

REGLEMENT

« HACKATHON 2018 »

ARTICLE 1 : ORGANISATEUR

La SONATEL, société anonyme avec Conseil d'Administration au capital social de cinquante (50) milliards de F CFA ayant son siège social au 64, Voie de Dégagement Nord (VDN) BP 69 à Dakar, immatriculée au RCCM de Dakar sous le numéro SN.DKR.74 B 61, dûment représentée par Monsieur Sékou DRAME, Directeur Général de ladite société., Ci-après dénommée individuellement «la Société Organisatrice » organise un concours de développement applicatif, connu communément sous le nom de « HACKATHON ».

Le « HACKATHON » a pour objectif principal de sensibiliser les jeunes sur l'apport des technologies de l'innovation dans le développement économique, et de les préparer ainsi à l'entrepreneuriat en les aidant à aller du stade d'idée à startup.

Plus largement, ce concours de développement applicatif a pour thème : Tous **embarquer pour la révolution numérique**, avec cinq catégories suivantes :

- IOT
- Robotique/ Intelligence Artificiel
- Social Impact (m-agri, e-santé, E-Edu)
- Jeux et divertissements
- Fintech

Le Challenge permettra aux jeunes développeurs :

- De concrétiser leurs projets.
- De participer dans le développement du continent à travers les TIC.

ARTICLE 2 : PARTICIPATION

Toute personne physique ou morale peut participer à ce concours.

Ce concours est gratuit et ouvert aux développeurs étudiants inscrits au titre de l'année universitaire 2017/2018 des établissements d'enseignement agréés du Sénégal, aux développeurs informels et aux développeurs constitués en PME/PMI donc disposant d'un Registre de commerce ou d'un NINEA de moins d'un an.

Les candidats intéressés par les thèmes proposés pourront se signaler en remplissant le formulaire d'inscription.

La volonté de fraude avérée ou toute tentative de tricherie démontrée d'un participant, notamment par la création de fausses identités permettant de s'inscrire plusieurs fois, sera sanctionnée par l'interdiction formelle et définitive de participer au présent concours.

Les inscriptions font état des noms de tous les membres de l'équipe.

Ce Concours se déroule en trois phases :

La 1ère Phase : inscription, sensibilisation et sélection des participants.

Les candidats doivent s'inscrire via le lien d'inscription <http://hackathon.dakardigitalshow.com/souscription>

Entre le 4 et le 18 Octobre 2018 à 23H59. L'inscription est gratuite et implique un accord plein et entier au présent règlement. Toute inscription incomplète ne sera pas enregistrée.

Pour participer, vous devez :

- Être muni d'une carte d'identité et/ou carte d'étudiant en cours de validité pour l'année 2017/2018.
- Résider au Sénégal et disposer d'un numéro de téléphone (mobile) sur lequel nous pouvons vous contacter.
- Pour les PME/PMI, disposer d'un registre de commerce ou d'un NINEA.

Chaque équipe doit être composée de cinq (5) personnes au maximum. Les noms des membres de l'équipe doivent être précisés lors de l'inscription au concours.

Vous devrez par ailleurs désigner un leader et par souci d'anonymat donner un nom à votre équipe.

Les participants individuels, sans groupes, ni projets peuvent aussi s'inscrire.

Sur place les mentors feront les groupes pour ceux qui vont s'inscrire individuellement et voudront intégrer des groupes pour être soutenus.

La participation est exclusivement limitée à une seule participation par groupe (même nom, même groupe).

Dix (10) à quinze (15) projets au total seront sélectionnés par un jury parmi les inscrits, constitués en groupes de quatre personnes maximum.

Le jury est le seul habilité à peser le potentiel de chaque candidat. Ce concours n'est soumis à aucune obligation d'achat ni frais de gestion de dossier.

La 2e phase : déroulement du concours

Le Hackathon se déroulera le deuxième Week-end du mois de novembre les 9, 10 et 11 dans les locaux de la Maison d'Éducation Mariama Ba de Gorée. Les développeurs sont invités à créer des applications fonctionnelles sur les thèmes proposés.

La 3e phase : choix finalistes, améliorations et délibération

A la fin de la seconde phase, chaque équipe devra faire une démonstration (filmée) de leur projet réalisé, sur une durée de cinq minutes maximum. Ensuite le jury devra choisir les trois finalistes, suivant une grille d'évaluation qui sera présentée avant le démarrage du concours. Les vidéos des présentations seront mises en ligne sur les réseaux sociaux, et un vote sera ouvert pour permettre à des internautes (amis, familles ou simples intéressés) de noter les projets (par SMS). A chaque équipe de faire la promotion de son produit pour avoir le plus de vote des internautes. Parallèlement, les membres du jury vont à leur tour donner une note finale aux équipes finalistes après améliorations. Les résultats du vote ouvert seront affichés sur le site. Cependant les notes finales n'apparaîtront que lors de la délibération finale.

Les 3 meilleures applications seront retenues et primées. Des lots de consolation sont prévus pour les autres participants.

Les lauréats seront annoncés et les lots seront remis lors de la cérémonie de clôture du Dakar Digital Show 2018.

Le jury étant souverain, le choix de l'application et du lauréat ne pourra être contesté de quelque manière que ce soit.

Critères d'évaluation :

Le concours cherche à valoriser les usages des technologies innovantes.

Le jury notera également chaque concept d'application selon les critères suivants :

- Créativité, originalité de la conception de l'application
- Finalité technique et fonctionnelle
- Corrélation au thème
- Ergonomie et Graphisme

Définition des domaines d'innovation :

Innovation technologique : intégrant une technologie récente, avec pour objectif de répondre à un besoin actuel du marché et d'anticiper sur des besoins futurs, quel que soit le domaine d'activité concerné.

Innovation sociale : répondant par le biais de technologies et/ou de services à un besoin social non entièrement ou mal satisfait (nouveau mode de prise en compte des usagers et de leurs moyens, dans leur intérêt collectif, de manière durable et viable).

Lors de l'évaluation des projets par le jury, seront également pris en compte les critères dits RSE (Responsabilité Sociétale et Environnementale) :

Critères d'éligibilité :

Les projets devront avoir un caractère exclusif et ne pas avoir été présentés à un autre concours, ni même avoir fait l'objet d'une publication.

Les candidats ne doivent pas soumettre des applications qui présentent (via du texte, des images, des vidéos ou tout contenu multimédia) ou dirigent vers :

- Un contenu illicite (contraire aux bonnes mœurs) ;
- Des incitations à la haine ou à la violence ;
- Un contenu inapproprié pour les personnes âgées de moins de 13 ans, notamment ;
- Des scènes de violence ou un langage inapproprié ;

- Un contenu à caractère pornographique, obscène ou sexuel, ou présentant des ;
- Scènes de nudité une application ou un site de jeux (d'argent et de hasard) ;
- Un contenu portant atteinte à la vie privée ou au droit à l'image d'un tiers ;
- Un contenu entravant le fonctionnement de tout autre service tiers ;
- Un contenu portant atteinte aux droits de propriété intellectuelle (droits d'auteur) et industrielle (les brevets, les marques, les indications géographiques) des références à une religion, une confrérie religieuse ;
- L'affiliation à une secte, un parti politique ;
- Et de manière générale vers tout contenu contraire à la loi.

ARTICLE 3 : CALENDRIER

- Le concours se déroule selon le format suivant :
- 04 Octobre 2018 : ouverture des inscriptions
- 18 Octobre 2018 : clôture des inscriptions
- 23 Octobre 2018 : Sélection des participants et envoi des convocations des participants
- 9, 10 et 11 Novembre 2018 : déroulement du concours et sélection des finalistes
- 5, 6 et 7 Décembre : délibération finale et remise des lots de participation

Pour des raisons indépendantes de sa volonté, Orange peut être contraint de modifier ce calendrier : toute modification sera annoncée sur le site internet du Challenge auquel les candidats sont invités à se rendre régulièrement : <http://hackathon.dakardigitalshow.com/souscription>

ARTICLE 4 : JURY

Le jury sera composé de professionnels du secteur de l'innovation, des technologies innovantes, et de représentants partenaires compétents dans le

domaine de la création, du financement et de manière plus générale de l'élaboration d'un projet de création d'entreprises innovantes.

Le Jury est souverain. Il n'est pas tenu de justifier ses décisions et celles-ci sont sans appel.

Les critères indicatifs d'appréciation pour la sélection et l'attribution des prix par le jury sont notamment :

- Caractère de l'innovation présentée dans le projet en tant que telle ou par ses applications aux domaines de l'Économie Sociale et Solidaire.
- Qualité, pertinence et contenu de la présentation du projet.
- Potentiel du projet face à la réalité du marché - aspects de faisabilité.

La liste énumérant les critères de sélection n'est pas exhaustive. Le jury est autorisé, selon les dossiers présentés à prendre en compte d'autres éléments dans sa notation.

ARTICLE 5 : PRIX

1^{er} Prix :

- **Chèque de 3 000 000 Fcfa**
- **\$3500 adcredit Facebook**
- **Accompagnement Sonatel**
- **Smartphone (pour chaque membre)**
- **Facebook Oculus VR (pour chaque membre)**
- **Domino 4G (pour chaque membre)**

2eme Prix

- **Chèque de 2 000 000 Fcfa**
- **\$2500 adcredit Facebook**
- **Accompagnement Partenaire**
- **Smartphone (pour chaque membre)**
- **Domino 4G (pour chaque membre)**

3éme Prix

- **Chèque de 1 000 000 Fcfa**

- **\$1000 adcredit Facebook**
- **Accompagnement KIWI**
- **Smartphone (pour chaque membre)**
- **Domino 4G (pour chaque membre)**

Pour les autres équipes

- Goodies :
 - Polo, Stylo, blocs notes, sacoche Hackathon
 - Clé USB
- Autres récompenses :
 - Diplômes de participation
 - Et d'autres surprises ...

ARTICLE 6 : DROITS DE COMMUNICATION

Du fait de sa participation au présent concours, tout candidat autorise la SONATEL à utiliser sur tout type de support et par tous moyens (connus ou inconnus à ce jour) dans le monde entier et pour une durée d'un an, ses noms prénoms, adresse, numéro de téléphone, sa voix et éventuellement photographie dans toute manifestation promotionnelle liée au présent concours sans que cette utilisation ne puisse donner lieu à une quelconque contrepartie.

Toute application présentée au présent Concours et diffusée par Orange mentionnera obligatoirement le nom du ou des auteurs et le nom de leur établissement scolaire le cas échéant.

ARTICLE 7 : PROPRIETES ET GARANTIES

7.1 Propriété intellectuelle

Les participants restent propriétaires des applications soumis au concours et de leurs droits d'exploitation. Il leur appartient de protéger leur création en déposant leur marque, modèle, nom de domaine et éventuellement un brevet.

Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas de préjudices résultant d'une négligence de la part du participant et concernant la protection de la

propriété intellectuelle, notamment du fait de la notoriété liée à la participation au concours.

Le Partenaire reconnaît et accepte par avance que les Résultats, autres que les Résultats Protégés, puissent être divulgués publiquement en tout ou partie par SONATEL et ses filiales, lors de l'annonce officielle des résultats du Concours et/ou de la remise du prix mais aussi à travers notamment des revues techniques ou lors de conférences et/ou salons

SONATEL et les membres du jury s'engagent à signer une charte de confidentialité concernant la non-divulgence des informations relatives aux applications.

7.2 Garantie

Le développeur garantit qu'il dispose de tous les droits de propriété intellectuelle permettant de participer à ce concours et qu'à ce titre, il garantit que l'application fournie en exécution du présent contrat ne porte pas atteinte à des droits de tiers et ne constitue pas une contrefaçon d'une œuvre préexistante.

Le développeur garantit SONATEL contre toute action en contrefaçon qui pourrait être intentée à son encontre par toute personne physique ou morale se prévalant d'un droit de propriété intellectuelle portant sur les applications.

Le développeur prendra à sa charge l'ensemble des condamnations au principal, frais et accessoires auxquels pourrait être condamné SONATEL par une décision de justice devenue définitive condamnant SONATEL pour contrefaçon.

7.3 Droits d'exploitation

Par la présente Convention, Le Partenaire accorde une licence exclusive d'exploitation, sur la Solution à Sonatel dans les conditions financières négociées avec le développeur et qui fera l'objet d'un protocole d'accord entre Sonatel et le développeur.

Cette licence est effective tant pour le Sénégal que pour l'étranger et pour toute la durée de protection de la Solution par les droits d'auteur.

En vue de l'exploitation de la Solution dans les termes convenus avec le développeur, ce dernier communiquera à Sonatel tous documents, autorisations, matériels nécessaires à la commercialisation.

ARTICLE 8 : RETOUR DES PROJETS

SONATEL assure la destruction de l'ensemble des pièces jointes à une candidature au concours Hackathon non retenu par le jury.

ARTICLE 9 : MODIFICATION OU ANNULATION DU CONCOURS

SONATEL se réserve le droit de modifier, de proroger ou d'annuler le présent concours si les circonstances l'exigent. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

ARTICLE 10 : INTERPRETATION ET APPLICATION DU REGLEMENT

La participation à ce concours implique l'acceptation entière et sans réserve du présent règlement.

Toute difficulté relative à son interprétation sera tranchée par SONATEL.

Toute infraction au présent règlement entraînera un rejet de la candidature, ou une exclusion du concours.

ARTICLE 11 : DROIT APPLICABLE – REGLEMENT DES LITIGES

Le présent règlement est soumis dans toutes ses dispositions au droit sénégalais.

Tout litige résultant de son interprétation ou de son application sera, à défaut d'être vidé par Sonatel, soumis aux tribunaux territorialement compétents.

Annexe :

<p align="center">FORMULAIRE D'AUTORISATION D'UTILISATION DES DONNEES PERSONNELLES ET DE L'IMAGE DES GAGNANTS (A SIGNER PAR LES GAGNANTS DONT LES DONNEES PERSONNELLES ET L'IMAGE SERONT UTILISES)</p>

Je soussigné

Prénoms : **Nom :**

Né le : à

CNI ou Passeport numéro **délivré le**

.....

Domicilié à

Dans le cadre du jeu

- 1- A l'occasion duquel j'ai remporté un gain, donne expressément mon autorisation à SONATEL et ses Sociétés Affiliées, à utiliser mes données personnelles notamment, mes prénoms, nom, numéro de téléphone, adresse, image et ma voix, pour la promotion de la marque ORANGE.
- 2- J'autorise, Sonatel, ainsi que les Sociétés Affiliées à utiliser mon nom, mon image et ma voix pour toute forme de communication sur le jeu et pour la publication de la liste des gagnants lors du jeu susmentionné, Par la présente, j'autorise Sonatel et ses Sociétés affiliées à utiliser et exploiter mon image, par reproduction et/ou représentation de celle-ci, dans le cadre de ladite communication au public. Cette exploitation pourra être réalisée par tous modes d'exploitation et tout autre média de leur choix, connus ou inconnus à ce jour et sur tous supports de communication, notamment par notamment par voie de presse, affiche, télévision, Internet, Facebook, télédiffusion, par tout moyen de communication électronique tels que le réseau Internet, par vidéogrammes (DVD, Blu-Ray Disc, etc.).
- 3- La présente autorisation est consentie à Sonatel et ses Sociétés affiliées pour le monde entier et pour une durée d'un (1) an. Cette autorisation sera renouvelable par tacite reconduction pour une durée de deux (2) ans, sauf dénonciation écrite adressée à Sonatel.

- 4- La présente autorisation d'exploitation de mon image et de ma voix est conférée à titre gratuit et sans contrepartie. Je renonce en conséquence à réclamer à Sonatel et ses Sociétés Affiliées une quelconque rémunération ou indemnité au titre de l'exploitation de mon image dans les conditions définies aux présentes.

- 5- Je me soumettrai par conséquent à toutes les séances de prises de vue et/ou de voix organisées par Sonatel, ses Sociétés Affiliées ou ses prestataires et reconnais ne prétendre disposer d'aucun droit d'auteur sur les Photographies du fait de l'utilisation de mon Image par Sonatel et ses Sociétés affiliées.

Fait à Dakar le

Signature