

# Règlement HACKATHON « La biodiversité »

Passion 4 Humanity & Institut Français de Madagascar

## Article 1 : Les organisateurs

### Passion For Humanity :

Né de l'engagement humanitaire du groupe Maltem et de la fondation Aldinie, Passion 4 Humanity a été fondé en mars 2017. Startup studio d'un genre inédit, fondé sur l'idée qu'économie et solidarité sont liées, P4H a pour mission de former les jeunes malgaches aux métiers du digital.

Son équipe soutient et appuie les porteurs de projets innovants et met à profit son expertise pour accompagner les entreprises, associations ou encore ONG dans leur transformation digitale. A travers toutes ses activités, P4H véhicule des valeurs d'expertise, de solidarité et d'innovation, et entend prouver que le social-business est un des enjeux majeurs de l'entrepreneuriat de demain.

### Institut Français de Madagascar :

Depuis 1964, à Antananarivo, l'IFM a pour mission principale de diffuser l'art, la culture et les idées françaises à Madagascar dans un esprit de coopération et de partenariat avec les acteurs culturels privés et publics du ce pays. Il programme, produit et co-produit des créations dans toutes les disciplines artistiques (spectacle vivant, arts visuels, musique...). Il crée et accueille dans sa galerie, des expositions artistiques, scientifiques ou à caractère social. La mission de l'IFM s'exerce principalement dans trois domaines : le soutien à des événements et festivals portés par des acteurs et associations malgaches, le soutien et la promotion des artistes contemporains malgaches culturels en France, en Europe, mais aussi dans d'autres pays d'Afrique.

## Article 2 : « Biodiversité »

Le thème du Hackathon est « La biodiversité ».

La **biodiversité** est importante pour la survie de toutes les espèces. Il faut différents habitats pour les différentes espèces, car chaque espèce est adaptée à un ensemble particulier de conditions du milieu. Lorsque la perte de biodiversité se produit, la santé de l'écosystème est affectée. Ce hackathon doit vous permettre d'imaginer un outil, une application pour comprendre et interpréter cette notion « la biodiversité ».

Lors du hackathon ce sera à vous et votre équipe de définir **la biodiversité** pour créer votre application. Vous devrez ensuite la développer puis la présenter devant un jury lors de la dernière journée du hackathon.

### **Article 3 : Conditions de participation**

Le hackathon est gratuit et ouvert à toute personne physique ou morale.

En participant au hackathon, le participant accepte expressément l'intégralité du règlement, du déroulé, et des modes de récompenses proposés par l'association organisatrice. Chaque équipe participante est composée de **3 personnes au minimum** et de **5 personnes au maximum**. Chaque équipe est libre de constituer ses membres.

Le Hackathon est ouvert **aux participants de tout âge**. Cependant, toute personne mineure participant au hackathon doit fournir le consentement de ses parents ou du(es) titulaire(s) de l'autorité parentale, ou à défaut de son/ses tuteur(s) légaux. Les organisateurs se réservent le droit de demander la preuve de cette autorisation à tout moment du déroulement du hackathon, notamment lors de l'envoi des dotations et pourra annuler la participation d'un mineur dont le représentant légal ne validerait pas la participation.

Pour participer au hackathon, les participants doivent obligatoirement s'inscrire par email à l'adresse [hackathonnovnum20@gmail.com](mailto:hackathonnovnum20@gmail.com) en envoyant les coordonnées (noms et prénoms, email, numéro) des membres de leur équipe avant la date du **06 novembre 2020 à minuit**.

Chaque participant conserve les droits de propriété intellectuelle de l'application développé durant le hackathon. Les organisateurs s'engagent donc à ce que les participants soient reconnus et cités comme les auteurs et originaux de leur application.

### **Article 4 : Modalités de participation**

Chaque participant devra se présenter au hackathon avec son propre déjeuner (repas et eau), ainsi que son matériel (laptops, logiciels, etc). Les participants restent seuls responsables de leurs matériels et de leurs logiciels. Sous réserve **d'une demande préalable**, des ordinateurs seront disponibles à l'IFM.

Une connexion internet Wifi gratuite sera disponible pendant la durée du hackathon. Chaque participant est libre d'utiliser les techniques (langage, application, framework...) de son choix pour concourir.

### **Article 5 : Déroulement de l'hackathon**

Le hackathon se déroulera du lundi 9 novembre au vendredi 13 novembre 2020.

- Le lundi 09 novembre sera dédié à la présentation du sujet, des règles du hackathon et au choix du thème de votre application
- Du mardi 10 au jeudi 12 novembre de 8h à 18h, vous serez dans les locaux de l'IFM pour réaliser votre application.
- Le vendredi 13 novembre sera consacré aux présentations, délibérations et remise des prix.

## **Article 6 : Détermination des gagnants**

Le jury sera issu de la société civile, universitaires, du monde de l'entreprise. Le jury évaluera les applications présentées en fonction des critères d'évaluation suivants :

- La contribution à la réalisation du thème choisi
- L'utilité de l'outil au quotidien
- La portée économique et sociale
- L'aspect technique
- La présentation (pitch)

Le jury n'aura pas à motiver ses choix et la décision ne pourra en aucun cas être contestée par les participants. De ce fait, aucune réclamation ne pourra être présentée après la désignation des gagnants.

Les prix seront remis aux participants composant les équipes gagnantes à l'issue du hackathon. Aucune contrepartie ne pourra être demandée par les gagnants sous quelque forme que ce soit, totalement ou partiellement.

Le gagnant autorise toutes vérifications concernant son identité et son domicile (adresse postale, adresse internet et/ou numéro de téléphone). Toutes les informations relatives à l'identité ou l'adresse qui seraient fausses entraînent la nullité de la participation et l'annulation de la dotation attribuée à l'équipe.

## **Article 7 : Propriété intellectuelle**

“Droits de propriété intellectuelle” : signifie toute invention, tout droit d'auteur.

Les organisateurs 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 durant leur participation au hackathon.

Lors du hackathon, les participants sont invités à utiliser des sources libres de droits. Tous éléments de tiers, y compris les logiciels libres, runtimes, programmes, algorithmes, éléments assurant l'interopérabilité à l'intérieur des dispositifs soumis à l'appréciation du jury, devront être identifiés clairement avec leur version, les termes de licence applicable et tout autre détail concernant leur utilisation.

Sans préjudice des dispositions précédentes, les participants autorisent expressément les organisateurs à titre gratuit, à publier, communiquer, exposer graphiquement ou par écrit les projets présentés dans le cadre de ce hackathon (notamment les images de l'application conçue, diapositives Powerpoint réalisées pour le hackathon, visuels...). Le nom et prénom de chaque participant au projet seront mentionnés quand celui-ci sera exploité à des fins de communication.

## **Article 8 : Acceptation du règlement**

La participation à ce hackathon implique une acceptation entière et sans réserve du présent règlement et de ses éventuels avenants. En cas de force majeure ou événements similaires, les organisateurs se réservent le droit de reporter, d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler ce hackathon sans que sa responsabilité puisse être engagée de ce fait.

Les candidats s'interdisent toute réclamation ou demande de dédommagement à ce sujet.

## **Article 9 : Responsabilité et litige**

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 volonté de fraude avérée ou la tentative de tricherie démontrée d'un participant pourra être sanctionnée par l'interdiction formelle et définitive de participer au hackathon.

Les organisateurs se réservent, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

Toute fausse déclaration entraîne automatiquement l'élimination du participant à ce hackathon.

Les participants déclarent avoir lu et accepté le règlement du présent concours

Nom d'équipe :

Noms des participants et signatures :