

**RÉPUBLIQUE FRANÇAISE**

Ministère de la ville, de la jeunesse et  
des sports

**Arrêté du 09/09/2016**

**portant création et règlement d'un concours dénommé « openfield16 » pour l'année 2016**

**NOR : VJSV1630746A A2**

**Le ministre de la ville, de la jeunesse et des sports,**

Vu l'arrêté du 30 décembre 2005 portant organisation des directions et sous-directions de l'administration centrale du ministère chargé de la jeunesse, des sports et de la vie associative,

**Arrête :**

**Article 1<sup>er</sup>**

Il est créé un concours dénommé « openfield16 », organisé par le ministère de la ville, de la jeunesse et des sports, qui se déroulera les 7, 8 et 9 octobre 2016. Le règlement de ce concours figure en annexe du présent arrêté.

**Article 2**

La directrice des sports est chargée de l'exécution du présent arrêté, qui sera publié au *Bulletin officiel* du ministère de la ville, de la jeunesse et des sports.

Fait le

**09 SEP. 2016**

Pour le ministre et par délégation :  
La directrice des sports

L. LEFEVRE

## ANNEXE

### **Règlement du concours dénommé « openfield16 » organisé par le ministère de la ville, de la jeunesse et des sports, les 7, 8 et 9 octobre 2016**

#### **1. ORGANISATEUR DU CONCOURS**

Le ministère de la ville, de la jeunesse et des sports, représenté par la direction des sports sise 95 Avenue de France, 75013 Paris (ci-après désigné « l'Organisateur »), organise un concours dénommé « openfield16 » (ci-après le « Concours ») régi par le présent règlement (ci-après « le Règlement »).

#### **2. OBJET DU CONCOURS**

Le Concours a pour objet d'inventer en équipe, sur une période de deux jours conformément au programme décrit à l'article 4, des produits numériques en lien avec le sport et offrant des services innovants pour la population et les acteurs du sport, en lien direct avec les politiques sportives.

Le Concours aura lieu dans les locaux du ministère de la ville, de la jeunesse et des sports, sis 95 avenue de France, Paris 13<sup>ème</sup> arrondissement le 7 octobre et dans les locaux de la société Numa, sise 39 rue du Caire, Paris 2<sup>ème</sup> arrondissement, du 8 octobre 2016 à 9 heures au 9 octobre 2016 à 20 heures.

#### **3. LES DEFIS**

L'Organisateur a présélectionné cinq (5) défis qui porteront sur les thèmes suivants :

- Défi n°1 : faciliter la pratique sportive pour le plus grand nombre ;
- Défi n°2 : maintenir le rang de la France parmi les grandes nations sportives ;
- Défi n°3 : contribuer à la lutte contre les comportements contraires aux valeurs du sport ;
- Défi n°4 : promouvoir et développer l'emploi sportif ;
- Défi n°5 : sensibiliser au développement durable dans le sport.

Cette liste pourra évoluer dans les conditions prévues à l'article 7.

Pour chaque défi, l'Organisateur met à disposition une fiche descriptive intégrant :

- Le défi ;
- La problématique ;
- Des exemples de challenge à relever ;
- Les ressources mises à la disposition des participants.

#### **4. DEROULEMENT**

##### **4.1. Inscriptions**

Les inscriptions sont ouvertes **du 12 septembre 2016 au 4 octobre 2016, 20 heures.**

## 4.2. Programme

### **Vendredi 7 octobre 2016 – lancement du Concours – locaux du ministère de la ville, de la jeunesse et des sports (95 avenue de France, 75013 Paris)**

- 18h : Accueil
- 18h30 : Démarrage officiel
  - Mot d'accueil
  - Rappel du contexte et des objectifs
  - Présentation du déroulé de l'événement
- 19h : Mise en œuvre opérationnelle
  - Présentation des thèmes de travail
  - Constitution des équipes
- 19h30 : Cocktail

### **Samedi 8 octobre 2016– lancement du Concours – locaux de la société NUMA (39 rue du Caire, 75002 Paris)**

- 9h : Accueil, petit-déjeuner
- 9h30 : Démarrage des travaux en équipe
- 13h : Déjeuner
- 19h : Repas du soir
- 20h : Présentation du programme de la journée de dimanche
- 22h : Fermeture des locaux de NUMA

### **Dimanche 9 octobre 2016– poursuite du Concours et clôture – locaux de la société NUMA (39 rue du Caire, 75002 Paris)**

- 9h : Petit-déjeuner
- 9h30 : Poursuite des travaux en équipe
- 12h : Déjeuner
- 14h30 : Préparation des présentations
- 17h – 18h : Présentations devant le Jury
- 18h – 18h30 : Délibérations du Jury
- 18h30 – 19h : Remise des prix
- 19h : Cocktail de clôture

## 5. PARTICIPANTS

La participation au Concours est ouverte à toute personne physique majeure.

Le participant (ci-après le « Participant ») doit avoir enregistré sa participation auprès de l'Organisateur au plus tard le **mardi 4 octobre 2016 à 20 heures**.

**Les places sont limitées à 50 Participants** pour des raisons liées au respect des règles de sécurité. L'Organisateur se réserve le droit de refuser la participation de toute personne et/ou équipe pour des raisons de sécurité ou de respect du présent Règlement.

## 6. MODALITES DE PARTICIPATION ET DE CONSTITUTION DES EQUIPES

### 6.1. Inscriptions

L'inscription et la participation sont gratuites. Pour participer au Concours, les candidats devront obligatoirement s'inscrire sur le site <https://rdv.etalab.gouv.fr/> au plus tard le **4 octobre 2016 à 20 heures**.

Lors de l'inscription, le candidat doit préciser les informations suivantes :

- civilité, prénom, nom, date de naissance ;
- une adresse de courrier électronique valide ;
- un profil ;
- un identifiant disponible et un mot de passe.

L'inscription implique de manière irrévocable l'acceptation du Règlement. Le Règlement est disponible en ligne sur le site <https://rdv.etalab.gouv.fr/>.

A la suite de cette inscription, le Participant reçoit une confirmation d'inscription par courrier électronique dans la limite des places disponibles tel que précisé à l'article 5.

Une fois inscrit, le Participant pourra rejoindre l'espace internet spécifiquement dédié au Concours et ouvert à ses participants sur la plateforme [data.gouv.fr](http://data.gouv.fr) pour accéder aux informations données par l'Organisateur et participer aux échanges liés à l'organisation du Concours.

L'Organisateur ne peut en aucun cas être tenu responsable des demandes de participation non reçues ou enregistrées trop tardivement.

L'Organisateur se réserve le droit de refuser l'accès aux bâtiments du Concours aux personnes non inscrites ou si les règles de sécurité des lieux l'y obligent.

### 6.2. Constitution des équipes

Les Participants se présentent de manière individuelle. Au lancement du Concours, les Participants sont invités à former sur place des équipes. Chaque Participant est libre de rejoindre l'équipe de son choix, dans la limite de **5 Participants par équipe et de 12 équipes**. L'Organisateur n'intervient pas dans la constitution des équipes et n'engage donc pas sa responsabilité sur ce point.

Chaque équipe doit désigner un membre en charge des relations avec l'Organisateur, dénommé le « **Référent** ». La présence physique d'au moins un Participant par équipe en permanence sur le lieu du Concours est obligatoire.

### 6.3. Outils informatiques

Une connexion Internet wifi sera disponible pendant tout le temps du concours tel que décrit dans l'article 4, les 8 et 9 octobre 2016. Chaque Participant se présente avec son propre matériel (ordinateurs et logiciels). Le Participant reste seul responsable de son matériel pendant toute la durée du Concours.

## 7. FORUM spécifique

La direction des sports et Etalab créeront pour les Participants un espace de discussion dédié aux données du Concours, ainsi qu'aux défis proposés et challenges associés sur le site

<https://rdv.etalab.gouv.fr/>. La mobilisation de nouveaux jeux de données pourra être envisagée par l'Organisateur, de nouveaux défis pourront être proposés, et les challenges pourront être étoffés au fil des discussions avec les Participants. La liste des défis présentée à l'article 3 est ainsi susceptible d'évoluer. La liste définitive des défis sera arrêtée au plus tard le 4 octobre à 20h00.

## **8. LIVRABLE**

Les équipes de Participants présentent leur projet (ci-après le « Projet ») en fin de Concours comme exposé à l'article 4. Un jury (ci-après le « Jury») se réunit pour désigner les lauréats dans les conditions prévues à l'article 11.

Chaque Participant s'engage à présenter le Projet qui sera soumis au Jury en toute transparence pendant les sessions de « training » (entraînement) et de « coaching » (accompagnement) organisées tout au long du Concours.

Les Participants sont libres du choix des supports de présentation. L'Organisateur mettra à leur disposition un accès wifi et un dispositif de projection.

La présentation portera sur les objectifs du service ou de l'application, sur les fonctionnalités développées dans le cadre du Concours et le cas échéant les fonctionnalités qui pourraient être développées ultérieurement. Le Projet sera évalué par le Jury selon les critères mentionnés à l'article 11.

A l'issue de l'étape de préparation mentionnée à l'article 4, les équipes devront remettre à l'Organisateur, via le médium de leur choix, les éléments suivants (ci-après le « Livrable ») :

- un support de présentation ;
- un descriptif technique détaillé du Projet : données utilisées, algorithmes développés, logiciels et applications utilisés ;
- tout autre document, application ou support que les équipes jugeront nécessaires à la valorisation du Projet.

Le Livrable sera transmis par l'Organisateur aux membres du Jury.

Sous réserve d'intégrer des licences libres ou tierces, le Livrable est qualifié d'œuvre de collaboration au sens de l'article L. 113-3 du code de la propriété intellectuelle. Les Livrables restent la propriété intellectuelle des équipes. L'Organisateur et ses partenaires ne s'octroient aucun droit de propriété du seul fait de la présentation du Livrable lors de l'évènement.

Les Participants d'une même équipe sont co-auteurs et disposent des mêmes droits de propriété intellectuelle attachés au Livrable, y compris l'exclusivité de l'exploitation commerciale, droits qu'ils doivent exercer d'un commun accord. L'Organisateur demande aux Participants de trouver un commun accord au sein de chaque équipe afin de prendre toutes les mesures pour protéger les Livrables et les résultats utilisés lors de leur participation au Concours. Afin de prévenir d'éventuels risques de contentieux entre participants d'une même équipe, l'Organisateur impose aux Participants de formaliser un accord écrit entre eux visant, au sein d'une même équipe, dès le lancement du concours, à la répartition des droits de propriété intellectuelle attachés au Livrable produit par l'équipe.

## **9. ENGAGEMENTS DES PARTICIPANTS**

### **9.1. Qualité des Participants**

Les Participants s'engagent à satisfaire aux conditions décrites aux articles 5 et 6. Ils sont seuls responsables des informations fournies. Les Participants s'engagent à répondre à toute demande d'information de la part de l'Organisateur.

### **9.2. Respect de la propriété intellectuelle**

Les bases de données et/ou outils mis à disposition par l'Organisateur et/ou ses partenaires sont protégés par le droit de la propriété intellectuelle. Seul un droit d'utilisation pendant la durée du Concours, telle que précisée à l'article 4.2 (programme), est octroyé au Participant. Ainsi, l'accès aux données n'emporte pas acquisition des droits de propriété sur celles-ci.

Le Participant s'engage à respecter :

- toutes les licences régissant l'utilisation des bases de données mises à sa disposition ;
- tous les droits de propriété intellectuelle de créations tierces qu'il utiliserait quelle que soit cette utilisation. Il s'engage à ne pas engager la responsabilité de l'Organisateur en cas de poursuites amiables ou judiciaires des tiers et/ou des Partenaires, le cas échéant.

Les Participants se reporteront donc aux licences applicables aux bases de données et s'y conformeront.

Dans la mesure où il en aurait connaissance, l'Organisateur disqualifiera tout Livrable non conforme aux dispositions du Règlement ou constituant une quelconque violation au regard du droit français et des droits des tiers.

Le Participant s'engage à produire, lors du Concours, des créations originales et personnelles n'ayant fait l'objet d'aucune cession à un tiers, diffusion ou publication quelles que soient la forme, les conditions et le support que ce soit.

Tout Participant garantit que le Livrable n'a pas été primé ou vendu par ailleurs et qu'il s'agit d'une œuvre originale, dont il est l'auteur, qui ne viole pas les droits de propriété intellectuelle ou tout autre droit. Il déclare et garantit qu'il est titulaire de l'ensemble des droits nécessaires pour se conformer au Règlement. Toute violation de la présente garantie par un Participant donnera lieu à une disqualification d'office.

### **9.3. Données à caractère personnel et droit à l'image**

L'Organisateur publiera le nom des gagnants, la ville et/ou le code postal de leur lieu de résidence principale ou d'immatriculation, pour toute publication relative aux résultats du Concours.

Sauf opposition expresse ultérieure des personnes concernées, l'Organisateur ou ses partenaires sont autorisés à diffuser le nom des lauréats, le nom éventuel du Projet, sa finalité et son descriptif, ainsi que des extraits ou captures d'écran du Livrable à des fins d'information sur tout support.

Tout Participant accepte que l'Organisateur ou ses partenaires les photographient et/ou filment et divulguent au public des images pouvant inclure sa personne (image/vidéo).

### **9.4. Obligations générales**

L'Organisateur se réserve le droit de disqualifier toute personne qui ne respecterait pas le Règlement, les matériels mis à sa disposition, les personnes physiques présentes et les locaux du Concours. L'Organisateur pourra exclure sur le champ toute personne contrevenant à cette règle.

## 10. COMPOSITION DU JURY

La composition du Jury sera rendue publique au plus tard le 7 octobre 2016 et pourra être modifiée à tout moment par l'Organisateur en cas d'indisponibilité non prévue de l'un des membres.

## 11. LAUREATS

### 11.1. Désignations des lauréats

Trois (3) équipes lauréates du Concours seront sélectionnées par le Jury qui se réunira à l'issue des présentations. Les Projets seront évalués par le Jury sur la base du Livrable tel que précisé à l'article 8, selon les critères suivants :

- La bonne compréhension des objectifs,
- La pertinence du Projet au regard du thème,
- Le caractère innovant et l'originalité du Projet,
- La faisabilité du Projet et sa rapidité de mise en œuvre,
- La création de valeur pour le ministère et l'utilisateur,
- L'aboutissement ergonomique et la créativité du design,
- La simplicité d'utilisation des interfaces utilisateurs.

Le Jury sera particulièrement attentif à la valeur créée par le Projet, que celle-ci soit technologique, sociale, culturelle, écologique, pédagogique, citoyenne et/ou économique, notamment par comparaison aux développements analogues et/ou concurrents disponibles sur le marché ou dans le domaine public.

Chaque équipe de Participants disposera de **3 minutes** pour présenter son Projet au Jury. Le Jury est souverain et ne motive pas ses décisions. De ce fait, aucune réclamation ne pourra être acceptée suite à la désignation des Lauréats.

Le Jury pourra, s'il le juge pertinent et de manière discrétionnaire, créer des mentions spéciales afin de permettre la distinction de Projets en raison, par exemple, de l'originalité de la démarche proposée.

### 11.2. Engagements des lauréats

Les Lauréats sont susceptibles d'être sollicités par l'Organisateur pour présenter leur projet au *mardigital French Tech* organisé le 18 octobre 2016 à Paris par le Secrétariat d'État chargé du numérique. Les lauréats s'engagent à se rendre disponible pour cet événement. En cas de report du *mardigital French Tech* à une date ultérieure, les lauréats s'engagent à considérer avec l'Organisateur les conditions de leur participation.

## 12. DOTATIONS

Des dotations en numéraire seront attribuées aux 3 équipes lauréates :

- 1<sup>er</sup> prix : 3 000 euros
- 2<sup>ème</sup> prix : 2 000 euros
- 3<sup>ème</sup> prix : 1 000 euros

Le montant des dotations prévues (6000 euros au total) sera imputé sur les crédits ouverts sur le programme budgétaire 219 « Sport ».

Les dotations seront remises, dans le délai de 3 mois, à part égale à chaque membre des équipes lauréates par virement bancaire. A cette fin, il sera demandé à chaque membre des équipes lauréates un relevé d'identité bancaire et une pièce justifiant de son identité.

Seront réputés membres d'une équipe les personnes effectivement présentes physiquement sur les lieux du concours lors de la présentation du projet de l'équipe devant le jury.

### **13. MODIFICATION DES DATES DU CONCOURS**

En cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté, l'Organisateur pourra annuler ou décaler le Concours.

### **14. FRAIS**

L'ensemble des frais et notamment les frais nécessaires pour se rendre sur le lieu du Concours, les frais d'hébergement, les frais de restauration hormis des collations et repas prévus et cités dans le programme à l'article 4, restent à la charge exclusive des Participants.

### **15. AUTRES DISPOSITIONS**

Le Participant reconnaît être informé qu'il sera tenu pour seul responsable en cas d'inexactitude des informations qu'il portera dans le formulaire d'inscription ou de non-respect des obligations figurant dans le présent Règlement.

### **16. PUBLICATION DU REGLEMENT**

Le présent Règlement est joint en annexe de l'arrêté portant création et règlement d'un concours dénommé « openfield16 » pour l'année 2016. Celui-ci paraîtra au premier bulletin officiel du ministère de la ville, de la jeunesse et des sports publié après sa signature.

L'Organisateur se réserve le droit de modifier par arrêté le présent Règlement à tout moment sous la forme d'un avenant publié par annonce en ligne sur le site <https://rdv.etalab.gouv.fr/>. Toute personne refusant la ou les modifications intervenues ne pourra participer au Concours.

### **17. LOI APPLICABLE / JURIDICTION**

Le droit applicable au Concours est le droit français. En cas de différend, concernant notamment l'interprétation et l'exécution du Règlement, le litige sera porté devant la juridiction compétente du ressort de Paris.

En cas de perte ou de vol d'objet lors du déroulement de ce concours, l'Organisateur décline toute responsabilité.