



HACKATHON « **J'IMPACT** ma **Sécurité Civile** »

Groupe Jeunesse – Beauvau de la Sécurité Civile

RÈGLEMENT

Préambule

Le Groupe Jeunesse – Beauvau de la Sécurité Civile (Groupe Jeunesse – Beauvau de la Sécurité Civile, ci-après désigné « Organisateur ») organise le HACKATHON « **J'IMPACT** ma **Sécurité Civile** » (ci-après désigné le « Hackathon »).

Dans le cadre de cet événement, le Webinaire de l'État sera mis à disposition des participants.

1-Organisation du Hackathon

Le Hackathon se déroulera en plusieurs étapes :

- a) Inscription au 'Hackathon à partir du 09 /04/2025 jusqu'au 04/05/2025 par l'intermédiaire d'un formulaire dédié. L'inscription est accordée sous réserve de sa validation par l'Organisateur.
- b) Choix de la thématique et acceptation du présent règlement lors de l'inscription des participants.
- c) Organisation d'un webinaire du 12/05/2025 – 18h30-19h30 (heure de Paris), ayant pour but de présenter aux équipes se challengeant les objectifs, la plateforme, et les thématiques du Hackathon.
- d) Déroulement du Hackathon, les 16, 17 et 18 mai 2025, via la plateforme webinaire de l'Etat :
 - Jour 1 à partir de 13h30 : Formation des équipes et conférence,
 - Jour 2 : Phase d'idéation et début du développement des prototypes.
 - Jour 3 : Finalisation des projets, présentations au jury
 - dans les jours qui suivent une cérémonie de remise de prix sur Paris

Les équipes participant au Hackathon présenteront le fruit de leur travail à l'ensemble des Participants, pendant une durée de 5 mn par projet, selon les modalités présentées lors de l'événement.

2-Objectifs du Hackathon

L'objectif de cet Hackathon est de promouvoir la sécurité civile du futur, en relevant des défis d'intérêt général et en renforçant la participation citoyenne.

Il s'agit en particulier de :

- e) Proposer des solutions concrètes pour améliorer le modèle de notre Sécurité Civile.
- f) Encourager les pratiques de partage et d'ouverture, afin de garantir la transparence, la réutilisabilité et l'évolutivité des solutions proposées.
- g) Favoriser la coopération intersectorielle entre experts, partenaires privés et acteurs de la société civile.
- h) Concevoir des prototypes et concepts ayant un fort impact.

3-Évaluation et récompenses

✓ Evaluation :

Les projets seront évalués selon les étapes suivantes :

Évaluation : Les équipes présenteront leurs projets devant le jury, et les lauréats seront désignés en fonction des critères suivants :

Critères	Description
Pertinence	Le projet répond-il à un besoin réel de terrain ?
Impact	Les bénéfices attendus sont-ils mesurables et significatifs ?
Faisabilité	Le projet peut-il être mené avec les ressources actuelles ?
Adaptabilité	La solution est-elle adaptable dans le temps avec les besoins de notre société ?

✓ Récompenses

Les équipes lauréates bénéficieront :

- D'une mise en avant spéciale lors de la remise des prix officielle
- D'un soutien spécifique : le grand prix et les lauréats recevront un accompagnement pour approfondir leur projet. Les détails de ces prix seront communiqués pendant le Hackathon.

4-Conditions de participation au Hackathon

La participation au Hackathon est gratuite et ouverte à toute personne dont l'inscription a été validée par les Organisateurs, agissant en tant que personne physique ou en tant que représentant d'une personne morale. Cette participation s'effectue en équipe.

Le nombre d'équipes étant limité, les Organisateurs se réservent le droit de valider ou non les inscriptions en fonction des places disponibles et de la pertinence des candidatures.

La participation est conditionnée à l'acceptation sans réserve de l'intégralité des clauses du présent règlement. L'inscription s'effectue en équipe (de 3 à 5 membres). L'âge moyen maximum de l'équipe doit être de 30 ans et chaque équipe doit être mixte.

La participation est limitée à un seul projet par équipe.

Le Participant fait son affaire personnelle de ses outils de travail, de réflexion, de présentation. Les Organisateurs fournissent uniquement l'accès à la plateforme. La participation est limitée à un seul projet par équipe.

5-Ressources mises à disposition des participants

Les participants au Hackathon auront à disposition durant toute la durée de l'évènement :

- ✓ L'accès à la plateforme,
- ✓ Un environnement collaboratif,
- ✓ Un accompagnement sur place par des mentors et des experts techniques.

6-Traitement des données à caractère personnel des Participants

Les opérations de traitement de données à caractère personnel nécessaires à l'organisation du Hackathon et à la communication portant sur cet événement sont soumises au règlement général sur la protection des données (RGPD).

Les données à caractère personnel des Participants ne sont traitées par les Organisateurs, responsables de ce traitement, que pour la finalité de l'organisation du Hackathon et de son suivi dans le cadre de la mission d'intérêt public du ministère de l'Intérieur en application de l'article 6, 6° du décret n° 2019-1088.

À ce titre, ces données ainsi que celles relatives à la traçabilité des actions des Participants sont conservées pendant une durée maximale d'un an à compter de la clôture du Hackathon. Le registre de ces activités de traitement sera mis à jour par le ministère de l'Intérieur.

7-Propriété intellectuelle et industrielle des participants

Le Participant ne saurait se prévaloir de droits de propriété intellectuelle ou industrielle sur les données mises à disposition au cours du Hackathon et les travaux qu'il aura réalisés dans le cadre du Hackathon qui auraient pour objet ou pour effet de limiter la réutilisation de ceux-ci par les Organisateurs ou les tiers.

Les travaux développés par le Participant seront déposés sur un dépôt public mis à sa disposition par les Organisateurs. Ils seront publiés dans les conditions prévues par le livre III du code des relations entre le public et l'administration.

Le Participant autorise expressément et gratuitement les Organisateurs, à publier, communiquer, exposer et divulguer oralement, graphiquement ou par écrit les projets présentés dans le cadre de cet Hackathon.

8-Droit à l'image

Les participants seront sollicités, lors de l'inscription au Hackathon, pour accorder ou non la cession de leur droit à l'image. Cette autorisation vaudra acceptation de l'utilisation et la diffusion à titre gracieux de leur image et leur voix par les Organismes dans le cadre de la promotion du Hackathon et sur l'ensemble des supports de communication. Elle est valable pour une durée de 1 an.

9-Acceptation du règlement

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

Les Organismes se réservent le droit de modifier le présent règlement à tout moment sous la forme d'un avenant adressé par mail aux participants inscrits et tenu à disposition de ces derniers sur la plateforme de l'événement. Tout Participant qui refuse la ou les modifications intervenues ne pourra pas participer au Hackathon.

10- Obligations générales

Les Participants s'engagent à respecter le présent règlement, les règles de sécurité et les autres Participants ainsi que les lieux et le matériel mis à leur disposition. Les Participants sont seuls responsables du contenu des travaux développés dans le cadre du Hackathon.

Lors du Hackathon, il appartient à tout Participant de prendre toutes les mesures appropriées afin de protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte, la responsabilité des Organismes ne saurait être engagée.

Les Organismes se réservent le droit d'exclure tout Participant qui ne respecterait pas les obligations prévues à l'alinéa précédent ou dont le comportement ou l'attitude est susceptible de porter atteinte au bon déroulement de l'événement.

11- Responsabilité et litige

En cas de force majeure ou événements similaires, les Organismes se réservent le droit de reporter, d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler cet Hackathon sans que leur responsabilité puisse être engagée de ce fait. Les candidats s'interdisent toute réclamation ou demande de dédommagement à ce sujet. Le présent règlement est soumis à la loi française. Tout litige né à l'occasion du présent Hackathon et qui ne pourrait être réglé à l'amiable sera soumis aux tribunaux compétents de Paris.