

Règlement de l'événement Hackathon AI4GOV

Généralités

Article 1er : Description

Le présent règlement fixe les conditions générales de participation s'appliquant au hackathon AI4GOV, organisé par le SPF Stratégie et Appui et AI4Belgium (également mentionné ci-après comme l'organisateur). Le hackathon se déroule du mercredi 27 janvier 2021 au soir au vendredi 29 janvier 2021 au soir dans le centre de Bruxelles, chez The House of Talents (boulevard d'Anvers 40, 1000 Bruxelles). En participant à ce hackathon, chaque participant accepte le règlement et toute décision éventuelle de l'organisateur. En cas de contestation, les décisions de l'organisateur sont sans appel. Le présent règlement est régi par le droit belge.

Article 2 : Principe du hackathon

Le hackathon se déroule du mercredi 27 janvier 2021 au soir au vendredi 29 janvier 2021 au soir. Le hackathon débute le 27 janvier par un afterwork event où les équipes apprennent à mieux se connaître et découvrent les défis proposés. Pendant le hackathon, les équipes ont l'occasion de concevoir et de présenter une solution à des défis concrets proposés par le secteur public, le secteur privé et le monde académique. Pendant le hackathon, les équipes peuvent faire appel à des coaches, qui mettent leurs connaissances et leur expertise à la disposition des participants. Le programme complet de l'événement est disponible sur le site web www.ai4gov.be.

Participation au hackathon

Article 3 : Inscription et participation

Article 3.1 : Conditions générales de participation

Le hackathon s'adresse aux collaborateurs du secteur public, du secteur privé et du monde académique. Il est possible de participer de 2 manières : en postant un défi ou en posant sa candidature en tant que participant. Tous les candidats, quels que soient leur nationalité, leur origine, leur couleur de peau, leur orientation sexuelle ou leur handicap physique ou mental, sont les bienvenus. La participation au hackathon est entièrement gratuite. Chaque participant apporte son propre matériel pour participer au hackathon, comme un ordinateur portable, un écran supplémentaire (si nécessaire), un chargeur, etc. L'organisateur fournit des stylos à bille, des post-its, de l'électricité aux tables, des tables et des chaises, un service de restauration et l'infrastructure IT.

Article 2.2 : Enregistrement en tant que challenge owner

Les challenge owners soumettent pour le hackathon un défi ou une idée bien défini(e) sur lequel/laquelle une équipe pourrait travailler pendant le hackathon. Chaque collaborateur du secteur public, du secteur privé et du monde académique peut envoyer un défi, au plus tard le 30 octobre 2020 à 23h59 via le lien suivant : <https://nl.research.net/r/AI4GOVcallforchallenges>. Parmi ces défis, l'organisateur choisira ceux pour le hackathon en se basant sur les critères suivants :

- Impact sociétal potentiel du défi
- Maturité du défi
- Qualité de la définition du défi
- Utilisation innovante et adéquate de l'intelligence artificielle
- Disponibilité de données (ouvertes)

Ces challenge owners s'engagent, si leur défi est sélectionné, à participer à une séance d'enregistrement en vue de réaliser une courte vidéo promotionnelle pour cadrer le défi pour les autres participants. De plus, ils travailleront à leur défi avec une équipe interdisciplinaire pendant le hackathon. Les mêmes conditions s'appliquent que pour les participants au hackathon.

Article 2.2 : Enregistrement en tant que participant

Chaque collaborateur du secteur public, du secteur privé et du monde académique peut s'enregistrer pour participer. L'enregistrement se fait uniquement via le site web d'AI4GOV (www.ai4gov.be), au plus tard le 4 décembre 2020, 23h59. Sur le site web, cliquez pour accéder au système d'enregistrement Eventbrite, où vous pouvez vous enregistrer pour AI4GOV. Le nombre total de participants au hackathon est limité à 80. Après l'enregistrement, une évaluation a lieu pour déterminer si le participant appartient au public cible, s'il remplit les conditions mentionnées ci-dessus et s'il correspond à la composition des équipes interdisciplinaires. L'inscription au hackathon n'est définitive que lorsque le participant reçoit une confirmation de participation. L'organisateur se réserve le droit de refuser l'inscription d'équipes et/ou de personnes qui ne répondent pas aux conditions définies dans le règlement de cet événement.

Article 2.3 : Composition des équipes

L'organisateur compose les équipes en fonction de l'expertise des participants et de la préférence pour travailler à un défi. Le but est de créer des équipes interdisciplinaires composées de personnes d'expertises et d'horizons divers. Les candidats participants et les challenge owners peuvent s'inscrire à titre individuel ou en équipe de 3 personnes maximum et seront associés à d'autres profils par l'organisateur pour travailler ensemble à un défi.

Article 3 : Propriété intellectuelle

Le ou les participants conservent les droits de propriété intellectuelle sur le concept qu'ils proposent, mais accordent une licence non exclusive pour ce qui suit :

Le concept proposé est mis à la disposition du jury et d'autres participants en vue d'un partage de connaissances, d'une évaluation et/ou d'une réutilisation dans le cadre du hackathon auquel ils participent.

L'organisateur peut mentionner, décrire et promouvoir les concepts sélectionnés via différents canaux, tels que médias sociaux, communiqués de presse ou sites web, en faisant référence au(x) participant(s) et au concept.

Si le ou les participants utilisent du matériel existant (notamment, mais pas exclusivement un code open source) pour le développement de leur concept, le ou les participants doivent s'assurer de disposer de tous les droits et autorisations nécessaires à son utilisation pendant ce hackathon et respecter les conditions de licence nécessaires à cet égard. Si un tiers tente une action en raison d'une prétendue violation d'un droit de propriété intellectuelle ou autre de ce tiers par quiconque à la suite de la fourniture ou de l'utilisation des services, le ou les participants fourniront, à la première demande de l'organisateur, toutes les informations possibles, ainsi qu'une aide et une assistance (notamment l'intervention volontaire dans une procédure à la première demande de l'organisateur) pour permettre à l'organisateur d'organiser sa défense de manière effective et efficace. Le ou les participants supporteront tous les frais découlant d'une telle accusation.

Le développement (et l'éventuel code correspondant) réalisé pendant le hackathon reste la propriété du ou des participants. Le code développé pendant le hackathon doit être publié dans le cadre d'une initiative Open Source au choix.

Si une solution est choisie et que l'organisateur souhaite la réutiliser par la suite, il convient de prévoir qu'elle devienne la propriété du pouvoir adjudicateur. Les modalités de cession doivent dès lors préciser clairement à quoi sert cette cession et dans quelles conditions le pouvoir adjudicateur en devient propriétaire. Étant donné que toute solution choisie doit être conforme aux dispositions relatives à la licence open source, le code source sera de toute façon accessible à tous. La licence open source utilisée déterminera également les prochaines étapes d'un éventuel suivi. Le pouvoir adjudicateur n'est en aucun cas tenu ou obligé de prévoir un suivi.

Article 4 : Jury et appréciation

À la fin du hackathon, chaque équipe a la possibilité de présenter son idée à un jury d'experts. Ce jury fournit aux équipes des avis et un feed-back détaillé. La présentation de l'idée au jury dure 6 minutes et se déroule en français, en néerlandais ou en anglais. Un modèle de présentation en anglais est mis à la disposition de toutes les équipes. Le jury donne du feed-back sur la base des

critères suivants :

1 Concept

- Value proposition :
 - Valeur ajoutée pour l'utilisateur (final) et impact sociétal de la proposition
 - Pertinence de la proposition pour le défi proposé

2 Utilisation de l'intelligence artificielle

- Explication claire de l'utilisation de l'intelligence artificielle/Data science/Machine learning dans le concept proposé
- Degré d'ouverture et d'interopérabilité de la solution
- Degré de fonctionnalité du prototype ou du Proof of concept

3 Faisabilité

- Évaluation et identification des risques/solutions pour les points suivants :
 - Faisabilité technique
 - Exigences en matière de données
 - Aspects juridiques et éthiques
 - Aspects organisationnels
 - Faisabilité financière
- Next steps : quid après AI4GOV ?
 - Durabilité du concept
 - Implication et championship de l'équipe

4 Présentation

- Qualité de la présentation

Le jury sera composé d'un panel d'experts spécialisés dans l'intelligence artificielle et les aspects liés au contenu des défis issus du monde des entreprises, du secteur public et du monde académique. Sur la base de son expertise individuelle, chaque membre du jury donnera du feedback sur le concept et partagera des idées. L'évaluation et le feed-back détaillé du jury sont mis à disposition sous la forme d'un rapport ouvert, accessible à tous les participants.

Le hackathon AI4GOV n'est pas une compétition mais un événement ciblé sur le développement de nouvelles perspectives, idées et collaborations. Dans cette optique, aucun classement des participants n'est établi. L'input du jury sert à soutenir le développement ultérieur du projet par les équipes après AI4GOV.

Article 5 : Responsabilité de l'organisateur

L'organisateur n'est pas responsable de tout dommage qui serait causé aux participants et à leurs biens à la suite de leur participation à l'événement. L'organisateur n'est pas responsable des éventuels dommages, blessures corporelles, accidents ou décès qui pourraient survenir à la suite d'une participation à AI4GOV et/ou de l'obtention d'un des prix. Pour les collaborateurs de

l'administration qui participent en mission de service, les règles de leur employeur s'appliquent. La connexion Internet mise à disposition n'est pas une connexion sécurisée. L'organisateur n'est pas responsable d'éventuels dégâts aux ordinateurs portables, etc. causés par des virus. Les participants sont censés prendre des mesures suffisantes au préalable pour sécuriser leurs ordinateurs portables et leur matériel.

Article 6 : Données à caractère personnel

L'organisateur garantit que les données que vous fournissez seront collectées et traitées de manière loyale et licite, conformément à la loi relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et au 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, et abrogeant la directive 95/46/CE (« RGPD »).

En saisissant vos données à caractère personnel, vous déclarez que les données fournies vous concernant sont vraies, exactes, complètes et à jour. Vous acceptez que nous utilisions les données saisies en vue de l'organisation du hackathon et de votre participation à celui-ci. Vous avez le droit de prendre connaissance de vos données à caractère personnel. Vous avez le droit de demander gratuitement la correction ou la suppression de toutes les données vous concernant qui sont incomplètes ou non pertinentes dans le cadre du traitement envisagé. Après l'événement, vos données à caractère personnel seront supprimées.

Pendant l'événement, l'organisateur prendra des photos et réalisera des enregistrements vidéo. Ces photos et vidéos peuvent être utilisées ultérieurement à des fins de publication (sur nos canaux de médias sociaux et en interne au sein de l'organisation). Votre consentement vous sera demandé au plus tard lors de votre inscription sur place. Vous pourrez retirer votre consentement à tout moment et nous supprimerons alors les photos et vidéos sur lesquelles vous apparaissez. L'organisateur vous donnera une étiquette afin de vous identifier comme ne voulant pas être photographié ou filmé.

Article 7 : Déroulement

L'organisateur exerce un contrôle sur le bon déroulement du hackathon et a la compétence définitive dans tous les cas de contestation. En cas de force majeure ou pour garantir le bon déroulement du hackathon, il peut prendre toutes les décisions qui écourteraient, prorogeraient, modifieraient, transféreraient, élargiraient ou annuleraient ce hackathon ou l'une de ses étapes/phases, temporairement ou définitivement. Pour les mêmes raisons, l'organisateur peut modifier/ajouter des clauses au présent règlement ; celles-ci en feront alors intégralement partie. Ces ajouts seront communiqués au plus tard le jour du hackathon. L'organisateur ne peut en aucun cas être tenu responsable de ces changements. Malgré toutes les précautions prises par l'organisateur lors de l'organisation du hackathon, il ne peut pas exclure que des informations incomplètes, incorrectes ou insuffisantes (faute de frappe, etc.) s'y soient glissées. De telles erreurs n'engagent pas l'organisateur et ne peuvent pas non plus lui être opposées.

Article 8 : Accès au règlement du concours

Le règlement du concours peut être consulté sur le site web www.ai4gov.be. Il peut être envoyé par e-mail à toute personne qui en fait la demande, tant que le hackathon n'a pas encore commencé et que les inscriptions sont encore en cours. L'inscription au hackathon implique l'acceptation du présent règlement du concours et des règles de conduite.