

REGLEMENT DE L'EXOLEGEND – HACKATHON ROBOTIQUE ORGANISE PAR EXOTEC

Le règlement du jeu a été mis à jour le 17 mars 2023.

ARTICLE 1 - ORGANISATION

La société EXOTEC, Société par actions simplifiée, dont le siège social est sis, 251, rue Jean Monnet – 59170 Croix, immatriculée 812 878 742 R.C.S Lille (ci-après l' « Organisateur »), organise un hackathon robotique « Exolegend » (ci-après le « Jeu »). Le concours aura lieu du vendredi 31 mars à 9h00, heure de Paris au dimanche 2 avril 2022 à 17h, heure de Paris au BTWIN VILLAGE, 6 Rue Professeur Langevin, 59000 Lille

Ce hackathon se tiendra en fil rouge pendant 72 heures sans interruption. Il aura pour objectif de permettre aux participants de mettre en avant leur savoir-faire dans la robotique et la programmation dans le cadre d'un événement convivial et ludique.

ARTICLE 2 – LES PARTICIPANTS ELIGIBLES

Le hackathon Exolegend est ouvert aux personnes physiques majeures le jour de l'évènement et justifiant être étudiant ou ingénieur dans l'informatique, la robotique, la mécanique, la mécatronique... Les membres de l'entreprise Exotec auront pour mission d'accompagner les participants tout au long du hackathon et de participer en tant que spectateur. Les participants sont invités à s'inscrire en groupe (de 2 à 3 maximum) ou de manière individuelle. Pour les personnes n'ayant pas pu constituer une équipe en amont de l'évènement pourront l'effectuer le jour du démarrage du hackathon.

ARTICLE 3 – LES MODALITES DE PARTICIPATION

Les inscriptions auront lieu uniquement à partir du 19 septembre 2022 à 17h heures de Paris mardi au 28 mars 2023 à 20h heure de Paris.

Toute personne inscrite aura préalablement rempli les critères annotés dans l'article 2. Toutes les inscriptions doivent être réalisées sur le site : www.exolegend.com . Elles sont gratuites. Les informations : tels que le nom, prénom, écoles, année d'expérience, adresse email, nom de l'équipe, le biais de connaissance de l'évènement, l'acceptation du présent règlement seront demandées. Un email de confirmation d'inscription sera ensuite envoyée pour chaque inscription.

Une seule inscription est autorisée pour une équipe ou en solo.

Toute inscription ne respectant pas les critères d'inscription ne pourra être prise en compte.

Le 31 mars à 9h, heure de Paris, jour de démarrage de l'Exolegend, l'Organisateur sera amené à vérifier l'identité de chaque participant préalablement inscrit sur le site www.exolegend.com.

Pour le bon déroulement de l'évènement, les participants arriveront de 8h à 8h45 le 31 mars sur la métropole lilloise. Le lancement officiel du hackathon aura lieu le 31 mars à 9h, heures de Paris.

En cas de retard, les équipes organisatrices se réservent le droit de disqualifier une équipe.

ARTICLE 4 – LES MODALITES DE PARTICIPATION

Exotec fournira :

- Des kits de 2 robots par équipe
- Les repas pendant l'événement (petit déjeuner- déjeuner – diner)
- Les commodités (douches et toilettes)
- La connexion wifi
- Une toolbox par équipe nécessaire pour customiser les robots.

Les participants auront à leur charge :

- Le transport jusqu'au BTWIN VILLAGE, 6 Rue Professeur Langevin, 59000 Lille
- Leur sac de couchage pour les nuitées
- Leurs effets personnels

Le déroulé du hackathon seront répartis comme suit :

- **Lundi 19 septembre 2022** : ouverture des inscriptions
- **Mardi 28 mars 2023** : fin des inscriptions

Un canal privé de communication Slack sera mis à disposition pour animer la communauté d'inscrits à l'Exolegend. La constitution des équipes (si non constituées à l'avance) se fera sur ce canal.

- **Vendredi 31 mars** : accueil des participants et brief des coachs puis démarrage du hackathon pour une durée de 72h non-stop.
- **Samedi 1^{er} avril** : soirée festive sur le lieu du Hackathon en présence de l'ensemble des participants et des Sociétés Organisatrices
- **Dimanche 2 avril à 17h** : fin du hackathon

ARTICLE 5 – DESCRIPTION DES ROBOTS

Chaque équipe aura à disposition deux robots armés et équipés de batterie rechargeable. Toutes les équipes auront accès à :

- Une semaine avant l'événement, le protocole de communication avec les robots sera partagé avec les participants
- Des arènes pour tester le programme de leurs deux robots.

ARTICLE 6 – AIRE DE JEUX

A l'intérieur d'une arène labyrinthe de 3m x 3m, deux équipes munies de 2 robots autonomes s'affrontent pour remporter le plus de pièces d'or pendant 120 secondes.

A chaque départ d'affrontement, un robot sera disposé sur chaque coin de l'arène.

Le maître du jeu, logiciel développé spécialement pour l'événement arbitrera chaque partie.

Il partagera aussi régulièrement la position de chaque robot, de chaque mur du labyrinthe et chaque pièce d'or restante.


ARTICLE 7 – REGLES DU JEU ET ACTIONS


Toutes les 20 secondes, le terrain rétrécit. Les robots seront autorisés à rester dans un temps limité dans le labyrinthe avant de mourir. En cas de franchissement d'un mur du labyrinthe, l'équipe du robot se verra soustraire des points.


Le gagnant du jeu est l'équipe qui a récolté le plus de pièces d'or, même si tous ses robots sont morts à la fin du jeu.


- Arme : les robots sont équipés soit d'une arme de base (lance). Chaque équipe est autorisée à personnaliser son arme pour la rendre la plus performante possible
- Vie : si un robot voit son ballon éclater, il est stoppé et éliminé du jeu par le maître du jeu
- Pièce d'or : si un robot passe sur une pièce d'or, il disparaît sans réapparaître.
- Mur : si un robot franchit un mur, il est pénalisé (ralentissement de vitesse).


ARTICLE 7 – REPARTITION DES POINTS















 : score pièce d'or

 : vitesse robot max

 : statut robot mort

 : score de frags

 : robot

- ❖  qui passe sur les pièces d'or = +1 
- ❖  qui traverse un mur =  /10 10s
- ❖  qui éclate un ballon =  ;  =0
- ❖  qui éclate le ballon de son adversaire = +1 
- ❖  en dehors de la zone de jeu =  ;  =0
- ❖  traverse le mur et éclate le ballon de son adversaire = 

ARTICLE 8 – LES PHASES DE QUALIFICATION

Les phases de qualification du hackathon seront réparties comme suit :

Vendredi 31 mars 2023

9h :

- Accueil des participants et distribution des robots par l'équipe Exotec

10h

- Ouverture officiel du hackathon
- Brief des coachs Exotec et rappel des règles du hackathon et des règles de vie du lieu du hackathon

A partir de 10h

- Démarrage journée 1 code
- Animations

Samedi 1^{er} avril 2023

- Démarrage journée 2 code
- Animations
- Soirée festive

Dimanche 2 avril 2023

9h -13h :

- Démarrage des matchs de sélection sur 4 arènes

13h-14h

- 1/8^{ème} finales– ¼ finales

16h

- ½ finales et finale

16h :

- Cérémonie de clôture.

ARTICLE 9 – LES LAUREATS

- **Le prix de la meilleure performance** pour l'équipe ayant accumulé le maximum de points.
- **Le prix du robot le plus combatif** : l'équipe qui a tué le plus d'adversaires dans tous les matchs de finale.
- **Le prix coup de cœur du public** : l'équipe qui est la préférée du public.

ARTICLE 10 : LES PRIX

- **Le prix de la meilleure performance**
- **Le prix du robot le plus combatif**
- **Le prix coup de cœur du public.**

Pour plus de surprises, les prix seront annoncés prochainement.

ARTICLE 11 – LA PROPRIETE INTELLECTUELLE

1. Droits de propriété intellectuelle de l'Organisateur

L'Organisateur(et/ou ses filiales) est le propriétaire exclusif de tous les droits de propriété intellectuelle relatifs au jeu, robots, éléments qui vont être mis à disposition des participants ainsi que le contenu du site www.exolegend.com (notamment les dénominations, textes, marques, logos, photographies, images, graphismes, éléments sonores, logiciels, icônes, mise en page, base de données).

Il est interdit aux participants de les reproduire, représenter, adapter, modifier et/ou exploiter, de quelque façon que ce soit et à quelque fin que ce soit.

2. Droits de propriété intellectuelle sur les créations des participants

Les participants déclarent et garantissent à l'Organisateur à la soumission de leur projet et code, (ci-après les « Créations »), qu'ils sont les auteurs de toutes les Créations soumises par eux dans le cadre du Jeu, que toutes Créations soumises dans ce cadre respecte les lois et règlements en vigueur ainsi que les droits des tiers, et notamment tous les droits relevant de la propriété, de la propriété intellectuelle (droit des marques, des noms de domaine, droit d'auteur, droits voisins, droit sui generis du producteur de bases de données...), de la personnalité et notamment le droit au nom et à l'image des personnes ou des biens représentés sur les Créations et/ou attachés aux Créations.

Les participants ne cèdent en aucune autre manière et à aucune autre partie leurs droits d'exploitation et la propriété de leur Créations . Toutefois, les participants peuvent proposer à l'Organisateur d'en acquérir les droits aux fins d'exploitation commerciale. Les parties devront formaliser cette cession dans le cadre d'un écrit. Cependant, pour la durée du Jeu, les participants concèdent, sans contrepartie financière, un droit d'utilisation de leurs droits de propriété intellectuelle aux autres participants lorsqu'elles leur sont nécessaires pour exécuter les Créations et pour les seuls besoins de cette exécution.

ARTICLE 12 – DROITS A L'IMAGE

En s'inscrivant, le participant autorise l'Organisateur à titre gratuit et pour une durée de 10 (dix) ans, à exploiter, et notamment diffuser, reproduire et exposer son image, fixée par tous les moyens et sur tout support, notamment photographiques ou vidéo, réalisé lors de l'évènement dans le cadre de leur communication interne et / ou externe, et notamment sur les réseaux sociaux où sont présentes l'Organisateur.

ARTICLE 13 – RESPONSABILITE

Dans tous les cas, si le bon déroulement administratif et/ou technique du Jeu est perturbé par un virus, bug informatique, anomalie, défaillance technique, intervention humaine non autorisée ou toute autre cause échappant à l'Organisateur, celui-ci se réserve le droit d'interrompre le Jeu. L'Organisateur ne fournit aucune prestation, ni garantie autre que la fourniture des dotations prévue à l'article 8 du présent règlement et la fourniture des boissons et repas prévue à l'article 4. En tant que de besoin, il est précisé que l'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable d'un quelconque dommage survenu à l'occasion du déplacement ou du transport d'un participant sur le lieu du Jeu. L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable en cas de mauvaise réception ou de non réception des inscriptions par voie électronique, quelle qu'en soit la raison. L'Organisateur ne pourra dès lors être tenu responsable si les données relatives à l'inscription d'un participant ne lui parvenaient pas ou lui arrivaient illisibles ou impossibles à traiter. L'Organisateur rappelle aux participants les caractéristiques et les limites du réseau Internet et décline toute responsabilité quant à l'ensemble des conséquences pouvant survenir à l'occasion de la connexion des participants à ce réseau via le site Internet lors de l'inscription ou via la connexion Internet wifi mise à disposition des participants pendant le Jeu. L'Organisateur décline toute responsabilité en cas de mauvaise utilisation ou d'incident liés à l'accès à Internet, de la maintenance ou du dysfonctionnement des serveurs du Jeu, de la ligne téléphonique ou de toute autre connexion technique et de l'envoi des formulaires d'inscription à une adresse erronée ou incomplète. La participation des participants au Jeu se fait sous leur entière responsabilité. Lors du Jeu, il appartient à tout participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte. La responsabilité de l'Organisateur et/ou des Partenaires ne saurait être engagée à cet égard. L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système de l'équipement des participants. L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable d'un quelconque dommage causé aux participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ainsi que des conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle. Les participants restent seuls responsables du matériel et des effets personnels qu'ils choisissent d'apporter sur le lieu du Jeu. La responsabilité de l'Organisateur ne saurait être engagée notamment en cas de vol, perte, dégradation, du matériel et/ou des effets personnels du participant.

ARTICLE 14 – ACCEPTATION DU RÈGLEMENT DU JEU

Le fait de s'inscrire et de participer au Jeu implique l'acceptation pleine et entière par les participants, sans aucune réserve, du présent règlement et de ses éventuels avenants dans leur intégralité, lesquels ont valeur de contrat.

Des additifs ou des modifications pourront éventuellement être publiés pendant le Jeu. Ils seront considérés comme des annexes au présent règlement et seront réputés en faire partie intégrante.

ARTICLE 12 – REGLES RGPD

Afin que les participants puissent participer au Jeu, l'Organisateur est amené à collecter les données à caractère personnel des joueurs (notamment les nom, prénom, adresse e-mail des étudiants participants au jeu concours et de manière facultative, le numéro de téléphone). Conformément au

Règlement Général sur la protection des données (RGPD) 2016/679 (Règlement UE 2016/679), l'Organisateur collecte et traite ces données pour la seule finalité d'assurer le bon déroulement du Jeu et le cas échéant la communication autour de cet événement (étant entendu que cette communication pourra s'effectuer avant et après la remise des lots au/à la gagnant(e)). La collecte et le traitement s'effectuent sur la base de l'exécution d'un contrat (acceptation du règlement). Les données à caractère personnel collectées seront communiquées aux services habilités de l'Organisateur et seront supprimées après la fin du jeu-concours, la remise des lots aux gagnants et la communication faite autour des résultats. Les participants disposent, sur les données qui les concernent, d'un droit d'accès, de modification, de limitation, d'effacement, d'opposition pour des motifs légitimes, d'un droit à la portabilité, ainsi que du droit de définir des directives relatives au sort de leurs données en cas de décès, qu'ils peuvent exercer en adressant un e-mail à l'adresse suivante : dpo.rgpd@exotec.com.

Les participants disposent par ailleurs, du droit d'introduire une réclamation auprès de la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés (CNIL), notamment sur son site internet www.cnil.fr.

17 – LOI APPLICABLE ET JURIDICTION

Le règlement est écrit en langue française et régi par le droit français.

Toute contestation ou réclamation relative au Jeu devra être formulée par écrit et adressée à l'adresse suivante :

exolegend@exotec.com

Aucune contestation ou réclamation ne pourra être prise en considération au-delà d'un délai d'un (1) mois à compter de la date de fin du Jeu.

Tout litige qui ne pourra être réglé à l'amiable sera soumis à la juridiction compétente de Lille.