

HACKATHON INTERNE CodeLab Android - SNCF

RÈGLEMENT DU CONCOURS

1. Le concours

La société SNCF, EPIC au capital de 4 970 897 305,00 euros, immatriculée au registre du commerce et des sociétés de Nanterre, sous le numéro 808 332 670 , dont le siège social est situé au 02 Place aux Etoiles, 93200 Saint Denis (ci-après dénommées ensemble "l'Organisateur") organise en France métropolitaine, un concours gratuit sans obligation d'achat intitulé CodeLab Android (le "Concours").

L'organisateur fait appel à une société événementielle afin de l'aider dans l'organisation et la communication du concours : Société par Actions Simplifiée à associé Unique BeMyApp (le Prestataire), au capital de 1.250,00 euros, ayant son siège social au 18, Boulevard Michelet 13008 Marseille (France), immatriculée au RCS de Marseille sous le numéro B 523 824 258 qui sera en charge de l'organisation, de la gestion des inscriptions et du déroulé du concours.

Ce concours a lieu en cinq étapes :

1. Du 18 avril 2017 au 20 juin 2017 pour la phase d'inscription en ligne sur le site de bemyapp (cf. art 3)
2. Du 15 juin 2017 au 20 juin 2017 pour la phase de sélection des candidats (cf art 3)
3. Du 27 juin à 8h au 28 juin à 17h, pour la phase de développement des projets (cf. art 3), situé à SNCF, 10 rue Camille Moke La Plaine St Denis (France).
4. Le 28 juin à 17h00 pour la soumission des projets (cf. art 3)
5. Le 28 juin à 18h30 pour la désignation des gagnants (cf. art 4).

L'objectif de ce concours est de permettre de développer, en équipe et dans les conditions détaillées à l'article 3, des application sur le thème **«48h pour booster vos applications internes avec Android Entreprise»** sur une durée de 2 jours en vue, pour les meilleures applications sélectionnées par un jury, de remporter un des lots définis ci-après.

2. Conditions de participation

- Peuvent participer au concours les collaborateurs salariés de l'Organisateur exerçant leur activité sur le territoire métropolitain en poste lors du Concours.

- Les candidats inscrits sur la plateforme devront passer par une phase de sélection dont les critères sont définis dans l'article 3.
- Le participant doit accepter expressément l'intégralité des clauses dudit règlement. Il devra également régulariser une demande de congé spécifique et exceptionnel.
- Le participant doit justifier avoir déposé auprès de son employeur une demande de congé spécifique.
- Une équipe doit être composée au minimum de 2 membres et au maximum de 5 membres. Aucune participation individuelle ne sera acceptée.
- Une seule participation est admise, les participants ne pouvant concourir sur plusieurs projets.
- Cette participation doit être validée à la suite de l'inscription de l'intéressé au sein d'une équipe

3. Déroulement du concours

Le concours se tiendra dans des locaux aménagés et adaptés situés à l'adresse suivante : SNCF, 10 rue Camille Moke La Plaine St Denis, France

L'organisateur fournira gratuitement la nourriture et les boissons. Des salles de repos seront à la disposition des participants.

3.1 Phase 1 : Inscriptions

Entre le **18 avril 2017 à 00h00** au **20 juin 2017 à 23H59** chaque candidat devra s'inscrire en ligne sur le site dédié au Concours (<http://codelab-android.sncf.com>)

Pour que sa candidature soit validée, il devra renseigner dans le formulaire :

son **nom, prénom, âge, entité, département géographique.**

la **catégorie** dans laquelle il veut concourir : développeur, designer, superdata (pour les spécialistes de la donnée, comme les actuaires ou data scientists), superpouvoir (tous métiers SNCF confondus), et/ou porteur d'idée s'il souhaite défendre une idée qui sera développée.

S'il est porteur d'idée, il lui sera demandé de décrire en quelques lignes son idée. Si le

porteur d'idée est sélectionné, il lui sera demandé d'envoyer une slide descriptive au plus tard le 20 juin 2017.

NB : Afin de mettre à disposition les formations, environnements de données ou les objets connectés nécessaires, la présentation du projet doit être aussi précise que possible.

3.2 – Phase 2 : sélection des participants

Il n'y aura pas de sélection par ordre d'inscription sur le site dédié.

A partir du 15 juin 2017 :

- Les développeurs devront représenter 50 % des participants
- Les spécialistes de la donnée (actuaire, data scientists) devront représenter 10% des participants
- Des places seront réservées aux porteurs d'idée

Si le nombre de candidats est supérieur au nombre de places à pourvoir par catégorie, un tirage au sort sera organisé.

3.3 Phase 3 : développement des projets

Le 27 juin 2017, entre 9h30 et 10h00, chaque participant aura une minute pour présenter son idée à l'aide d'une "slide" de présentation.

A partir de 10h00, les équipes pourront se constituer librement autour des différents projets présentés à l'initiative exclusive des participants selon les besoins du projet et affinités de chacun.

Chaque participant déterminera à sa convenance les conditions matérielles et notamment temporelles de réalisation de son projet, en respectant, au minimum, une pause de 20 minutes toutes les 6 h et un repos de 11 h consécutives incluant nécessairement la durée de fermeture des locaux mis à disposition pour le déroulement du Concours.

3.4 Phase 4 : Évaluation des projets

Les projets développés seront évalués à **3 moments** par des jurys différents (1 jury par étape) constitués en amont du hackathon par l'Organisateur :

1. Le 27 juin vers 16h : « **Dessine moi ton app** » qui consiste à expliquer en quoi consiste le projet et un jury marketing jugera de l'originalité et de la cohérence du sujet (20 % de la note)
2. Le 28 juin vers 10h : **Présentation technique et plan de développement** du produit pour expliquer comment l'équipe voit évoluer son application, quels sont les choix techniques, économiques... devant un jury d'experts techniques et métier (30% de la note)
3. Le 27 juin à 17h00 : **Restitutions** (50% de la note) Le jury final constitué par l'Organisateur notera les projets présentés sur la base des critères suivants :
 - **Valeur business** : proposer un concept peu ou pas encore exploité qui apporterait une réelle valeur à la SNCF et sur lequel le jury s'engage pour le mener à terme
 - **Finition** : les projets devront être fonctionnels (au moins sur une fonction)

3.5 Phase 5 : Remise des prix

Le 28 juin à 18h Le jury remettra les prix aux gagnants :

3 premiers prix suivant les critères de notations détaillés dans l'art.4

4. Détermination des gagnants

Pour être en droit de recevoir l'une des récompenses mises en jeu, le participant doit remplir les conditions suivantes :

être inscrit sur le site dédié au CodeLab Android SNCF avant le 20 juin 2017 à 23H59.

Être sélectionné et avoir reçu une confirmation de xxxxxxxx le 20 juin 2017

être enregistré au sein d'une équipe, conforme aux conditions de participation, via le formulaire d'inscription en ligne avant le 20 juin 2017 11h00.

être présent lors de la soumission de son projet le 28 juin 2017 à 16h30, ou le cas échéant, avoir l'accord des membres constituant son équipe.

Chaque participant est tenu au respect des dispositions légales et réglementaires en vigueur. Le jury final désignera les gagnants suivant les critères objectifs définis dans l'article 3.4.

La désignation des gagnants par le jury aura lieu le 28 juin à 18h à SNCF situé à 10 rue Camille Moke La Plaine St Denis.

Chaque équipe est libre d'utiliser les techniques de son choix pour concourir.

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 concours.

5. Récompenses et remise des prix

Les dotations mises en jeu sont les suivantes :

1er prix : d'une valeur de 130 euros par personne

2ème prix : d'une valeur de 80 euros par personne

3ème prix : d'une valeur de 20 euros par personne

Il ne pourra être versé aucune contre valeur en espèces ou en bons d'achat du lot gagné, lequel ne pourra non plus être échangé.

En cas de non disponibilité ou de rupture de stock au moment de la désignation du gagnant, l'Organisateur se réserve le droit d'attribuer un lot de nature et de valeur équivalente.

6. Traitement des données personnelles

Les données personnelles des participants sont traitées par la société BEMYAPP, conformément aux dispositions de la loi n°78 – 17 du 6 Janvier 1978, relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés.

Les participants bénéficient d'un droit d'accès, de rectification et d'opposition relatifs aux données personnelles les concernant en s'adressant à la société BEMYAPP 18 Boulevard Michelet 13008 Marseille (France).

7. Propriété intellectuelle et industrielle

Les Participants cèdent à L'Organisateur tous les droits d'exploitation sur les applications développées dans le cadre du concours.

Les participants, en s'inscrivant au concours, autorisent expressément L'Organisateur, à titre gratuit, à publier, communiquer, exposer et divulguer oralement, graphiquement ou par écrit les projets présentés dans le cadre de ce concours. Chaque participant accepte d'être médiatisé (book, site internet, etc.) et autorise l'Organisateur, à titre gratuit, à présenter l'ensemble des travaux réalisés sur tous les supports de communication attachés au présent concours ainsi qu'à mentionner les noms, prénoms et images des participants. L'Organisateur mentionnera obligatoirement le nom et prénom de chaque participant au projet quand celui-ci sera exploité à des fins médiatiques.

8. Acceptation du règlement

La participation à ce Concours implique une acceptation entière et sans réserve du présent règlement et de ses éventuels avenants.

9. Responsabilité et Litige

L'Organisateur se réserve le droit de reporter, d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler le concours si les circonstances l'exigent, sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait. Les candidats s'interdisent toute réclamation ou demande de dédommagement à ce sujet.

De même, en aucun cas l'Organisateur ne pourra être tenu responsable en cas de litiges avec les sociétés responsables des lots offerts. Des ajouts, ou en cas de force majeure, des modifications, à ce règlement peuvent éventuellement être publiés pendant le concours. Ils seront considérés comme des annexes au présent règlement. 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 concours ou au règlement devra obligatoirement parvenir par écrit dans un délai d'un mois à compter du **28 juin 2017** à l'Organisateur.

Tout litige né à l'occasion du présent et qui ne pourrait être réglé à l'amiable, sera soumis aux tribunaux compétents.

10. Dépôt légal

Le règlement du concours est déposé chez la SCP Xavier TORBIERO – Stéphane GUERIN – Gaël KTORZA, Huissiers de Justice Associés, titulaire d'un Office d'Huissier de Justice près le Tribunal de Grande Instance de TARASCON SUR RHÔNE, domiciliée 126 Avenue de la Liberté – BP 7 – 13430 EYGUIERES. 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 : BEMYAPP – 18 Boulevard Michelet 13008 Marseille – France. Le timbre nécessaire à la demande de règlement sera remboursé sur simple demande sur la base du tarif lent "lettre" en vigueur. Le règlement peut également être consulté en ligne sur le site dédié au Hackathon.

11. Droit à l'image

Les participants pourront être filmés ou photographiés durant l'événement. Une signalétique indiquera aux participants ne souhaitant pas céder leur droit à l'image de le signaler expressément au Prestataire.

Sous cette réserve en s'inscrivant au Concours, les participants acceptent l'utilisation et la diffusion de leur image par l'Organisateur, notamment pour toutes manifestations publicitaires ou promotionnelles liées au présent Concours et ce pour une durée maximum de cinq (5) ans.

La réalisation et la diffusion de films ou de photographies de l'événement ne donneront lieu à aucune rétribution des participants.

12. Frais de logement / Déplacement

Les participants seront nourris gratuitement (déjeuner de midi et diverses collations en journées) durant le Hackathon. Les frais d'hôtel et de dîner sont à la charge des directions auxquelles les collaborateurs appartiennent.