

# Règlement - Mobility Hackathon

## ARTICLE 1 – ORGANISATION DU CONCOURS

La société BeMyApp, Société par Actions Simplifiée à associé unique, au capital de 1.250,00 euros, ayant son siège social au 18 Boulevard Michelet, 13008 Marseille, France, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Marseille sous le numéro B 523 824 258, représentée par son Président, Monsieur Cyril Attia - (le « Prestataire ») - organise pour le compte de Kuantic, SAS au capital de 960 480 euros, dont le siège social est situé 1360, Route des Dolines, Les Cardoulines B2, 06560 Valbonne, immatriculée au registre du commerce et des sociétés de Grasse sous le numéro 447 576 778, représentée par Monsieur Jean Falchero Président de Kuantic SAS, et la société Valeo Management Services (« Valeo »), GIE, dont le siège social est situé au 43, rue Bayen, 75017 Paris, représentée par Monsieur Robert Charvier en qualité d'Administrateur (les « Organisateurs ») - du 21 mars 2019 à 18h30 au 22 mars 2019 à 20h30 un concours intitulé Mobility Hackathon ci-après dénommé « le Concours ».

## ARTICLE 2 – OBJET DU CONCOURS

L'objectif de ce concours (ci-après le « Concours ») est de développer en équipe un prototype digital sur un thème imposé et dans un temps limité. Le thème imposé pour le Concours est le suivant : ***Décrypter les données (data) pour révolutionner la mobilité***. L'objectif recherché est l'optimisation des flottes de véhicules pour leur gestionnaire. Les données relatives à l'usage de véhicules de flotte seront fournies par les Organisateurs.

## ARTICLE 3 – MODALITÉS DE PARTICIPATION AU CONCOURS

### Cible :

Ce Concours est ouvert aux startups, étudiants et indépendants (développeurs, experts en mégadonnées (*data scientists*), concepteurs et professionnels du marketing) ainsi qu'aux collaborateurs du groupe VALEO.

Ne peuvent pas participer au Concours :

- les membres du personnel de BeMyApp et de Kuantic ainsi que leurs enfants,
- toute personne ayant contribué directement ou indirectement à la conception, à l'organisation ou à la réalisation du Concours et leurs enfants,
- les personnes en situation de conflit d'intérêt (notamment les entités contrôlées ou sous contrôle de BeMyApp ou de Kuantic et les stagiaires ou apprentis encore dans l'une de ces entreprises).

L'inscription pour participer au Concours s'effectue en remplissant le formulaire d'inscription sur le site internet accessible à l'adresse suivante : <https://mobility-hackathon.valeo-kuantic.bemyapp.com>. Toute personne souhaitant s'inscrire devra renseigner les informations suivantes : nom, prénom, date de naissance, adresse, - ou dénomination sociale, siège social, numéro d'enregistrement - numéro de téléphone, email et profil dans le cadre du Concours. Ces informations sont nécessaires à la prise en

compte de sa demande d'inscription.

Tout formulaire de participation incomplet ou dont une ou plusieurs informations seraient inexactes, ne sera pas pris en compte et entraînera, automatiquement et de plein droit, la nullité de la participation au Concours.

Les participants se répartissent en 3 catégories : (i) la catégorie « Startups », (ii) la catégorie « Etudiants/Indépendants » et (iii) la catégorie « Collaborateurs ».

L'inscription au Concours est ouverte, dans la limite de 80 participants répondant aux critères de la cible, à :

- 1) toute personne physique (i) majeure capable selon les lois de sa nationalité (ii) qui dispose d'un compte bancaire à son nom domicilié dans son pays de résidence fiscale (iii), qui dispose de compétences informatiques, techniques, en design, ou en marketing, (iv) qui dispose de son propre matériel informatique en état de marche pendant toute la durée du Concours et (v) qui possède une adresse email valide ;
- 2) Toute personne morale (i) régulièrement constituée et enregistrée dans son pays d'établissement, (ii) qui dispose d'un compte bancaire à son nom domicilié dans son pays de résidence fiscale (iii) qui dispose d'une adresse e-mail valide.

L'inscription au Concours est individuelle, et une seule participation par personne, physique ou morale, est autorisée pendant toute la durée du Concours.

La participation au Concours est personnelle et le participant ne peut en aucun cas se faire remplacer.

Les Organisateurs se réservent le droit de demander à tout participant de justifier qu'il remplit les conditions d'inscription. Toute personne ne remplissant pas ces conditions ou refusant de les justifier sera exclue du Concours et ne pourra, en cas de gain, bénéficier d'un prix.

La participation au Concours implique **l'acceptation sans réserve du présent Règlement** dans son intégralité, des règles de déontologie, lois, règlements et autres textes applicables en France.

#### **ARTICLE 4 - DÉROULEMENT DU CONOURS**

Le Concours se déroule en six (6) phases réparties comme suit :

Etapas clés	Dates	Contenu
<b>Phase 1 : Processus d'inscription</b>	Du 22 février 2019 au 10 mars 2019 à 23h59, heure de Paris.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faculté de clôture des inscriptions par les Organismes avant cette date dès lors que le seuil de 80 participants est atteint.</li> <li>• Chaque candidat certifie que les informations saisies lors de son inscription au Concours sont complètes et exactes. Toute information fautive, erronée ou incomplète entraînera automatiquement l'annulation de l'inscription.</li> <li>• Annonce par les Organismes de la liste des participants inscrits pour le Concours dès l'atteinte du seuil de 80 participants et au plus tard le 10 mars 2019.</li> </ul>
<b>Phase 2: Plateforme Idéation - en ligne</b>	Du 11 mars 2019 au 20 mars 2019 inclus	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>URL plateforme</u>: ideation-mobility-hackathon-valeo-kuantic.bemyapp.com</li> <li>• Connexion des participants à la plateforme ci-dessus désignée.</li> <li>• Echange des participants avec des mentors et d'autres participants, partage de questions et d'idées pour maturation des projets des participants avant le hackathon.</li> <li>• Accès à des ressources mises à disposition des participants par les Organismes sur la plateforme (présentations sous la forme de webinaires).</li> </ul>
<b>Phase 3 : Début du Concours</b>	le 21 mars 2019 à partir de 18h30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Présentation par chaque participant d'une idée en une minute avec l'aide d'un support visuel précédemment envoyé à l'adresse e-mail qui lui aura été communiquée.</li> <li>• Constitution d'équipes de 2 à 6 participants de <u>même catégorie</u> (ci-après les « Équipes ») autour d'un <u>même projet</u> de prototype basé sur l'une des idées qui aura fait l'objet d'une présentation.</li> <li>• Chaque participant ne pourra être membre que <u>d'une seule Équipe</u>.</li> </ul>
<b>Phase 4 : Début des travaux</b>	du 21 mars 2019 à 21h30 au 22 mars 2019 à 16h30	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Début des travaux et développement par les Équipes de leur prototype.</li> <li>• Mise à disposition des participants par le Prestataire des données et outils pour la réalisation des prototypes, dont la liste sera communiquée aux participants au plus tard au commencement de la Phase 4.</li> <li>• Mise à disposition d'un buffet repas aux Participants pour les petit déjeuner (22 mars), déjeuner (22 mars) et dîners (21 et 22 mars).</li> </ul>
<b>Phase 5 : Évaluation et présentation des prototypes</b>	le 22 mars à 16h00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Présentation à tour de rôle par chaque Équipe de son prototype au jury pendant une durée de 5 minutes, comprenant 3 minutes de démonstration et 2 minutes de questions-réponses avec le jury.</li> </ul>
<b>Phase 6 : Délibération du jury et annonce</b>	le 22 mars 2019 à 18h00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Délibération du jury et annonce des gagnants.</li> </ul>

<b>des résultats</b>		
----------------------	--	--

Les phases n°3 à n°6 se dérouleront à l'école 42 situé au 96, boulevard Bessières – 75017 Paris.

## ARTICLE 5 – COMPOSITION DU JURY - DÉTERMINATION DES GAGNANTS

La composition du jury est déterminée par les Organismes. Il sera constitué de 5 à 8 membres représentants de Valeo et de Kuantic ainsi que de professionnels externes du monde de l'informatique ou de clients sans lien avec le monde de l'informatique. La composition du jury sera communiquée aux participants au plus tard le 21 mars 2019.

Le jury sélectionnera les trois Équipes gagnantes, une dans chaque catégorie.

Pour pouvoir recevoir leur prix, les Équipes gagnantes devront être constituées de participants au Concours ayant chacun effectivement rempli cumulativement les conditions suivantes :

- avoir rempli les conditions de participation telles que prévues au présent Règlement ;
- avoir participé à la session Hackathon ;
- avoir été présent lors de la soumission de leur prototype le 22 mars 2019.

Le jury désignera les Équipes gagnantes sur la base des critères d'évaluation suivants :

Catégories d'Équipes	Critères d'évaluation
<b>Catégorie Startups</b>	1) Innovation : proposer un concept prédictif peu ou pas encore exploité aidant les directions Marketing à mieux connaître leur marché local en temps réel. 2) Business : démontrer un potentiel client important associé à un business model rentable et répétable. 3) Expérience utilisateur : proposer un design attractif et convivial. 4) Scalabilité : le concept est capable de s'adapter à une forte augmentation de son volume d'activité, voire à d'autres marchés sans subir d'altération de ses fonctionnalités et de ses performances.
<b>Catégorie Etudiants/Indépendants</b>	1) Innovation : proposer un concept prédictif peu ou pas encore exploité aidant les directions Marketing à mieux connaître leur marché local en temps réel. 2) Business : démontrer un potentiel client important associé à un business model rentable et répétable. 3) Expérience utilisateur : proposer un design attractif et convivial. 4) Code : le code développé lors du Concours est de qualité et fonctionnel.
<b>Catégories Collaborateurs</b>	1) Innovation : proposer un concept prédictif peu ou pas encore exploité aidant les directions Marketing à mieux connaître leur marché local en temps réel. 2) Business : démontrer un potentiel client important associé à un business model rentable et répétable. 3) Expérience utilisateur: proposer un design attractif et convivial. 4) Complémentarité des profils dans l'Équipe.

Le jury est souverain dans ses délibérations et désigne les gagnants, sans avoir à motiver ses choix. Aucune réclamation ne pourra être reçue quant à la sélection ou quant au prix attribué à chaque gagnant.

## ARTICLE 6 – DOTATION DU CONCOURS

Les prix du Concours sont les suivants :

Catégories d'Équipes	Dotation
<b>Catégorie Startups</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• En fonction de la maturité de la solution, laissée à l'appréciation de Valeo, développement ou expérimentation de la solution aux côtés de l'équipementier automobile Valeo pour une durée maximale de 2 mois.</li><li>• Présentation du projet sur un stand de Valeo dans un salon international de son choix situé dans le monde entier, (hors frais de voyage, séjour ou autres) à condition d'avoir participé effectivement à la journée d'expérimentation avec Valeo, valable pour les personnes de l'Équipe gagnante et pour une durée d'une (1) année à compter du 22 mars 2019 expirant le 22 mars 2020.</li></ul>
<b>Catégorie Etudiants/Indépendants</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Répartition d'une somme de cinq mille (5000) euros à parts égales entre chaque membre de l'Équipe.</li><li>• Possibilité d'incubation de la solution pendant 2 mois à effectuer au cours de l'année 2019, consistant en un accompagnement personnalisé par une équipe d'experts de Valeo de, sous réserve d'éligibilité au regard du critère de pertinence, laissée à l'appréciation de Valeo.</li></ul>
<b>Catégories Collaborateurs</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Attribution d'un (1) drone d'une valeur unitaire de 300 euros pour chaque membre de l'Équipe gagnante.</li><li>• Possibilité d'incubation de la solution pendant 2 mois à effectuer au cours de l'année 2019, consistant en un accompagnement personnalisé par une équipe d'experts de Valeo, sous réserve d'éligibilité au regard du critère de pertinence, laissée à l'appréciation de Valeo.</li></ul>

Les prix gagnés ne sont ni échangeables ni remboursables contre leur valeur en espèces ou autre prestation.

Les Organisateurs se réservent le droit, en cas de survenance d'un événement indépendant de leur volonté ou de circonstances imprévues, de remplacer les prix par d'autres d'une valeur équivalente, sans que leur responsabilité ne puisse être engagée de ce fait.

## **ARTICLE 7 – ATTRIBUTION DES PRIX**

Les prix en nature (catégorie Collaborateurs) de même que le versement du prix en numéraire (catégorie Etudiants/Indépendants) seront adressés par Valeo aux gagnants dans un délai maximum de 4 (quatre) mois, à l'adresse indiquée par les gagnants.

Les détails du prix immatériel de la catégorie Start-up seront communiqués par les Organisateurs ou le Prestataire dans un délai de 3 mois. Ils comprendront la durée du co-développement ou de l'expérimentation, le nom de l'équipe interne au groupe VALEO qui assurera le suivi du projet ainsi que la date de l'événement retenu pour la présentation du prototype gagnant. Le prix sera considéré comme remis à la date du salon auquel les gagnants seront conviés, même s'ils décident de ne pas s'y rendre.

Si les coordonnées d'un gagnant sont inexploitables (illisibles, incomplètes ou erronées), ce dernier perdra le bénéfice de son prix.

En outre, les Organisateurs ne sauraient voir leur responsabilité engagée du fait d'une erreur d'acheminement du prix, de la perte de celui-ci lors de son expédition ou de l'impossibilité de contacter le gagnant.

Aucun courrier ne sera adressé aux participants n'ayant pas gagné.

## **ARTICLE 8 - INDEMNISATION**

Tout participant renonce à prétendre à une quelconque indemnisation auprès des Organisateurs du fait de sa participation au Concours (notamment s'agissant des frais engagés tels que le transport, l'hébergement, etc.) en sus des boissons et des repas qui seront fournis par le Prestataire pendant les phases en présentiel du Concours.

## **ARTICLE 9 – MODIFICATION, INTERRUPTION OU ANNULATION DU JEU CONCOURS**

Les Organisateurs se réservent le droit, dans l'éventualité de la survenance d'un événement indépendant de leur volonté ou imprévu, d'écourter, prolonger, modifier, interrompre, différer ou annuler le Concours ou certaines de ses phases, sans que leur responsabilité ne soit engagée.

Dans ce cas, les Organisateurs s'engagent à le notifier rapidement aux participants par tout moyen approprié (notamment courrier électronique et/ou par publication sur la plateforme URL du Concours) et, le cas échéant, à leur communiquer les nouvelles règles applicables. Le participant pourra notifier aux Organisateurs son refus des nouvelles règles applicables, auquel cas il sera exclu de la participation au Concours. A défaut d'avoir notifié un tel refus dans un délai de 72 heures aux Organisateurs, le participant sera réputé avoir accepté les nouvelles règles applicables.

En cas de modification, annulation, interruption, réduction ou extension de la durée du Concours, la responsabilité des Organismes ne pourra être engagée et les participants ne pourront prétendre à aucun dédommagement.

## **ARTICLE 10 - FRAUDES**

Les Organismes pourront annuler tout ou partie des participations au Concours s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation et/ou du déroulement du Concours. Ils se réservent, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs, de disqualifier le projet de prototype concerné et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes. Les Organismes ne sauraient toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des participants du fait des fraudes commises.

Les Organismes se réservent le droit d'exclure de la participation au Concours tout participant ou toute personne troublant le déroulement du Concours. Seront notamment exclus ceux qui, par quelque procédé que ce soit, tenteraient de modifier les dispositifs de Concours proposés, notamment afin d'en modifier les résultats.

Ils se réservent la faculté d'utiliser tout recours et notamment de poursuivre en justice quiconque aurait triché, fraudé, truqué ou troublé les opérations décrites dans le Règlement, ou, aurait tenté de le faire.

Tout participant au Concours qui serait considéré par les Organismes comme ayant troublé le Concours d'une quelconque des manières précitées, sera de plein droit déchu de tout droit à obtenir une quelconque dotation, aucune réclamation ne sera acceptée de ce fait.

## **ARTICLE 11 – DROITS D'EXPLOITATION ET PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE**

Tous les droits de propriété intellectuelle et industrielle attachés aux prototypes présentés par les participants dans le cadre du Concours restent la propriété des participants.

Les participants ne cèdent en aucune manière et à quiconque leurs droits d'exploitation et la propriété de leurs prototypes réalisés dans le cadre du Concours.

Si les participants souhaitent céder leurs droits, ils s'engagent à proposer en premier lieu aux Organismes d'acquiescer les droits sur leurs prototypes à des fins commerciales. Les conditions de cette cession de droits seraient définies ultérieurement entre les Organismes et les participants concernés dans le cadre d'un contrat écrit et signé par eux.

Lors du Concours, les participants s'engagent à utiliser uniquement des sources libres de droits. Tout élément de tiers, y compris les logiciels libres, devront être identifiés clairement avec leur version, les termes de licence applicables et toute autre caractéristique importante concernant leur utilisation. Le



participant comprend que ces informations sont prises en compte dans l'évaluation pour l'attribution d'un prix.

En aucun cas, les prototypes ne devront porter atteinte à un droit de propriété intellectuelle ou à un droit à l'image d'un tiers. Chaque participant garantit aux Organismes 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 préalable et écrite du tiers ayant éventuellement participé à son élaboration.

Les participants garantissent les Organismes de toute réclamation, quel qu'en soit le fondement, de tout tiers concernant l'ensemble des droits de propriété intellectuelle et industrielle attachés au prototype présenté, ainsi que de leurs conséquences financières, dont ils déclarent faire leur affaire personnelle.

Les participants en s'inscrivant au Concours autorisent expressément les Organismes, à titre gratuit, à publier, communiquer, exposer et divulguer oralement, graphiquement ou par écrit les projets et prototypes présentés dans le cadre du Concours. Chaque participant accepte d'être médiatisé (book, site internet, etc.) et autorise à titre gratuit, les Organismes à présenter l'ensemble des travaux réalisés sur tous les supports de communication attachés au présent Concours ainsi qu'à mentionner leurs noms, prénoms et images.

Le participant n'acquerra aucun droit intégral ou partiel de quelque nature que ce soit dans le cadre du présent règlement sur le nom et la marque de commerce Kuantic ou Valeo, ni sur aucun nom et / ou marques associés, utilisés seuls, en association, avec ou en tant que partie d'un autre mot ou nom, ni aucun droit sur les marques, noms ou logos de Kuantic ou Valeo, ou de l'une de leurs sociétés associées ou apparentées.

La mise à disposition par les Organismes d'informations confidentielles ou données, sur tout support, n'emporte aucune cession de droit de propriété ou de droit de propriété intellectuelle au profit des participants. Ces informations confidentielles, données et supports demeurent l'entière propriété des Organismes.

## **ARTICLE 12 - IMAGE**

En s'inscrivant au Concours, les participants acceptent la prise de leur image (sous toute forme et sur tout support) lors du Concours ou lors de la remise des prix par les Organismes ainsi que la reproduction, l'utilisation et la diffusion de ces images, notamment à titre promotionnel pour un événement ultérieur organisé par les Organismes, pour la promotion du Concours, de leur prototype ou dans le cadre de son développement/mise en œuvre futurs.

Les participants cèdent à titre gratuit, leur droit à l'image, quels que soient la forme (tels que photographies, enregistrements sans que cette liste soit exhaustive) et le support (tels que numérique, graphique, papier sans que cette liste soit exhaustive), en intégralité ou par extraits, aux Organismes en vue, notamment, des utilisations suivantes :

1. la reproduction des photographies et/ou films, en intégralité ou par extraits, par tous procédés connus et inconnus à ce jour et sur tous supports ;
2. la représentation des photographies et/ou films, en intégralité ou par extraits, par tous procédés de communication au public connus et inconnus à ce jour.

Cette autorisation est consentie à titre gracieux pour le monde entier pour une durée de 5 ans à compter de la fin du Concours.

### **ARTICLE 13 - CONFIDENTIALITÉ**

Le participant reconnaît le caractère confidentiel de toutes les informations et/ou données, quelle qu'en soit la forme et/ou documents qui lui sont transmis dans le cadre du déroulement du Concours, par écrit, oralement ou sous forme dématérialisée.

Le participant s'engage à utiliser les informations confidentielles mises à sa disposition par les Organisateurs pour les seuls besoins du Concours.

Pendant toute la durée du Concours, le participant s'interdit d'utiliser ou de communiquer à des tiers, sans avoir obtenu l'autorisation préalable et écrite des Organisateurs, directement ou indirectement, tout ou partie des informations qui lui auraient été communiquées par les Organisateurs, ou dont il aurait eu connaissance à l'occasion de l'exécution du présent Concours.

Le participant s'engage, sur simple demande des Organisateurs, à leur remettre tout document contenant des informations confidentielles mises à sa disposition dans le cadre du déroulement du Concours et/ou à première demande des Organisateurs à détruire les informations, données ou documents qui auront été mis à sa disposition dans le cadre du Concours, quel qu'en soit le support. Cet engagement de confidentialité est valable pour une durée de vingt-quatre (24) mois à compter de la date de fin de la Phase 2.

### **ARTICLE 14 - PROTECTION DES DONNÉES À CARACTÈRE PERSONNEL**

Les informations personnelles recueillies à l'occasion de la participation au Concours seront utilisées exclusivement pour le bon fonctionnement du Concours, et particulièrement :

- la gestion de l'inscription au Concours
- l'information des gagnants
- la gestion de l'attribution des prix
- la gestion de la remise des prix
- l'information des gagnants sur les modalités de remise ou d'utilisation des prix
- la gestion des contestations ou réclamations
- la gestion des demandes de droit d'accès, de rectification et d'opposition au traitement des données personnelles des personnes concernées
- le contrôle des fraudes et la gestion des éliminations le cas échéant.

Dans ce but, elles seront communiquées au Prestataire agissant pour le compte des Organismes et les éventuels sous-traitants et prestataires.

Elles seront conservées jusqu'à la fin de la durée de conservation obligatoire en matière de comptabilité à compter de la remise du dernier prix.

Les participants disposent d'un droit d'accès au fichier, de rectification et de retrait des données les concernant ainsi qu'un droit de limitation et d'opposition au traitement et à la portabilité de leurs données personnelles en se rendant directement sur l'adresse suivante : [data.bemyapp.com](https://data.bemyapp.com) ou en se rendant chez BeMyApp au 86 rue de Charonne, 75011 Paris.

Le participant a le droit d'introduire une réclamation auprès de la Commission nationale informatique et libertés (« CNIL »).

## **ARTICLE 15 – RESPONSABILITÉ**

Les Organismes et le Prestataire rappellent aux participants les caractéristiques et les limites du réseau Internet et déclinent toute responsabilité quant à l'ensemble des conséquences pouvant survenir à l'occasion de la connexion des participants à ce réseau via le site <https://mobility-hackathon.valeo-kuantic.bemyapp.com> lors de leur dépôt de candidature et lors de la participation au Concours.

Les Organismes et/ou le Prestataire ne sauraient davantage être tenus responsables au cas où un ou plusieurs participants ne pourraient parvenir à se connecter au site internet de l'événement du fait de tout défaut technique ou de tout problème lié notamment et non limitativement à/aux (1) l'encombrement du réseau ; (2) une erreur humaine ou d'origine électrique ; (3) toute intervention malveillante ; (4) la liaison téléphonique ; (5) matériels ou logiciels ; (6) tous dysfonctionnements de logiciel ou de matériel ; (7) un cas de force majeure ; (8) des perturbations qui pourraient affecter le bon déroulement du Concours.

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 connexion des participants au site Internet <https://mobility-hackathon.valeo-kuantic.bemyapp.com> et leur participation au Concours se font sous leur seule et entière responsabilité. Les Organismes et/ou le Prestataire ne sauraient être tenus responsables de la contamination par d'éventuels virus sur le matériel informatique des participants ou de l'intrusion d'un tiers au sein de leur système terminal.

Les Organismes et/ou le Prestataire ne pourront être tenus responsables si les données relatives à l'inscription d'un participant ne leur parvenaient pas pour une quelconque raison ou leur arriveraient illisibles ou impossibles à traiter.

Les participants demeurent seuls et totalement responsables des dommages causés par eux ou par leur matériel à des biens ou à des personnes dans le cadre du Concours. Ils se chargent de couvrir

leurs risques par leur propre assurance et renoncent à exercer tout recours contre les Organisateurs et/ou le Prestataire à cet égard.

Par ailleurs, la responsabilité du Prestataire et/ou des Organisateurs ne pourra en aucun cas être retenue en cas de dommage, matériel ou immatériel causé à l'occasion du Concours et de ses suites, aux participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées et aux conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle, professionnelle ou commerciale.

## **ARTICLE 16 –RÈGLEMENT**

Le présent règlement a été déposé à l'étude Amsellem Bruguière Ktorza, huissiers de justice, située au 62 chemin de Valcros BP16, 13717 Roquevaire. Il est consultable sur le site internet [<https://mobility-hackathon.valeo-kuantic.bemyapp.com>].

Une copie du règlement est communiquée par courrier postal, à titre gratuit, à tout participant qui en fait la demande auprès des Organisateurs (*Kuantic, Concours Mobility Hackathon, 1360, route des Dolines, les Cardoulines B2, 06560 Valbonne – Valeo Management Services, Concours Mobility Hackathon, 43 rue Bayen, 75017 Paris*) ou du Prestataire (*BeMyApp, Concours Mobility Hackathon, 18 boulevard Michelet, 13008 Marseille*), en mentionnant ses coordonnées complètes (nom, prénom, adresse postale), avant le 11 mars 2019 minuit (cachet de la poste faisant foi). Une seule copie par participant sera fournie.

Le règlement sera également affiché dans les espaces du Concours pendant toute sa durée.

Ce règlement peut être modifié sans préavis au cours de la durée du Concours. Dans ce cas, le règlement modifié sera déposé à l'étude Amsellem Bruguière Ktorza, et fera l'objet de la même publication que la version d'origine. Aucune réclamation ne sera admise de ce fait. Le nouveau règlement sera disponible dans les mêmes conditions que la version d'origine.

La participation au Concours implique l'acceptation pleine, entière et sans réserve du présent règlement.

## **ARTICLE 17 – LITIGES ET RECLAMATIONS**

Le présent règlement est régi par la loi française.

Aucune contestation ne sera admise notamment sur les modalités du Concours, sur les résultats, ou sur l'attribution ou la réception des prix. Tout litige qui ne pourrait être réglé à l'amiable relèvera exclusivement des tribunaux compétents de Paris et ce, même en cas de pluralité de défendeurs, de demande incidente ou d'appel en garantie.

Les Organisateurs pourront se prévaloir, notamment aux fins de preuve des relations et communications entre les Organisateurs et un participant, des programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments, de nature ou sous format ou support informatique, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par les Organisateurs ou le Prestataire, notamment dans leurs systèmes informatiques.

