



GOUVERNEMENT

*Liberté
Égalité
Fraternité*

**Pôle d'Expertise de la
Régulation Numérique**

Hackathon – Règlement

« Segmente-moi si tu peux ! »

Mercredi 30 novembre 2022

Centre de conférence Pierre Mendès France, MEFSIN, Paris, France

Article 1 - Objet du Hackathon

Le Hackathon propose un cas fictif, simplifié mais réaliste, de plateforme de livraison de plats cuisinés. La plateforme affiche à l'utilisateur pour chaque restaurant un tarif de livraison unique. Plusieurs options sont possibles pour l'établissement de ce tarif : le restaurant décide quelle option de livraison et/ou tarification de livraison s'applique à lui parmi différents algorithmes proposés par la plateforme, ou la tarification est complètement à la main du restaurant. Pour comprendre les responsabilités à l'œuvre, les participants inscrits auront pour mission de détecter quel algorithme fixe quelle tarification et ainsi segmenter les restaurants en fonction de l'option de livraison qu'ils auront choisie et qui n'est pas affichée.

Les participants restent libres de choisir leurs outils, leurs méthodes, leurs données additionnelles, dans le respect des conditions d'utilisation de ceux-ci et notamment de leurs licences d'exploitation.

Article 2 - Entité organisatrice

Le Hackathon est co-organisé par le Pôle d'Expertise de la Régulation Numérique (PEReN), Inria, l'équipe ERC – EQUIPRICE (Sciences Po Paris) et le Conseil National du Numérique (CNNum).

Le Hackathon s'inscrit dans le cadre d'une journée événement intitulée « Possibilités technologiques, limites juridiques : les algorithmes face à la régulation » et placée sous le haut patronage du Ministre délégué chargé de la Transition numérique et des Télécommunications.

Le Hackathon est mis en œuvre par le PEReN (www.peren.gouv.fr), ci-après désigné l'Organisateur.

Article 3 - Conditions d'inscription

Le Hackathon est ouvert à toute personne physique âgée de dix-huit (18) ans minimum. La personne dûment inscrite au Hackathon est ci-après dénommée le Participant. Tout Participant peut s'inscrire à titre individuel ou bien au sein d'une équipe constituée au plus de 4 participants.

La participation au Hackathon est gratuite et a lieu exclusivement en présentiel au Centre de conférence du Ministère de l'Économie des Finances et de la Souveraineté Industrielle et Numérique. Elle requiert une inscription préalable en ligne accessible depuis le site internet de l'Organisateur. A la suite de l'inscription, le Participant reçoit une confirmation de prise en compte par email. L'Organisateur se réserve le droit de refuser toute demande d'inscription incomplète ou ne correspondant pas à ses attentes.

Le nombre maximal de participants sera limité à 40 personnes en raison de la capacité d'accueil du centre de conférence. Une sélection interviendra dans le cas d'un trop grand nombre d'inscriptions.

Les Participants désignés lauréats s'engagent à présenter leurs travaux lors d'une présentation de 5min avant de recevoir leur prix à la fin du Hackathon.

Inria

SciencesPo
DÉPARTEMENT D'ÉCONOMIE

cnnum
conseil national
du numérique

Article 4 - Acceptation du règlement

La participation sur inscription à ce Hackathon entraîne l'acceptation par les Participants de la totalité du présent règlement. Le présent règlement peut être consulté depuis le site internet officiel de l'Organisateur (www.peren.gouv.fr) et sera consultable sur le lieu de l'événement.

Le Participant s'engage à transmettre à la demande de l'Organisateur, tout code source, données additionnelles, utilisés lors du Hackathon pour générer une réponse soumise. Cet ensemble est désigné ci-après : les Livrables.

Article 5 - Conditions matérielles

Chaque Participant devra se présenter avec son propre matériel, en particulier informatique, et ses logiciels. Il n'y aura pas de prêt de matériel informatique.

L'Organisateur se réserve toutefois le droit de refuser l'accès dans les 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.

Le Participant est responsable de ses matériels et logiciels. Il est aussi responsable d'éventuels dommages qui pourraient survenir sur ses matériels et logiciels dans le cadre du Hackathon mais aussi des dommages causés par lui ou ses matériels à des biens ou à toute personne dans le cadre de la manifestation précitée.

L'Organisateur mettra notamment à la disposition de chaque Participant :

- ~ Une prise de courant électrique ;
- ~ Une connexion Wi-Fi ou ethernet avec accès internet (haut débit).

Tout au long de l'événement, des boissons et petits en-cas seront à la disposition des Participants dans la salle dédiée à la tenue du Hackathon.

Article 6 - Déroulement

Le Hackathon se déroule conformément au programme communiqué dans l'espace dédié à l'événement sur le site Internet de l'Organisateur (www.peren.gouv.fr).

Article 7 - Critères d'évaluation

Les Participants pourront soumettre leurs réponses sur une plateforme en ligne mise à disposition le jour de l'événement par l'organisateur. Chaque réponse sera automatiquement évaluée par une métrique unique : *l'Adjusted Rand Score*.

Les solutions retenues seront analysées entre la fin du Hackathon et la remise des prix. Elles devront notamment respecter les conditions de l'article 11 sur la Propriété intellectuelle.

L'esprit du Hackathon étant de faire progresser la connaissance actuelle sur le sujet, toute solution reposant sur une attaque par force brute sera rejetée.

Article 8 - Dotations

Chaque Participant lauréat à titre individuel ou en tant que membre d'une équipe désignée lauréate recevra un prix correspondant à son classement ou celui de son équipe. La constitution des lots est détaillée ci-dessous :

- ~ 1^{er} prix : montre connectée hybride ScanWatch Withings
- ~ 2^e prix : clavier mécanique haut de gamme Ducky Channel One 3 TKL DayBreak
- ~ 3^e prix : souris filaire aux fonctionnalités personnalisables Logitech G502 Hero

Article 9 - Fraude

L'Organisateur pourra annuler tout ou partie des participations au sein d'équipes n'ayant pas respecté le présent règlement ou ayant fraudé. L'Organisateur se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations au(x) fraudeur(s), de disqualifier le(s) projet(s) concerné(s) et/ou de poursuivre les auteurs de ces fraudes au regard du présent règlement devant les juridictions compétentes.

Article 10 - Captation

L'Organisateur pourra réaliser des photos, des enregistrements sonores ou audiovisuels. Ces captations pourront le cas échéant donner lieu à une exploitation à des fins de valorisation du Hackathon.

Dans le cas où le Participant ne souhaiterait qu'aucune captation de son image ou de sa voix ne soit réalisée durant le Hackathon, il en avisera l'équipe chargée de la captation vidéo et photos dès le début de l'évènement.

Article 11 - Propriété intellectuelle

On entend par :

- ~ Les « droits de propriété intellectuelle » : tout droit d'auteur ou autres droits relatifs à une marque, un dessin ou modèle, un brevet et, plus généralement tout élément (y compris des secrets d'affaires et du savoir-faire) qui peut être protégé par des lois nationales et/ou internationales, ou par des conventions relatives à la propriété intellectuelle (« les Droits de propriété intellectuelle ») ;
- ~ Les « droits antérieurs » : tout droit de propriété intellectuelle et/ou tout savoir-faire associé détenu par les Participants avant la date de début du Hackathon (« les Droits antérieurs ») ;
- ~ Les « créations » : tout(e) logiciel (y compris le code source et le code objet), base de données, spécification technique, texte, dessin, modèle, information, connaissance, méthode, procédé ou produit, ainsi que tout élément et/ou procédé en résultant, développé par un Participant en tant qu'élément d'un Livrable soumis au cours du Hackathon et pouvant être protégé ou étant susceptible de l'être en vertu des lois et conventions nationales et/ou internationales relatives à la propriété intellectuelle en vigueur (« les Créations »).

a. Garantie de non contrefaçon

En soumettant un Livrable, et ce à n'importe quelle étape du Hackathon, chaque Participant garantit à L'Organisateur qu'il est le co/propriétaire et/ou le co/titulaire des Droits de propriété intellectuelle relatifs à tout ou partie des Créations contenues dans les Livrables, et qu'il a obtenu tous les droits et autorisations nécessaires portant sur ces Créations préexistantes ou appartenant à un tiers.

Chaque Participant garantit que : (i) ses contributions sont inédites et originales ; (ii) ses contributions ne portent pas atteinte aux droits d'un tiers ; (iii) tous les éléments composant ses contributions ainsi que toutes les informations communiquées dans les Livrables sont exacts, fiables et complets ; et (iv) la soumission des Livrables ne constitue pas un acte de concurrence déloyale.

Les Participants doivent obligatoirement inclure la source de toutes les Créations préexistantes incluses dans les Livrables soumis. Tout Livrable ayant été élaboré par plusieurs Participants constitue une œuvre collaborative et devrait être traité comme tel en vertu de la réglementation applicable en vigueur.

b. Responsabilité

La responsabilité de l'Organisateur ne pourra en aucun cas être retenue en cas de violation par des Participants des dispositions ci-dessus. Chaque Participant dédommage l'Organisateur en cas de réclamations, oppositions, actions, ou tentative d'éviction de la part d'un tiers, portant sur l'une quelconque des Créations contenues dans les Livrables (y compris les droits de propriété intellectuelle associés).

c. Promesse de cession de droits

En acceptant le Règlement, les Participants acceptent d'accorder une licence publique pour leurs Livrables, conformément aux conditions de la licence open source du MIT (y compris les droits, à titre gratuit, d'utiliser, de copier, de modifier, de fusionner, de publier, de distribuer, d'accorder des sous-licences et/ou de vendre des copies).

Article 12 - Modification du Règlement, suspension et annulation du Hackathon

a. Mise à jour du Règlement

L'Organisateur se réserve le droit de modifier à tout moment les dispositions du règlement, si des impératifs opérationnels l'imposent, sans que l'application ni la validité de ces modifications ne nécessitent de notification au Participant. Le Participant est invité à consulter régulièrement le règlement. Le Participant renonce expressément à toute réclamation ou contestation relative à une quelconque modification apportée au Règlement par l'Organisateur.

Dans l'hypothèse où une ou plusieurs stipulations figurant dans le règlement seraient considérées comme illégales, nulles, inopposables ou inapplicables par une décision de justice, les autres stipulations du règlement resteront en vigueur.

b. Suspension ou annulation du Hackathon

L'Organisateur se réserve le droit, à sa discrétion, (i) d'annuler, mettre fin, modifier ou suspendre le Hackathon et le règlement, pour quelle raison que ce soit, à tout moment et sans engager sa responsabilité, et (ii) de limiter ou restreindre la participation au Hackathon. L'Organisateur ne saurait être tenue responsable pour la modification, l'annulation ou la suspension du Hackathon, et aucun dédommagement ou rémunération ne sera due aux Participants.