisateur déclinent 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 Créathon, 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 Participant au Créathon se fait sous leur entière responsabilité.

Lors du Créathon, 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 des Organisateur et/ou des Partenaires ne saurait être engagée à cet égard.

Les Organisateur ne sauraient être tenus pour responsables de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système du terminal des Participant.

Les Organisateur ne sauraient être tenus pour responsables d'un quelconque dommage causé aux Participant, 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 Participant restent seuls responsables du matériel et des effets personnels qu'ils choisissent d'apporter sur le lieu du Créathon.

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

Les Participant s'engagent à respecter le Règlement des espaces du Campus Inovia, disponible au lien suivant : <https://www.weezevent.com/creathon-dream-your-drone>. Les Participant s'engagent également à respecter les consignes de circulation dans les espaces du Campus ainsi que les consignes de sécurité qui leur seront indiquées par les agents du Campus pendant toute la durée du Créathon.

## **ARTICLE 12 – Acceptation du règlement du Créathon – Dépôt**

Le fait de participer au Créathon implique l'acceptation pleine et entière, sans aucune réserve, du présent règlement dans son intégralité, lequel a valeur de contrat, par les Participant.

Le règlement complet est consultable sur le Site, à l'adresse suivante : <https://www.weezevent.com/creathon-dream-your-drone>

Le règlement peut être modifié à tout moment sous la forme d'un avenant par les Organisateur, dans le respect des conditions énoncées, et publié par annonce en ligne sur le Site. Le règlement entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et toute personne sera réputée l'avoir accepté du simple fait de sa participation au Créathon, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Toute personne refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Créathon.



**ARTICLE 13 – Validité du règlement**

Si l'une ou plusieurs dispositions du présent règlement devaient être annulées ou déclarées sans effet, il n'en résulterait pas pour autant la nullité de l'ensemble du règlement ou de ses autres dispositions et cela n'affecterait pas l'exécution des engagements souscrits par les parties au titre des présentes.

**ARTICLE 14 – Loi applicable et conflits**

Le présent règlement est soumis exclusivement à la loi française. Tout litige né à l'occasion du Créathon entre les Organismes et/ou le Partenaire et un Participant fera prioritairement l'objet d'une tentative de règlement amiable.