

Règlement du hackathon DefInSpace 2022

Article 1 – PRESENTATION – OBJECTIFS ET ATTENTES - ORGANISATION DU HACKATHON

1.1. Présentation

Le hackathon intitulé DefInSpace est un marathon d'idées, conçu par le Commandement de l'Espace (ci-après abrégé «CdE») et organisé en Europe par le Pôle Aerospace Valley (ci-après abrégé «AV»). L'Agence Teamwork sera en charge de la charte graphique de DefInSpace 2022 ainsi que de l'organisation de la Grande Finale à Paris.

Dans le cadre de ce hackathon, les Participants travailleront en équipes, dans le but de présenter des projets répondant à deux défis proposés par le CdE et exposés sur le site internet de DefInSpace.

1.2. Objectifs et attentes

DefInSpace s'inscrit dans la stratégie du CdE qui consiste à :

- renforcer le lien Armée Nation ;
- promouvoir la connaissance du spatial de Défense en France et au niveau européen
- favoriser le rayonnement auprès du grand public français et européen de sa mission et de son action au profit de la Stratégiespatiale de Défense ;

Les attentes du CdE sont de deux natures :

- Favoriser l'émergence d'idées originales portant un regard neuf sur deux défis présentant un intérêt immédiat ou prospectif pour les équipes du CdE;
- Trouver des pistes de solutions voire des solutions en rupture (« out-of-the-box ») pouvant apporter aux équipes du CdE des éléments de réponses ou des éclairages non conventionnels.

1.3. Organisation

Le CdE a un rôle décisionnel pour le plan de communication global, la planification de l'événement, les règles de concurrence et la coordination pour la rédaction des défis.

AV est l'organisateur du hackathon en Europe. À ce titre, il a en charge les aspects opérationnels du Hackathon, en coopération avec le CdE.

L'Agence Teamworks sera en charge de l'organisation de la finale en coopération avec AV et le CdE.

Article 2 : DÉFINITIONS

Bootcamp : atelier visant à informer et préparer les Participants à la Compétition.

Compétition : hackathon DefInSpace.

Défis : problématiques formulées par le CdE auxquelles devront répondre les Participants de la compétition, chacune faisant l'objet d'une fiche descriptive disponible sur le site internet de DefInSpace, consultable via le lien suivant : www.DefInSpace.fr

Experts : personnes désignées par les Organisateur pour accompagner (sur place ou à distance) les Participants lors de la Compétition.

Organisateur Central : entité organisant le hackathon en Europe, en charge des aspects opérationnels de la Compétition, en coopération avec le CdE. Dans le cadre du présent Règlement, il s'agit d'AV.

Organisateur Local : entité organisant le hackathon dans une ville. Il s'agit d'une structure déclarée officiellement auprès de l'Organisateur Central, sous le contrôle du CdE.

Partenaire : il s'agit des institutions AID, DGA, ONERA et CNES.

Participant : toute personne majeure qui s'inscrit sur le site web DefInSpace afin de participer à la Compétition.

Parties : désignent conjointement les Organisateur et les Participants.

Règlement : le présent document.

Sponsor : structure de toute taille participant financièrement à l'organisation de DefInSpace. Des contrats spécifiques sont établis entre AV et chaque sponsor.

Article 3 : PRÉSENTATION DES DÉFIS

Le CdE est à l'origine de la rédaction de deux défis,

Les défis 2022 sont en cours de rédactions et seront présentés dans le présent règlement

A titre d'exemple, ci-dessous sont indiqués les défis de DefInSpace 2021 :

Défi n°1 : Un sujet de science humaine, Ex. Comment l'Union Européenne peut-elle s'appropriier les enjeux de sécurité et de défense dans l'espace ?

Défi n°2 : un sujet technique Ex. « Cloud in Space » militaire. Quels intérêts de souveraineté et de défense pour la France ?

Chacun des deux défis fait l'objet d'une fiche descriptive mise à disposition sur le site internet de DefInSpace pour l'ensemble des Participants, et consultable via le lien suivant : www.DefInSpace.fr

Chaque équipe devra choisir un Défi sur lequel travailler pendant le hackathon.

Article 4 : CALENDRIER PRÉVISIONNEL

Le calendrier prévisionnel est précisé ci-dessous :

4.1. Avant les Compétitions locales :

- Présentation de DefInSpace: présentation générale des Organismes et du hackathon par visioconférence.

Ce webinar permet de présenter le cadre de la Compétition ainsi que les deux Défis proposés par le CdE.

Ce webinar est ouvert à une large audience d'acteurs potentiels du hackathon et permet à chaque acteur (déclaré ou non) d'échanger avec l'Organisation centrale et de poser des questions sur la Compétition.

L'enregistrement du webinar pourra être accessible en rediffusion.

- Ouverture des inscriptions pour les Participants entre 6 à 8 semaines avant le hackathon, directement sur le site internet DefInSpace à l'adresse suivante : www.DefInSpace.fr.

- Bootcamp: L'Organisation centrale prévoit d'organiser trois Bootcamps à distance qui auront lieu quelques jours avant le hackathon.

Ces dates sont susceptibles d'évoluer et seront précisées aux Organismes locaux.

Ces Bootcamps, qui ont lieu quelques jours avant l'hackathon, sont des ateliers avec un objectif double :

- Initier les Participants à l'immersion et la pédagogie dans le domaine du spatial ;
- Rappeler aux Participants les règles qui régissent le déroulement d'un hackathon.

Ces trois Bootcamps permettront aux Participants de rencontrer des membres du CdE et des sponsors pour leur poser des questions.

La constitution préliminaire des équipes ainsi qu'un premier choix de Défi (non définitif) sont possibles lors de ces ateliers.

4.2. Les Compétitions locales :

- Hackathon DefInSpace : du vendredi 3 juin 13h30 au samedi 4 juin 18h (ces horaires sont susceptibles d'être modifiés en fonction du nombre de Participants ou des contraintes locales, notamment liées au contexte sanitaire).

Vendredi 3 juin

13h30 : Plénière d'accueil

14h15 à 15h : Vérification de la logistique (équipe, compréhension, etc.) et début du travail en groupe

16h30 : Atelier sur ce qui est attendu pour le jury

17h30 : Travail en groupe

Samedi 4 juin

10h à 12h30: Session d'entraînement de pitch

13h30 à 14h : Brief des jurys

14h : Plénière après-midi

15h : Début des restitutions devant les jurys

17h30 à 18h : Debrief jury

18h : Annonce des gagnants de chaque édition et mot de clôture

Un agenda plus précis sera fourni aux Organismes locaux en amont de la Compétition. Chaque organisateur local est libre d'organiser le hackathon en présentiel, en hybride ou en virtuel.

4.3. La grande finale:

- Finale semaine 25 (Semaine du 20 au 24 juin 2022).

La finale sera organisée à Paris par les Organismes et rassemblera une équipe de chaque édition locale.

Le programme de cette finale sera précisé ultérieurement sur le site internet DefInSpace.

Les Organismes ne garantissent pas sa tenue en présentiel en raison de l'évolution incertaine des contraintes sanitaires liées à la COVID-19.

Les invitations seront effectuées par les Organismes.

Article 5: PARTICIPANTS

5.1. Conditions de participation

La participation au hackathon est ouverte aux :

- Etudiants majeurs (issus d'écoles d'ingénieurs civiles ou militaires, d'écoles de commerce et d'universités, ...);
- Jeunes salariés d'entreprises dont l'ancienneté est inférieure ou égale à trois ans.

Le hackathon est ouvert à des équipes de deux à cinq personnes maximum.

Les Organismes centraux et locaux se réservent le droit de ne pas valider la participation de toute personne si le nombre limite de places a été atteint ou pour toute autre raison résultant d'un non-respect de ce règlement. Ce refus n'aura pas besoin d'être motivé.

5.2. Modalités d'inscription

Tous les Participants devront s'inscrire individuellement sur le site internet officiel de DefInSpace.

L'organisation centrale enverra à chaque participant un email de validation de son inscription.

Les Organismes central et local se réservent le droit de refuser l'accès aux Compétitions à des personnes qui ne sont pas inscrites ou dont l'inscription n'a pas été préalablement dûment validée par voie d'email par l'organisation centrale.

L'inscription implique l'acceptation irrévocable des éléments suivants:

- les règles décrites dans le présent document ;
- la ratification des autorisations relatives aux droits à l'image qui, le cas échéant, seront demandées par les Organismes pour leur permettre d'utiliser et de diffuser gratuitement et à titre non exclusif, des photographies des Participants et utilisent ces photographies, en tout ou en partie, à des fins d'enseignement, de recherche, d'exploitation culturelle ou scientifique ou commerciale conformément à l'article 16 ci-dessous.

Les Organismes se réservent le droit d'invalider l'inscription de toute personne qui ne respecterait pas les dispositions ci-dessus.

L'inscription et la participation au hackathon sont gratuites. Aucun droit d'accès n'est demandé aux Participants par l'Organisme local pour accéder aux Compétitions.

Article 6 : CONDITIONS SANITAIRES

En raison de la pandémie de la COVID-19, la Compétition pourra être organisée par voie virtuelle.

Chaque Organisme local conserve l'entière autorité pour organiser sa Compétition sous la forme qu'il juge opportune en l'état sanitaire en vigueur au moment des Compétitions et des contraintes gouvernementales en vigueur. Les Organismes dans ce cas ne seraient être tenus pour responsables de toute forme de conséquences émanant d'une telle décision.

La décision des modalités d'organisation appartenant à l'Organisation locale, l'Organisation centrale demande à cette dernière de l'en informer 15 jours ouvrables avant le début de la Compétition.

Des ressources numériques (bootcamps, vidéo sponsor, replay des webinaires) appropriés sont prévues et mis à la disposition de l'Organisation locale sans coût supplémentaire.

Par ailleurs, les conditions d'organisation de la grande finale à Paris seront dépendantes de la situation sanitaire en France et en Europe et des règles en vigueur à date. Les Organismes se réservent le droit d'en modifier les modalités.

Article 7 : CONSTITUTION DES ÉQUIPES ET RÉPARTITION DES DÉFIS

La constitution des équipes se fait librement et ne sera pas imposée par les Organismes.

Les Organismes locaux peuvent toutefois favoriser en amont la formation d'équipes, qui doivent s'inscrire ensuite sur le site internet de DeflnSpace.

Les règles pour former une équipe sont les suivantes:

- un nombre entre de 2 à 5 personnes maximum par équipe ;
- les Organismes encouragent la formation d'équipes conjointes aux profils et spécialités divers: écoles d'ingénieurs techniques, et écoles de commerce, universitaires, autres écoles, jeunes salariés, etc ;
- chaque équipe ne peut travailler que sur un seul Défi.

Il est fortement conseillé à l'ensemble des Participants, en particulier les Participants isolés, de participer aux Bootcamps pour trouver une équipe et mieux comprendre le contexte de la Compétition. La constitution des équipes lors des Bootcamps est vivement recommandée par les Organismes.

Les équipes devront être validées au début du hackathon conformément au calendrier prévu à l'article 4 des présentes.

S'ils le souhaitent, les Organismes locaux peuvent organiser des sessions d'information complémentaires aux deux Bootcamps afin d'apporter des détails additionnels aux Participants quant à la Compétition et à l'organisation locale.

Les équipes choisiront librement leur Défi parmi les deux défis proposés.

Une présentation des Défis sous forme de fiches descriptives sera mise en ligne sur le site du hackathon au moins 15 jours avant l'hackathon lui-même.

Lors de leur inscription sur le site internet, les Participants seront invités à indiquer les Défis qui les intéressent ainsi que le nom des Participants avec lesquels ils souhaitent composer leur équipe. Les équipes peuvent changer leur choix de Défi jusqu'au début de la Compétition.

Il est attendu que plusieurs équipes concurrentes développent le même Défi.

Article 8 : CONFIDENTIALITÉ - PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE DES DÉVELOPPEMENTS

8.1. Confidentialité

L'Organisateur local conseille aux Participants de prendre toutes les mesures qu'ils jugent appropriées pour protéger les informations ou éléments techniques qu'ils détiennent et qui feraient vraisemblablement l'objet de droits de propriété, avant de participer à l'événement.

8.2. Propriété intellectuelle

Les Participants s'engagent à informer les Organismes locaux des droits de propriété intellectuelle qu'ils détiennent, et qui sont opposables à l'exploitation des travaux effectués dans le cadre de ce hackathon pour répondre à l'un des Défis.

Il est rappelé aux Participants que toutes les informations ou éléments techniques qu'ils détiennent et qui ne sont pas couverts par les droits de propriété intellectuelle sont la propriété du CdE.

Concernant les développements logiciels et intellectuels qui auront lieu pendant le hackathon, les Participants renoncent à la propriété pleine et entière des droits de propriété intellectuelle dans le cadre du hackathon.

Par conséquent, ils autorisent les Organismes à utiliser, dans le seul but de promouvoir le hackathon, des extraits de ces développements, sous une forme à décider entre le candidat et les Organismes, par exemple sous la forme d'une capture d'écran, un accès limité aux livrables fournis ou toute autre forme définie d'un commun accord pour permettre une bonne communication sur les résultats des développements réalisés pendant DefInSpace.

Une exploitation commerciale de ces droits par les Organismes est exclue.

Article 9 : LIVRABLES

9.1. Caractéristiques des livrables attendus

Lors des Compétitions locales, chaque équipe constituée devra produire les livrables remplissant les caractéristiques suivantes :

Une présentation au format PPT et PDF de 10 slides maximum en langue anglaise (la trame sera commune car fournie par l'Organisation centrale) ;

Une présentation orale de 8 minutes maximum en langue anglaise.

Ces conditions peuvent être amenées à évoluer, dans ce cas l'ensemble des participants inscrits, ainsi que les Organismes locaux, seront informés par l'Organisation Centrale

Lors de la grande finale, chaque équipe finaliste devra produire les livrables remplissant les caractéristiques suivantes :

- Une présentation orale de 5 minutes maximum en langue anglaise en s'appuyant sur la présentation PPT qui aura été présentée lors des Compétitions locales, sans aucune forme de modification possible.

9.2. Promotion

Les projets des finalistes locaux et des lauréats internationaux seront promus à travers :

- une communication institutionnelle via les sites Internet des Organismes ;
- un communiqué de presse

Article 10 : ASSISTANCE À LA PRÉPARATION DES LIVRABLES

Plusieurs équipes d'Experts dans différents domaines (opérations spatiales, pratiques de conception, méthodologie, etc.) seront présents aux côtés des Sponsors et Partenaires pour assister les équipes candidates. Lors de la Compétition, chaque équipe aura connaissance des Experts disponibles à distance. Les Experts, grâce aux moyens digitaux déployés par les Organismes, pourront évoluer en même temps dans toute l'Europe sur sollicitation des équipes.

Ces Experts pourront être issus du monde civil (ingénieurs, réservistes du CdE, sponsors) ou militaire (personnel opérationnel du CdE).

Article 11 : CONSTITUTION DES JURYS - DÉSIGNATION DES FINALISTES LOCAUX ET DES LAURÉATS INTERNATIONAUX

11.1. Au niveau local

a/ Constitution du jury

La constitution du jury local est à la charge de l'Organisme local. A la demande des Sponsors, le jury peut être composé de salariés des Sponsors. A noter que si un projet finaliste est soutenu par un sponsor, son vote ne pourra être comptabilisé dans le jury lors de la Grande finale.

b/ Désignation des finalistes locaux

A la fin de la Compétition, chaque équipe présentera son projet au jury local conformément à l'article 9.

Les critères d'évaluation de chaque projet sont:

- prise en compte du contexte et enjeux de la stratégie spatiale de Défense. Le non-respect de ce critère est éliminatoire pour le défi générique ;
- utilisation de technologies spatiales. Le non-respect de ce critère est éliminatoire pour le défi technique ;

- le caractère innovant et original du projet (produit, service, incrémental, radical et architectural, technologique et organisationnel, innovation sociale) ;
- les bénéfices attendus du projet (pertinence du projet par rapport aux grands enjeux de société, etc.) notamment en termes de création de services et d'emplois ;
- respect des règles concernant les livrables conformément à l'article 9 des présentes.

Ces critères seront évalués de manière confidentielle et discrétionnaire par le jury de personnes qualifiées désigné par l'Organisateur local.

A l'issue des présentations, le jury se réunira et désignera les finalistes du hackathon local (un finaliste par Défi).

Les Participants reconnaissent irrévocablement:

- qu'ils ont été informés que les règles ne prévoient aucun recours concernant la constitution ou décision du jury ;
- que les délibérations du jury sont confidentielles et ne seront pas divulguées aux Participants.

11.2. Au niveau de la Grande Finale

a/ Constitution du jury

Il appartient au CdE de désigner un unique jury international composé de membres du CdE et de salariés des Sponsors, partenaires...

b/ Désignation des lauréats internationaux

Chaque équipe présentera son projet au jury international conformément à l'article 9 des présentes lors de la grande finale nationale.

Les critères d'évaluation de chaque projet sont:

- prise en compte du contexte et enjeux de la stratégie spatiale de Défense. Le non-respect de ce critère est éliminatoire pour le défi générique ;
- utilisation de technologies spatiales. Le non-respect de ce critère est éliminatoire pour le défi technique ;
- le caractère innovant et original du projet (produit, service, incrémental, radical et architectural, technologique et organisationnel, innovation sociale) ;
- les bénéfices attendus du projet (pertinence du projet par rapport aux grands enjeux de société, etc.) notamment en termes de création de services et d'emplois ;

Respect des règles concernant les livrables conformément à l'article 9.

Ces critères seront évalués de manière confidentielle et discrétionnaire par le jury. A l'issue des présentations, ce jury international délibérera pour sélectionner les lauréats de DefInSpace 2022 (un vainqueur par Défi).

Les Participants reconnaissent irrévocablement:

- qu'ils ont été informés que les règles ne prévoient aucun recours concernant la constitution ou décision du jury ;
- que les délibérations du jury sont confidentielles et ne seront pas divulguées aux Participants.

Article 12 : LES PRIX LOCAUX ET INTERNATIONAUX

12.1. Charge des prix

Le choix des prix locaux pour récompenser les lauréats locaux est à la charge de l'Organisateur local mais ne doit pas être monétaire.

Le choix des prix pour récompenser les lauréats internationaux est à la charge du CdE.

12.2. Attribution des prix

La remise des prix lors des Compétitions locales est sous la responsabilité des Organismes locaux.

La remise des prix aux lauréats internationaux DefInSpace 2022 aura lieu lors d'une cérémonie englobant l'organisation de la grande finale DefInSpace à Paris.

Article 13 : FRAIS DE TRANSPORT POUR LA GRANDE FINALE

Les frais de transports pour permettre aux finalistes locaux de se rendre à Paris pour concourir à la grande finale seront pris en charge par le CdE sur une base forfaitaire à définir et fonction de la localisation de départ de chaque finaliste. Tout excédent de frais au-delà de ce montant forfaitaire reste à la charge des participants. Cette disposition financière est nulle et non avenue si les conditions sanitaires liées à la COVID-19 imposent aux Organismes d'annuler la grande finale présentielle.

Article 14 : CHANGEMENT DES DATES DE COMPÉTITION

La responsabilité de l'Organisateur central ou local ne peut être engagée si, en cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté, il est requis d'annuler, réduire, prolonger ou reporter ce hackathon ou d'en modifier les conditions.

Particulièrement, l'Organisateur central ou local se réserve le droit d'annuler, réduire, prolonger, reporter ce hackathon ou d'en modifier les conditions en cas de l'application de mesures sanitaires et/ou légales en raison de la COVID-19 rendant impossible ou difficile la réalisation du hackathon, soit pour des raisons sanitaires, soit pour des raisons d'indisponibilité des personnes clés devant assurer l'organisation du hackathon. A cet effet, l'organisateur central ou local ne pourra être tenu pour responsable de la non-exécution ou du retard de l'évènement hackathon.

Article 15 : ENGAGEMENTS DES PARTICIPANTS - SANCTION

15.1. Engagements des Participants

Les Participants s'engagent à :

- Adhérer au présent Règlement, condition nécessaire à leur inscription ;
- Répondre à toute demande d'information de la part de l'Organisateur local, de l'Organisateur central, ou des jurys de sélection concernant la participation à ce hackathon ;
- N'exercer aucun recours concernant l'organisation du hackathon, les résultats et les décisions des jurys.

15.2. Sanction

Les Organiseurs se réservent le droit d'évincer toute personne qui ne respecterait pas les équipements et locaux des sites de Compétition mis à disposition par les Organiseurs locaux, des tiers, etc.

Article 16 : OBLIGATIONS DES PARTICIPANTS ET ORGANISATEURS

16.1. Obligations des Participants

Les Participants sont dûment informés - et reconnaissent - que l'Organisateur local ne garantit pas la confidentialité des informations contenues dans les dossiers de projet soumis.

16.2. Obligations des Organiseurs

Les Organiseurs s'engagent à :

- Traiter de manière confidentielle toute information et document, sous quelque forme que ce soit, divulgué par écrit ou oralement en relation avec DefInSpace et identifié par écrit comme confidentiel ;
- Ne pas utiliser d'informations et de documents confidentiels à des fins autres que le respect de leurs obligations en vertu dudit Règlement ;
- Assurer la protection de ces informations et documents confidentiels avec le même niveau de protection que celui utilisé pour protéger leurs propres informations confidentielles celui-ci ne pouvant être inférieur à un niveau conforme aux usages ;
- Ne pas divulguer directement ou indirectement ces informations confidentielles et des documents à des tiers sans l'accord préalable des Parties impliquées ;
- Traiter les données personnelles en conformité avec le Règlement général sur la protection des données ;

- Ne procéder à la divulgation des informations et/ou documents confidentiels que lorsque cette divulgation est requise par la loi ;
- Obtenir de toute personne physique ayant le pouvoir de le représenter ou de prendre des décisions en son nom, ainsi que de tiers impliqués dans l'exécution du Règlement, l'engagement de respecter l'obligation de confidentialité énoncée au présent article.
- Les Organismes peuvent divulguer les informations confidentielles susvisées dans les hypothèses suivantes: si une disposition législative, réglementaire ou une décision d'une autorité administrative prise en application d'une telle disposition ou si une décision rendue par une juridiction l'exige ; si l'information confidentielle en cause est nécessaire à l'exécution par des obligations au titre des présentes, à condition que le tiers récipiendaire de l'information soit lui-même légalement tenu à une obligation de confidentialité équivalente aux présentes ; ou si la partie est expressément dérogée de son obligation de confidentialité par l'autre Partie

Article 17 : DATE D'ENTRÉE EN VIGUEUR/D'EFFET - INTERPRÉTATION - MODIFICATION DU RÈGLEMENT

17.1. Date d'effet du Règlement

Il prendra effet à compter de sa date de publication en ligne et tous les Participants seront réputés de l'accepter lors de leur inscription sur le site internet officiel de l'évènement par le biais d'une case à cocher.

17.2. Interprétation du Règlement

L'organisateur Central du hackathon auquel participe le candidat sera souverain pour toutes les questions relatives à l'application de ce Règlement.

Ses décisions sont définitives et ne sont pas susceptibles de recours.

17.3. Modification du Règlement

Les règles du présent Règlement sont accessibles sur le site internet de DefInSpace.

Ce Règlement peut être modifié à tout moment sous la forme d'un amendement par l'Organisateur central posté en ligne sur le site internet de DefInSpace.

En cas de en cas de modification du règlement, les Participants seront informés par le biais d'un mail et la nouvelle version (post-modification) sera aussi disponible sur le site internet : definspace.fr

Tout participant qui refuse les modifications apportées sera réputé inéligible au dépôt des livrables de son projet.

Article 18 : LITIGES, TRIBUNAL COMPÉTENT ET LOI APPLICABLE

En cas de litige découlant du présent Règlement ou y afférent, la partie lésée s'engage à s'efforcer, avant toute saisine d'une juridiction judiciaire ou arbitrale, de trouver une solution amiable.

Si le différend n'est pas réglé dans les 45 jours suivant l'envoi, par l'une ou l'autre des Parties, les Parties conviennent de soumettre le litige (au choix des Parties ou non de la partie lésée) au tribunal français compétent au vu de l'objet de la réclamation ;

La loi applicable est la loi française et la langue de procédure est le français, sauf disposition contraire par une disposition impérative justifiée par la partie lésée.

FIN DE DOCUMENT