



REGLEMENT DU CONCOURS

CHALLENGE SWARMZ #3

Opération Echo : les drones enquêteurs

 MBDA
MISSILE SYSTEMS NAVAL
GROUP SYSTEM
FACTORY TVT innovation
Agence de Développement Economique
Métropole Toulon Provence Méditerranée UNIVERSITÉ DE
TOULON ALTEN

Dans la continuité des travaux du CSF – IS et avec le soutien du GICAT
Programme « Sécurité des grands évènements et des JO »

 GICAT

Groupement des industries françaises de défense
et de sécurité terrestres et aéroterrestres

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	3
Article 1 : Définitions.....	4
Article 2 : Objet du règlement	5
Article 3 : Objet du challenge.....	5
Article 4 : Moyens et modalités de participation au challenge	6/7
Article 5 : Eligibilité et inscription au challenge.....	8/9
Article 6 : Engagements des participants	10
Article 7 : Phase de déroulement du challenge	10/11/12
Article 8 : Dotations	12
Article 9 : Communication et droit à l'image.....	13
Article 10 : Propriété intellectuelle.....	13
Article 11 : Annulation et suspension du challenge	14
Article 12 : Responsabilité	14/15
Article 13 : Confidentialité	15
Article 14 : Données à caractère personnel.....	16
Article 15 : Réclamations	17
Article 16 : Indépendance.....	17
Article 17 : Loi applicable et attribution des compétences	17

INTRODUCTION

SwarmZ (le « Partenariat ») est un consortium, entré en vigueur le 4 Février 2022, réunissant à ce jour :

MBDA France société par actions simplifiée, au capital de 36 836 054,75 €, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Nanterre sous le numéro 378 168 470 et dont le siège social est situé au 1 avenue Réaumur, 92350 Le Plessis Robinson, France,

NAVAL GROUP, Société Anonyme, au capital de 563.000.000 €, immatriculée au registre du commerce de Paris sous le N° 441 133 808, dont le siège social est situé : 40 - 42 rue du docteur Finlay 75015 Paris,

TVT INNOVATION, association régie par la loi du 1er juillet 1901 et par le décret du 16 août 1901 portant règlement d'administration publique pour l'exécution de la loi du 1er juillet 1901 relative au contrat d'association, déclarée en Préfecture le 22 mars 1988 sous le n° 00756, dont le siège est situé : Maison du Numérique et de l'Innovation - Quartier Mayol - Place Georges Pompidou 83000 Toulon, agissant par l'intermédiaire de sa branche « System Factory », représentée par Monsieur Patrick VALVERDE en sa qualité de Président, dûment habilité aux fins des présentes,

L'UNIVERSITE DE TOULON, établissement public à caractère scientifique, culturel et professionnel, représentée par son président en exercice, monsieur Xavier Leroux dûment autorisé par les statuts de l'université, immatriculée SIRET 198 307 662 00017 et dont le siège est situé avenue de l'université, 83130 La Garde,

ALTEN, société anonyme à conseil d'administration, au capital de 36.478.628,55 €, immatriculée au Registre de Commerce et des Sociétés de Nanterre sous le numéro 348607417 et dont le siège social est situé au 40 avenue André Morizet, 92100 Boulogne Billancourt,

(ci-après désignée les « Membres ») ;

ayant pour objectif de faire progresser la robotique en essaim et la gestion de flottes de véhicules autonomes (essais de drones) et notamment de :

- stimuler, détecter et pousser en maturation les innovations scientifiques et techniques qui peuvent contribuer à des progrès significatifs sur la thématique :
- créer et stimuler l'écosystème de la robotique en essaim en France et en Europe,

Le Partenariat définit un programme d'activités annuel et finance différentes initiatives.

Le Partenariat dispose de différents moyens dont une Plateforme hébergée sur le Site de TVT, lui permettant de lancer des initiatives et de diffuser des informations techniques et scientifiques sur la thématique qui sont partagées entre les Partenaires.

L'organisation du challenge SWARMZ « Opération Echo : les drones enquêteurs » (ci-après désigné le « Challenge ») est la troisième initiative organisée par le Partenariat

Cette organisation a été confiée par l'ensemble des Membres à l'un d'entre eux : TVT Innovation, agissant au nom et pour le compte de l'ensemble des Membres.

TVT a créé sur son site une page dédiée au Challenge, donnant accès à des outils et solutions logiciels dont « [SimSwarmZ](#) » développé par l'Université de Toulon qui est mis à disposition des Participants pour modéliser des algorithmes et simuler des comportements. Cet outil contiendra plusieurs scénarii pré-implémentés de complexité croissante, jouant sur ces paramètres : nombre de sources de détonation, délai entre l'envol initial des drones et la première détonation, détonation unique ou répétée par source, détonations consécutives ou simultanées en multi-source, source fixe ou en mouvement.

ARTICLE 1 : DÉFINITIONS

- ♦ « Article » : désigne les articles numérotés de 1 à 17 du présent Règlement.
- ♦ « Classement » : désigne le classement permettant de déterminer les Lauréats. Il est effectué à partir des notes attribuées aux Solutions par le simulateur et de celles attribuées par le Comité d'étude des dossiers techniques. Il est validé par le Comité de validation du classement,
- ♦ « Comité de qualification des dossiers techniques » : désigne le comité composé de personnels des Organismes disposant des qualifications nécessaires pour attribuer une note aux dossiers techniques fournis par les candidats,
- ♦ « Comité de validation du classement » : désigne le comité composé de personnels des Organismes et du GICAT disposant des qualifications nécessaires pour valider le Classement effectué par le Simulateur.
- ♦ « Conditions Générales d'Utilisation » ou « CGU » : désigne les conditions générales d'utilisation du Site.
- ♦ « Dossier Technique » : désigne le livrable déposé par un Participant sur la Plateforme, pendant la phase de Participation, qui est soumis à l'évaluation du Comité de qualification des dossiers techniques afin d'être classé
- ♦ « Dotation » : désigne les prix accordés aux Lauréats spécifiquement visés à l'Article 8.
- ♦ « Lauréats » : désigne les Participants classés aux trois premières places dans le Classement.
- ♦ « Organismes » : désigne les Membres désignés ci-avant, organisant le Challenge.
- ♦ « Partenaires » : désigne ensemble les Membres et les Participants.
- ♦ « Participant » : désigne toute personne physique inscrite sur le Site qui Participe au Challenge.
- ♦ « Participer » « Participation » : désigne le fait pour un Participant de proposer et tester des Solutions avec le Simulateur.
- ♦ « Plateforme » : désigne la plateforme informatique de travail collaboratif du Partenariat, créée à l'initiative des Membres, hébergeant le Site, le Simulateur et les espaces dédiés aux Participants dont l'accès est soumis à des Conditions générales d'utilisation (CGU) figurant sur la Plateforme.
- ♦ « Simulateur » : désigne l'outil de simulation [SimSwarmZ](#) mis à la disposition des Participants pour le Challenge, tel que défini à l'Article 4.
- ♦ « Règlement » : désigne le présent règlement applicable au Challenge.
- ♦ « Site » : désigne le site internet du Partenariat mis en place pour le Challenge accessible via l'adresse <https://innovation.systemfactory.fr/>
- ♦ « Solution » : désigne le code déposé par un Participant sur la Plateforme, pendant la phase de Participation. Participation, qui est soumis à l'évaluation du Simulateur afin d'être classé.

ARTICLE 2 : OBJET DU RÉGLEMENT

Le Règlement a pour objet de définir les conditions et règles d'inscription et de Participation au Challenge.

Le Règlement est librement consultable en ligne sur le Site du Challenge qui est soumis aux CGU. La création d'un compte utilisateur tel qu'indiqué à l'Article 5 vaut acceptation des CGU du Site.

L'inscription et la Participation au Challenge vaut acceptation du présent Règlement.

En cas de contradiction entre les dispositions du Règlement et celles des CGU, le Règlement prévaut.

Les Organisateurs se réservent le droit de modifier à tout moment les dispositions du Règlement et des CGU, y compris la durée du Challenge, sans que l'application ni la validité de ces modifications ne nécessitent de notification au Participant. Le Participant est invité à consulter régulièrement le Règlement. Le Participant renonce expressément à toute réclamation ou contestation relative à une quelconque modification apportée au Règlement par les Organisateurs.

Dans le cas où certaines stipulations du Règlement seraient invalides pour quelque raison que ce soit, les autres stipulations du Règlement resteront applicables.

ARTICLE 3 : OBJET DU CHALLENGE

Le challenge consiste à fournir une solution permettant de simuler la localisation de détonations par un essaim de drones, accompagnée d'un dossier technique présentant la démarche suivie pour la résolution du challenge.

Dans le cadre de l'organisation d'un événement, cinq drones ont la mission de surveiller en continue la zone où se déroule l'événement.

A To, les drones décollent de leur position initiale pour couvrir le périmètre de surveillance.

A partir de T1, une ou plusieurs détonations, issues de 1 ou plusieurs sources, mobiles ou non, vont intervenir, jusqu'à T2.

Après chaque détonation les drones renvoient la position GPS estimée de la détonation et peuvent se repositionner dans l'attente de la détonation suivante ou de la fin de la mission.

La réussite de la mission sera jugée sur

- la justesse dans l'estimation des coordonnées des détonations,
- la distance entre chaque source lors de sa dernière détonation et le drone le plus proche, qui doit être minimale à la fin de la mission,
- Le temps d'intervention (délai entre le démarrage de la mission et le repositionnement de l'ensemble de drones après la dernière explosion)

ARTICLE 4 : MOYENS ET MODALITÉS DE PARTICIPATION AU CHALLENGE

Moyens mis à disposition des Participants

Pour Participer au Challenge les Participants utiliseront les outils et moyens que les Organisateurs mettent à leur disposition sur la Plateforme.

Ces moyens sont les suivants :

Un Simulateur composé de :

- Une plateforme ROS2/Gazebo permettant de simuler le vol des 5 drones,
- Un composant spécifique permettant lors de la simulation de générer le son perçu par chaque drone (explosion, moteurs, environnement),
- 5 scénarii de détonations fournis, de complexité croissante, permettant au candidat de s'assurer que son algorithme est efficace dans différentes configurations.

Un scénario de démonstration sera fourni dès le début de la phase d'inscription. Les cinq scénarii suivants, ceux connus des participants, seront disponibles au démarrage de la phase de participation. Si les organisateurs le jugent nécessaire, ils pourront être améliorés durant la phase de participation.

Modalités de Participation au Challenge

Pour remplir l'Objectif, le Participant est invité à proposer des Solutions algorithmiques en langage Python ou C++ (langages compatibles avec l'API ROS2) visant à traiter les sons perçus et à déplacer les drones afin d'atteindre le ou les objectifs. Les distances inter drones pourront être déduites des coordonnées GPS de chaque drone. La distance de chaque drone à la source des explosions pourra être visualisée pour des besoins de mise au point mais ne constituera pas une donnée exploitable pour la solution proposée.

Le participant fournira aussi un Dossier technique (au format .pdf) en complément de sa solution algorithmique. Il y présentera son approche de résolution du challenge. Le template de Dossier technique (au format .pptx) sera téléchargeable sur la Plateforme.

Assistance

Durant toute la durée du challenge, les participants pourront adresser leurs demandes de support technique à l'adresse challenge3@swarmz.eu

ARTICLE 4 : MOYENS ET MODALITÉS DE PARTICIPATION AU CHALLENGE

PARAMETRE	VALEUR
Nombre de drones dans l'essaim	5
vitesse de navigation des drones	La vitesse des clones est progressive de 0 à 10 m/s
Dimension des drones	Elle est approximativement 70x70x30cm En cas de collision, les drones sont détruits et ne peuvent poursuivre la mission
Hauteur de vol des drones	Hauteur (h) variable, les drones décollent et se positionnent au minimum à 3m du sol. Ils ne peuvent pas descendre sous cette hauteur
Zone de recherche	La zone de recherche correspond à un stade de forme rectangulaire de 124m x 73m
Point de départ des drones	Les drones sont positionnés dans un cercle de 5 m de rayon centré sur le centre du terrain.
Nombre de sources de détonations	Entre 1 et 5 sources Disponible dans chacun des scenarii fournis
Nombre de détonations par source	Disponible par source dans chacun des scenarii fournis
Amplitude de déflagration	Elle sera variable selon les détonations, disponible dans chacun des scenarii fournis

ARTICLE 5 : ÉLIGIBILITÉ ET INSCRIPTION AU CHALLENGE

Le Participant reconnaît être informé et accepte que le Challenge proposé fasse appel à son ingéniosité pour des épreuves d'une difficulté sérieuse. Le Challenge ne dépend en aucun cas, même partiellement, du hasard et de la chance et ne peut donc s'analyser ou s'apparenter à une loterie.

La Participation au Challenge implique l'acceptation pure et simple du présent Règlement en toutes ses dispositions.

Éligibilité

Le Challenge est ouvert à toute personne physique, disposant, d'un accès à internet, d'une adresse électronique personnelle (email) à laquelle il pourra, le cas échéant, être contactée pour les besoins du Challenge par les Organisateurs. Les langues privilégiées pour les échanges seront le français ou l'anglais.

Une seule inscription est autorisée par personne laquelle ne pourra ouvrir qu'un seul compte sur le Site.

Inscription

L'inscription au Challenge et la Participation au Challenge sont entièrement gratuites.

Pour participer au Challenge le Participant doit au préalable, s'inscrire sur le Site, créer un compte utilisateur en fournissant son nom, prénom, qualité, adresse, et adresse email.

L'accès au Site nécessite l'utilisation d'un identifiant par le Participant, correspondant à une adresse de courrier électronique valide, ainsi que d'un mot de passe que le Participant choisira. Il est précisé que les mots de passe sont confidentiels, personnels, incessibles et intransmissibles.

Le Participant est responsable de leur gestion, de leur conservation et des conséquences de leur utilisation.

Le Participant accepte d'être contacté par courriers électroniques envoyés par les Organisateurs dans le cadre de sa Participation au Challenge. Il accepte également d'être contacté par téléphone s'il fait partie des Lauréats.

Un courrier électronique de confirmation de la création de son compte est envoyé au Participant à l'adresse de courrier électronique renseignée contenant un lien d'activation.

Une fois le compte activé, d'autres informations peuvent être librement complétées au sein du profil du Participant dans les paramètres de son compte.



ARTICLE 5 : ÉLIGIBILITÉ ET INSCRIPTION AU CHALLENGE

Lors de cette inscription, le Participant est invité à remplir un formulaire comportant les informations suivantes :

- son numéro de téléphone,
- ses qualifications/expériences en lien avec le Challenge et de la stratégie (techniques, algorithmes) qu'il envisage de modéliser dans ses Solutions,
- si le Participant Participe en équipe, il devra indiquer pour chaque membre de son équipe leur nom, prénom, qualité, et adresse email.
- si le Participant est un étudiant, il précisera le nom de son école/université et le(s) diplôme(s) préparé(s),
- si le Participant répond au Challenge pour le compte d'une personne morale, il fournira le nom et l'adresse de celle-ci ainsi que les documents associés (extrait KBis, une fiche INSEE,...),

Les Lauréats lorsqu'ils auront été sélectionnés devront également fournir un RIB.

Le Participant certifiera dans le formulaire précité, remplir au moment de son inscription au Challenge, les conditions d'éligibilité.

Toute inscription au Challenge comportant des informations inexactes ou incomplètes ne pourra être prise en compte et disqualifiera le Participant.

Tout Participant qui ne remplit pas les conditions du présent Article, ou qui manque à ses engagements tels que définis à l'Article 6 ci-après, sera de plein droit et sans notification préalable, disqualifié du Challenge et ne pourra être destinataire d'aucune Dotation.

Dans l'hypothèse où une Dotation aurait été attribuée à un Participant ne satisfaisant pas les conditions précitées, les Organisateurs se réservent le droit d'exiger du Participant la restitution de la Dotation perçue.



ARTICLE 6 : ENGAGEMENT DES PARTICIPANTS

Le Participant est responsable de l'usage qu'il fait de la Plateforme, du Simulateur, du Site et de son contenu.

Le Participant s'engage à ne pas effectuer, de manière volontaire, des opérations pouvant perturber ou nuire au fonctionnement du Site, de la Plateforme, du Simulateur, du serveur l'hébergeant, des systèmes associés et/ou à l'intégrité des ressources numériques qui y sont proposées.

A ce titre, le Participant s'engage notamment à :

- ne pas interrompre le fonctionnement normal des éléments précités ;
- ne pas développer, installer ou copier des programmes destinés à contourner la sécurité, saturer les ressources, accéder à d'autres données sur les serveurs et systèmes précités et notamment aux espaces dédiés et données des autres Participants ;
- ne pas introduire de programmes nuisibles (virus, cheval de Troie, ver, logiciels-espions, ...) ;
- utiliser le Site et son contenu uniquement pour participer au Challenge.

De manière générale, le Participant s'engage à ne pas utiliser la Plateforme, le Site et son contenu, dont le Simulateur, de manière frauduleuse, illégale ou sans autorisation préalable des Organismes, ceci notamment en (i) créant des liens d'un site vers le Site ou (ii) en utilisant ou exploitant lesdits éléments à d'autres fins que celles de sa Participation au Challenge et (iii) à ne pas de quelque façon que ce soit, porter préjudice à l'image des Organismes.

ARTICLE 7 : PHASES DE DÉROULEMENT DU CHALLENGE

Le Challenge est accessible 24 heures sur 24 sur le Site via l'adresse <https://innovation.systemfactory.fr/> sous réserve d'éventuelles opérations de maintenance sur les serveurs du Prestataire ou de dysfonctionnements tels que visé à l'Article 12.

Toute date définie dans le cadre du Règlement du Challenge s'entend comme exprimée par le fuseau horaire GMT +1.

Le Challenge se déroule en cinq phases :

- une phase d'Inscription,
- une phase de Familiarisation,
- une phase de Participation,
- une phase d'Evaluation,
- une phase de Proclamation des résultats du Challenge et de remise des Dotations.

ARTICLE 7 : PHASES DU DÉROULEMENT DU CHALLENGE



Phase d'Inscription au Challenge

Les Inscriptions au Challenge sont ouvertes du 16 novembre 2023 au 26 avril 2024 à 17h00. Les inscriptions se font conformément à l'Article 5 du Règlement.

Les participants inscrits recevront l'adresse à partir de laquelle ils pourront accéder au Simulateur à compter du 16 novembre 2023.

Phase de Familiarisation

Les Participants inscrits avant la fin de cette phase pourront accéder à des fins de familiarisation au Simulateur qui sera enrichi progressivement des 5 scénarii connus.

La durée de cette phase est de 8 ½ semaines, du 16 novembre 2023 au 12 janvier 2024 à 17h00

Phase de Participation au Challenge - dépôts de la Solution et du Dossier technique

La Phase de Participation, d'une durée de 15 semaines, se déroulera du 15 janvier 2024 à 10h00 au 26 avril 2024 à 17h00. La Participation se fait conformément au présent Règlement. Chaque participant a le droit de déposer une seule Solution et le Dossier Technique associé.

Phase d'Evaluation

L'évaluation se déroulera entre le 29 avril 2024 et le 24 mai 2024.

L'évaluation des Participants se fera via :

- via le Simulateur qui attribuera deux notes aux Solutions des Participants sur :
 - les 5 scénarii connus fournis avec le Simulateur et accessibles pendant la phase de participation
 - 5 scénarii similaires à ceux fournis, mais non disponibles au sein du simulateur durant la phase de participation
- par le Comité de qualification des dossiers techniques qui attribuera une note au Dossier technique des Participants

La note finale permettant de classer les Participants sera la moyenne pondérée de ces 3 notes :

- Note du Simulateur sur les scénarii fournis, à hauteur de 35% du total,
- Note du Simulateur sur les scénarii non fournis, à hauteur de 35% du total,
- Note du Comité de qualification des Dossiers techniques, à hauteur de 30% du total.

ARTICLE 7 : PHASES DU DÉROULEMENT DU CHALLENGE

Le détail des critères d'attributions des notes par le Simulateur et par le Comité de Qualification des Dossiers Techniques sera intégré au règlement avant le début de la phase de participation.

Dans le cas où le Participant testerait plusieurs Solutions différentes sur le Simulateur, seule la dernière Solution enregistrée par le Participant sur son espace dédié, à la date de la clôture de la Phase de Participation, sera prise en compte pour être évaluée par le Simulateur et entrer dans le Classement.

Phase de Proclamation des résultats et remise des Dotations

Le Comité de validation du Classement vérifiera, entre le 28 mai 2024 et le 12 juin 2024 le bon déroulement de la phase d'Evaluation.

Le Comité de validation du classement annoncera le Classement lors d'une cérémonie de remise de prix prévue 13 juin 2024. Les Lauréats pourront être invités à présenter lors de cette cérémonie la démarche qu'ils ont adoptée dans le cadre du Challenge ainsi que leur Solution.

Les Organisateurs remettront les Dotations aux Lauréats dans les 15 jours à compter de la proclamation du Classement.

ARTICLE 8 : DOTATIONS

Seuls les Lauréats se verront attribuer une Dotation.

Chaque Participant reconnaît et accepte que les Dotations ne pourront donner lieu à aucune contestation de quelque sorte que ce soit, ni à leur remplacement ou échange pour une autre Dotation pour quelque cause que ce soit.

Dans le cas où un Lauréat n'arrive pas à entrer en possession de sa Dotation, pour des raisons indépendantes de la volonté des Organisateurs, dans un délai de deux (2) mois à compter de la proclamation du Classement, les Partenaires se réservent le droit de déclarer la Dotation non attribuée à ce Lauréat.

Les Lauréats se verront attribuer les Dotations suivantes, en fonction du Classement :

- 1. Dotation attribuée au Lauréat classé n°1 : cinq mille (5000) euros**
- 2. Dotation attribuée au Lauréat classé n°2 : deux mille (2000) euros**
- 3. Dotation attribuée au Lauréat classé n°3 : mille (1000) euros**

ARTICLE 9 : COMMUNICATION ET DROITS À L'IMAGE

Chaque Participant autorise les Organisateurs à reproduire son nom, prénom, ainsi que de son image, à titre gratuit et pour une durée maximale de deux (2) ans sur les supports de communication du Partenariat autour du Challenge, tels que et sans que ce soit exhaustif : écrans sur sites internes et externes, newsletters email, communiqués de presse, affiches / kakémonos sur salons, pages LinkedIn, Facebook et Twitter des Organisateurs.

ARTICLE 10 : PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Toutes les marques ou noms de produits cités sur le Site et la Plateforme, sont des marques ou noms de produits déposés de leur propriétaire respectif.

Les Organisateurs mettent à la disposition des Participants, la Plateforme, le Site, le Simulateur et autres moyens définis à l'Article 4, uniquement pour les besoins du Challenge.

Toute représentation, modification, reproduction, dénaturation, totale ou partielle, de tout ou partie de la Plateforme, du Site ou de son contenu, par quelque procédé que ce soit, et sur quelque support que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la Propriété Intellectuelle.

Chacun des Participants conserve la propriété de sa Solution, ainsi que tous les droits de propriété intellectuelle qui y sont attachés.

Dans le seul cadre du Challenge et pour les besoins de celui-ci, les Participants accordent aux Organisateurs une licence d'utilisation de leur Solution, afin qu'elle puisse être testée et classée avec et par le Simulateur.

Dans ce cadre, chaque Participant garantit qu'il est bien auteur et titulaire des droits de propriété intellectuelle attachés à la Solution et/ou qu'il a obtenu l'ensemble des droits et autorisations afférents à tout élément préexistant ou dont il ne serait pas titulaire des droits, et qui serait intégré dans la Solution et garantit les Organisateurs contre tout trouble, action, réclamation, opposition, revendication et éviction quelconque provenant d'un tiers portant l'utilisation, conforme à la licence précitée, faite par les Organisateurs de leur Solution.

Par ailleurs, pendant une durée de dix-huit (18) mois suivant la proclamation du Classement, les Lauréats s'engagent :

- à concéder aux Membres qui leur en feraient la demande, une licence personnelle gratuite d'utilisation de leur Solution, pour la durée de sa protection légale et dans le monde entier, à des fins de recherche interne, seul ou avec d'autres Membres, sans finalité industrielle ou commerciale et/ou
- à leur vendre ou leur concéder une licence d'exploitation de leur Solution, selon des conditions justes et raisonnables, sur la base d'une négociation de bonne foi.

La demande des Membres se fera par tout moyen écrit à leur convenance, dans le délai précité.

ARTICLE 11 : ANNULATION & SUSPENSION DU CHALLENGE

Les Organismes se réservent l'entière discrétion d'annuler ou de suspendre le Challenge en cas de :

- fraude de quelque nature que ce soit ;
- si le nombre de Participants est insuffisant ;
- force majeure.

Les Organismes ne pourront être tenus pour responsables d'une annulation ou d'une suspension du Challenge conformément au présent Article et aucune indemnité ou compensation ne sera due aux Participants. Par ailleurs, en cas de fraude, les Organismes se réservent, le droit de ne pas attribuer les Dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

ARTICLE 12 : RESPONSABILITÉ

La Participation au Challenge implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques, des limites et des risques du réseau internet et des technologies qui y sont liées, notamment eu égard aux performances, au temps de réponse, à la sécurité des logiciels et du matériel informatique face aux diverses attaques potentielles du type virus, bombe logique ou cheval de Troie et à la perte ou au détournement de données. En conséquence, les Organismes ne pourront être en aucun cas tenus pour responsables des dommages causés au Participant du fait de ces caractéristiques, limites et risques acceptés.

Les Organismes mettent en œuvre les moyens nécessaires pour offrir aux Participants des informations et/ou outils disponibles et vérifiés, mais ne saurait être tenus pour responsables des erreurs (notamment d'affichage sur le site du Challenge, d'envoi de mails erronés aux Participants), des interruptions, des délais de transmission des données, d'une absence de disponibilité et des défaillances des moyens mis à la disposition des Participants, de la perte de tout courrier électronique et plus généralement, de la perte de toute donnée, des conséquences de tout virus, bogue informatique, anomalie, défaillance technique, de toute défaillance technique, matérielle et logicielle de quelque nature, ayant empêché ou limité la possibilité de participer au Challenge ou ayant endommagé le système ou l'ordinateur d'un Participant.

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 de toute personne au site et sa Participation au Challenge se fait sous son entière responsabilité.



ARTICLE 12 : RESPONSABILITÉ

Les Organismes ne pourront, en aucun cas, être tenus pour responsables du dommage causé par le défaut ou le retard de dépôt de la Solution sur la Plateforme et notamment du refus de prise en compte de la Solution en raison d'une soumission hors des délais fixés dans le Règlement, par le défaut ou le délai d'acheminement de tout courrier électronique envoyé dans le cadre du Challenge ou par toute altération portée à la Solution indépendamment du fait des Organismes.

Les Organismes ne pourront être tenus pour responsables en cas de modification totale ou partielle, de suspension, d'interruption, de report ou d'annulation du Challenge pour des raisons indépendantes de leur volonté. Dans de telles hypothèses, les Organismes informeront dans les plus brefs délais le Participant par une mention sur le Site du Challenge.

Les Organismes ne pourront être tenus pour responsables des conséquences d'une disqualification d'un Participant en raison de sa violation du Règlement.

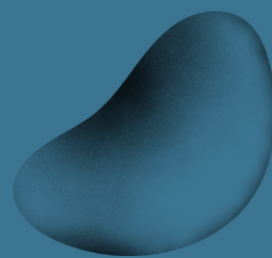
En aucun cas, les Organismes ne seront tenus responsables en cas d'impossibilité pour un Lauréat de bénéficier de sa Dotation pour des circonstances indépendantes de la volonté des Organismes.

Chaque Participant reconnaît et accepte que, la seule obligation des Organismes au titre du Challenge et sous réserve d'une Participation conforme aux termes et conditions du Règlement, est de remettre les Dotations aux gagnants, selon les critères et modalités définis dans le présent Règlement.

ARTICLE 13 : CONFIDENTIALITÉ

Les algorithmes et méthodes déposés par les Participants sur la Plateforme seront traités comme confidentiels par les Organismes qui prendront toutes précautions nécessaires pour en préserver le caractère confidentiel et ne les divulgueront à aucun tiers sans l'accord préalable écrit des Participants concernés.

ARTICLE 14 : DONNÉES À CARACTÈRE PERSONNEL



La Participation au Challenge nécessite la communication de données à caractère personnel du Participant visées à l'Article « Phase d'inscription au Challenge ».

Ces données peuvent être modifiées à tout moment par le Participant.

Les données visées au présent Article font l'objet d'un traitement automatisé, au sens du Règlement (UE) 2016/679 du Parlement européen et du Conseil du 27 avril 2016, relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données, pour lequel TVT est seul à définir les moyens et la finalité et est, à ce titre, responsables de ce traitement au sens de la réglementation précitée.

Les destinataires de ces données sont les personnels des Organismes en charge du Challenge et les autres Membres.

Les données à caractère personnel recueillies dans le cadre de l'inscription et la Participation au Challenge sont traitées par les Organismes uniquement pour les besoins de l'organisation du Challenge, l'attribution des Dotations et pour permettre aux Membres de demander des licences de Solutions conformément à l'Article 10.

TVT, en tant que responsable de traitement, s'attache à protéger les données à caractère personnel précitées. Dans un souci de transparence et conformément à la réglementation applicable, TVT informe les Participants de leurs droits et comment les exercer.

Selon les cas, les Participants peuvent exercer les droits suivants :

- Droit d'accès : obtenir les informations concernant le traitement des données personnelles ainsi qu'une copie de ces données ;
- Droit de rectification : si un Participant estime que ses données personnelles sont inexactes ou incomplètes, il peut demander à ce que ces données soient modifiées en conséquence ;
- Droit à l'effacement : le Participant concerné peut demander la suppression de ses données personnelles, dans la limite de ce qui est permis par la réglementation ;
- Droit à la limitation du traitement : un Participant peut demander la limitation du traitement de ses données personnelles ;
- Droit à la portabilité des données : un Participant peut demander la communication des données personnelles qu'il a fournies, ou, lorsque cela est techniquement possible, le transfert de celles-ci à un tiers.
- Droit d'opposition : les Participants peuvent s'opposer au traitement de leurs données personnelles pour des raisons tenant à leur situation particulière.

Les Participants disposent également du droit d'introduire une réclamation auprès de l'autorité de contrôle (CNIL). Les données à caractère personnel collectées via le Site par TVT seront conservées pendant la durée du Challenge augmenté d'un (1) an sur la page du Site réservée au Challenge.

Les Participants concernés ont le droit d'accéder à leurs données ainsi que de les faire rectifier ou effacer et d'autres droits précités, y compris le dépôt de plaintes, conformément au règlement (UE) 2016/679 du 27 avril 2016 relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données.

Afin d'exercer ces droits, ces Participants concernés peuvent adresser une demande à dpo@tvt.fr

ARTICLE 15 : RÉCLAMATIONS

Il ne sera répondu à aucune demande ou réclamation par e-mail concernant l'application ou l'interprétation du présent Règlement.

Toute demande ou réclamation d'un Participant doit être adressée par écrit au plus tard trente (30) jours après la date de fin du Challenge, soit au plus tard le 13 juillet 2024.

Les réclamations relatives au fonctionnement du Site du Challenge au déroulement du Challenge au Classement et à l'envoi des Dotations doivent être formulées par écrit à l'adresse suivante :
TVT Innovation, Place Georges Pompidou, 83000, Toulon

Sous peine d'être rejetée, toute réclamation doit comporter :

- Les coordonnées complètes du Participant (nom, prénom, adresse, code postal, ville et courrier électronique) ;
- L'identification du Challenge concerné ;
- L'exposé clair et circonstancié des motifs de la réclamation.

ARTICLE 16 : INDÉPENDANCE

L'inscription au Challenge et la Participation au Challenge n'ont, en aucune manière, pour effet de créer un lien de subordination entre les Organismes et le Participant.

ARTICLE 17 : LOI APPLICABLE ET ATTRIBUTION DE COMPÉTENCES

Le Règlement et le Challenge sont soumis au droit français.

Toute difficulté d'application ou d'interprétation du Règlement sera tranchée exclusivement par les Organismes.

En cas de désaccord persistant sur l'application ou l'interprétation du présent Règlement, et à défaut d'accord amiable, tout litige sera soumis au tribunal de Paris ayant droit, auquel compétence exclusive est attribuée.

