

REGLEMENT DU JEU-CONCOURS **HACKATHON MATMUT**

1 – ORGANISATION

La MATMUT –« Mutuelle Assurance des Travailleurs Mutualistes »-, Société d'Assurance Mutuelle à cotisations variables, entreprise régie par le Code des assurances, dont le siège social est à Rouen (76100), 66 rue de Sotteville, immatriculée sous le n° SIREN 775 701 477, (ci-après dénommée « Organisateur »).

Organise, un jeu-concours gratuit intitulé « Hackathon MATMUT » (ci-après dénommé le « Jeu »).

L'association NWX – « Normandie Web Xperts », dont le siège social est au 72 rue de la République, Le Petit Quevilly (76140), apporte son assistance à la MATMUT dans l'organisation du Jeu (ci-après désigné le « Partenaire »).

Le Jeu a lieu du samedi 25 juin 2016 à 08h00 au dimanche 26 juin 2016 à 14h30.

2 – OBJET DU JEU

Le Jeu se décompose en un concours (ci-après le « Concours) et un tirage au sort.

Le Concours consiste en un Hackathon. Contraction de « hack » et « marathon », le Hackathon a pour objectif de permettre à des personnes à compétences variées désirant travailler ensemble, en petits groupes, de créer des projets numériques innovants sur un thème imposé, durant 24 heures, et, éventuellement, de remporter un lot à la fin du Jeu.

3 – CONDITIONS DE PARTICIPATION

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

3.1. Le Jeu est accessible à tous les développeurs, web designers, marketeurs et communicants.

3.2. Le Jeu est ouvert à toute personne physique justifiant de sa majorité à la date de participation.

Toute personne mineure de plus de 16 ans participant au Jeu est réputée participer sous le contrôle et avec le consentement de ses parents ou du(es) titulaire(s) de l'autorité parentale, ou à défaut de son/ses tuteur(s) légal(aux). L'Organisateur ou son Partenaire se réservent le droit de demander la preuve de cette autorisation à tout moment du déroulement du Jeu et pourra annuler la participation d'un joueur mineur dont le représentant légal n'autoriserait pas la participation.

3.3. Par son inscription au Jeu, le Participant accepte expressément l'intégralité des clauses du présent règlement.

3.4. Une seule participation par personne est admise.

3.5. Le tirage au sort est ouvert à tous les Participants, à l'exception des Participants qui auront déjà reçu l'une des dotations visées à l'article 8.1.

4 – ANNONCE DU JEU

Le Jeu sera annoncé notamment sur les sites Internet suivants (ci-après dénommés les « Sites ») : <http://www.matmut.fr> ; <http://www.matmut.fr/hackathon> ; www.nwx.fr ; <http://summer-festival.nwx.fr> ; sur les réseaux sociaux et sur tout autre support au choix de l'Organisateur et de son Partenaire.

5 – MODALITES D'INSCRIPTION ET DE PARTICIPATION

5.1. Les inscriptions s'effectuent en remplissant le formulaire en ligne accessible à l'adresse <https://www.weezevent.com/hackathon-nwx-matmut>. Les inscriptions sont gratuites et ouvertes selon le calendrier figurant à l'article 6.1. Les inscriptions sont limitées à 100 Participants dans la limite des places disponibles par compétences proposées à l'article 3.1. Au-delà de ces quotas, les demandes d'inscription seront placées sur 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.

Pour les personnes ne disposant pas d'une des compétences proposées, leur inscription sera validée ou non après étude de leur candidature suivant une demande complémentaire d'information qui sera faite par mail par l'Organisateur ou son Partenaire.

5.3. Les Participants s'engagent à fournir des informations complètes et exactes. L'Organisateur se réserve le droit de demander des justificatifs pour chacune des déclarations des Participants.

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

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

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.

5.4. Les Participants dont l'inscription est confirmée par l'Organisateur ou son Partenaire et qui assistent au Hackathon jusqu'à son terme se voient automatiquement attribuer un numéro de participation au tirage au sort.

6 – PRINCIPES ET DEROULEMENT DU JEU

6.1. Lieu et calendrier

Le Jeu se déroule selon le calendrier suivant :

Vendredi 20 mai 2016 : publication du règlement et ouverture des inscriptions en ligne

Samedi 25 juin 2016 :

08h00 : fermeture des inscriptions en ligne

08h00 - 09h00 : café d'accueil

09h00 - 10h00 : lancement (introduction et briefing) et constitution des équipes

Lieu : 23 avenue Champlain, 76100 ROUEN

Du samedi 25 juin 2016 10h00 au dimanche 26 juin 2016 10h00 : Hackathon

Lieu : 23 avenue Champlain, 76100 ROUEN

Dimanche 26 juin 2016

10h00 - 12h00 : présentation des Projets devant le Jury

12h00 – 13h00 : délibération du Jury et buffet

13h00 – 14h00 : proclamation des résultats du Concours, tirage au sort et remise des prix

Lieu : 23 avenue Champlain, 76100 ROUEN

Le calendrier et le déroulement du Jeu sont donnés à titre indicatif et pourront faire l'objet de modifications décidées par l'Organisateur.

6.2. Outils informatiques

Une connexion Internet wifi sera disponible durant toute la durée du Jeu.

Chaque Participant se présente avec son propre matériel (ordinateurs et logiciels).

Les Participants restent seuls responsables de leur matériel pendant toute la durée du Jeu.

6.3. Remboursement des frais engagés

L'Organisateur met gracieusement à disposition des Participants des boissons et une offre de restauration.

Les Participants sont informés que les autres frais afférents à leur participation au Jeu (et notamment déplacement et hébergement éventuels) ne sont pas pris en charge par l'Organisateur.

6.4. Constitution des équipes

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

Chaque Participant est libre de rejoindre l'équipe de son choix, dans la limite de 5 Participants par équipe, la responsabilité de l'Organisateur ne pouvant être engagée à cet égard.

Chaque équipe doit désigner un membre en charge des relations avec l'Organisateur, dénommé le « Référent ».

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

6.5. 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.

7 –SELECTION DES GAGNANTS

7.1. Concours

7.1.1. 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.

7.1.2. 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.

7.2 Tirage au sort

Chaque Participant au Jeu se verra attribuer un numéro de participation au tirage au sort. Les participations seront comptabilisées au terme du Jeu.

Le tirage au sort sera effectué selon le calendrier défini à l'article 6.1., en présence des Participants et sous la responsabilité de l'Organisateur.

Le premier numéro tiré au sort désignera le gagnant du tirage au sort et les numéros suivants tirés au sort désigneront les suppléants au cas où le gagnant initial ne pourrait pas se voir attribuer le lot en vertu des dispositions de l'article 3.5, ou ne serait pas présent sur place pour recevoir son lot.

8 - DOTATIONS

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

- 1^{er} prix : pour chaque membre de l'équipe gagnante, un bon achat d'une grande enseigne Hi-Tech d'une valeur commerciale de 1.500 (mille cinq cent) euros.

- 2^{ème} prix : pour chaque membre de l'équipe gagnante, un bon achat d'une grande enseigne Hi-Tech d'une valeur commerciale de 1.000 (mille) euros.

- 3^{ème} prix : pour chaque membre de l'équipe gagnante, un bon achat d'une grande enseigne Hi-Tech d'une valeur commerciale de 400 (quatre cents) euros.

- prix spécial du Jury : pour chaque membre de l'équipe gagnante, un bon achat d'une grande enseigne Hi-Tech d'une valeur commerciale de 200 (deux cents) euros.

8.2. Le gagnant du tirage au sort se verra attribuer la dotation suivante : une tablette tactile d'une valeur commerciale de 400 (quatre cents) euros.

8.3. 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.

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

9 – 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 Jeu.

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 : MATMUT – 66 rue de Sotteville – 76100 ROUEN, en indiquant ses nom et prénom.

10 – DROIT A L'IMAGE ET AUTORISATIONS

10.1. 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 Jeu 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 Jeu, pour le monde entier.

10.2. Le Participant autorise l'Organisateur et le Partenaire, à titre gratuit, à publier toutes les photographies, images et vidéos prises lors du Jeu 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 Jeu, pour le monde entier.

10.3. 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 Jeu, pour le monde entier.

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

10.5. 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 dans le but de promouvoir le Projet du Participant.

10.6. Dans l'année qui suit la date de remise des prix, les Participants sont tenus de proposer en priorité à l'Organisateur toutes collaborations qu'elles pourraient souhaiter mener avec des tiers en lien avec le Projet.

Dans le cas où l'Organisateur signifie de façon expresse et par écrit aux Participants ne pas être intéressé par la collaboration proposée, les Participants redeviennent libre de débiter des discussions avec des tiers pour débiter une collaboration sur le Projet.

11 – DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

10.1. Droits de propriété intellectuelle sur le Jeu 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 Jeu sont strictement interdites.

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

Les Participants s'engagent à utiliser les Données de telle façon à ce qu'elles restent divisibles du reste du Projet et ne soient pas régies par une ou des licences libres.

De manière absolue, le droit des auteurs des Données est réservé et les Participants ne pourront utiliser les Données que dans le strict respect de ce droit.

L'autorisation, pour les Participants, d'utiliser les Données telles que mises à disposition par l'Organisateur et/ou les Partenaires ou sous une forme dérivée est limitée à la durée du Jeu telle que précisée à l'article 6.1 du présent règlement.

Pour toute utilisation des Données en dehors du cadre du Jeu, 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 Jeu, 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 Jeu 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 les Partenaires du Jeu étant garantis contre tous recours de tout tiers à cet égard.

12 – ENGAGEMENTS, RESPONSABILITE ET GARANTIES DES PARTICIPANTS

12.1. Le Jeu 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 Jeu 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 Jeu. Il en est de même pour un Participant qui aurait triché, fraudé, truqué ou troublé le déroulement du Jeu 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 Jeu 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 Jeu 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 Jeu 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 Jeu.

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 et repas 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 Jeu 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 Jeu, 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 Jeu se fait sous leur entière responsabilité.

Lors du Jeu, 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 Jeu.

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 Jeu 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.

15 - DÉPÔT

Le règlement du Jeu est déposé auprès de la SCP CG2M, Huissiers de Justices Associés, sis 28 Rue Camille Saint-Saëns, 76000 Rouen. L'Organisateur se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment sous la forme d'un avenant publié par annonce en ligne sur le site <http://www.matmut.fr/hackathon>. L'avenant sera alors déposé auprès de l'huissier de justice dépositaire du règlement avant sa publication. Toute personne refusant la ou les modifications intervenues ne pourra participer au Jeu.

Le règlement est adressé gratuitement à toute personne en faisant la demande écrite à l'adresse suivante : MAMUT, Direction de la communication, 66, rue de Sotteville, 76100 ROUEN. Le timbre nécessaire à la demande de règlement sera remboursé sur simple demande sur la base du tarif "lettre verte" en vigueur. Le règlement peut également être consulté en ligne sur le site <http://www.matmut.fr/hackathon>.

16 – 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.

17 – LOI APPLICABLE ET CONFLITS

Le présent règlement est soumis exclusivement à la loi française. Tout litige né à l'occasion du Jeu entre l'Organisateur et/ou les Partenaires et un Participant et qui ne pourrait être réglé à l'amiable, sera soumis aux tribunaux compétents de Rouen.