

REGLEMENT CHALLENGE NUMÉRIQUE BOOSTER « RISQUES ET SECURITE » POUR LA VILLE DE CANNES

ARTICLE 1 - DEFINITIONS

« **Le Commanditaire** » est la ville de Cannes

« **L'Organisateur** » est pole SAFE / association loi 1901 PEGASE (Siren 492 957 576)

L'Organisateur et le Commanditaire sont conjointement dénommées les « **Parties** ».

« **L'Opérateur** » désigne la structure en charge de déployer opérationnellement le challenge soit l'**association loi 1901** Telecom Valley (siren 392 373 411)

« **Le Candidat** », est la société participant au Challenge Numérique Booster PACA « Risques et sécurité » pour la Ville de Cannes.

« **Lauréat** » désigne le Candidat vainqueur du présent concours.

« **Challenge Numérique Booster** » désigne le Challenge numérique Booster PACA « risques et sécurité » pour la Ville de Cannes

ARTICLE 2 - OBJET DU REGLEMENT

2.1 L'Organisateur est mandaté par le Commanditaire, pour organiser et piloter le «Challenge Numérique Booster».

2.2. Le présent Règlement a pour objet de définir, conformément à l'article L. 121-15-2 du Code de la consommation, les conditions et règles de participation au «Challenge Numérique Booster ».

2.3 Le Candidat reconnaît être informé et accepte que le «Challenge Numérique» proposé fasse appel à sa sagacité, son habilité et son ingéniosité pour des épreuves d'une difficulté sérieuse. Le «Challenge Numérique Booster » 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.

ARTICLE 3 - PRINCIPE DU « CHALLENGE NUMERIQUE BOOSTER»

3.1 Le «Challenge Numérique Booster» consiste en l'étude et le développement par les Candidats, sous forme d'un prototype ou démonstrateur, d'une ou plusieurs Solution(s) visant à appréhender la gestion de crise et la sécurité sur le territoire de la ville de Cannes. La(les) solution(s) devront être développées à partir des bases de données fournies par la ville de Cannes dans le cadre du concours. Une priorité sera donnée aux projets intégrant des données, des services ou produits spatiaux complémentaires. Cette particularité permettra au Booster PACA d'accompagner efficacement les futurs projets avec une valeur ajoutée maximale quant à leur réussite technique et commerciale.

3.2 La Solution doit impérativement répondre à la problématique et aux règles du « Challenge Numérique Booster » décrites dans le présent Règlement.

3.3 La Solution sera constituée à minima de deux livrables suivants (« Livrables ») :

- Le Livrable de Présélection tel que visé à l'Article 7 et soumis dans les conditions de cette disposition;
- Le Livrable Final tel que visé à l'Article 8 et soumis dans les conditions de cette disposition.

Les Parties n'accepteront et ne prendront en compte que les Livrables conforme aux articles 7 et 8 et soumis par les Candidats.

REGLEMENT CHALLENGE NUMÉRIQUE BOOSTER « RISQUES ET SECURITE » POUR LA VILLE DE CANNES

ARTICLE 4 - CONDITIONS DE PARTICIPATION AU CHALLENGE NUMERIQUE BOOSTER

4.1 La participation au Challenge Numérique Booster est entièrement gratuite.

4.2 Le Candidat est tenu de prendre intégralement connaissance et d'accepter sans réserve le Règlement préalablement à son inscription et à sa participation au Challenge Numérique Booster.

4.3 La participation au Challenge Numérique Booster est réservée à toute société justifiant des conditions cumulatives suivantes :

- Etre une société dûment enregistrée au registre du commerce ;
- Etre une PME au sens communautaire.

4.5 Le Candidat devra certifier, au moment de son inscription, remplir les conditions susvisées. A ce titre, il devra présenter un Kbis de moins de 3 mois.

4.6 Il ne sera admis qu'une seule participation au Challenge Numérique Booster par société.

4.7 La langue du Challenge Open Data est le français.

ARTICLE 5 - INSCRIPTION ET ACCES AU CHALLENGE OPEN DATA

5.1 Pour participer au Challenge Numérique Booster le Candidat doit se rendre sur le site www.challenge-booster-paca.fr. et s'y inscrire en indiquant :

- S'agissant des éléments relatifs à la société
 - Raison sociale de la société et numéro siren ;
 - Une adresse de courrier électronique valide ;
 - Contact téléphonique ;
 - Le référent (personne physique)
- S'agissant des éléments relatifs aux membres de l'équipe de la société
 - Civilité ;
 - Nom ;
 - Prénom ;
 - Fonction ;
 - Contact téléphone ;
 - Adresse de courrier électronique

Ces données peuvent être modifiées via la plateforme à tout moment par le Candidat ou par le référent de l'Equipe du Candidat, tel que visé à l'article 4.7

D'autres informations peuvent être librement complétées au sein du profil du Candidat dans les paramètres de son compte.

Un courrier électronique de confirmation est envoyé au Candidat à l'adresse de courrier électronique renseignée contenant un lien d'activation.

5.2 Toute inscription comportant des informations inexactes ou incomplètes ne pourra être prise en compte et disqualifiera le Candidat.

5.3 La participation d'un Candidat à la phase de réalisation ne sera validée :

- qu'après que le Candidat a retourné un dossier de candidature présentant le projet à l'adresse indiquée sur le site web de l'événement.
- et que chacun des membres des Equipes d'un Candidat sélectionné à l'issue de la phase présélection aura signé l'accord de confidentialité visé à l'article 16.2.d du présent Règlement.

REGLEMENT

CHALLENGE NUMÉRIQUE BOOSTER

« RISQUES ET SECURITE » POUR LA VILLE DE CANNES

ARTICLE 6 - DUREE DU CHALLENGE NUMÉRIQUE BOOSTER

6.1 Le Challenge Numérique Booster est ouvert du 13 juin 2017 au 3 octobre 2017.

Le Challenge Numérique Booster se termine lorsque la(les) Solution(s) auront été définitivement retenues par le Jury et au plus tard le 3 octobre 2017.

6.2 Toute date définie dans le cadre du Règlement et du Challenge Numérique Booster s'entend comme exprimée par le fuseau horaire de Paris.

6.3 Aucune prolongation ni dérogation à cette durée ne sera accordée, pour quelques raisons que ce soit, au Candidat.

6.4 Les Parties se réservent le droit de modifier la durée du Challenge Numérique Booster si des impératifs opérationnels l'imposent, pour une durée raisonnable qui sera communiquée aux Candidats et à chacun de leur référent par mail avec accusé de réception.

ARTICLE 7 - MODALITE DE LA PHASE DE PRESELECTION

7.1 La phase de présélection s'échelonne du 13 juin 2017 au 23 juin 2017.

7.2 Dans ce délai les équipes de Candidats devront envoyer à l'Organisateur leur Livrable de Présélection dont un modèle sera disponible en téléchargement. Ce livrable de présélection sera constitué :

- Identification du projet : présentation du projet,
- Candidat(s) : présentation de l'entité candidate,
- Données : Quel(s) jeux de données les candidats prévoient utiliser ?
- Description du service ou du produit développé
 - Description courte du service développé et du livrable final, caractère innovant du service ou du produit.
 - Description du niveau de développement du produit ou service au point de départ du Challenge.
 - Valeur ajoutée du service ou du produit, besoins et attentes de la ville de Cannes et plus généralement du marché ciblé, impact sur les usages et les comportements, sur la problématique à résoudre.
 - Modèle économique envisagé, client final (autre que la ville de Cannes), stratégie d'accès au client final, accompagnement attendu de la Ville de Cannes sur la période d'expérimentation.
- Compétences et atouts du (des) candidat(s) : Présentation de l'entreprise, activités, clients, produits, services, savoir-faire actuel.

7.3 Une présélection des Candidats sera réalisée sur la base de ce Livrable de Présélection conformément à l'Article 10. En particulier, seuls dix (10) des Candidats au maximum seront sélectionnés sur la base du Livrable de Présélection et pourront participer à la phase de réalisation.

7.4 La présélection des Candidats sera réalisée par un jury représentant les Parties ; comprenant au moins une personne issue de l'équipe organisationnelle du Challenge, une personne de la Ville de Cannes et une personne issue d'un Sponsor du Challenge.

ARTICLE 8 - MODALITE DE LA PHASE DE REALISATION

Les Candidats seront informés par courriel s'ils sont sélectionnés ou non pour la phase de réalisation au plus tard le 30 juin 2017. La phase de réalisation s'échelonne du 1 juillet 2017 au 20 septembre 2017.

REGLEMENT

CHALLENGE NUMÉRIQUE BOOSTER

« RISQUES ET SECURITE » POUR LA VILLE DE CANNES

8.2 Seuls les Candidats ayant été sélectionnés à l'issue de la phase de présélection peuvent participer à la phase de réalisation.

8.3 Ces Candidats devront envoyer, au plus tard le 20 septembre 2017 leur présentation finale sous format power point (15 slides maximum), que le Jury examinera avant l'événement de clôture.

8.4 Le jour de la clôture de l'événement, les Candidats auront 5 (cinq) minutes maximum pour présenter leur solution au jury (par exemple sous forme de présentation power point) ainsi qu'un temps de démonstration de 8 (huit) minutes. La Solution présentée devra être présentée en s'appuyant sur des prototypes logiciels et non être fournie à l'état de concept ; elle devra permettre ainsi une expérimentation concrète sur un jeu de données test.

8.5 Cette phase de sélection s'achèvera par une présentation orale des Livrables Finaux par les membres de l'équipe dans un lieu, à une date et selon des modalités qui seront définis ultérieurement par l'Organisateur après avis du Commanditaire et communiqué aux Candidats et à chacun de leur référent par par mail avec accusé de réception. Seuls les Candidats participant à cette présentation orale pourront prétendre à une dotation.

ARTICLE 9 - CARACTERISTIQUE DES LIVRABLES

9.1 Les Livrables doivent se conformer aux règles et spécifications fixées par l'Organisateur et communiquées sur la page dédiée au Challenge Numérique Booster sur le site internet www.challenge-booster-paca.fr.

9.2 Les Candidats garantissent que les Livrables sont constitués des seules contributions des membres de leur équipe. L'existence de contributions de tiers, qu'ils soient tiers à l'équipe du Candidat ou au Candidat lui-même, est de nature à disqualifier le Candidat concerné.

ARTICLE 10 - CHARTE DE SELECTION

10.1 Le Challenge Numérique Booster est organisé en trois processus:

- Une Présélection organisée sur la base des documents fournis par les Candidats.;
- Une Sélection finale organisée à partir des réalisations produites par les Candidats répondant au Challenge Numérique Booster;
- Une phase de développement d'un projet donc des travaux d'innovation d'une TPE, PME qui doivent être postérieurs à la phase de sélection finale du ou des lauréat(e)s par le jury.

10.2 Chacune de ces sélections est fondée sur des critères de pertinence, de réalisme, et de cohérence avec le thème du Challenge Numérique Booster et ses objectifs. Ne sont en aucun cas pris en considération des éléments tenant à la personne, à l'apparence, aux opinions politiques religieuses ou syndicales ou à l'orientation sexuelle des Candidats. Les sélections ne résultent, en aucune manière, que ce soit directement ou indirectement, du hasard ou de la chance.

10.3 Un Jury de sélection sera constitué de personnes physiques identifiées et mobilisé par l'organisateur sans contrepartie financière. A minima se jury sera composé de 2 représentants du sponsor (1 élu, 1 opérationnel), d'un expert des données spatiales, d'un expert des technologies numérique, un expert des marchés de la sécurité, un expert du financement publique de l'innovation (BPI, DGE, CGI ...)

Ce jury sera en charge de :

- sélectionner, à l'issue de la phase de présélection, au maximum dix (10) Candidats sur la base des Livrables de Présélection ;
- sélectionner à l'issue de la phase de réalisation la(les) Solution(s) gagnante(s).

10.4 Les critères de sélection seront notamment basés sur la capacité du Candidat à répondre au besoin du Challenge Numérique Booster, par ses compétences techniques dans le domaine de

REGLEMENT CHALLENGE NUMÉRIQUE BOOSTER « RISQUES ET SECURITE » POUR LA VILLE DE CANNES

l'analyse de données, par sa capacité à appréhender la complexité du sujet et par les moyens et ressources tant humains que techniques qu'il affectera au Challenge Open Data. L'expérience et les références dans ces domaines seront aussi prises en compte.

Le jury évaluera donc les projets dans la phase de présélection comme dans la phase de réalisation, sur les critères suivants :

- La qualité du candidat et sa capacité technique et/ou commerciale à porter le projet proposé ou à nouer les partenariats pertinents pour la réussite du projet.
- La faisabilité technique du projet ainsi que la pertinence de la solution technique proposée par rapport au besoin exprimé.
- La valeur ajoutée pour le commanditaire de la solution proposée, le modèle d'affaire associé et son potentiel d'exploitation commerciale à l'issue du challenge.
- La nature et diversité des données utilisées :
 - o L'usage des données n'est pas limité aux bases de données fournies dans le cadre du concours, à la condition que leur utilisation dans ce cadre reste légalement possible pour le candidat. Il appartiendra aux candidats de s'assurer de ce point pour lequel les organisateurs ne pourront être tenus responsables.
- Une préférence sera accordée aux projets intégrant des données, produits ou services spatiaux complémentaires aux bases de données de la ville de Cannes. Sont concernés :
 - o les données d'observation de la Terre par satellite disponible en mode « données ouvertes » (exemple : Copernicus¹)
 - o Les services de localisation et navigation par satellite (GNSS)
Les propositions de valeur liées à l'utilisation originale de des services de ce type seront également fortement valorisées. L'utilisation des nouveaux services prochainement disponibles via le programme Galileo² (services CS, PRS, et SAR) est plus particulièrement ciblée.

L'Organisateur communiquera à tous les Candidats par courrier électronique envoyé à l'adresse renseignée lors de la création d'un compte utilisateur sur le site www.challenge-booster-paca.fr les résultats de chacune des phases de sélection.

Chaque Candidat présélectionné ou sélectionné devra répondre au courrier électronique envoyé par l'Organisateur lui annonçant la présélection ou la sélection de son Equipe avant la date limite indiquée dans ce message. A défaut, les Parties se réservent le droit de disqualifier l'équipe du Candidat défaillant.

ARTICLE 11 - DOTATION

11.1 Dotation proposée par l'Etat dans le cadre des Programmes d'Investissement d'Avenir

11.1.1 Un Lauréat sera désigné à l'issue de la phase de sélection finale par le Jury Final.

Le Commanditaire se réserve le droit de ne désigner aucun Lauréat si le Jury Final n'identifie pas de plus-value pour l'expérimentation sur la ville de Cannes dans les livrables qui lui seront présentés.

La dotation est une aide « de minimis » octroyée par BPI dans le cadre des Programmes d'Investissement d'Avenir. Elle est proposée au(x) lauréats sous la forme d'un co-financement du projet lauréat en partenariat avec le sponsor. L'attribution de ce co-financement ne pourra être effective qu'après validation par BPI et du comité de subvention d'état:

- de l'éligibilité du candidat à la subvention (fonds propres etc.)
- de l'éligibilité des travaux proposés
- du cadre lié à la propriété industrielle

¹ <http://www.copernicus.eu/main/services>

² <https://www.gsa.europa.eu/galileo/services>

REGLEMENT CHALLENGE NUMÉRIQUE BOOSTER « RISQUES ET SECURITE » POUR LA VILLE DE CANNES

La dotation d'un montant maximal de 70000 €, pourra être répartie entre plusieurs lauréats, si plusieurs projets sont sélectionnés en phase finale.

Ce montant est un co-financement sous forme de subvention qui intervient en paiement du solde de la phase de développement et en contrepartie des livrables cités en 11.1.3.

La dotation est calculée comme suit : Le taux de subvention est de 45% pour les petites entreprises et 35% pour les entreprises de taille moyenne.

Les dépenses éligibles comportent :

- Les frais de personnels affectés au projet ;
- L'achat de petit matériel nécessaire à la réalisation du projet
- Des frais forfaitaires proportionnels aux frais de personnels.
- Les travaux financés doivent être réalisés en France.
- Les frais de mission et l'amortissement d'actifs ne sont pas éligibles.

11.1.2 Dans le cas où un Lauréat ne parvient pas à conventionner avec le BPI, pour des raisons indépendantes de la volonté des Organisateur, les Parties se réservent le droit d'affecter la dotation correspondante à un autre Lauréat.

11.1.3 Les Dotations sont la contrepartie de :

- être Lauréat du Challenge Numérique Booster,
- La remise du Livrable de la phase de pré-sélection,
- De l'acceptation et du respect par chacun des Candidats des dispositions de l'Article 12 du Règlement relatif à la propriété intellectuelle,
- De l'acceptation et du respect par chacun des Candidats des dispositions de l'Article 13 du Règlement relatif à la citation des Lauréats.
- La réception d'une annexe technique, financière puis un rapport final condition *sine qua non* pour le paiement du solde.

Aucune Dotation ne peut être remise au Lauréat ne satisfaisant pas à ces cinq conditions préalables.

11.1.4 Toute remise d'une Dotation à l'issue du Challenge Numérique Booster est conditionnée à, et n'est réalisée, que sous réserve :

- du respect intégral des dispositions du Règlement,
- de la présentation par chaque Lauréat des justificatifs permettant de vérifier que sa société répond aux critères fixés à l'Article 4.

11.1.6 Chaque Candidat reconnaît et accepte que les Dotations ne pourront donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte par les Candidats, ni à une demande de remise de leur contre-valeur en argent, ni à leur remplacement ou échange pour une autre Dotation pour quelque cause que ce soit. Les Dotations ne sont pas cessibles et les Candidats sont informés que la vente ou l'échange de Dotations sont interdits.

11.1.7 Chaque Candidat reconnaît et accepte que les Parties ne soient tenues qu'à une mise à disposition des Dotations attribués aux Lauréats. En conséquence, tous les frais accessoires relatifs à ces Dotations ou les frais généraux liés à l'entrée en possession de ces Dotations resteront, sauf disposition contraire du Règlement, à la charge des Lauréats. Aucune prise en charge ou remboursement ne seront dus au titre de la mise en œuvre ou de la mise à disposition de la Dotation.

11.1.8 Le Lauréat ou les lauréats pourra(ont) se voir attribuer une Dotation avec la garantie de l'expérimentation du produit final sur le territoire de la ville de Cannes sur une durée de 1 an maximum.

ARTICLE 12 – PROPRIETE INTELLECTUELLE

Les personnes ayant à connaître des documents transmis par les candidats sont toutes soumises à une obligation de confidentialité.

REGLEMENT CHALLENGE NUMÉRIQUE BOOSTER « RISQUES ET SECURITE » POUR LA VILLE DE CANNES

La propriété intellectuelle des applications réalisées appartiendra aux PME sélectionnées qui les ont développées.

Les candidats déclarent disposer de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle, droit à l'image et autres droits, ou être dûment autorisé à agir au nom et pour le compte du ou des titulaire(s) des droits sur le projet qu'il soumettra et sur chacun des éléments qui le composent. Les candidats reconnaissent être informés qu'ils seront tenus pour seuls responsables en cas d'inexactitude de la présente déclaration. Les candidats garantissent l'organisateur, le commanditaire et l'opérateur ainsi les partenaires membres du Cluster SAFE, contre tous recours, actions ou réclamations que pourraient former, à un titre quelconque, tout tiers à cet égard.

Ni l'organisateur, le commanditaire ou l'opérateur, n'acquiescent de droit de propriété sur les contenus publiés par les candidats sur tous les supports en ligne ou hors ligne. Cela inclut notamment leurs contributions écrites, illustratives, leurs vidéos, leurs documents, leurs développements, leurs données personnelles et plus généralement toutes informations publiées par leurs soins sur tous les supports.

Le (ou les) commanditaire(s) ne s'engagent pas à acheter les services développés dans le cadre des projets. En revanche, à l'issue des projets, le (ou les) commanditaire(s) pourra acheter s'ils le souhaitent, les produits, les services et/ou les droits de propriété intellectuelle portant sur les résultats développés par les candidats dans le cadre du challenge numérique Booster. Les modalités financières d'achat seront laissées libres à la négociation entre le (ou les) commanditaire(s) et les entreprises concernées.

Lesdits droits de propriété intellectuelle nécessaires à la réalisation des projets ne pourront en aucun cas être cédés avant la fin des développements.

La mise en place des expérimentations ne devront pas nécessiter de demande d'autorisation CNIL pour des raisons de délais liés à l'obtention de ces demandes. Se référer au texte suivant pour connaître l'exhaustivité des traitements nécessitant une demande d'autorisation :

<http://www.cil.cnrs.fr/CIL/spip.php?rubrique383>

ARTICLE 13 – COMMUNICATION

Les Candidats qui candidatent autorisent les Parties à reproduire leur marque – tant nominative que figurative – à titre gratuit sur les supports de communication relatifs au Challenge Numérique Booster et dans les communications générales des Parties, tels que et sans que ce soit exhaustif : écrans sur sites internes et externes, signatures / newsletters e-mail, communiqués de presse, plaquettes, affiches / kakémonos sur salons, pages Facebook et Twitter de l'Organisateur ou du Commanditaire.

Les Candidats autorisent également les Parties à reproduire leur dénomination sociale, leur nom commercial sous les mêmes conditions.

Les candidats autorisent les parties à utiliser des films ou photographies dans lesquels les personnes physiques représentant les candidats pourraient apparaître pendant les événements liés au concours, sous les mêmes conditions.

Les présentes autorisations ne pourront faire l'objet d'une contrepartie financière ni de toute autre demande en dehors du droit en vigueur.

La présente autorisation entre en vigueur à compter de la date du début du Challenge Numérique Booster, et se termine deux ans (2) après la fin du Challenge Numérique Booster, sauf dérogation préalable écrite et expresse du Candidat.

ARTICLE 14 - REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION

Les Candidats ne peuvent en aucune façon obtenir le remboursement des frais occasionnés pour participer à ce Challenge Numérique Booster.

ARTICLE 15 - RESPONSABILITE

REGLEMENT

CHALLENGE NUMÉRIQUE BOOSTER

« RISQUES ET SECURITE » POUR LA VILLE DE CANNES

- 15.1.** La responsabilité des Candidats et des Parties au titre des présentes est limitée aux dommages qui sont causés directement par un manquement de la partie concernée (« Dommages Directs »). Aucune disposition des présentes ne peut être interprétée comme, ou réputée être, une limitation ou une exclusion de responsabilité du Candidat:
- (i) en cas de faute lourde ou dolosive, ou
 - (ii) en cas de décès ou dommage corporel causé par sa faute, ou
 - (iii) résultant des réclamations pour lesquelles le Candidat garantit les Parties, conformément aux présentes ou à la loi applicable.
- 15.2** La responsabilité des Parties ne pourra être engagée en cas de panne ou de dysfonctionnement du réseau de télécommunication utilisé, qui aurait notamment pour effet d'empêcher l'identification ou l'accès du Candidat sur le site www.challenge-booster-paca.fr ou tout autre site internet utile pour la participation au Challenge Numérique Booster.
- 15.3** La participation au Challenge Numérique Booster 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 Troyes et à la perte ou au détournement de données. En conséquence, les Parties ne pourront être en aucun cas tenues pour responsables des dommages causés au Candidat du fait de ces caractéristiques, limites et risques acceptés.
- 15.4** Les Parties ne pourront, en aucun cas, être tenues pour responsables du dommage causé par le défaut ou le retard d'acheminement des Livrables et notamment du refus de prise en compte de ces Livrables 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 Numérique Booster ou par toute altération portée aux Livrables indépendamment du fait des Parties.

ARTICLE 16 - CONFIDENTIALITE

16.1 Dans le cadre du Challenge Numérique Booster, le Commanditaire, l'Organisateur et le Candidat peuvent être amenés à se communiquer des informations présentant un caractère confidentiel (les Informations Confidentielles »). Le Commanditaire, l'Organisateur et le Candidat pourront être à la fois la Partie qui reçoit les Informations Confidentielles (la Partie Recevante) et la Partie qui divulgue les Informations confidentielles (la Partie Divulgante).

Les Informations Confidentielles désignent l'ensemble des informations – de quelque nature que ce soit et sur quelque support que ce soit relative en tout ou partie au Challenge Numérique Booster, divulguée par le Commanditaire et/ou l'Organisateur et/ou le Candidat par écrit, oralement, ou sous toute autre forme ; peu important qu'elle soit ou non identifiées comme confidentielles.

16.2 La Partie Recevante s'engage pour la durée du Challenge Numérique Booster et jusqu'à vingt (20) ans après son terme à :

- a. garder secrètes et considérer comme strictement confidentielles toutes les Informations Confidentielles auxquelles elle aura accès,
- b. ne pas divulguer ou transmettre directement ou indirectement à des tiers, quels qu'ils soient, ou publier de quelque façon que ce soit les Informations Confidentielles, aussi bien dans la forme sous laquelle elle a eu accès à ces informations, que sous une forme modifiée,
- c. ne pas utiliser ou disposer des Informations Confidentielles à d'autres fins que celles visées par le Challenge Numérique Booster,
- d. limiter l'accès aux Informations Confidentielles aux seuls de ses préposés, conseils et dirigeants ou à ceux de ses sociétés Affiliées auxquels cet accès sera strictement nécessaire dans le cadre du Challenge Numérique Booster. Ces derniers s'engagent à respecter le caractère confidentiel de ces informations.

REGLEMENT

CHALLENGE NUMÉRIQUE BOOSTER

« RISQUES ET SECURITE » POUR LA VILLE DE CANNES

Le terme « Affilié » vise toute personne qui directement ou indirectement, contrôle, est contrôlée par, ou est sous contrôle commun avec le Commanditaire du Challenge Numérique Booster (la notion de contrôle étant celle définie par l'article L. 233-3 du Code de commerce),

- e. ne pas copier, ni reproduire, ni dupliquer totalement ou partiellement les Informations Confidentielles, à moins que de telles copies, reproductions ou duplications n'aient été préalablement autorisées par la partie Divulgante et ce de manière spécifique et par écrit,
- f. d'une manière générale, s'interdire toute action qui pourrait nuire à la protection du secret des Informations Confidentielles.

16.3 A la fin du Challenge Numérique Booster :

- l'Organisateur, le Commanditaire et le Candidat cesseront d'utiliser les Informations Confidentielles reçues d'une Partie Divulgante, sauf accord exprès de la Partie Divulgante.
- toutes les Informations Confidentielles fournies par la Partie Divulgante à la Partie Recevante seront, soit retournées immédiatement à la demande de Partie Divulgante, soit, avec le consentement de cette dernière et contre décharge, détruites dans un délai de quatre-vingt-dix (90) jours.

ARTICLE 17 - DONNEES DU CANDIDAT

17.1 Les données personnelles relatives aux membres de l'Equipe constituée par chaque Candidat et visées à l'article 5.1 du présent Règlement font l'objet d'un traitement automatisé au sens de la loi n°78-17 du 6 janvier 1978. Ce traitement automatisé a été régulièrement déclaré à la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés par l'Organisateur. Il a pour finalité :

- d'organiser l'intermédiation entre le Candidat et les Parties;
- d'assurer l'identification, la communication et la conservation des échanges avec le Candidat ;
- de présélectionner les Candidats.

17.2 Le Candidat informe chacun des membres de son Equipe de l'existence du traitement automatisé de données susvisé.

ARTICLE 18 - ANNULATION ET SUSPENSION DU CHALLENGE NUMÉRIQUE BOOSTER

18.1 Le Commanditaire se réserve le droit d'annuler ou de suspendre notamment le Challenge Numérique Booster pour quelque motif que ce soit.

Dans pareille situation, aucune indemnité ou compensation ne sera due au Candidat.

18.2 En cas de suspension et/ou de reprise du Challenge Numérique Booster, les Candidats et leurs référents respectifs en seront informés par mail avec accusé de réception. Dans le cas où la suspension durerait plus de trois (3) mois, le Challenge Numérique Booster sera réputé avoir été annulé.

ARTICLE 19 - INDEPENDANCE

L'inscription et la participation au Challenge Numérique Booster n'a, en aucune manière, pour effet de créer un lien de subordination entre les Parties et les Candidats ou les membres de leur équipe.

ARTICLE 20 - SANCTION

Les Parties se réservent le droit de procéder à toute vérification qui leur paraîtrait utile pour constater le respect des dispositions du présent Règlement par le Candidat.

En cas de suspicion de non-respect ou de non-respect avéré par un Candidat et/ou par un ou plusieurs des membres de son Equipe, d'une ou plusieurs dispositions du présent Règlement, les Parties se

REGLEMENT CHALLENGE NUMÉRIQUE BOOSTER « RISQUES ET SECURITE » POUR LA VILLE DE CANNES

réserver la possibilité d'exclure immédiatement le Candidat ou de conditionner la poursuite de sa participation au Challenge Open Data à l'exclusion d'un ou plusieurs des membres de son Equipe.

Dans pareille situation, aucune indemnité ou compensation ne sera due au Candidat.

ARTICLE 21 – RECLAMATION

21.1 Toute réclamation du Candidat doit être adressée à tout moment et au plus tard 30 jours après la date de fin du Challenge Numérique Booster.

21.2 Les réclamations du Candidat doivent être adressées à l'Organisateur :

- soit par écrit et en recommandé à : *TELECOM VALLEY, 1047 ROUTE DES DOLINES – BUSINESS POLE BAT B / ENT A – 06560 SOPHIA ANTIPOLIS*
- soit à l'adresse : contact@challenge-booster-paca.fr

Dans les cinq (5) jours ouvrables suivant la réception d'une réclamation, l'Organisateur la transmet Commanditaire pour information.

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

- les coordonnées complètes du Candidat (nom, prénom, adresse, code postal, ville, identifiant et courrier électronique) ;
- l'exposé clair, circonstancié et motivé des motifs de la réclamation.

ARTICLE 23 - LOI APPLICABLE

Le Règlement et le Challenge Numérique Booster sont soumis au droit français.