



RÈGLEMENT DU HACKATHON VÉLIB' MÉTROPOLE

ARTICLE 1 – Organisation

L'organisation du Hackathon Vélib' Métropole est confiée à la société Smovengo -désignée ci-après comme l'Organisateur- par le Syndicat Autolib Vélib' Métropole (SAVM) dans le cadre du marché public de location de vélo en libre-service Vélib'.

Smovengo est une société par actions simplifiée au capital de 6 312 000 euros, dont le siège social est situé 10 rue du Commandant d'Estienne d'Orves, 92390 Villeneuve-la-Garenne, immatriculée au registre du Commerce et des Sociétés de Nanterre sous le numéro 830 888 640.

Le terme Hackathon désigne ici un challenge d'équipe, qui se déroulera sur une durée d'environ 8 semaines, du 29 septembre à la fin du mois de novembre (pour les équipes sélectionnées).

Le présent règlement a pour objet de définir les conditions et règles de la participation au hackathon.

Les informations sur le hackathon sont consultables sur le site internet suivant : <https://blog.velib-metropole.fr/hackathon/>

ARTICLE 2 – Objectifs du Hackathon Vélib' Métropole

Dans le cadre de sa recherche continue d'amélioration de la qualité de service rendue à ses usagers, Vélib' propose **deux défis** aux participants, qui se réunissent librement pour concevoir des projets innovants à même de contribuer à y répondre.

- **Défi 1 : L'amélioration de la régulation des vélos entre les stations du réseau**

l'amélioration de régulation des stations, c'est-à-dire la bonne répartition des vélos sur l'ensemble du réseau Vélib'. Il s'agit de corriger les déséquilibres de remplissage à l'échelle du réseau générés par les usagers. L'idée est ici de mettre à disposition des équipes les données utiles et de contribuer à améliorer les processus de régulation à moyens donnés.

- **Défi 2 : L'amélioration de l'information utilisateur**

l'amélioration de l'information utilisateur s'entend comme toute information qui facilite l'expérience des usagers. Il s'agit ici d'améliorer la qualité de l'information à la disposition des usagers et de favoriser l'utilisation du service au sein d'itinéraires combinant plusieurs modes de transport.

ARTICLE 3 – Déroulé du Hackathon

Inscriptions : les inscriptions au hackathon sont ouvertes le 12 septembre, avec inscription recommandée au webinaire de présentation et de mise à disposition des données, organisé en ligne le 22 septembre de 12h30 à 13h 30. Les intéressés ont jusqu'au 29 septembre pour constituer leur équipe de 3 personnes au minimum et soumettre leur candidature sur le site dédié Vélib' Métropole.

Dépôt des projets : les idées de projet devront être communiquées avant le 16 octobre. Les projets sélectionnés (jusqu'à 10 projets maximum) par les équipes Vélib' seront notifiés au plus tard le 27 octobre. Ils seront approfondis avant d'être présentés au jury à la fin du mois de novembre, date de soutenance orale des projets puis de remise des prix organisé à Paris (le lieu et la date seront confirmés ultérieurement).

Livrable attendu : les idées de projet devront être communiquées sous forme libre mais suivant un guide de présentation incluant à minima :

- Une réponse détaillée et technique de la solution proposée, de son potentiel et de ses implications répondant au questionnaire envoyé à la suite de l'inscription,
- Tout support complémentaire jugé pertinent par l'équipe (document, vidéo, application etc.)

Et pour les équipes sélectionnées, un support de présentation pour la soutenance finale, d'une durée de 20 min par équipe.

Sélection des finalistes : sur les équipes constituées, selon les critères définis à l'article 7 du présent document, celles qui auront les meilleures notes (dans la limite de dix équipes maximum) à l'issue de la remise de leur projet, accéderont à la finale. Ces dernières auront accès à des données et ressources spécifiques et seront conviées notamment à une journée de visite et d'échange dans les locaux de l'opérateur de Vélib', Smovengo le 8 novembre.

Présentation finale et remise des prix : les équipes finalistes présenteront leur projet devant le jury qui désignera les trois équipes lauréates. Ces équipes lauréates se verront attribuer des prix tels que détaillés à l'article 4.3 « Dotation » du présent Règlement.

ARTICLE 4 – Conditions et modalités de participation au Hackathon de Vélib' Métropole

Le Hackathon Vélib' Métropole est ouvert à toute personne physique âgée de dix-huit (18) ans minimum et acceptant de participer en équipe de 3 personnes minimum. En participant au Hackathon, les Participants acceptent expressément et sans réserve l'intégralité de son Règlement.

L'inscription au Hackathon Vélib' Métropole est gratuite et implique une inscription préalable obligatoire sur le site dédié à l'évènement par le service Vélib' Métropole dont l'adresse internet est la suivante : <https://blog.velib-metropole.fr/hackathon/>

Les inscriptions se font par équipe par la ou le chef d'équipe.

Pour chaque participant(e), les informations suivantes doivent obligatoirement être indiquées dans le formulaire d'inscription au Hackathon Vélib' Métropole : - Civilité - Nom - Prénom - Adresse courriel

Les équipes dûment inscrites au Hackathon de Vélib' sont ci-après dénommées « le(s) Participant(s) ».

ARTICLE 5 – Données du service Vélib' Métropole mises à disposition des Participants

Les Participants auront à disposition différents types de données anonymisées sur deux périodes d'études d'une durée d'un mois. Les périodes choisies sont du 1er au 28 février 2023 (usages faibles) et du 1er au 30 juin 2023 (usages forts) :

- L'historique de l'état des stations, c'est-à-dire le nombre de vélos disponibles / à réparer pour chaque station du parc et à tout moment de la période d'étude.
- Toutes les courses réalisées par les usagers pendant les deux périodes.
- L'ensemble des actions de régulation faites par les opérateurs Smovengo.
- Les signalements des usagers concernant les vélos abandonnés (Hors station).
- Le nombre et descriptif des véhicules de l'entreprise, disponibles pour les tâches de régulation.

Le service Vélib' Métropole organisera avec les équipes sélectionnées pour la soutenance de leur solution, différents points d'échange avec des experts pour les accompagner dans leur travail.

ARTICLE 6 – Définition des Livrables attendus au service Vélib' Métropole

Les équipes inscrites en bonne et due forme (voir article 4 plus haut) seront invitées à **remettre jusqu'au 16/10 9:00 un dossier présentant leur projet**. La solution proposée pourra être communiquée sous forme libre incluant les éléments suivants :

- Une description détaillée et technique de la solution proposée (min. 1000 caract.) répondant au questionnaire envoyé à la suite de l'inscription,
- Tout support complémentaire jugé pertinent par l'équipe (document, vidéo, application etc.)

Pour les équipes sélectionnées, ces dernières devront communiquer **au plus tard la veille de la finale :**

- Un support de présentation, qui appuiera la soutenance finale, d'une durée de 20 min par équipe,

ARTICLE 7 – Sélection des projets par le service Vélib' Métropole

Le premier jury interne composé de personnels qualifié du service Vélib' Métropole sélectionnera jusqu'à dix (10) projets pour approfondir leur travail sur la base du dossier conformément à l'article 5 à remettre avant le 16/10.

Les critères de sélection à titre indicatif pourront être :

- Résolution des défis
- Amélioration du bilan carbone actuel
- Coût estimatif
- Facilité de mise en œuvre
- Attractivité pour des nouveaux usages du service Vélib' Métropole
- Usage des ressources ouvertes du service Vélib' Métropole
- Usage des ressources ouvertes FabMob
- Accessibilité tout public

Les équipes retenues se verront ouvrir l'accès à des ressources complémentaires. Les décisions du jury ne seront pas motivées.

ARTICLE 8 – Prix et jury

Le Hackathon Vélib' donnera lieu à la remise de trois prix par le jury : “régulation des stations du réseau”, “information usagers”, et “prix du jury” avec :

- Une dotation de 1 000€ pour chaque équipe lauréate
- Des abonnements V-Max pour chaque membre de l'équipe lauréate, et l'attribution de minutes bonus utilisables sur le service Vélib'
- La diffusion et mise en avant des projets des trois lauréats sur les différents canaux de communication du service Vélib' Métropole à l'ensemble de la communauté et des communes adhérentes.

Les jurys sont composés de personnels qualifiés et de représentants du service Vélib' Métropole et de personnalités extérieures reconnues pour leur expertise en matière technologique, d'innovation ou de connaissance des défis. Le jury final réunit des représentants de la Fabrique des Mobilités, Les Designers éthiques, l'association cycliste Enlarge Your Paris, la Ville de Paris ou la Métropole du Grand Paris, ainsi que des personnalités qualifiées parmi lesquelles Cédric Villani.

A noter que le lot doit être accepté tel quel. L'Organisateur se réserve le droit de remplacer toute dotation par une dotation d'une valeur équivalente ou de caractéristiques proches. Les dotations remises aux Participants ne pourront donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la remise de leur contre-valeur en argent, ni à leur échange ou remplacement pour quelque cause que ce soit.

Les Participants autorisent toute vérification concernant leur identité, leur domicile (adresse postale, adresse internet et/ou numéro de téléphone). Toutes les informations relatives à l'identité qui seraient fausses entraîneraient la nullité de la participation et l'annulation de la dotation attribuée à l'équipe.

ARTICLE 9 – Garanties et responsabilités



9.1 Le Participant s'engage à fournir, dans son formulaire d'inscription au Hackathon du service Vélib' Métropole, des informations réelles et sérieuses le concernant.

9.2 Le Participant déclare et garantit au service Vélib' Métropole qu'il dispose de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle afférents aux créations constitutives du projet qu'il réalise dans le cadre du Hackathon du service Vélib' Métropole et à sa documentation afférente, ou être dûment autorisé à agir au nom et pour le compte du ou des autres titulaire(s) des droits sur ce projet et sur sa documentation afférente. Le Participant garantit au service Vélib' Métropole contre tous recours de tiers à cet égard et reconnaît être informé qu'il sera tenu pour seul responsable en cas de violation de la présente obligation de garantie.

9.3 Le Participant s'engage à respecter les conditions d'utilisation des métadonnées mis à sa disposition par le service Vélib' Métropole conformément à l'article 5 « Données du service Vélib' Métropole mise à disposition des Participants » du présent Règlement et sera seul responsable en cas de recours de tiers résultant d'utilisations non-conformes qu'il réaliserait de ces données.

9.4 Le service Vélib' Métropole se réserve le droit de prolonger, écarter, modifier ou annuler le présent Hackathon à tout moment en cas d'évènement qualifié de force majeure, tels que ceux reconnus par la jurisprudence française, sans qu'il puisse être prétendu à aucune indemnité par les Participants. Sa responsabilité ne saurait être engagée du fait de ces modifications.

9.5 Le service Vélib' Métropole se réserve le droit d'exclure de la participation au présent Hackathon toute personne ne respectant pas ce règlement ou troublant son déroulement.

ARTICLE 10 – Régime juridique des projets des Participants

Tous les droits de propriété intellectuelle sur les idées et les applications d'un participant restent acquis au participant qui en est le propriétaire sauf si le participant est employé du service Vélib' Métropole. Tout droit de propriété intellectuelle d'un tiers reste acquis au tiers ou aux tiers qui en sont propriétaires. Les droits de propriété intellectuelle de tiers doivent être clairement identifiés par les participants, ainsi que les conditions de licence applicables et d'autres détails relatifs à leur utilisation. Les participants conviennent qu'ils ne porteront pas atteinte au droit d'auteur, à la conception, au droit de la base de données ou à la marque déposée ou à tout autre droit de propriété intellectuelle d'un tiers.

Compte tenu des critères listés à l'article 6 du présent règlement, les participants sont encouragés à publier, documenter, et favoriser la réutilisation de tout ou partie de leur création sous licence *open source*. Les lauréats acceptent que leur solution sera sous la licence *open source*.

ARTICLE 11 – Données à caractère personnel des Participants

En application de la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 modifiée relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, il est précisé que les données à caractère personnel recueillies auprès des Participants dans le cadre du présent Règlement sont obligatoires pour valider la participation au Hackathon et,



qu'à ce titre, elles feront l'objet d'un traitement dont le responsable de traitement est l'Organisateur. Ces données pourront être utilisées pour les besoins de la gestion du Hackathon par Vélib', et seront conservées uniquement pendant la durée du Hackathon. Les personnes sur lesquelles portent les données auront le droit d'en obtenir communication auprès de l'organisateur, d'en exiger, le cas échéant, la rectification en contactant dpo@smovengo.fr. Ces données peuvent être adressées à leur demande, aux organismes officiels et aux autorités administratives ou judiciaires pour satisfaire aux obligations légales ou réglementaires. Les Participants au Hackathon du service Vélib' Métropole dont le projet aura été sélectionné comme le meilleur par le jury autorisent le service Vélib' Métropole, à titre gratuit, à utiliser et à diffuser leurs nom et prénom sur le site internet service Vélib' Métropole, pour une durée de un (1) an à compter de la publication des résultats.

Article 12 – Communication et droit à l'image

Lors de son inscription au Hackathon, le Participant accepte que le service Vélib' Métropole diffuse son image sur les supports de son choix, médias papier et internet sur le site institutionnel et les comptes officiels du service Vélib' Métropole dans le cadre de sa communication externe et interne, et ce, pour une durée de cinq (5) ans. Le Participant renonce ainsi à tout droit sur son image et accepte par avance la diffusion de photographies pouvant être prises à l'occasion des différents événements afférant au Hackathon. Si un Participant ne souhaite pas apparaître sur les réutilisations par le service Vélib' Métropole des photos ou enregistrements réalisés, il devra l'aviser par écrit au moment de son inscription.

Chaque Participant reconnaît et accepte que le service Vélib' Métropole puisse, dans un délai de trois (3) ans suivant la désignation des lauréats, utiliser le Hackathon à des fins de communication, de promotion de ses services et de marketing du service Vélib' Métropole, quel qu'en soit le format, le moyen et le support (site internet, bannières publicitaires, réseaux sociaux, newsletter, communiqué de presse, etc.), connus ou inconnus à ce jour.

Article 13 – Accessibilité au Règlement au Hackathon du service Vélib' Métropole

Le présent Règlement peut être consulté sur le site <https://blog.velib-metropole.fr/hackathon/> et/ou pourra être adressé gratuitement à toute personne en faisant la demande, à l'adresse suivante, avant la clôture des inscriptions : hackathon@velib-metropole.fr

Article 14 – Validité du règlement

Si l'une ou plusieurs dispositions du présent règlement devaient être annulées ou déclarées sans effet, il n'en résulterait pas pour autant la nullité de l'ensemble du règlement ou de ses autres dispositions et cela n'affecterait pas l'exécution des engagements souscrits par les parties au titre des présentes.



ARTICLE 15 – Loi application et opposabilité du Règlement

Le présent Règlement est soumis au droit français.

ARTICLE 16 – Dépôt légal

Le règlement est déposé le 12/09 à l'étude AJC, commissaires de justice, dont le siège est 6, rue de la République à CARCASSONNE (11000).

Le règlement peut être modifié à tout moment sous la forme d'un avenant par l'organisateur, dans le respect des conditions énoncées, et publié par annonce en ligne sur le site. L'avenant est enregistré à l'étude AJC, commissaires de justice, dépositaire du règlement avant sa publication. Il entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et tout Participant sera réputé l'avoir accepté du simple fait de sa participation au Hackathon, 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 Hackathon. Le règlement est adressé gratuitement à toute personne en faisant la demande écrite par courrier, avant la date de clôture du jeu à l'adresse suivante : hackathon@velib-metropole.fr

Le règlement complet peut être également consulté en ligne sur le site du Hackathon. Les frais postaux nécessaires à l'obtention du règlement seront remboursés sur simple demande sur la base du tarif "lettre" en vigueur.

ARTICLE 17 – Acceptation du Règlement

Toute personne inscrite sur le Site du Hackathon et au Hackathon ("le Participant" ou "Vous") doit prendre connaissance et accepter expressément le Règlement. En y accédant et en l'acceptant, Vous :

(i) Avez conclu un contrat avec l'Organisateur ayant force exécutoire. Étant précisé que l'inscription et la participation au hackathon n'a, en aucune manière, pour effet de créer un lien de subordination entre la Société Organisatrice et le Participant ;

et

(ii) Acceptez de manière pleine et entière sans réserve de respecter le présent Règlement en toutes ses dispositions. L'acceptation se faisant au moyen d'une case en ligne à cocher lors de l'inscription au Hackathon.

Le non-respect dudit Règlement entraîne l'annulation immédiate de la participation et de l'attribution éventuelle des dotations.