

Règlement - Super People Hack

La société BeMyApp, société française au capital de 1 250,00 euros, dont le siège social est situé au 18 Boulevard Michelet, 13008 Marseille, France - numéro d'immatriculation B 523 824 258 (RCS Marseille) - organise pour le compte de la société Rio Tinto, société de droit britannique au capital de 100 milliards d'euros, dont le siège social est situé au 6 Saint James Street, Londres UK, numéro d'immatriculation 001-34121 (ci-après dénommées, collectivement, "Organisateur") un hackathon intitulé "Super People Hack" (ci-après dénommé "Compétition") du 3 décembre 2021 au 5 avril 2022.

Le présent document définit les conditions générales (CG) de participation à la Compétition.

OBJECTIF DE LA COMPÉTITION

L'objectif de la Compétition est de développer, en équipe et dans un temps limité, une solution innovante afin de réduire la bureaucratie et simplifier les processus internes de Rio Tinto.

CONDITIONS GÉNÉRALES DE PARTICIPATION

Un participant est autorisé à participer s'il remplit les conditions suivantes au moment de sa participation :

- La Compétition est ouverte aux participants inscrits âgés d'au moins 18 ans, ou ayant atteint l'âge de la majorité dans la juridiction où ils résident, l'âge le plus grand étant retenu. Si le participant est âgé de moins de 18 ans, il doit obtenir l'autorisation de ses parents ou de son tuteur légal pour participer à la Compétition. L'Organisateur se réserve le droit de demander la preuve de cette autorisation à tout moment pendant la Compétition, notamment au moment de la remise des prix éventuels, et est en droit d'annuler la participation d'un participant mineur si ladite autorisation n'est pas fournie.
- La Compétition est uniquement ouverte aux employés de Rio Tinto.

En s'inscrivant à la Compétition, le participant accepte :

- De se conformer à toutes les conditions générales énoncées dans le présent document.
- De libérer et d'exonérer l'Organisateur, l'Administrateur, ses partenaires, filiales, affiliés, employés et agents de toute responsabilité pour toute blessure, perte ou dommage de toute nature, découlant de ou en relation avec l'événement ou tout prix gagné par le participant.
- Toutes les décisions de l'Organisateur et de l'Administrateur seront définitives et contraignantes pour toutes les questions liées à la Compétition.
- Toutes les décisions du jury seront définitives et contraignantes pour toutes les questions relatives à l'événement.
- Toute photo ou vidéo contenant leur image ou leur voix, qui pourrait être prise ou filmée pendant l'événement, peut être publiée par l'Organisateur, en partie ou en totalité, avec ou sans indication du nom du participant, sur tout support, y compris, mais sans s'y limiter, sur le site web de l'Organisateur, à sa seule et entière discrétion.

En outre, les participants acceptent que leurs idées soumises :

- ne comprennent pas de contenu illégal, vulgaire, offensant, raciste ou autrement inapproprié ou discriminatoire ;
- n'encourage pas l'utilisation de substances contrôlées, y compris, mais sans s'y limiter, l'alcool et les drogues ;
- seront rédigées en anglais.

L'organisateur se réserve le droit de disqualifier, à sa seule discrétion, tout participant qui ne respecterait pas les critères susmentionnés.

SÉLECTION DES PROJETS ET FORMATION DES ÉQUIPES

Les candidatures individuelles pour la Compétition ne seront pas acceptées. Cette Compétition est destinée aux équipes qui se formeront pour l'événement.

Il est recommandé de former des équipes de 4 personnes, 5 personnes étant le maximum autorisé, et 3 le minimum. Chaque membre de l'équipe doit répondre aux critères d'éligibilité du présent règlement officiel, et chacun doit être inscrit dans une équipe avant le 11 février 2022 via le formulaire de candidature de la plateforme dédiée : <https://www.platform-super-people-hack.com>. Un participant ne peut pas faire partie de plus d'une équipe. L'Organisateur n'est pas responsable et n'aidera pas à résoudre les éventuels conflits entre les membres de l'équipe.

L'inscription à la Compétition implique la saisie d'informations de base permettant d'identifier le participant, ses coordonnées, son lieu de travail et l'équipe dont il fait partie.

Il convient d'obtenir l'autorisation du supérieur hiérarchique avant de s'inscrire à la Compétition. Chaque entité devra prendre en charge les frais de voyage et d'hébergement, de sorte que l'autorisation du supérieur hiérarchique devra également être obtenue pour les dépenses correspondantes.

Les équipes devront ensuite soumettre leurs idées par le biais d'une "plateforme d'idéation" (site web dédié à l'événement à l'adresse suivante : <https://www.platform-super-people-hack.com>), et

devront remplir une page de projet présentant une description de l'idée et l'approche que l'équipe prévoit d'adopter pour fournir une solution.

INFORMATIONS PRATIQUES ET MATÉRIEL

Les participants doivent être en mesure d'assister à la Compétition qui se tiendra à Montréal les 4 et 5 avril 2022. Pour ceux qui ne peuvent pas assister à l'événement lui-même, les participants peuvent accéder à la plateforme d'idéation pour bénéficier de conseils et développer leurs idées, mais ne pourront pas participer à l'événement lui-même.

Un accès public au WiFi sera fourni.

Les participants doivent apporter leur ordinateur portable professionnel.

L'Organisateur ne peut être tenu responsable si, pour des circonstances indépendantes de sa volonté, la Compétition doit être modifiée, raccourcie ou annulée. L'Organisateur se réserve le droit de prolonger la durée de la Compétition et de reporter toute date définie.

L'Organisateur rappelle aux participants que le réseau peut être soumis à des difficultés techniques pouvant entraîner des ralentissements ou rendre toute connexion impossible. L'Organisateur ne peut être tenu responsable des difficultés d'accès à son site et/ou liées au processus d'inscription en ligne dues à une défaillance du réseau, à des travaux de maintenance ou à un dysfonctionnement des serveurs de la Compétition ou pour toute autre raison. Chaque participant est seul responsable de son accès à Internet.

Chaque participant prend part à la Compétition à ses propres risques.

Pendant la Compétition, les participants s'efforcent de prendre toutes les mesures appropriées afin de sauvegarder leurs propres données et/ou logiciels stockés sur leur équipement informatique contre tout dommage. L'Organisateur ne peut être tenu responsable à cet égard. L'Organisateur ne peut être tenu responsable de la contamination par tout virus ou de toute intrusion d'un tiers dans l'équipement informatique du participant.

Dans la mesure permise par la loi, l'Organisateur exclut toute responsabilité pour toute perte, tout dommage, toute blessure ou tout autre préjudice causé aux participants, à leur équipement informatique et à leurs données stockées, ainsi que toute conséquence sur leur activité personnelle ou professionnelle, autre que le décès ou les blessures résultant d'une négligence de l'Organisateur.

Chaque participant est seul responsable du matériel et des effets personnels qu'il apporte à la Compétition. L'Organisateur ne peut être tenu responsable en cas de vol, de perte, de préjudice ou de dommages causés au matériel et/ou aux effets personnels d'un participant.

Le participant reconnaît que l'Organisateur ne peut être tenu responsable dans le cas où le participant se blesse pendant la Compétition.

LES MENTORS DE LA COMPÉTITION

L'Organisateur assurera la disponibilité de mentors pendant la phase de préparation précédant l'événement et pendant l'événement lui-même.

À la demande d'un participant, les mentors fourniront, à leur seule discrétion et au moment qu'ils choisiront, un retour sur leur projet aux participants inscrits.

Les mentors ne seront pas tenus responsables des pertes ou dommages subis et des coûts et dépenses encourus en raison des conseils qu'ils fournissent aux participants.

SÉLECTION DES FINALISTES POUR L'ÉVÉNEMENT

À la fin de la phase d'idéation, 10 projets seront sélectionnés.

Les collaborateurs de Rio Tinto auront la possibilité de voter pour leurs projets préférés. Les 10 projets ayant obtenu le maximum de votes sur la plateforme idéation de la Compétition seront sélectionnés pour participer à l'événement.

Les équipes seront informées de la sélection des projets finalistes.

JURY DU HACKATHON ET SÉLECTION DES GAGNANTS

Le jury de la Compétition sera composé de représentants de l'Organisateur.

- Le jury évaluera les projets/solutions créés pendant la Compétition sur la base de la présentation finale et selon les critères d'évaluation, qui sont énumérés ci-dessous.
- Les membres du jury peuvent changer à la seule discrétion de l'Organisateur et selon leur disponibilité.
- En cas de conflit d'intérêt, un membre du jury peut se récuser ou être récusé par l'Organisateur pour porter un jugement sur une équipe ou un participant particulier. Cette disqualification n'affectera pas le jugement ou l'examen de la soumission de l'équipe ou du participant par les autres membres du jury.

DÉROULEMENT DU HACKATHON

La participation à la Compétition est gratuite pour les participants. Les repas seront fournis pendant l'événement. Le lieu de l'événement sera ouvert du 4 au 5 avril 2022. Les participants sont libres d'aller et venir à leur guise. Pour les personnes ne résidant pas à Montréal, les frais d'hôtel et de déplacement sont pris en charge par l'Organisateur.

ET LES GAGNANTS SONT...

Le jury sélectionnera les équipes gagnantes de la Compétition en fonction des critères d'évaluation suivants :

- **Simplicité** : Cette idée rend-elle les processus de Rio Tinto plus simples ?
- **Bureaucratie** : Cette idée réduit-elle la bureaucratie ?
- **Impact sur le climat** : Cette idée nous aide-t-elle à réduire notre empreinte carbone ?
- **Innovation** : Dans quelle mesure le projet est-il innovant ?
- **Faisabilité technique** : Techniquement et financièrement réalisable à court et moyen terme.

- **Scalabilité** : La solution a-t-elle un potentiel de développement en ajoutant des ressources ?
- **Conception** : L'expérience utilisateur (UX) est-elle agréable ?

Les décisions du jury sont définitives et ne peuvent être contestées.

RÉCOMPENSES

La Compétition comporte 3 prix :

Les 3 meilleures solutions recevront jusqu'à 30 000 dollars pour être développées.

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

Rio Tinto se réserve le droit, si les circonstances l'exigent, de remplacer les prix par d'autres de valeur équivalente, sans que sa responsabilité ne soit engagée.

Un programme d'incubation pourra être proposé aux équipes gagnantes pour poursuivre le développement du prototype.

Les prix seront remis aux gagnants après l'annonce de la décision du jury le 5 avril 2022 vers 18h00.

ALLOCATION DES PRIX

Les prix seront fournis par Rio Tinto aux gagnants dans un délai maximum de 4 (quatre) mois, à l'adresse indiquée par les gagnants.

Si les coordonnées d'un gagnant sont inexploitable (illisibles, incomplètes ou erronées), ce dernier perdra le bénéfice de son lot. En outre, l'Organisateur ne peut être tenu pour responsable en raison d'une erreur d'acheminement du lot, de la perte de celui-ci lors de son expédition ou de l'impossibilité de contacter le gagnant.

FRAUDE

L'Organisateur pourra annuler toute ou en partie la participation à la Compétition s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de nature informatique, pendant la Compétition. L'Organisateur se réserve, dans ce cas, le droit de ne pas attribuer de prix aux fraudeurs, de disqualifier le projet concerné et/ou d'engager des actions contre les auteurs de ces fraudes. L'Organisateur n'encourt aucune responsabilité envers les Participants du fait des fraudes commises.

PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Toute donnée utilisée dans le cadre de l'événement peut être soumise à des droits de propriété intellectuelle. Les participants sont tenus d'utiliser ces données conformément et dans le respect de tout droit de propriété intellectuelle.

L'autorisation accordée aux participants d'utiliser les données fournies par l'Organisateur est limitée à la durée de la Compétition. Toute utilisation de ces données en dehors du cadre de la Compétition est soumise à un accord préalable distinct conclu entre l'Organisateur et les participants.

Les participants à la Compétition sont conscients et acceptent que les droits intellectuels et la propriété de leur travail résultant deviendront la propriété exclusive de Rio Tinto pour un usage commercial.

Les participants autorisent expressément l'Organisateur à publier, communiquer, divulguer et représenter les idées et les résultats du travail soumis, verbalement, graphiquement ou par écrit, sur tout support dans le monde entier et sans restriction de temps, et par tout moyen, présent ou futur, gratuitement, en relation avec cette Compétition.

DROITS À L'IMAGE

Les participants peuvent être filmés ou photographiés pendant la Compétition. En s'inscrivant à la Compétition, les participants acceptent l'utilisation et la diffusion de leur image par l'Organisateur, y compris pour des événements promotionnels survenant après la Compétition. La production et la diffusion de films et de photographies de l'événement ne donneront lieu à aucune rémunération des participants.

VALIDITÉ

Si une ou plusieurs dispositions du présent règlement devaient être déclarées non exécutoires, les autres dispositions ne seraient pas affectées et resteraient exécutoires.

DROIT APPLICABLE ET RÉOLUTION DES CONFLITS

Le présent règlement et tout litige contractuel et non contractuel en rapport avec celui-ci seront régis, interprétés et prendront effet conformément au droit britannique. Tout litige découlant du présent règlement ou en relation avec celui-ci devra faire l'objet d'un règlement à l'amiable.

En cas d'échec d'un règlement à l'amiable, les parties se soumettent à la compétence exclusive des tribunaux britanniques pour décider et régler toute réclamation, tout litige ou toute question découlant du présent règlement ou en relation avec celui-ci ou établi par lui (qu'il soit contractuel ou non contractuel).