

RÈGLEMENT HACKATHON

Article 1 : ORGANISATEUR ET DURÉE

THE FIELD, société par actions simplifiée dont le siège social est situé 64 Boulevard De Cambrai, 59100 ROUBAIX (ci-après "l'Organisateur") organise l'événement "HACKATHON", en collaboration avec les entreprises sponsors suivantes: Google, Okara et Valiuz.

Le Hackathon commence le lundi 3 novembre 2025 à 8h et se termine le mardi 4 novembre à 22h. L'intégralité du Hackathon se déroule à l'adresse suivante : Siège Leroy Merlin, Rue Chanzy, 59260 Lezennes.

Article 2 : OBJECTIF DU HACKATHON

THE FIELD a notamment pour activité l'accompagnement de collaborations innovantes, l'organisation d'événements, la production de contenus éditoriaux, l'analyse, la détection et l'incubation de projets ainsi que leur acquisition, exploitation et cession dans des secteurs très variés tels que la distribution, le e-commerce, l'innovation, les technologies, l'entrepreneuriat et l'environnement.

Le Hackathon organisé par THE FIELD sera l'occasion d'identifier et faire naître des solutions innovantes et techniquement réalisables, pouvant s'intégrer dans le projet commun de l'écosystème AFM du "Faire ensemble" et à la méthodologie collaborative de THE FIELD, en tenant compte des enjeux de partage et de mise en commun.

Il s'agit d'une approche coopérative de programmation et de création informatique et numérique dans un esprit ludique, innovant, responsable et éthique, où chaque participant est aussi acteur du bon déroulement global.

Participer au Hackathon ne repose en aucun cas, même partiellement, sur le hasard ou la chance et ne peut donc s'analyser ou s'apparenter à une participation à une loterie.

Article 3 : CONDITIONS DE PARTICIPATION

3.1. La participation au Hackathon est gratuite et ouverte aux personnes physiques âgées de dix-huit (18) ans minimum collaborateurs des entreprises de l'écosystème AFM.

3.2. La participation au Hackathon implique l'acceptation irrévocable et sans réserve, des termes et conditions du présent règlement (le « Règlement »), disponible au téléchargement à l'adresse : <https://plateforme.thefield.team/les-pepites-2025-the-field> ainsi que de la "Charte d'utilisation de la base Hackathon" disponible au téléchargement à l'adresse : <https://plateforme.thefield.team/les-pepites-2025-the-field>.

3.3. Le Participant accepte de recevoir des communications électroniques liées à l'organisation et au déroulé de l'événement et que ses nom, prénom et qualité soient mentionnées sur les pages de travail réservées aux équipes projets.

3.4. Le non-respect des conditions énoncées dans le présent Règlement entraînera la nullité de l'inscription du Participant.

Article 4 : PÉRIODE DE PARTICIPATION

4.1. Le Participant doit être présent sur le lieu de l'événement pendant toute sa durée, en respectant de bonnes conditions de travail (horaires, pauses, temps de repos).

Lorsqu'il est salarié, le Participant détermine librement, à sa convenance et en accord avec son employeur, les conditions de sa participation (sur son temps de travail, aménagement d'horaires, congés payés ou RTT).

4.2. Pendant toute la durée du Hackathon et de sa présence sur le lieu de l'événement, le Participant devra respecter les règles d'hygiène, de sécurité et de discipline en vigueur. En tout état de cause, le Participant doit informer l'Organisateur de toute règle spéciale qui le concernerait pendant sa participation et qui irait au-delà des dispositions légales.

Article 5 : MODALITÉS DE PARTICIPATION

Le Hackathon consiste en la réalisation par les Participants réunis en équipe, d'un livrable (ci-après le "Livrable"), portant sur l'un des thèmes suivants :

- Sesterces
- Smartsearch
- Warrango
- Pic&go
- Echo
- Vendeur AI
- Le Prime
- Répare & vous
- TKpluginEX

L'accès au Hackathon nécessite que le Participant amène son ordinateur.

Les contributions sont constituées exclusivement et limitativement d'un Livrable qui se composera de :

- un support de présentation qui exposera le projet et son plan de développement
- un prototype technique fonctionnel et/ou une maquette visuelle
- une présentation expliquant l'architecture et les choix techniques

Article 6 : DÉSIGNATION DE L'ÉQUIPE GAGNANTE, LOTS ET DOTATIONS

L'ensemble des informations relatives à la désignation de l'équipe gagnante se fera sur la base d'une évaluation par deux jurys indépendants (un jury en charge d'évaluer la partie technique des projets, un autre pour l'évaluation du projet dans sa globalité). Ces évaluations reposeront sur deux grilles d'évaluation composées de thématiques pondérées transmises aux candidats et aux membres du jury en amont de l'événement. Les jurys désigneront l'équipe gagnante en s'appuyant sur les notes globales issues de ces grilles d'évaluation.

L'équipe gagnante du hackathon bénéficiera d'un accompagnement par The field pour développer son projet après le Hackathon. Cet accompagnement prendra la forme d'une mise à disposition de ressources, notamment d'outils méthodologiques pour affiner le projet, de temps de travail des équipes The field, de mises en relation au sein de l'écosystème AFM et d'une mise à disposition d'espace de travail pour l'équipe. Dans le cas où le projet, une fois affiné, aurait le potentiel de devenir une nouvelle Initiative Plateforme au sein de l'écosystème AFM, l'équipe gagnante sera accompagnée pour présenter son projet lors d'un

comité d'investissement, afin de permettre de lever des fonds et d'être incubé au sein de The field.

Un prix du public sera remis à l'équipe recevant le plus de voix par les collaborateurs de l'écosystème AFM. Ce prix est purement honorifique, il pourra donner lieu à une récompense symbolique mais ne donnera lieu à aucune dotation.

Il est précisé que la dotation remise à l'équipe gagnante ne pourra donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la remise de leur contre-valeur en argent, ni à leur échange ou remplacement pour quelque cause que ce soit.

Article 7 : DROIT D'UTILISATION DES DONNÉES ET OUTILS MIS À DISPOSITION

Les bases de données et/ou outils mis à disposition par les partenaires et/ou l'Organisateur à l'occasion du Hackathon sont notamment protégées par le droit de la propriété intellectuelle.

Seul un droit d'utilisation temporaire, pour la durée de l'événement et uniquement pour les besoins de participation à celui-ci, est accordé aux Participants conformément aux licences d'utilisation qui en régissent l'usage. Ainsi, l'accès aux données n'emporte pas acquisition des droits de propriété sur celles-ci.

Le Participant s'engage à respecter :

- Les licences régissant l'utilisation des outils et bases de données mis à sa disposition
- Tous les droits de propriété intellectuelle de créations tierces y compris provenant de l'entreprise à laquelle il peut être lié, quelle que soit l'utilisation envisagée.

Il s'engage à tenir l'Organisateur indemne en cas de poursuites amiables ou judiciaires de tout tiers y compris provenant de l'entreprise à laquelle il peut être lié, et/ou des partenaires le cas échéant. Les Participants se reporteront donc aux licences applicables aux bases de données et outils et s'y conformeront.

En outre, s'agissant de l'utilisation des données mises à disposition à l'occasion de l'événement, le Participant s'engage à respecter et se conformer à la Charte d'utilisation de la base Hackathon, disponible à cette adresse : [\[REDACTED\]](#)

Article 8 : GESTION DES DROITS SUR LES LIVRABLES

Généralités

Entreprenant dans un but de mutualisation et de partage, le Participant reconnaît et accepte qu'il ne pourra pas utiliser à son profit les Livrables, qu'ils soient ou non exploités par la suite dans le cadre de projets collaboratifs portés par l'Organisateur.

Le Participant s'engage à produire, lors du Hackathon, des créations originales et personnelles n'ayant fait l'objet d'aucune cession à un tiers, diffusion ou publication sous quelles que formes, conditions et supports que ce soient.

Le Participant n'est pas autorisé à inclure dans, ou associer avec les Livrables, des éléments tiers sur lesquels il ne dispose pas de droits et notamment des actifs provenant de l'entreprise qui l'emploie. Le Participant s'engage à informer par écrit et par avance l'Organisateur de toute intention d'intégrer de tels éléments et à obtenir de son employeur ou de tout tiers concerné une licence d'utilisation temporaire de l'actif pour la durée du

Hackathon. L'éventuelle intégration dans le Livrable de l'actif en question fera l'objet si nécessaire d'une concertation préalable.

Le Participant garantit en tout état de cause que sa contribution à la création du Livrable de son équipe (ou le Livrable qu'il produit à l'occasion de l'événement si celui-ci peut lui être entièrement attribué), n'a pas été créée, primée ou vendue par ailleurs, qu'il en est l'auteur et qu'il ne viole aucun droit de propriété intellectuelle ou tout autre droit d'un tiers.

Tout Livrable non conforme aux dispositions du Règlement ou constituant une quelconque illégalité au regard du droit français sera disqualifié.

Cession des droits sur les Livrables

Afin de permettre le développement de projets collaboratifs et d'alimenter les sources d'initiatives susceptibles de répondre aux besoins plateforme de l'écosystème AFM, THE FIELD souhaite acquérir les droits de propriété intellectuelle des Participants sur les créations originales qu'ils auront créées au cours du Hackathon.

Le Participant accepte en conséquence, en tant que de besoin et si aucun engagement contractuel préexistant ne s'y oppose, de céder à THE FIELD, à titre exclusif et au fur et à mesure de leur réalisation, sans exception ni réserve, les droits de propriété intellectuelle sur les Livrables y compris et sans limitation, les algorithmes, codes informatiques, prototypes, travaux de conceptions préparatoires, éléments graphiques, documentations ainsi que les supports matériels concernés.

Le Participant accepte ainsi de céder à THE FIELD le droit de reproduction, de représentation, d'adaptation, de modification, de correction, d'arrangement, de distribution, de traduction, d'intégration, de transcription, d'analyse, de commercialisation ou d'exploitation commerciale de chaque Livrable, en tout ou partie, directement ou indirectement, par tous procédés présents et à venir, sous toutes formes, sur tous supports, quels qu'en soient la finalité et les destinations et notamment dans un but collaboratif, pour toute utilisation qui pourrait être faite par le cessionnaire soit à son profit, soit pour le compte d'un tiers.

Le Participant cède en conséquence également le droit d'agir, d'introduire ou de continuer toute action, procès, réclamation, demande ou autre procédure, basée sur quelque fondement que ce soit (légal, contractuel ou autre), en vue d'obtenir des redevances, prix ou autres montants, ou contre toute violation, usurpation ou autre atteinte survenue avant ou après la date d'effet de la convention.

Cette cession est consentie pour le monde entier et pour toute la durée légale des droits d'auteur.

Afin que l'Organisateur soit pleinement en mesure d'exercer et faire exercer les droits patrimoniaux cédés, et en particulier le droit d'adaptation, il est expressément convenu entre les Parties que le Participant remettra en même temps que les Livrables, tous les codes sources, codes objets, compilations, fichiers sources éditables et masters des Livrables.

Entreprenant dans un but de mutualisation et de partage en vue d'initier des projets collaboratifs, le Participant renonce à une quelconque rémunération en cas d'utilisation ou de diffusion des Livrables, objet des présentes, sur lesquelles il cède l'intégralité de ses droits patrimoniaux d'auteur.

Aménagement

L'Organisateur a conscience que le Participant peut avoir des engagements préexistants, professionnels et contractuels, qui peuvent limiter sa capacité à céder librement ses droits sur les créations réalisées dans le cadre du Hackathon. En conséquence, si le Participant ne peut céder ses droits en raison de tels engagements, il doit en informer l'Organisateur par écrit avant le début du Hackathon. À défaut de cette information préalable, le Participant sera réputé avoir accepté de céder ses droits sans restriction.

Dans l'hypothèse où le Participant informe l'Organisateur de son incapacité à céder ses droits en raison de ses engagements préexistants, l'Organisateur prendra les mesures nécessaires notamment à l'égard de toute partie concernée, pour envisager l'exploitation des créations conformément aux objectifs du Hackathon.

Article 9 : DROIT À L'IMAGE

Le Participant autorise l'Organisateur, ses prestataires techniques ainsi que toute personne agissant avec son autorisation, à réaliser des prises de vue photographiques, des vidéos, des enregistrements et des captations numériques à l'occasion du Hackathon (ci-après désignés « les Enregistrements »).

Le Participant autorise sans contrepartie financière, l'utilisation, la reproduction, la communication au public et l'exploitation par l'Organisateur et les partenaires de l'événement, des images, des propos et des Enregistrements recueillis, sous toute forme et sur tout support, en tout ou partie, notamment à des fins promotionnelles, documentaire, d'illustration, d'information, sans limite de territoire et pour une durée de 5 ans.

Article 10 : CONFIDENTIALITÉ

Principe général

Le Participant s'engage à garder strictement confidentiel et à ne pas céder à des tiers, par quelque moyen que ce soit et sous quelque forme que ce soit, toute information ou donnée relative au Hackathon et notamment les thématiques développées au cours de l'Événement. En particulier, tous documents, plans, logiciels, prototypes, procédures, formules, échantillons, données, illustrations, photos, cartes, connaissances, technologies, secrets de fabrication, inventions, outils, ainsi que toute information commerciale, stratégique ou financière, auxquelles le Participant a pu avoir accès dans le cadre du Hackathon.

Données personnelles

Dans le cadre du Hackathon, le Participant peut être amené à effectuer des traitements de données à caractère personnel à partir des données mises à disposition par l'Organisateur (notamment consultation, saisie, enregistrement de données à caractère personnel relatives à des personnes physiques).

Le Participant est informé de l'importance du respect de la réglementation sur les données à caractère personnel pour l'Organisateur, en particulier la loi Informatique et Libertés du 6

janvier 1978 et le règlement UE 2016/679 relatif au traitement des données à caractère personnel des personnes physiques (ci-après « la Réglementation Données personnelles »).

En tant que destinataire des données à caractère personnel, le Participant reconnaît que le traitement de ces données doit être effectué dans le respect de la Réglementation Données personnelles et relève de la plus stricte confidentialité.

A ce titre, le Participant s'engage à tout mettre en œuvre pour se conformer à la réglementation en vigueur. Le Participant s'engage à prendre toutes les mesures nécessaires au respect de la Réglementation Données personnelles et notamment:

- Ne pas traiter les données à d'autres fins que la participation au Hackathon,
- Ne pas divulguer les données à des tiers,
- Prendre toutes précautions utiles au regard de la nature des données et des risques présentés par le traitement pour préserver la confidentialité et la sécurité des données et notamment empêcher toute déformation, endommagement, perte et/ou tout accès qui ne serait pas préalablement autorisé par l'Organisateur, ce dans le respect des règles mises en place par l'Organisateur,
- Se conformer aux règles de sécurité informatique mises en place par l'Organisateur pour protéger les données à caractère personnel, ne pas chercher à les contourner.
- Respecter les règles de bonne conduite décrites au sein de la "Charte d'utilisation de la Base Hackathon".

Article 11 : UTILISATION DES DONNÉES PERSONNELLES DES PARTICIPANTS

Les informations personnelles (Cf. article 4.1) collectées à l'occasion de l'organisation du Hackathon sont traitées sous la responsabilité de l'Organisateur et ne sont accessibles que par les personnels habilités.

Ces données sont utilisées pour les finalités suivantes:

- Organisation de l'événement et gestion des participations: les données sont nécessaires pour permettre de prendre en compte et gérer les participations, attribuer la dotation à l'équipe gagnante, et répondre à toute demande qui serait adressée à l'Organisateur, et ne seront utilisées qu'à cette fin. Ces informations pourront également être transmises aux fins de mise à disposition des outils et données nécessaires à la participation au Hackathon (base légale: consentement).
- Sécurité des données: les logs de connexion (date, heure, action...) des Participants aux outils et aux bases de données mis à disposition à l'occasion de l'événement sont collectés et conservés à des fins de contrôle de la sécurité des données rendues accessibles (base légale: intérêt légitime).
- Communication des actualités et prochains événements de l'Organisateur : les données du Participant pourront être utilisées par THE FIELD pour l'informer par email des prochains événements qu'elle organise et des actualités liées à son activité. Le Participant dispose de la possibilité de s'opposer à la réception de ces informations à tout moment (base légale: intérêt légitime).

Ces données sont conservées pendant la période nécessaire à la gestion et à l'organisation du Hackathon, et pour une durée maximum de 3 ans à compter du dernier contact avec le Participant (12 mois maximum pour les données de connexion).

Conformément à la réglementation vigueur, issue de la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 modifiée et du Règlement (UE) 2016/679 du 27 avril 2016, dit « RGPD », Le Participant bénéficie d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement des données le concernant, du droit à la limitation du traitement sur ces données, du droit de s'opposer à l'utilisation de ces données, du droit à la portabilité de ces données, et du droit de formuler des directives relatives à la conservation, à l'effacement et à la communication de ces données après son décès. Pour exercer l'un de ces droits, le Participant doit s'adresser à THE FIELD, 64 Boulevard De Cambrai, 59100 ROUBAIX, ou par email à l'adresse : contact@thefield.team

Le Participant est informé qu'il a également la possibilité d'introduire une réclamation auprès de la CNIL (www.cnil.fr), 3 Place de Fontenoy, TSA 80715, 75334 PARIS CEDEX 07 (Tél. +33 (0)1 53 73 22 22) ou de toute autre autorité de contrôle compétente.

Article 12 : LOI APPLICABLE / JURIDICTION

Le droit applicable à l'événement est le droit français. En cas de différend, concernant notamment l'interprétation et l'exécution du Règlement, le litige sera porté devant le tribunal compétent de Lille. En cas de perte ou vol d'objet, l'Organisateur décline toute responsabilité.