

Règlement April Insurance Challenge

23-25 octobre 2018

Article 1 : Société organisatrice	2
Article 2 : Conditions de participation	3
Article 3 : Modalités de participation	3
Article 4 : Déroulement du Challenge	4
Article 5 : Détermination des gagnants	5
Article 6 : Récompenses et remise des prix	6
Article 7 : Traitement des données personnelles	6
Article 8 : Autorisation de reproduction de l'image	6
Article 9 : Propriété intellectuelle	7
Article 10 : Acceptation du règlement	8
Article 11 : Dépôt	8
Article 12 : Responsabilité et litige	9

Article 1 : Société organisatrice

La Cuisine du Web, association loi 1901, 4 rue Professeur Charles Appleton 69007 Lyon (ci-après désignée par “ l’organisateur ”), organise dans le cadre de l’événement BlendWebMix 2018, un concours gratuit intitulé “**April Insurance Challenge** “ (ci-après le « Challenge »).

Le Challenge se décomposera en deux phases :

- une soirée “Pitch” le mardi 23 octobre 2018 de 18h à 21h, à la Tour du Web, 4 rue Professeur Charles Appleton, 69007 Lyon, en présence du Groupe April (et ses partenaires éventuels).
- deux journées de travail collaboratif les 24 et 25 octobre 2018, au sein de l’événement BlendWebMix 2018, au Centre des Congrès de Lyon, 50 quai Charles de Gaulle 69463 Lyon, dont l’objet pour les participants est de proposer des solutions de produits et/ou services innovants sur le thème de l’assurance des Web entrepreneurs, à l’issue desquelles aura lieu une remise de prix.

Principe du Challenge :

La participation au Challenge du 24 et 25 octobre 2018 sera faite par équipes de 6 ou 7 personnes maximum, préalablement inscrites sur la billetterie Yurplan dédiée. La formation des équipes sera faite le 23 octobre lors de la soirée “Pitch” en fonction des idées proposées par les participants.

Le Challenge consiste, pour les équipes participantes, à s’inscrire dans une démarche composée de 2 étapes :

1. La présentation de l’équipe, la présentation d’un dossier détaillant sa réflexion, l’illustration de ses idées et du projet, son originalité, l’objectif final, un planning et plan d’action pour la réalisation du prototype. Le prototype sera soit une réalisation, soit une application. Il sera nécessaire de présenter la maquette ou de détailler l’expérience utilisateur du produit ou du service numérique au regard de la thématique : “l’assurance du Web entrepreneur”.
2. Le pré-prototypage ou prototypage du projet se déroulera jusqu’au 25 octobre début d’après midi inclus. Les participants présenteront à l’oral, au jury, pendant 3 minutes : un dossier ou/et leur prototype, le 25 octobre après-midi, à partir de 14h.

À l’issue des présentations, le jury se réunira et sera en charge de classer les équipes gagnantes sur la base d’une grille d’évaluation.

Le Challenge prévoit de récompenser les équipes lauréates. Les lauréats se verront attribuer les lots tels que détaillés à l'article 6 "Récompenses et remises des prix" du présent règlement, à l'issue de la délibération du jury.

Article 2 : Conditions de participation

Le Challenge est gratuit, ouvert à toute personne physique résidant en France métropolitaine. Les personnes physiques souhaitant participer doivent justifier de leur majorité à la date de début du Challenge ou peuvent être mineurs avec une autorisation parentale. En participant au Challenge, le participant accepte expressément l'intégralité du règlement, le déroulé, et des modes de récompenses proposés par l'organisateur.

Inscription

Pour participer au Challenge, les personnes candidates doivent obligatoirement s'inscrire sur le site <http://yurplan.com> avant la date de démarrage du Challenge, soit le lundi 22 octobre 2018 à minuit.

A noter que chaque participant devra obligatoirement participer à la soirée "Pitch" du mardi 23 octobre pour participer aux deux journées de travail suivantes.

Conformément à l'article 10, par sa participation au Challenge, le participant accepte expressément l'intégralité des clauses du présent règlement.

Le jury évaluera les réalisations présentées par les équipes pour le Challenge en fonction de différents critères d'évaluation tels que détaillés à l'article "" "Détermination des gagnants", du présent règlement.

Les participants peuvent être étudiants, salariés, freelance, entrepreneurs, professions indépendantes, chercheurs ou en recherche d'emploi, notamment dans le domaine de l'informatique, du design, du marketing, des usages numériques.

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

Article 3 : Modalités de participation

Une soirée d'information aura lieu le mardi 25 septembre de 18h à 21h au siège du Groupe APRIL (114 Boulevard Marius Vivier Merle, 69003 Lyon). Il est fortement recommandé aux candidats d'y participer pour comprendre les enjeux du Challenge et les critères de sélection des projets. A ce titre une billetterie a été mise en place sur le site Yurplan.

Pour la soirée "Pitch" du mardi 23 octobre 2018 ainsi que les deux journées de travail collaboratif des 24 et 25 octobre 2018, chaque participant devra se présenter avec sa carte d'identité et son invitation à participer au Challenge, à défaut, le participant se verra refuser l'accès au site.

Chaque participant devra apporter son propre matériel (micro-ordinateur, écouteurs) et ses logiciels dont il reste seul responsable. Une connexion internet Wifi gratuite sera disponible pendant la durée du Challenge. Chaque participant est libre d'utiliser les technologies et langages informatiques de son choix pour concourir.

Pendant la durée du Challenge les 24 et 25 octobre 2018, chaque participant aura à disposition des coaches du Groupe April, et le cas échéant de ses partenaires.

Il est précisé que l'organisateur et ses partenaires ne fourniront aucune prestation, ni garantie autre que la dotation consistant uniquement en la remise des prix prévus au présent règlement, les pauses (eau, café, thé, boissons) et les frais de restauration (repas de midi et boissons offerts sur le lieu durant les deux jours du 24 et 25 octobre 2018).

Article 4 : Déroulement du Challenge

La soirée d'information le mardi 25 septembre 2018 aura lieu au siège du Groupe April au 114 Boulevard Marius Vivier Merle, 69003 Lyon.

La soirée "Pitch" le mardi 23 octobre 2018 se tiendra à la Tour du Web, 4 rue Professeur Charles Appleton, 69007 Lyon

Les deux jours de travail du Challenge se dérouleront dans le cadre de BlendWebMix 2018, les 24 et 25 octobre 2018 au Centre de Congrès de Lyon, 50 Quai Charles de Gaulle, 69003 Lyon. Ces journées seront ponctuées d'intervention d'experts (provenant de l'organisateur et/ou de ses partenaires) auxquelles tous les participants pourront librement participer.

Les équipes présenteront le résultat de leur travail le jeudi 25 octobre 2018 à partir de 14h devant un jury.

Le programme détaillé du Challenge sera disponible sur le site web : <http://blendwebmix.com>

Article 5 : Détermination des gagnants

Les participants présenteront leur prototype et aboutissement de leurs travaux le jeudi 25 octobre 2018 à partir de 14h devant un jury. Ils seront questionnés par un jury d'experts.

Le jury délibérera à l'issue des présentations et les résultats seront proclamés après les délibérations.

Le jury sera composé de 3 à 5 personnes issues de la société civile, universitaires, du monde de l'entreprise, reconnues pour leur professionnalisme et leur expérience. Des représentants du Groupe April et des partenaires feront également partie du jury. La délibération se fera par consensus entre les membres du jury.

Le jury évaluera les réalisations/applications présentées par les équipes pour le Challenge en fonction de différents critères d'évaluation.

Les critères sont les suivants :

- Respect du thème
- Qualité du pitch
- Innovation: proposer un service/concept à caractère innovant
- Réponse à un besoin exprimé par l'utilisateur final
- Viabilité du concept ou prototype : modèle d'affaires, logiques ou contraintes du secteur...
- Expérience utilisateurs et interfaces : proposer une expérience utilisateur originale
- Exécution : présenter un prototype/service fonctionnel, bonne exécution en tant qu'équipe

Le jury n'aura pas à motiver ses choix. La décision du Jury ne pourra en aucun cas être contestée par les participants.

De ce fait, aucune réclamation ne pourra être présentée suite à la désignation des gagnants. Les prix seront remis aux participants composant les équipes gagnantes à l'issue du Challenge. Les prix seront acceptés tels qu'ils sont annoncés dans le présent règlement. Aucun changement pour quelque raison que ce soit ne pourra être demandé par les gagnants. 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 6 : Récompenses et remise des prix

La cérémonie de remise des prix aura lieu à l'issue de la délibération du jury.

La valeur totale de la dotation en euros est de : 2 575,93 € (Deux mille cinq cents soixante-quinze euros et quatre-vingt treize centimes)

La dotation sera répartie entre les participants des équipes gagnantes de la manière suivante :

- Prix Coup de coeur : 1 Google Home Mini (d'une valeur de 59€) par participant de l'équipe
- Prix innovation : 1 Drone Parrot Mambo Fly (d'une valeur de 109€) par participant de l'équipe
- Prix Startup : Robot Cozmo (d'une valeur de 199,99 €)

Les lots ne peuvent pas être échangés contre d'autres lots de valeur identique.

Ils seront remis à l'équipe quel que soit le nombre de participants par équipe (7 participants maximum par équipe). Toute personne mineure ayant remporté une dotation sera réputée en bénéficiaire sous le contrôle et avec le consentement de ses parents ou des titulaires de l'autorité parentale, ou à défaut de ses tuteurs légaux.

Article 7 : Traitement des données personnelles

Les données personnelles des participants seront collectées et traitées par l'organisateur. Conformément au Règlement Général sur la Protection des Données, chaque participant dispose d'un droit d'accès, de modification, de rectification ou même de radiation des informations nominatives le concernant en s'adressant à l'organisateur par email (contact@blendwebmix.com).

Toutes les informations recueillies sont destinées à la gestion du Challenge, à satisfaire aux obligations légales ou réglementaires et à nous permettre également de vous adresser les informations nécessaires à votre participation.

La durée de traitement des données est limitée au temps pendant lequel vous êtes inscrits au challenge, étant entendu que vous pouvez vous y désinscrire à tout moment.

Le responsable du traitement est l'organisateur (La Cuisine du Web, association loi 1901, 4 rue Professeur Charles Appleton 69007 Lyon, contact@blendwebmix.com). Vous disposez du droit de demander au responsable du traitement l'accès aux données à caractère personnel, la rectification ou l'effacement de celles-ci, ou une limitation du traitement relatif à la personne concernée, ou du droit de s'opposer au

traitement et du droit à la portabilité des données. Vous avez également le droit d'introduire une réclamation auprès d'une autorité de contrôle.

Article 8 : Autorisation de reproduction de l'image

De part sa participation au Challenge et son acceptation du présent règlement, le participant donne l'autorisation à l'organisateur et ses partenaires pour la diffusion et la reproduction de son image et, le cas échéant, de sa voix, enregistrées à l'occasion de sa participation au Challenge dans un but de communication interne et/ou externe, à l'exception de toute publicité.

Conformément aux dispositions relatives au droit à l'image, le participant autorise l'organisateur et ses partenaires à reproduire et communiquer son image et/ou sa voix au public. Le participant donne la même autorisation à chaque partenaire.

La présente autorisation est accordée gracieusement pour le monde entier pour une durée de deux (2) ans à compter de l'acceptation du présent règlement.

Le bénéficiaire de l'autorisation s'interdit expressément de procéder à une exploitation susceptible de porter atteinte à la vie privée ou à la réputation, ni d'utiliser les images ou les voix, dans tout support à caractère pornographique, raciste, xénophobe ou toute autre exploitation préjudiciable.

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

Article 9 : Propriété intellectuelle

“Droits de propriété intellectuelle” : signifie toute invention, tout droit d'auteur et droit relatif à une marque, un modèle, et plus généralement tout élément susceptible d'être protégé par les lois ou les conventions internationales sur la propriété intellectuelle.

Chaque création exécutée dans le cadre du Challenge, dans laquelle interviennent plusieurs participants constitue une œuvre de collaboration au sens de l'article L113-2 alinéa 1 du Code de la Propriété intellectuelle.

Ni l'organisateur, ni ses partenaires n'acquièrent aucun droit de propriété sur les créations (prototypes, contenus, etc.) 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 sur tous les supports durant leur participation au Challenge.

Dans le cadre du Challenge, chaque participant s'engage à délivrer ses créations, comprenant son projet et sa documentation afférente, sous la licence Creative Commons.

Lors du Challenge, 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.

Le participant comprend que ces informations sont prises en compte dans l'évaluation pour la détermination de l'équipe gagnante. Chaque participant garantit à l'organisateur et à ses partenaires que l'idée, l'invention ou la création qu'il soumet au jury n'affecte en aucune manière le droit à l'image de tiers ni les éventuels droits de propriété intellectuelle détenus par des tiers, et qu'il a obtenu le cas échéant l'autorisation desdits tiers. A ce titre, le participant reconnaît être informé qu'il sera tenu pour seul responsable en cas d'inexactitude de la présente déclaration et de violation de son obligation de garantie, l'organisateur et les partenaires du Challenge étant garanti contre tous recours de tiers à cet égard.

Sans préjudice des dispositions précédentes, le participant autorise expressément l'organisateur et ses partenaires, à titre gratuit, à publier, communiquer, exposer graphiquement ou par écrit les projets présentés dans le cadre de ce Challenge ainsi que toute création en résultant (notamment les images de l'application conçue, diapositives Powerpoint réalisées pour le Challenge, visuels...). Chaque participant autorise l'organisateur et ses partenaires, à titre gratuit, à présenter l'ensemble des projets ainsi que toute création en résultant réalisés dans le cadre du Challenge, sur tous les supports de communication attachés au présent Challenge. l'organisateur et ses partenaires mentionneront obligatoirement les nom et prénom de chaque participant au projet quand celui-ci sera exploité à des fins de communication.

Article 10 : Acceptation du règlement

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

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

Article 11 : Dépôt

Le règlement du Challenge est en ligne sur le site <http://www.blendwebmix.com> l'organisateur se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment sous la forme d'un avenant, dans le respect des conditions énoncées, et publié par annonce en ligne sur le site. L'avenant sera alors déposé à l'huissier de justice dépositaire du règlement avant sa publication. Le règlement est adressé gratuitement à toute personne en faisant la demande écrite à l'adresse suivante : La Cuisine du Web, 4 rue Professeur Charles Appleton, 69007 Lyon.

Article 12 : Responsabilité et litige

L'organisateur rappelle aux participants les caractéristiques et les limites du réseau Internet et décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des participants à ce réseau via le site Yurplan lors de l'inscription. La connexion de toute personne au site Internet Yurplan et leur participation au Challenge se fait sous leur entière responsabilité. L'organisateur ne pourra être tenue responsable si les données relatives à l'inscription d'un participant ne lui parvenaient pas pour une quelconque raison ou lui arriveraient illisibles ou impossibles à traiter.

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 Challenge. L'Organisateur se réserve, 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.

L'organisateur ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des participants du fait des fraudes éventuellement commises. L'organisateur se réserve le droit de procéder à toutes les vérifications nécessaires concernant l'identité des participants. Toute fausse déclaration entraîne automatiquement l'élimination du participant à ce Challenge.

L'organisateur se réserve également le droit d'exclure de la participation au présent Challenge toute personne en troublant le déroulement.

De même, en aucun cas l'organisateur ne pourra être tenu responsable en cas d'accidents ou de litiges dans les lieux d'accueil des équipes (Centre des Congrès - LYON).

L'organisateur se réserve le droit de reporter, d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler le Challenge si les circonstances l'exigent et sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

Le présent règlement est soumis à la loi française.

En cas de contestation, les parties s'efforceront de régler leur litige à l'amiable. Toute contestation relative au Challenge ou au règlement devra obligatoirement parvenir par écrit à l'Organisateur au plus tard dans un délai d'un mois à compter de la fin du Challenge soit au plus tard dans un délai d'un mois à compter du 26 octobre 2018. Tout litige né à l'occasion du présent Challenge et qui ne pourrait être réglé à l'amiable, sera soumis au Tribunal de Grande Instance de LYON.

L'organisateur se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation, et de reporter toute date annoncée dans le présent règlement. Tout participant sera réputé avoir accepté cette modification du simple fait de sa participation au Challenge, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Challenge.