



Règlement hackathon Lux4Good - v1.0

13 & 14 avril 2018

1. Objet

Lux4Good est le premier hackathon Tech For Good à Luxembourg.

Cet événement vise à réunir d'une part des sujets issus de problématiques sociales, sociétales ou environnementales concrètes rencontrées par des entrepreneurs sociaux, et d'autre part des personnes issues du monde technique qui souhaiteraient découvrir ou redécouvrir l'impact social.

Ce hackathon se déroulera du **13 avril (9h) au 14 avril (18h) 2018** au Technoport d'Esch-Belval. Les horaires sont données à titre indicatif et sont susceptibles d'évoluer ([voir chapitre Evolution du présent règlement](#)).

2. Lieu

Le hackathon se déroulera entièrement au **Technoport d'Esch-Belval** :

9, avenue des Hauts-Fourneaux
L-4362 Esch-sur-Alzette
Phone: +352 54 55 80 - 1
Fax: +352 54 55 80 - 555

3. Contact

Les échanges avec l'équipe d'organisation se feront en privilégiant **Twitter** et les messages privés.

Le compte Twitter du hackathon est [@lux_4_good](#).

4. Participants

La participation à Lux4Good est ouverte aussi bien aux professionnels, aux étudiants, aux demandeurs d'emploi, aux chercheurs... Les participants sont donc des personnes physiques âgées de 18 (dix-huit) ans minimum, civilement responsables, préalablement inscrites et présélectionnées via le site <http://registration.lux4good.org>.

Les participants doivent avoir des compétences techniques liées à une (ou plusieurs) des quatre spécialités suivantes :

- développeur backend (API, architecture...);
- développeur frontend (mobile, Web, hybride...);
- UX / UI designer ;
- data scientist (big data, machine/deep learning...).

5. Inscription

Les inscriptions seront ouvertes à partir du **lundi 5 mars 2018 à midi** et seront clôturées le **5 avril 2018 à midi**.

Les personnes s'engagent sur la validité des données fournies lors de leur inscription.

La règle du "premier arrivé, premier servi" s'applique.

Il sera possible de s'inscrire :

- soit en équipe, composée d'au minimum 4 personnes et au maximum 6 personnes ;
- soit individuellement.

Les personnes inscrites individuellement seront mises en relation par l'équipe d'organisation, au gré de leurs inscriptions ; à elle dès lors de s'entendre sur la création éventuelle d'une équipe (4 à 6 membres).

Une personne inscrite individuellement et qui n'aura pu trouver sa place dans une équipe avant le 5 avril midi sera tacitement positionnée selon son ordre d'inscription dans une liste de remplaçants chargés de palier à des désistements qui pourront avoir lieu au sein d'équipes ([voir chapitre Désistement](#)). Si elle ne souhaite pas prendre place dans cette liste elle en informera l'équipe d'organisation.

Une fois le nombre d'équipes maximum atteint, les équipes suivantes seront placées sur liste d'attente, dans l'ordre de leur inscription. En cas de désistement d'une équipe ([voir chapitre Désistement](#)), l'équipe d'organisation proposerait aux équipes de cette liste de prendre la place laissée vacante.

6. Choix des sujets

Après la clôture de l'inscription (soit le **5 avril après-midi**), l'équipe d'organisation communiquera la liste des sujets à chaque équipe. Celles-ci devront indiquer en retour et **avant le 9 avril 2018 à midi** : 1/ le sujet qu'elles préfèrent et 2/ un sujet « joker », qui leur serait attribué dans le cas où leur sujet préféré aurait déjà été attribué.

Encore une fois, la règle du « premier arrivé, premier servi » sera privilégiée pour départager les choix de sujets.

Le 10 avril, l'équipe d'organisation communiquera à chacune des équipes le sujet qui leur sera attribué.

7. Déroulement

a. Règles de vie

Les participants s'engagent à respecter le règlement intérieur du Technoport. Tout écart pourra être sanctionné.

b. Logistique

Les repas et boissons seront fournis par l'organisation.

Chaque équipe devra apporter son propre matériel de travail : laptops, tablette graphique, ...

Une connexion Internet sera mise à disposition de l'ensemble des participants.

c. Présence

La présence sur place de la totalité des équipes est obligatoire pendant toute la durée de l'événement.

Des coachs issus du monde du numérique, ainsi que des spécialistes de l'ESS et de l'étude d'impact seront présents pour guider, conseiller les équipes et leur apporter leur expertise pendant toute la durée de l'événement.

Les porteurs de sujet accompagneront également sur place chaque équipe tout au long du hackathon et travailleront de concert avec les participants.

8. Désistement

L'inscription au hackathon Lux4Good étant gratuite, l'équipe d'organisation demande le plus grand respect des participants / équipes de leur engagement.

Aussi, si une équipe venait à devoir se désister, elle en avvertirait immédiatement l'équipe d'organisation au plus vite afin que celle-ci puisse proposer à une équipe sur liste d'attente de prendre sa place.

Si le désistement d'une équipe intervient après le 10 avril, date à laquelle les sujets auront été attribués, son sujet devrait être récupéré par l'équipe remplaçante, sans possibilité pour cette dernière d'en changer.

Si un membre d'une équipe de 4 personnes venait à se désister, ce qui amènerait l'équipe sous la taille minimale, deux choix se présenteraient à elle :

- se désister, ce qui entraînerait son remplacement par une équipe inscrite en liste d'attente ;
- proposer à une personne inscrite individuellement de remplacer l'équipier qui s'est désisté.

9. Propriété intellectuelle

Les participants s'engagent à ce que les porteurs de sujet disposent de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle afférents aux réalisations (maquettes, développements, documents, architecture, ...) produites lors de l'événement.

Sauf accord particulier avec le porteur de sujet, de laquelle l'équipe d'organisation se désolidariserait entièrement, les participants abandonneront donc à la fin du hackathon toute propriété sur leurs travaux.

10. Jury

Le jury, dont le nombre de membres reste à définir au moment de la rédaction de cette version du règlement se réunira le samedi 14 avril après-midi afin d'évaluer les projets autour de 3 axes, classés ici dans leur ordre d'importance :

- la réalisation 'technique' : qualité de la maquette / du POC / du MVP produit, utilisation des technologies Open Source, facilité à intégrer à un éventuel existant, ... ;
- l'étude d'impact sur le projet, qui aura été menée avec l'aide des spécialistes présents aux côtés des participants pendant les 2 jours ;
- l'impact énergétique de la solution proposée.

L'évaluation de ces axes se traduira dans l'attribution de points ; ces points permettront de classer les équipes.

11. Prix

Les 3 premières équipes du classement final ([voir chapitre Jury](#)) se verront attribuer une récompense qui pourra prendre deux formes (combinées ou exclusives) :

- un (des) bon(s) d'achat ;
- un (des) prix.

Le montant total des prix s'élève à quelques milliers d'euros.

12. Evolution du présent règlement

L'équipe organisatrice se réserve le droit de modifier le présent règlement pendant toute la durée de la phase d'inscription. Les personnes inscrites seront directement informées de la nouvelle version du règlement et pourront, si elles le désirent, se désengager de la compétition. Elles en informeront dès lors au plus tôt l'équipe d'organisation, de manière à ce qu'elle puisse proposer la place laissée vacante à une autre équipe ([voir chapitre Désistement](#)).