



## **REGLEMENT HACKATHON DEVELOPPEMENT DURABLE AU STADE**

### **PREAMBULE – Organisateur et définitions**

Société organisatrice (Ci-après dénommée L'Organisateur)

Standard de Liège SA, dont le siège social est établi Rue de la Centrale 2, 4000 à Liège et dont le numéro d'entreprise est le 0433.255.448, ici représentée par son Stadium Manager Monsieur Sacha FEYTONGS.

Par « Hackathon », l'Organisateur entend la définition suivante :

Forgé à partir des mots « Hacking » (programmation informatique) et « Marathon », le terme de Hackathon désigne un événement destiné à développer des projets, technologiques ou non, de manière continue, le plus souvent en équipes, durant une période de temps donnée, en rapport avec un thème imposé.

Par « Participants », l'Organisateur entend la définition suivante :

Toute personne physique âgée de 18 (dix-huit) ans révolus.

### **ARTICLE 1 – Objet**

Dans le but de faire participer des passionnés de sport et des personnes préoccupées par les enjeux du développement durable à la conception de systèmes innovants permettant un management plus durable et éthique en vue de l'évolution du Stade de Sclessin, le Standard de Liège organise, sur le weekend du 21 et 22 mars 2020, la première édition de son Hackathon – Développement durable au stade.

Le Hackathon est un événement destiné à stimuler la créativité et la réflexion de participants sur des thématiques de recherche données et dans un délai imparti. Les participants, notamment des étudiants et des jeunes diplômés, se réunissent par petits groupes dans un espace favorisant la collaboration et le travail d'équipe. L'objectif de cette manifestation est de réfléchir à des solutions innovantes pour répondre à des enjeux sociétaux au stade.

Les projets et idées présentés à la fin de l'événement devront être exploitables de manière pratique par l'Organisateur.

### **ARTICLE 2 – Objectifs du Hackathon**

Le thème principal de cette première édition du Hackathon du Standard de Liège est le développement durable au stade. Conscients des enjeux de développement durable dans la société, les participants sont invités à réfléchir à des solutions visant un fonctionnement éthique dans une enceinte sportive et notamment au stade de Sclessin. Sous réserve de places disponibles et en fonction de la catégorie de recherche préalablement choisie, les participants pourront développer un projet tels que : (liste non-exhaustive)



- Applications mobiles
- Programmes informatiques
- Innovations techniques et technologiques, etc.

Les catégories de recherche seront :

- La restauration durable au stade
- L'accessibilité pour les PMR au stade
- L'économie des ressources et de l'énergie au stade

Les catégories précédemment citées sont bien évidemment modulables à la fois par l'Organisateur et les participants de l'événement. Les participants sont tout à fait libres d'interpréter les thématiques de recherche comme ils le souhaitent.

Le programme détaillé et les modalités d'inscription au Hackathon du Standard de Liège sont disponibles à l'adresse suivante : <https://standard.be> .

### **ARTICLE 3 – Modalités d'inscription et de participation**

**3.1.** Les inscriptions sont gratuites et sont ouvertes durant la période du 05/02/2020 jusqu'au 08/03/2020 inclus. Le début des inscriptions commencera le 05 février à 00h01 tandis que les inscriptions seront clôturées le dimanche 08 mars 2020 à 23H59. Les inscriptions se font directement sur l'adresse internet dédiée, via un formulaire à remplir sur <http://event.standard.be> . L'adresse-mail de référence est la suivante : [c.caillot@standard.be](mailto:c.caillot@standard.be). Les participants reçoivent un mail de confirmation lorsque leur inscription est bien prise en compte. L'organisateur se réserve le droit de modifier les dates de l'événement ; auquel cas, les participants en seront avertis.

**3.2.** Les inscriptions sont limitées à 50 participants afin de composer, idéalement, 10 groupes de 5 personnes. L'organisateur se réserve le droit de sélectionner les participants en fonction de leurs compétences et motivations.

**3.3.** Les participants s'engagent à remplir les champs demandés, au cours du formulaire d'inscription, de la façon la plus exacte et complète possible. Les participants mineurs ne seront pas autorisés à participer à la manifestation.

### **ARTICLE 4 – Organisation du Hackathon**

#### **4.1. Calendrier et lieux (horaires non définitifs – programme donné à titre indicatif)**

4.1.1. *Samedi 21 mars 2020 à 12h30* : Stade de Sclessin – Liège ;Espace Loges en Tribune 1

- Accueil des participants
- Discours d'ouverture par Sacha Feytongs, *Stadium Manager*
- Présentation du bilan carbone du Standard de Liège par Joseph Smitz, *Maitre de conférences à l'Université de Liège*
- Présentation séparée des thématiques de recherche



- Questions/réponses
- Visite du stade

4.1.2. *Samedi 21 mars 2020 à 15h00* : Stade de Sclessin – Liège ; Espace Loges en Tribune 1

- Lancement officiel du Hackathon au Standard de Liège

4.1.3. *Dimanche 22 mars 2020 à 09h00* : Stade de Sclessin – Liège ; Espace Loges en Tribune 1

- Livraison d'un executivesummary par groupe aux organisateurs

4.1.4. *Dimanche 22 mars 2020 à 15h00* : Stade de Sclessin – Liège ; Espace Loges en Tribune 1

- Fin du Hackathon

4.1.5. *Dimanche 22 mars 2020 à 15h30* : Stade de Sclessin – Liège ; Espace Loges en Tribune 1

- Discours de clôture par Gilles Foret, échevin à la Ville de Liège
- Présentation orale des différents projets au jury
- Délibération du jury

4.1.6. *Dimanche 22 mars 2020 à 17h00* : Stade de Sclessin – Liège ; Espace Loges en Tribune 1

- Annonce du podium
- Remerciements
- Verre de clôture

4.1.7. *Mercredi 1<sup>er</sup> avril 2020* : Sommet des entrepreneurs ; Opéra Royal de Wallonie-Liège \*

- Présentation par le Standard de Liège de la Politique Sociétale du Club et du projet de nouveau stade
- Séance de pitch pour les 3 groupes primés
- Votes et remise de prix

Les participants ont accès à des boissons et à un service de restauration.

En acceptant ce présent règlement, les participants se conforment également au règlement du Stade de Sclessin qui accueille la manifestation. Le règlement en vigueur au stade sera affiché et disponible dans les différents lieux de l'enceinte où les participants pourront se rendre.

\*Activité réservée uniquement aux 3 équipes finalistes du Hackathon du Standard de Liège

## **4.2. Outils informatiques**

Une connexion internet Wifi est disponible dans les espaces dédiés à la tenue de la manifestation durant toute la durée du Hackathon. Un écran plat est disponible dans chaque loge de travail à disposition des équipes.

Les participants doivent apporter leur propre matériel informatique (ordinateur/ tablette/ clé USB) et en sont les seuls responsables durant toute la durée de l'événement.

Un vidéoprojecteur est à disposition lors de la présentation orale de fin de Hackathon.



### 4.3. Constitution des équipes

Les participants doivent constituer des équipes de 4 à 6 personnes. Pour être opérationnelle plus rapidement possible le jour de l'événement, les participants peuvent tout à fait venir avec une équipe déjà constituée. Les participants qui viennent de façon individuelle peuvent alors se greffer à un groupe le jour de l'événement.

Chaque équipe doit nommer une personne référente, appelée « Capitaine », pour assurer les relations avec l'équipe organisatrice.

### 4.4. Projets des participants

Les participants doivent rendre 4 projets à l'équipe organisatrice :

- Avant le 08/03/2020 : Intégrer une idée de projet en quelques lignes dans le dépôt de candidature pour s'inscrire à l'événement.
- Dimanche 22/03/2020 à 09H00 : Livrer un *Executivesummary* à l'équipe organisatrice qui comprend le titre du projet, la problématique, les objectifs, un descriptif simplifié de l'utilisation de l'outil/ logiciel, la communication et le financement.
- Dimanche 22/03/2020 à 16H00 : Présenter oralement le projet devant le jury en utilisant un logiciel de présentation de type PowerPoint. Une présentation succincte de l'équipe, un rappel rapide des objectifs du projet et une présentation détaillée de la mise en place du projet sont demandés. La présentation orale doit durer 10 min.
- Mercredi 01/04/2020\* : Réaliser un pitch devant un jury d'entrepreneurs lors du Sommet des entrepreneurs. La présentation orale doit durer 3 min.

Tous les fichiers utilisés pour l'élaboration du projet doivent être partagés et totalement accessibles à l'équipe organisatrice.

\*Activité réservée uniquement aux 3 équipes finalistes du Hackathon du Standard de Liège

## ARTICLE 5 –Composition du jury et sélection des gagnants

### 5.1. Composition du jury

L'équipe organisatrice a sélectionné des jurés selon leur expertise dans les domaines de recherche proposés pour cet Hackathon. Le jury est composé des personnes physiques suivantes :

- Sacha FEYTONGS, Stadium Manager du Standard de Liège
- Joseph SMITZ, Maître de Conférences à l'Université de Liège – spécialiste des méthodes de management environnemental et co-fondateur de la formation Maîtrise spéciale en Management Environnemental – HEC Liège
- Jean-Michel JAVAUX, Président du Conseil d'Administration du fond d'investissement NOSHAQ



STANDARD ENGAGÉ

- Gilles FORET, élu à la Ville de Liège, Échevin en charge de la Transition écologique, de la Mobilité, de la Propreté et du Numérique
- Luc PIRE, co-fondateur du VentureLab Belgium et Entrepreneur Résidence
- Elisabeth GRUIE, Chargé de communication à la Ceinture Aliment-terre Liégeoise
- Guillaume BERLEMONT, Fondateur de We Circular
- Carlos KIALA, Fondateur de Neurogreen
- Jean-Louis MANIQUET, Gestionnaire de projets à l'Agence pour une Vie de Qualité

## 5.2. Sélection des gagnants

À l'issue des présentations orales, chaque membre du jury dispose de 10 points à allouer aux différentes équipes. 90 points sur 100 sont attribués durant le dimanche 22 mars. L'Organisateur comptabilise les points et annonce les trois équipes qui auront la chance de disputer un « final » au Sommet des entrepreneurs.

L'équipe vainqueur est désignée à l'issue des pitch après le vote du public d'entrepreneurs qui allouera 10 points à l'une des trois équipes. Les points cumulés lors des deux exercices sont pris en compte pour désigner le vainqueur final.

Les votes sont motivés, entre autres, par la faisabilité du projet, sa créativité, son côté novateur et sa durabilité.

### ARTICLE6 – Les prix

L'ensemble des équipes engagées dans l'événement reçoivent une ou plusieurs récompenses selon leur classement à l'issue du Hackathon.

Pour les 3 équipes sur le podium à la fin des 24H00 de Hackathon :

- La possibilité de pitcher lors de l'activité Talks & Workshops du Sommet des entrepreneurs

L'équipe vainqueur est récompensée par :

- 1 ticket VIP par membre du groupe pour assister à un match du Standard de Liège lors des Play-Offs du championnat de Jupiler ProLeague (saison 2019-2020)
- 1 programme d'accompagnement pour faire éclore le projet

2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> places :

- 1 ticket VIP par membre du groupe pour assister à un match du Standard de Liège lors des Play-Offs du championnat de Jupiler ProLeague (saison 2019-2020)

Pour tous les participants :

- 1 ticket pour assister à un match du Standard de Liège lors de la phase régulière du championnat de Jupiler Pro League (saison 2020-2021)
- Goodies Standard de Liège



## **ARTICLE 7 – Propriété Intellectuelle et confidentialité**

### **7.1. Propriété intellectuelle**

Les Participants se voient mettre à leur disposition par l'Organisateur un même catalogue de données et/ou de métadonnées spécifiques. Celles-ci pourront avoir été anonymisées au besoin. L'ensemble des éléments fournis est protégé des droits de propriété intellectuelle de l'Organisateur. Seul un droit d'utilisation est accordé aux Participants pour la stricte durée et dans le cadre de l'Hackathon.

Les droits de propriété intellectuelle patrimoniaux et moraux éventuellement générés lors du Hackathon demeurent la propriété exclusive de leurs auteurs et seront régis par les dispositifs de droit commun en matière de propriété intellectuelle tels que prévus dans le Code de Droit économique. Il appartient donc à chaque participant de régler, avec les membres de son équipe, les questions de droit de propriété intellectuelle relatives aux développements et résultats créés lors de l'Hackathon, dans le cadre de créations dites « collectives ».

Néanmoins, chaque participant octroie irrévocablement à l'Organisateur le droit de publier la Contribution, de la reproduire en nombre d'exemplaires illimité, en tout format, sur tout support, notamment numérique ou papier, de l'exploiter ou non, de la traduire.

L'Organisateur a un droit exclusif de poursuivre la collaboration avec l'Equipe gagnante de l'évènement quel que soit le mode de collaboration envisagé.

### **7.2. Données confidentielles**

Le participant considèrera comme strictement confidentiel, et s'interdira de divulguer, toute information, document, donnée ou concept, dont il pourra avoir connaissance à l'occasion du présent évènement.

Le participant, toutefois, ne saurait être tenu pour responsable d'aucune divulgation si les éléments divulgués étaient dans le domaine public à la date de la divulgation, ou s'il en avait déjà connaissance antérieurement à la date de signature du présent contrat, ou s'il les obtenait de tiers par des moyens légitimes.

## **ARTICLE 8 – Responsabilités**

Le Participant confirme et garantit qu'il ne soumettra aucun contenu :

- dont il sait qu'il est faux, inexact ou trompeur ;
- qui viole les droits d'auteurs, le brevet, la marque déposée, les droits de propriété ou les droits de publicité et de confidentialité d'une tierce partie ;
- qui viole une loi, une législation, une ordonnance ou une réglementation (y compris, sans qu'il s'agisse d'une limite, celles qui régissent la protection des consommateurs, la concurrence déloyale, la discrimination ou la publicité mensongère) ;
- qui est ou peut raisonnablement être considéré comme diffamatoire, calomnieux, haineux, orienté racialement ou religieusement, ou offensant, menaçant ou harcelant illégalement toute personne, association ou société.



L'Organisateur pourra engager la responsabilité du Participant en Justice et solliciter l'octroi de dommages et intérêts de manière à indemniser le préjudice subi si le Participant contrevenait aux règles détaillées ci-dessus.

L'Organisateur se réserve le droit d'annuler ou de modifier le présent règlement, dicté par les circonstances ou la force majeure. L'Organisateur ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable, si le HACKATHON – Développement durable au stade venait à être reporté, interrompu, ou annulé pour quelque raison que ce soit.

## **ARTICLE 9 –Données personnelles et droit à l'image**

### **9.1. Données Personnelles**

L'organisateur traite les données personnelles des participants en se conformant au règlement 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.

Du seul fait de la participation au HACKATHON – Développement durable au stade, les Participants autorisent expressément l'Organisateur à utiliser en tant que telles les données personnelles suivantes : le nom, prénom(s), alias, adresse, âge, sexe, etc.

L'Organisateur recueille les données personnelles des participants à la seule fin de la participation au HACKATHON – Développement durable au stade, de la gestion des lauréats et pour satisfaire aux obligations légales et réglementaires. Elles pourront être communiquées aux prestataires de service et sous-traitants auxquels l'Organisateur ferait éventuellement appel pour les besoins de l'organisation et/ou de la gestion de l'évènement. Elles seront conservées uniquement pendant la durée de l'évènement pour les seuls besoins de celui-ci et ne seront pas utilisées à des fins de sollicitations commerciales. Elles ne seront ni vendues, ni cédées à des tiers, de quelque manière que ce soit.

Pour plus d'informations sur le traitement des données personnelles par l'Organisateur, il est renvoyé à la Charte Vie Privée consultable sur le site <http://standard.be>

### **9.2. Droit à l'image**

Les Participants autorisent également l'Organisateur à utiliser leurs images et réaliser des interviews à l'occasion de l'évènement. Dans le cadre de la communication effectuée autour du HACKATHON – Développement durable au stade, l'organisateur est autorisé par les participants à :

- fixer, reproduire, représenter et communiquer au public leur image telle que fixée en vidéo via par exemple d'éventuelles Interviews, et notamment les diffuser sur le Site internet et les réseaux sociaux de l'Organisateur et à exploiter leur image, leur voix ainsi que les interviews par tout procédé photographique, vidéographique, numérique et audiovisuel connu ou inconnu à ce jour, dans le cadre de la communication de l'Organisateur en relation avec l'évènement ;
- retranscrire les Interviews sur tout support imprimé de communication ;
- faire mention de leur nom et du nom de leur équipe et/ou structure.



Chaque Participant autorise également la diffusion des interviews, dans leur intégralité ou sous forme d'extraits, en présentation publique par projection vidéo, via Internet ou tout réseau de communication numérique (extranet, Internet), ainsi que sur support numérique (cédérom, dvd-rom, clé USB ...) et sur l'ensemble des communications de l'Organisateur et des sociétés visées en tête des présentes.

Ces autorisations sont accordées à titre gracieux pour une période de 5 ans à compter de la fin du HACKATHON – Développement durable au stade et couvre une utilisation mondiale.

Ces images et interviews pourront notamment être utilisées dans toutes manifestations publicitaires ou promotionnelles liées à l'évènement, en Belgique et à l'étranger sans que cela confère aux participants un droit à rémunération ou un avantage quelconque, actuel ou futur.

#### **ARTICLE 10 - Acceptation du règlement**

Le simple fait de participer entraîne l'acceptation pleine et entière du présent règlement affiché, également mis en ligne sur le site <http://standard.be> par l'Organisateur.

Tout intéressé doit prendre connaissance du présent règlement avant de solliciter son inscription. Le Participant ayant sollicité son inscription en vue de participer au présent évènement est réputé avoir accepté sans aucune réserve le présent règlement et le principe du HACKATHON – Développement durable au stade.

Toute demande d'explication relative au présent règlement est à adresser à l'Organisateur à l'adresse suivante : [c.caillot@standard.be](mailto:c.caillot@standard.be).

#### **ARTICLE 11 – Droit applicable et compétence territoriale**

Le HACKATHON – Développement durable au stade, est régi exclusivement par le droit belge.

Tout litige né à l'occasion du Hackathon entre l'Organisateur et/ou les Partenaires et un Participant, et qui ne pourrait être réglé à l'amiable, sera soumis aux tribunaux de l'arrondissement judiciaire de Liège, division Liège.