

REGLEMENT DU CONCOURS SPARKATHON

AVENANT AU REGLEMENT DU CONCOURS « SPARKATHON »

Par le présent avenant, les Organismes du « **SPARKATHON** » souhaitent modifier les livrables attendus pour la phase finale du concours, le code source n'étant plus considéré comme un livrable attendu de la part des Participants.

Conséquemment, l'article 7 du règlement initial se trouvent modifiés comme suit :

ARTICLE 7 – MODALITES DE LA PHASE DE SELECTION

7.1. La phase de sélection s'échelonne du 30 août 2016 à 00H00 au 9 octobre 2016 à 23H59.

7.2. Seules les trois (3) équipes maximum de Participants ayant été sélectionnées à la phase de sélection peuvent participer à la finale.

7.3. Les équipes de participants devront envoyer, au plus tard le 9 octobre 2016 à 23H59, par téléchargement sur la plateforme leur Livrable de Sélection composé :

- Livrable de sélection :

- o Présentation de 3 à 6 slides :

- Formulation du besoin
 - Architecture de l'application représentant les flux de données et les services Bluemix
 - Données utilisées et transformations appliquées
 - Résultats obtenus
 - Toute autre information jugée utile ou pertinente

- o Accès à l'application : URL + user/password si requis

- o De façon optionnelle une vidéo de démonstration de l'application de moins de 2 minutes

- Livrable final (3 finalistes) :

- o Accès stable à l'application

- o Support visuel pour la présentation orale de 10 minutes

- o Vidéo de démonstration de l'application de moins de 2 minutes

IBM, SAS au capital de 657.364.587 euros, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Nanterre sous le numéro 530 774 439 552 118 465 dont le siège social est situé 17 Avenue de l'Europe, 92275 Bois-Colombes Cedex, numéro SIRET : 419 999 206 00016

(ci-après désignée l'« **Organisation partenaire** »)

a décidé de confier à

AGORIZE, SAS au capital de 71 146 euros, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de PARIS sous le numéro 530 774 439, dont le siège social est situé 34 rue du faubourg Saint-Antoine à PARIS (75011),

(ci-après désignée le « **Prestataire** »),

l'exécution de ses obligations définies ci-après relatives à l'organisation de son concours appelé « Sparkathon » qui se déroulera du 30 août 2016 au 18 octobre 2016 via le site internet accessible à l'adresse sparkathon.agorize.com

(ci-après désigné le « **Concours** »).

Dans le cadre de sa mission, le Prestataire agit au nom et pour le compte de l'Organisation partenaire.

L'Organisation partenaire et le Prestataire sont considérés comme co-organisateur du Concours.

(ci-après collectivement désignés les « **Organisateurs** »).

Article 1 DEFINITIONS

« **Application** » : désigne les applications au sens large du terme telles que les logiciels, les applications web, les applications mobiles, les plateformes, etc.

« **Brief** » : désigne le cahier des charges fixé par l'Organisation partenaire, contenant des informations telles que les différentes dates butoirs, le détail de la dotation, les exigences de l'Organisateur, les dispositions légales applicables, etc.

« **Classement** » : désigne le classement effectué par le Jury Final parmi les finalistes à l'issue de la phase finale.

« **Concours** » : désigne le concours objet du Règlement organisé par le Prestataire et l'Organisateur.

« **Dotation** » : désigne les prix accordés aux Lauréats à l'issue du Concours.

« **Informations Confidentielles** » : désigne les informations définies à l'Article 16 du Règlement.

« **Inscription** » : désigne l'inscription d'un Participant au Concours conformément à l'Article 4.

« **Jury Final** » : désigne le jury visé à l'Article 10.6 en charge du Classement des finalistes.

« **Jury de Sélection** » : désigne le jury visé à l'Article 7 en charge de la Sélection des Participants.

« **Lauréats** » : désigne les participants des trois [3] équipes accédant à la phase finale du Concours et classés par le Jury Final.

« **Livrable de Sélection** » : désigne le livrable décrit à l'Article 7 et soumis à l'issue de la phase de sélection.

« **Livrable Final** » : désigne le livrable décrit à l'Article 8 et soumis à l'issue de la phase finale.

« **Lot** » : désigne les dotations spécifiquement visées à l'Article 11 et remises aux Lauréats à l'issue du Concours.

« **Participant** » : désigne toute personne inscrite conformément à l'Article 4 du Règlement et participant au Concours.

« **Règlement** » : désigne le présent règlement applicable au Concours.

« **Règlement et Conditions Générales des Concours** » ou « **RCGC** » : désigne les conditions générales d'utilisation du site du Prestataire, acceptées par tout Participant lors de l'ouverture d'un compte Agorize et disponibles sur sparkathon.agorize.com.

« **Sélection** » : désigne la deuxième phase du Concours décrite à l'Article 7.

Article 2 **OBJET DU REGLEMENT**

2.1. Le Règlement a pour objet de définir, conformément à l'article L. 121-15-2 du Code de la consommation, les conditions et règles de participation au Concours organisé par l'Organisation partenaire en collaboration avec le Prestataire. Le Règlement a vocation à compléter les Règlement et Conditions Générales des Concours (RCGC) du Prestataire qui sont téléchargeables à l'adresse <http://sparkathon.agorize.com/fr/terms>. En cas de contradiction entre les dispositions du Règlement et celles des RCGC, le Règlement prévaut.

2.2. Le Participant reconnaît être informé et accepte que le Concours proposé fasse appel à sa sagacité, son habilité et son ingéniosité pour des épreuves d'une difficulté sérieuse. Le Concours ne dépend en aucun cas, même partiellement, du hasard et de la chance et ne peut donc s'analyser ou s'apparenter à une loterie.

Article 3 **CONDITIONS DE PARTICIPATION AU CONCOURS**

3.1. La participation au Concours est entièrement gratuite, sans obligation d'achat et peut faire l'objet d'un remboursement des frais de participation en ce qui concerne le transport et l'hébergement pour les équipes finalistes devant se déplacer pour présenter leur projet lors de la finale, dans les conditions fixées par l'Article 14.

3.2. Le Participant est tenu de prendre intégralement connaissance et d'accepter sans réserve le Règlement préalablement à son inscription et à sa participation au Concours.

3.3. Le Sparkathon est gratuit et ouvert à toute personne physique ou morale résidant en France justifiant des conditions cumulatives suivantes :

- Etre majeure ou, dans le cas où la personne est mineure, fournir l'autorisation parentale ou du tuteur téléchargeable via le lien suivant : autorisation parentale dûment complétée et signée.
- Ne peuvent participer au concours les membres du personnel IBM, BRED BANQUE POPULAIRE, ou Agorize. Sont également exclus de participer au concours les employés du secteur public/GOE (Government Owned Entity/ Entité détenue par l'Etat). Sont notamment considérés comme des GOE :

- Les entités gouvernementales – nationales, locales, municipales – et tout département, agence, entreprise publique ou instrument de l’Etat ;
 - Les hôpitaux publics, écoles, services publics, etc ;
 - Les institutions publiques internationales (ex. Nations Unies) ;
 - Les entreprises détenues par l’Etat (en totalité ou en partie)
 - Les entreprises privées contrôlées par ou sous le contrôle commun de l’une des entités ci-dessus ; et
 - Toute entité soumise aux lois et réglementations françaises en matière de marchés publics.
- Toute application dont le développement a été ou est financée partiellement ou en intégralité par IBM n’est pas éligibles.

3.4. Le Participant devra certifier, au moment de son inscription, remplir les conditions susvisées. La remise de la Dotation au Lauréat sera conditionnée à la présentation d’une carte d’identité prouvant sa majorité ou, s’agissant d’une personne mineure, à la remise de l’autorisation parentale ou du tuteur prévue à l’article 4, ci-dessus dûment complétée et signée et d’une carte d’étudiant datant de moins d’un an par rapport à l’année scolaire en cours au moment de l’inscription (2016-2017).

3.5. Afin de valider la participation de l’équipe, le prototype d’application développé devra s’exécuter sur la plateforme IBM Bluemix avec utilisation du service Apache Spark.

3.6. Il ne sera admis qu’une seule participation au Concours par personne.

3.7. Le Participant doit former ou rejoindre une équipe de une (1) à trois (3) personnes.

3.8. Tout Participant qui ne remplit pas les conditions du présent Article lors de son inscription et à tout moment pendant la durée du Concours sera, de plein droit et sans notification préalable, disqualifié du Concours et ne pourra être destinataire d’aucune Dotation. Dans l’hypothèse où une Dotation aurait été attribuée à un Participant ne satisfaisant pas les conditions de participation lors de son inscription ou pendant la durée du Concours, les Organismes se réservent le droit d’exiger du Participant la remise de la Dotation perçue.

Article 4 INSCRIPTION ET ACCES AU CONCOURS

4.1. Pour son inscription au Concours, le Participant doit ouvrir un compte utilisateur sur le site sparkathon.agorize.com en indiquant :

- Une adresse de courrier électronique valide ;
- Un identifiant disponible ;
- Un mot de passe.

Pour valider cette inscription, le Participant doit également accepter les Règlement et Conditions Générales des Concours fournies par le Prestataire.

Un courrier électronique de confirmation est envoyé au Participant à l’adresse de courrier électronique renseignée contenant un lien d’activation.

Une fois le compte activé, le Participant doit préciser les informations suivantes :

- Civilité ;

- Prénom ;
- Nom ;
- Date de naissance ;
- Nationalité ;
- Formation / Ecole ;
- Entreprise ;
- Ville ;
- Pays.

D'autres informations peuvent être librement complétées au sein du profil du Participant dans les paramètres de son compte.

Une fois son compte actif, le Participant est en mesure de s'inscrire au Concours soit en postulant pour rejoindre une équipe déjà constituée soit en créant sa propre équipe.

Pour terminer son inscription au Concours, le Participant doit cocher la case indiquant qu'il accepte le Règlement du Concours.

4.2. Toute inscription comportant des informations inexacts ou incomplètes ne pourra être prise en compte et disqualifiera le Participant.

4.3. Par cette inscription, le Participant accepte d'être contacté par courriers électroniques envoyés par les Organismes dans le cadre de sa participation au Concours. Il accepte également d'être contacté par téléphone s'il fait partie des participants présélectionnés ou des Lauréats.

4.4. L'accès au Concours nécessite l'utilisation d'un ordinateur disposant de la configuration matérielle et logiciel suivante :

- Processeur 1 Ghz ou supérieur avec 1 Go de mémoire vive ou supérieur ;
- Résolution d'écran de 1024 par 768 pixels avec 65 536 couleurs ;
- Système d'exploitation : Windows XP, Vista, MAC ou Linux ;
- Navigateur acceptant des cookies et l'exécution des fonctions javascripts : il est conseillé d'utiliser Internet Explorer 7 ou supérieur, FireFox3.5 ou Google Chrome;
- Version Flash Player 9.045, sauf cas particulier qui sera notifié au participant sur la page d'accueil du Concours ;
- La carte son est conseillée mais n'est pas nécessaire pour la participation au Concours.

4.5. Le Concours est accessible 24 heures sur 24 sur le site internet sparkathon.agorize.com édité par le Prestataire par le biais de l'adresse sparkathon.agorize.com sous réserve d'éventuelles opérations de maintenance sur les serveurs de sparkathon.agorize.com ou de dysfonctionnements tels que visé à l'Article 15.

4.6. Afin de garantir l'utilisation gratuite des services Bluemix aux équipes inscrites au concours, un code promo sera transmis sur demande à chaque responsable d'équipe ; ce code promo permettra d'étendre l'accès gratuit aux services Bluemix (jusqu'à 40 services en même temps) pour toute la durée du concours. 100 codes promo activables jusqu'au 30 septembre 2016 sont disponibles pour ce concours.

Article 5 DUREE DU CONCOURS

- 5.1. L'inscription au Concours est ouverte du 30 août 2016 à 10H00 au 9 octobre 2016 à 23H59.
- 5.2. Toute date définie dans le cadre du Règlement et du Concours s'entend comme exprimée par le fuseau horaire de Paris (GMT +1).

Article 6 **PRINCIPE DU CONCOURS**

- 6.1. Le Concours consiste en la réalisation par les Participants de Livrables constitués par un (1) Livrable conforme aux exigences de l'Article 7, lors de la phase de sélection.
- 6.2. Ces Livrables doivent impérativement répondre à la problématique et aux règles du Concours décrites au sein de la page dédiée au Concours sur le sparkathon.agorize.com. Ces livrables devront être rédigés en français ou en anglais, aucune autre langue ne sera acceptée.
- 6.3. La contribution est constituée d'un Livrable de Sélection lors de la phase de sélection :
 - Le Livrable de Sélection tel que visé à l'Article 7 et soumis dans les conditions de cette disposition.

Les Organismes n'accepteront et ne prendront en compte aucun autre document soumis par les Participants.

Article 7 MODALITES DE LA PHASE DE SELECTION

7.1. La phase de sélection s'échelonne du 30 août 2016 à 00H00 au 9 octobre 2016 à 23H59.

7.2. Seules les trois (3) équipes maximum de Participants ayant été sélectionnées à la phase de sélection peuvent participer à la finale.

7.3. Les équipes de participants devront envoyer, au plus tard le 9 octobre 2016 à 23H59, par téléchargement sur la plateforme leur Livrable de Sélection composé :

- Livrable de sélection :
 - Présentation de 3 à 6 slides :
 - Formulation du besoin
 - Architecture de l'application représentant les flux de données et les services Bluemix
 - Données utilisées et transformations appliquées
 - Résultats obtenus
 - Toute autre information jugée utile ou pertinente
 - Accès à l'application : URL + user/password si requis
 - De façon optionnelle une vidéo de démonstration de l'application de moins de 2 minutes
- Livrable final (3 finalistes) :
 - Accès stable à l'application
 - Code source de l'application
 - Support visuel pour la présentation orale de 10 minutes
 - Vidéo de démonstration de l'application de moins de 2 minutes

Article 8 MODALITES DE LA REMISE DE PRIX

8.1. Les trois (3) Équipes finalistes devront envoyer, au plus tard le 17 octobre 2016 à 11h00, par téléchargement sur la plateforme leur Livrable Final composé :

- Du prototype d'application
- Du support pour la présentation orale

8.2. Seules les trois (3) équipes sélectionnées à l'issue de la phase de sélection à l'Article 10 présenteront leurs prototypes à la cérémonie de remise de prix.

8.3. Cette phase finale consistera en une présentation orale du Livrable Final par les membres de l'équipe dans le cadre du IBM - Business Connect au Carrousel du Louvre le 18 octobre 2016.

8.4. Un classement des trois (3) équipes participant à la phase finale sera réalisé sur la base de cette présentation orale du Livrable Final conformément à l'Article 10. Un film institutionnel présentant la cérémonie de remise des prix du Concours pourra être réalisé par les Organisateurs, les équipes sélectionnées s'engagent à faire leurs meilleurs efforts pour y participer.

Article 9 CARACTERISTIQUES DES LIVRABLES

9.1. Les Livrables doivent se conformer aux règles et directives fixées par l'Organisation partenaire et communiquées sous l'onglet « Brief » de la page dédiée au Concours sur le site internet sparkathon.agorize.com

9.2. Ces livrables doivent être impérativement communiqués dans un format numérique courant tels que DOC/DOCX/PDF/PPT/PPTX/KEY/ODT/MP3/MPEG/MOV et être rédigés en français ou en anglais.

9.3. En cas de difficultés ou d'impossibilité de lecture du Livrable, il est de la responsabilité des Participants de l'équipe concernée d'y remédier avant la date de fin de dépôt des Livrables de la phase en cours et au plus tard dans un délai de deux (2) jours à compter de cette date. Passé ce délai, l'équipe concernée se verra disqualifiée du Concours.

9.4. Les Participants garantissent que les Livrables sont constitués des seules contributions des membres de leur équipe. L'existence de contributions de tiers est de nature à disqualifier l'ensemble des Participants de l'équipe concernée.

Article 10 CHARTE DE SELECTION

10.1. Le Concours est organisé en un processus de sélection :

- Une Sélection qui détermine les trois (3) équipes finalistes

10.2. Chacune de ces sélections est fondée sur des critères de :

- **Caractère innovant** : En quoi le projet est-il original et innovant par rapport aux solutions qui existent déjà sur le marché ? (incluant la créativité, l'originalité, l'effet « wow » du projet)
- **Qualité des résultats obtenus** : Les résultats obtenus via le projet sont-ils fiables et qualitatifs ? (incluant la pertinence fonctionnelle et technique, par exemple la précision des centres d'intérêts trouvés).
- **Utilisation de Spark** (incluant l'utilisation optimisée des fonctionnalités avancées de Spark)
- **Faisabilité** : Capacité du projet à dépasser le stade de prototype et à être rapidement utilisable dans différents environnements techniques et fonctionnels

Ne sont en aucun cas pris en considération des éléments tenant à la personne, à l'apparence, aux opinions politiques religieuses ou syndicales ou à l'orientation sexuelle des Participants. Les sélections ne résultent, en aucune manière, que ce soit directement ou indirectement, du hasard ou de la chance.

10.3. Un Jury de Sélection composé de dirigeants, d'experts des data sciences ayant les qualifications nécessaires pour procéder à la désignation parmi les Livrables soumis par les participants sera en charge de : sélectionner, à l'issue de la phase de sélection, trois (3) équipes finalistes sur la base des Livrables de Sélection

10.4. Le Prestataire communiquera à tous les Participants par courrier électronique envoyé à l'adresse renseignée lors de la création d'un compte utilisateur sur le site sparkathon.agorize.com et également par une notification sur leur compte sparkathon.agorize.com, les résultats de la sélection au plus tard le 12 octobre 2016.

10.5. Chaque Participant présélectionné ou finaliste devra répondre au courrier électronique envoyé par le Prestataire lui annonçant la présélection ou la sélection de son équipe avant la date limite indiquée dans ce message. A défaut, les Organismes se réservent le droit de disqualifier l'équipe du Participant défaillant.

10.6. Le Jury Final sera en charge de classer, à l'issue de la phase finale, les trois (3) équipes finalistes sur la base de leur Livrable final et de leur présentation orale. Le Jury Final classera les équipes afin de déterminer la première, la seconde et la troisième équipes gagnantes.-

10.7. Le Classement réalisé par le Jury Final sera annoncé le jour des présentations.

10.8. La Sélection et le Classement des équipes sont conditionnés à la télétransmission d'un minimum de trois (3) Livrables Finaux répondant aux exigences éditoriales et techniques de l'Entreprise Partenaire exposées dans son Brief. La présence d'un minimum de trois (3) Livrables Finaux est justifiée par la nécessité pour l'Organisation partenaire de disposer d'un choix suffisant pour procéder à la désignation équitable des équipes gagnantes. L'Organisation partenaire aura la faculté d'annuler le Concours dans le cas où il y aurait un nombre inférieur à trois (3) Livrables Finaux à l'issue de la sélection.

Article 11 **DOTATIONS**

11.1. Les Lots visés au présent Article sont la contrepartie de :

- la remise d'un Livrable Final dont la qualité a été reconnue par le Jury de Sélection et le Jury final comme méritant une Dotation ;
- de l'acceptation et du respect par chacun des Lauréats des dispositions de l'Article 12 du Règlement relatif à la propriété intellectuelle ;
- de l'acceptation et du respect par chacun des Lauréats des dispositions de l'Article 13 du Règlement relatif à la citation des Lauréats.

Aucun Lot ne peut être remis aux Lauréats ne satisfaisant pas à ces trois conditions préalables.

11.2. Toute remise d'un Lot à l'issue du concours est conditionnée à, et n'est réalisée, que sous réserve :

- du respect intégral des règles exposées dans le Règlement ;
- de la présentation par chaque Lauréat d'une carte d'identité prouvant leur majorité, ou s'agissant d'une personne mineure, de la remise de l'autorisation parentale ou du tuteur prévue à l'article 3 ci-dessus dûment complétée et signée.

11.3. Seuls les Lauréats des trois (3) premières équipes classées par le Jury Final à l'issue de la phase finale se verront attribuer un Lot.

11.4. Un seul Lot sera attribué pour chacun des Lauréats des trois (3) équipes classées.

11.5. Chaque Participant reconnaît et accepte que les Lots ne pourront donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte, ni à une demande de remise de leur contre-valeur en argent, ni à leur remplacement ou échange pour un autre Lot pour quelque cause que ce soit.

11.6. En cas d'indisponibilité du Lot initialement prévu et présenté, l'Organisation partenaire sera libre de lui substituer un lot d'une valeur similaire, de la même marque ou d'une marque différente, ou sa contre-valeur en numéraire à la seule discrétion de l'Organisation partenaire.

11.7. Chaque Participant reconnaît et accepte que l'Organisation partenaire ne sera, en aucun cas, tenue pour responsable du dysfonctionnement du Lot ou de toute conséquence dommageable subie par le Lauréat ou tout tiers en raison du Lot.

11.8. Chaque Participant reconnaît et accepte que l'Organisation partenaire n'est tenue qu'en une mise à disposition des Lots attribués aux Lauréats. En conséquence, tous les frais accessoires relatifs à ces Lots ou les frais généraux liés à l'entrée en possession de ces Lots resteront, sauf disposition contraire du Règlement, à la charge des Lauréats. Aucune prise en charge ou remboursement ne seront dus à ce titre.

11.9. Les Lauréats seront informés de leur Lot par courrier électronique envoyé par le Prestataire à l'adresse communiquée lors de l'ouverture de leur compte sur sparkathon.agorize.com dans un délai de 15 jours maximum suivant le jour où le Classement sera effectué par le Jury Final. Le Participant s'engage à se conformer à l'ensemble des directives indiquées dans ce courrier électronique. Dans le cas où un Lauréat n'arrive pas à entrer en possession de son Lot, pour des raisons indépendantes de la volonté de l'Organisation partenaire, dans un délai de deux (2) mois à compter de la réception de ce courrier électronique, l'Organisation partenaire se réserve le droit de déclarer le Lot non attribué à ce Lauréat.

11.10. Les Lauréats des trois (3) équipes se verront attribuer les Lots suivants, en fonction du classement de leur équipe, étant précisé que l'équipe n°1 est celle qui est considérée la meilleure et que l'équipe n°3 est celle considérée la dernière des trois (3) équipes finalistes classées par le Jury Final :

1. Lot attribué aux lauréats de l'équipe classée n°1

Pour chaque membre de l'équipe : un voyage d'une valeur de 3000 euros par personne à San Francisco (USA), incluant une visite au Spark Technology Center, le vol Paris-San Francisco A/R, 2 nuits d'hôtel.

2. Lot attribué aux lauréats de l'équipe classée n°2

Pour chaque membre de l'équipe : un MacBook Pro d'une valeur de 1500 euros ou l'équivalent en chèque cadeau.

3. Lot attribué aux lauréats de l'équipe classée n°3

Pour chaque membre de l'équipe : un casque VR Oculus d'une valeur de 800 euros par personne ou l'équivalent en chèque cadeau.

Article 12 PROPRIETE INTELLECTUELLE

12.1. Définition

« Droits de propriété intellectuelle » : signifie toute Invention, tout droit d'auteur et droit relatif à une marque, un modèle, et plus généralement tout élément susceptible d'être protégé par les lois ou les conventions internationales sur la propriété intellectuelle.

12.2. Chaque Livrable, dans lequel interviennent plusieurs participants constitue une œuvre de collaboration.

12.3. Tous les Livrables télétransmis par les équipes participantes sur le site sparkathon.agorize.com seront placés sous Licence « *Licence Creative Commons Attribution 3.0 France* ». Les Participants acceptent que leurs Livrables soient soumis à la « *Licence Creative Commons Attribution 3.0 France* » (la « Licence ») dont la copie est jointe en Annexe 1 du présent Règlement.

12.4. Les organisateurs reconnaissent que la Licence « *Licence Creative Commons Attribution 3.0 France* » ne concerne que la spécification ou scénario d'usage, le prototype développé, ainsi que la présentation de leur équipe.

12.5. Les Sociétés Organisatrices sont donc libres de reproduire les Livrables Finaux, de les distribuer, de les communiquer au public et de les modifier. En cas de modification ou transformation ou adaptation des Livrables Finaux, les Sociétés Organisatrices ne pourront distribuer l'oeuvre dérivée qui en résulterait que dans les termes de la Licence.

12.6. Par exception à la licence citée ci-dessus, sont exclus du champ de la Licence « *Licence Creative Commons Attribution 3.0 France* », les codes produits par les participants dans le cadre du développement de leur application, ainsi que les logiciels ayant servi à la production de leur application.

12.7. Garanties

Chaque participant garantit qu'il est bien co-auteur et co-titulaire des droits de propriété intellectuelle attachés à tout ou partie de la Contribution de Présélection et de la Contribution Finale, soumises dans le cadre du Challenge par l'équipe dont il fait partie, et qu'il a obtenu l'ensemble des droits et autorisations afférents à tout élément préexistant ou dont il ne serait pas titulaire des droits, et qui serait intégré dans le Livrable de sélection et du Livrable Final.

Chaque membre d'une équipe participante garantit que son application est originale et inédite, qu'elle ne porte atteinte aux droits d'auteur d'aucun tiers et que l'ensemble des éléments qui la composent, ainsi que toutes les informations qu'il communique dans le cadre du document de présentation de l'application sont exactes, fiables et complètes.

Chaque membre d'une équipe participante garantit le Prestataire et, les Entreprises Partenaires contre tout trouble, action, réclamation, opposition, revendication et éviction quelconque provenance d'un tiers.

Les participants doivent impérativement préciser la source des éléments (musique, texte, image, etc.) préexistants intégrés dans le Livrable de Sélection et le Livrable Final.

Chaque participant garantit la jouissance paisible des Livrable de Sélection et du Livrable Final par les Organisateurs, et garantit donc que :

- i. Le Livrable Final soumis par l'équipe dont il fait partie est original
- ii. Qu'il ne porte atteinte ni ne contrefait aucun droit d'auteur, brevet, marque, ou tout autre droit de propriété intellectuelle appartenant à un tiers

- iii. Ne constitue pas un quelconque fait de concurrence déloyale ou parasitaire
- iv. Que l'ensemble des éléments qui le compose, et que toutes les informations qu'il communique dans le cadre du Livrable Final est exact, fiable et complet.

Chaque participant garantit les Organismes et les filiales présentes et futures, ainsi que le Prestataire contre tout trouble, action, réclamation, opposition, revendication et éviction quelconque provenant d'un tiers.

12.8. Une option exclusive d'achat

Chacun des membres des équipes participantes conserve la propriété du Livrable de Sélection et du Livrable Final réalisés dans le cadre du Challenge. Pour chacune des 3 (trois) équipes finalistes, une option exclusive d'achat sur les Contributions au profit des Sociétés Organisatrices est prévue de la façon suivante :

- Les Sociétés Organisatrices bénéficieront d'un droit d'option d'achat exclusif d'une durée de 6 (six) mois, à compter de la date de la finale du Challenge. Cette option d'achat s'exercera sur la base d'une négociation de bonne foi entre les parties
- Il est entendu que dans l'hypothèse où les Sociétés Organisatrices souhaiteraient exercer leur droit d'option, elles devront le notifier à l'Equipe auteure par tout moyen écrit à sa convenance, dans le délai précité.

Dans l'hypothèse où les Sociétés Organisatrices exerceraient leur droit d'option et que les parties auront trouvé un accord tel que défini ci-dessus, il est d'ores et déjà convenu entre les Parties que le Contractant cèdera aux Sociétés Organisatrices à titre exclusif, les droits de propriété.

Article 13 **CITATION DES LAUREATS**

13.1. Chaque Participant autorise l'Entreprise Partenaire, dans l'hypothèse où il serait désigné Lauréat du Concours, à utiliser son nom, son prénom, pseudonyme retenu pour la participation au Concours, adresse Twitter, sa ville et son département de résidence, le nom de l'établissement dans lequel il poursuit ses études ou dont il est diplômé, ainsi que, le cas échéant, son image dans toute manifestation promotionnelle (hors achat d'espace), sur les sites internet du Prestataire et de l'Organisation partenaire et tout site ou support affilié, sans que cette utilisation ne puisse ouvrir de droit à une quelconque rémunération autre que le Lot attribué.

Article 14 **REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION**

14.1. Les Participants peuvent obtenir le remboursement des frais d'affranchissement engagés aux fins de la demande de remboursement et/ou pour toute demande écrite d'obtention du Règlement (sur la base du tarif lent en vigueur pour 20g).

14.2. Toute demande de remboursement doit impérativement être adressée par écrit avant le 31 novembre 2016 (le cachet de la poste faisant foi), à l'adresse suivante :
AGORIZE, 34 rue du faubourg Saint-Antoine, 75011 PARIS

Aucune demande de remboursement ne pourra être effectuée par téléphone ou par courrier électronique.

14.3. La demande de remboursement devra impérativement, sous peine de refus, comporter les éléments suivants :

- les coordonnées complètes du Participant (nom, prénom, adresse, code postal, ville, identifiant sparkathon.agorize et courrier électronique) ;
- un Relevé d'Identité Bancaire (RIB) ou un Relevé d'Identité Postal (RIP) ;
- le cas échéant, la demande précise de communication de Règlement et de remboursement du timbre utilisé au tarif précité ;

14.4. Toute demande de remboursement hors délai, incomplète ou inexacte sera refusée.

14.5. Chaque Participant ne peut formuler qu'une seule demande de remboursement.

14.6. Le remboursement sera réalisé par virement bancaire sur le compte indiqué lors de la demande, après vérification du bien-fondé de la demande et dans un délai dont les Organisateurs ont l'entière discrétion.

Article 15 **RESPONSABILITE**

15.1. La responsabilité du Prestataire et de l'Organisation partenaire ne pourra être engagée en cas de panne ou de dysfonctionnement du réseau de télécommunication utilisé, quelle qu'en soit la cause, qui aurait notamment pour effet de nuire ou d'empêcher l'identification ou l'accès du Participant sur le site sparkathon.agorize.com ou tout autre site internet utile pour la participation au Concours.

15.2. La participation au Concours implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques, des limites et des risques du réseau internet et des technologies qui y sont liées, notamment eu égard aux performances, au temps de réponse, à la sécurité des logiciels et du matériel informatique face aux diverses attaques potentielles du type virus, bombe logique ou cheval de Troyes et à la perte ou au détournement de données. En conséquence, les Organismes ne pourront être en aucun cas tenus pour responsables des dommages causés au Participant du fait de ces caractéristiques, limites et risques acceptés.

15.3. Les Organismes ne pourront, en aucun cas, être tenus pour responsables du dommage causé par le défaut ou le retard d'acheminement des Livrables et notamment du refus de prise en compte de ces Livrables en raison d'une soumission hors des délais fixés dans le Règlement, par le défaut ou le délai d'acheminement de tout courrier électronique envoyé dans le cadre du Concours ou par toute altération portée aux Livrables indépendamment du fait des Organismes.

15.4. Les Organismes ne pourront être tenus pour responsables en cas de modification totale ou partielle, de suspension, d'interruption, de report ou d'annulation du Concours pour des raisons indépendantes de leur volonté. Dans de telles hypothèses, le Prestataire informera dans les plus brefs délais les participants par une mention sur le site sparkathon.agorize.com ou sur le blog Agorize.

15.5. Les Organismes ne pourront être tenus pour responsables des conséquences d'une disqualification d'un Participant en raison de sa violation du Règlement.

15.6. Le Prestataire ne pourra être tenu pour responsable de tout trouble, action, réclamation, opposition, revendication liés à l'utilisation des Livrables par l'Organisation partenaire non prévue par le Règlement ou liés à la négociation, la conclusion ou l'exécution de contrats que l'Organisation partenaire viendrait à signer avec les Participants, dès lors qu'il n'y a pas eu d'intervention directe du Prestataire.

15.7. En aucun cas, les Organismes ne seront tenus responsables du délai d'envoi des Lots ou en cas d'impossibilité pour un Lauréat de bénéficier de son Lot pour des circonstances indépendantes de la volonté des Organismes. La responsabilité des Organismes ne pourra notamment être engagée en cas de perte et/ou de détérioration du Lot par la Poste ou tout prestataire de service similaire tiers et plus généralement si le Lauréat ne reçoit pas son Lot. La responsabilité des Organismes ne pourra être engagée en cas d'incidents ou de préjudices de toute nature qui pourrait survenir en raison de la jouissance du prix attribué et/ou du fait de son utilisation.

Article 16 **CONFIDENTIALITE**

16.1. Constituent des « Informations Confidentielles » au sens de la présente disposition, l'ensemble des informations de quelque nature que ce soit, notamment administrative, commerciale, scientifique, technique, financière, fiscale, juridique ou économique, qui ont été, sont ou seront communiquées par l'Organisation partenaire au Participant, directement ou indirectement, et de manière non exhaustive par oral, par écrit quel qu'en soit le support, par remise de documents papier ou électroniques.

Ne constituent pas des Informations Confidentielles :

- i. les informations actuellement accessibles ou devenant accessibles au public sans manquement aux termes du Règlement de la part du Participant,
- ii. les informations légalement détenues par le Participant avant leur divulgation par l'Organisation partenaire,
- iii. les informations ne résultant ni directement ni indirectement de l'utilisation de tout ou partie des Informations Confidentielles,
- iv. les informations valablement obtenues auprès d'un tiers autorisé à transférer ou à divulguer lesdites informations.

16.2. Le Participant s'engage, pendant la durée du Concours et pendant une période cinq (5) ans après la fin du Concours telle que prévue à l'Article 5, à :

- ne pas utiliser les Informations Confidentielles à des fins autres que la participation au Concours dans les conditions du Règlement ;
- prendre toute précaution nécessaire, utile et raisonnable pour protéger les Informations Confidentielles ;
- ne divulguer les Informations Confidentielles à quiconque, par quelque moyen que ce soit, sauf aux autres membres de son équipe ;

16.3. A l'issue du Concours, en raison de la survenance de son terme indiqué à l'Article 5 ou de son annulation, le Participant devra sans délai remettre à l'Organisation partenaire toutes les Informations Confidentielles, quel que soit leur support, obtenues dans le cadre du Concours. Le Participant s'interdit d'en conserver copie sous quelque forme que ce soit, sauf accord exprès, préalable et écrit de l'Organisation partenaire.

Article 17 **INFORMATIQUE ET LIBERTES**

17.1. La participation au Concours nécessite la communication des données à caractère personnel du Participant visées à l'Article 4.

17.2. Ces données peuvent être modifiées à tout moment par le Participant.

17.3. Les données visées au présent Article font l'objet d'un traitement automatisé au sens de la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 pour lequel le Prestataire, et éventuellement l'Organisation partenaire, est seul à définir les moyens et la finalité et est, à ce titre, responsable de ce traitement au sens de la loi précitée.

La finalité de ce traitement est :

- d'organiser l'intermédiation entre le Participant et l'Organisation partenaire ;
- de répondre aux besoins d'organisation du Concours, d'assurer l'identification, la communication et la conservation des échanges avec le Participant ;
- de réaliser des études de marché anonymes par le Prestataire ou un tiers.

17.4. Les destinataires de ces données sont le Prestataire et l'Organisation partenaire.

17.5. Conformément aux dispositions de la loi n°78-17 du 6 janvier 1978, le Participant est informé que le traitement de données à caractère personnel réalisé a fait l'objet d'une déclaration par le Prestataire à la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés dont le récépissé a été délivré sous le numéro 1495245 v 0.

A ce titre, le Prestataire s'est engagé à protéger l'ensemble des données à caractère personnel des personnes concernées, lesquelles données sont recueillies et traitées par le Prestataire avec la plus stricte confidentialité conformément à la loi du 6 janvier 1978.

17.6. Conformément aux dispositions des articles 38, 39 et 40 de la loi n°78-17 du 6 janvier 1978, le Participant dispose, à tout moment, du droit de :

- s'opposer à la collecte et au traitement de ses données à caractère personnel réalisés par le Prestataire ;
- s'opposer à la communication de ses données à des tiers ;
- accéder à l'ensemble de ses données à caractère personnel traitées par le Prestataire ;
- rectifier, mettre à jour et supprimer ses données à caractère personnel traitées par le Prestataire.

Pour exercer ses droits au titre de la loi n°78-17 du 6 janvier 1978, le Participant doit adresser une lettre recommandée avec accusé de réception mentionnant clairement son identité et l'objet de sa demande au responsable du traitement concerné, soit respectivement à :

AGORIZE, 34 rue du faubourg Saint-Antoine, 75011 PARIS

Il est précisé à toutes fins que le Prestataire ne saurait être tenu pour responsable des usages des données personnelles faits par l'Organisation partenaire, et que l'Organisation partenaire ne saurait être tenue pour responsable des usages des données personnelles faits par le Prestataire.

17.7. Concernant l'installation éventuelle de cookies (ou témoins de connexion) sur l'ordinateur du Participant lors de sa navigation sur le site du Prestataire, le Participant est invité à consulter les Règlement et Conditions Générale des Concours présente sur le site Agorize.com et qu'il doit accepter préalablement à l'ouverture d'un compte nécessaire pour participer au Concours.

Article 18 LE REGLEMENT

18.1. La participation au Concours et l'attribution d'un Lot nécessitent l'acceptation pure et simple et le respect plein et entier du Règlement en toutes ses dispositions. Les Organisateur se réservent le droit de disqualifier, sans délai ni indemnité, tout Participant ne satisfaisant pas à la présente disposition.

18.2. Les Organisateur se réservent le droit de modifier à tout moment les dispositions du Règlement, en ce compris la durée du Concours, sans que l'application ni la validité de ces modifications ne nécessitent de notification au Participant. Le Participant est invité à consulter régulièrement le Règlement. Le Participant renonce expressément à toute réclamation ou contestation relative à une quelconque modification apportée au Règlement par les Organisateur.

18.3. Le Règlement est déposé via www.reglement.net. Le règlement est adressé gratuitement à toute personne en faisant la demande écrite par courrier, avant la date de clôture du jeu à l'adresse suivante : AGORIZE, 34 Faubourg Saint Antoine, 75012 PARIS

Le Règlement est également librement consultable en ligne sur le site sparkathon.agorize.com.

Une copie de ce Règlement peut être demandée gratuitement et avec remboursement du timbre utilisé dans les conditions de l'Article 14.

Article 19 **ANNULATION ET SUSPENSION DU CONCOURS**

19.1. L'Organisation partenaire se réserve l'entière discrétion d'annuler ou de suspendre le Concours en cas de :

- force majeure ;
- fraude de quelque nature que ce soit ;
- dans le cas visé par l'Article 10.8.

19.2. Les Organisateur ne pourront être tenus pour responsable d'une annulation ou d'une suspension du Concours conformément au présent Article et aucune indemnité ou compensation ne sera due au Participant.

Article 20 **INDEPENDANCE**

20.1. L'inscription et la participation au Concours n'ont, en aucune manière, pour effet de créer un lien de subordination entre les Organisateur et le Participant.

Article 21 **RECLAMATIONS**

21.1. Toute réclamation du Participant doit être adressée par écrit au plus tard 30 jours après la date de fin du Concours.

21.2. Les réclamations relatives au fonctionnement du site internet sparkathon.agorize.com doivent être formulées par écrit à l'adresse suivante :
Agorize, 34 rue du faubourg Saint-Antoine, 75011 PARIS

21.3. Les réclamations relatives au déroulement du Concours et à l'envoi des Lots doivent être formulées par écrit à l'adresse suivante :
Agorize, 34 rue du faubourg Saint-Antoine, 75011 PARIS

21.4. Sous peine d'être rejetée, toute réclamation doit comporter :

- les coordonnées complètes du Participant (nom, prénom, adresse, code postal, ville, identifiant Agorize et courrier électronique) ;
- l'identification du Concours concerné ;

- l'exposé clair et circonstancié des motifs de la réclamation.

Article 22 **CONCILIATION PREALABLE**

22.1. En cas de litige persistant après que le Participant a procédé à une réclamation conformément à l'Article 21, les Organisateur et le Participant s'engagent à soumettre leur conflit à une conciliation amiable avant toute procédure judiciaire.

22.2. La partie désireuse d'engager la conciliation devra le faire savoir à l'autre partie par le biais d'une lettre recommandée avec accusé de réception dans laquelle elle lui fera connaître ses intentions et lui en précisera la cause.

22.3. Si aucun accord n'est trouvé entre les parties dans les 30 jours qui suivent la réception de la lettre recommandée, les parties retrouvent leur liberté d'action.

Article 23 **LOI APPLICABLE**

Le Règlement et le Concours sont soumis au droit français.

En cas de désaccord persistant sur l'application ou l'interprétation du règlement, et à défaut d'accord amiable, tout litige sera soumis au Tribunaux territorialement compétents conformément au droit commun.

Annexe 1 – Licence Creative Commons Attribution 3.0 France

Licence

L'ŒUVRE (TELLE QUE DEFINIE CI-DESSOUS) EST MISE A DISPOSITION SELON LES TERMES DE CETTE LICENCE PUBLIQUE CREATIVE COMMONS (CI-APRES DENOMMEE « LPCC » OU « LICENCE »). L'ŒUVRE EST PROTEGEE PAR LE DROIT DE LA PROPRIETE LITTERAIRE ET ARTISTIQUE OU TOUTE AUTRE LOI APPLICABLE. TOUTE UTILISATION DE L'ŒUVRE AUTRE QUE CELLE AUTORISEE PAR CETTE LICENCE EST RÉSERVÉE.

L'EXERCICE DE TOUT DROIT SUR L'ŒUVRE MISE A DISPOSITION EMPORTE ACCEPTATION DES TERMES DE LA LICENCE. EN RAISON DU CARACTERE CONTRACTUEL DE LA LICENCE, L'OFFRANT ACCORDE A L'ACCEPTANT LES DROITS CONTENUS DANS CETTE LICENCE EN CONTREPARTIE DE SON ACCEPTATION.

1. Définitions

a. Adaptation : œuvre créée soit à partir de l'Œuvre seule, soit à partir de l'Œuvre et d'autres œuvres préexistantes. Constituent notamment des Adaptations, les traductions, adaptations, œuvres composites, arrangements ou modifications d'une œuvre littéraire et artistique, d'un phonogramme, d'un vidéogramme ou d'une interprétation d'une œuvre, y compris les adaptations cinématographiques ou toute autre forme dans laquelle l'Œuvre est susceptible d'être refondue, transformée ou adaptée, notamment toute forme dérivée de l'original de manière identifiable. Il est toutefois entendu qu'une Œuvre qui constitue une Collection ne sera pas considérée comme une Adaptation aux fins de la présente Licence. Au cas où l'Œuvre serait une création musicale, une

interprétation ou un phonogramme, la synchronisation de l'Œuvre avec une image animée sera considérée comme une Adaptation aux fins de la présente Licence.

b. **Collection** : recueil d'œuvres qui, en raison de la sélection et de l'arrangement de son contenu, constitue une création intellectuelle dans laquelle chaque Œuvre se trouve incluse dans son ensemble, sous une forme non modifiée, avec une ou plusieurs autres contributions, chacune d'elles constituant des œuvres en elles-mêmes indépendantes et distinctes qui sont rassemblées pour former cet ensemble. Constituent notamment des Collections, les encyclopédies, anthologies, interprétations, phonogrammes, vidéogrammes ou émissions, ou toute œuvre autre que celles désignées à l'article 1(f). Aux fins de la présente Licence, une création qui constitue une Collection ne sera pas considérée comme une Adaptation (telle que définie ci-dessus).

c. **Distribution** : mise à disposition du public de la version originale ou des copies de l'Œuvre ou d'une Adaptation, par la vente ou tout autre transfert de propriété ou par tout mode de communication au public dans la mesure où ces activités sont sources de droits exclusifs (location, prêt, etc).

d. **Offrant** : la ou les personne(s) physique(s) ou morale(s) ou la ou les entité(s) qui mettent l'Œuvre à la disposition du public selon les termes de la présente Licence.

e. **Titulaire de Droits Originaires** : dans l'hypothèse d'une œuvre littéraire ou artistique, l'Auteur, entendu comme la ou les personnes physiques ou morales ou les entités qui ont créé l'Œuvre; et en outre, le cas échéant, (i) dans l'hypothèse d'une interprétation, les acteurs, chanteurs, musiciens, danseurs, ou toute autre personne qui joue, chante, récite ou interprète l'œuvre littéraire, artistique ou folklorique; (ii) dans l'hypothèse d'un phonogramme ou d'un vidéogramme, le producteur, entendu comme la personne physique ou morale qui procède à la première fixation de l'interprétation sur un support; (iii) dans l'hypothèse d'une émission, l'entreprise de communication audiovisuelle qui procède à la diffusion de l'émission; (iv) dans l'hypothèse d'une base de données, le producteur.

f. **Œuvre** : création protégeable par le droit de la propriété littéraire et artistique (droits d'auteur, droits voisins et droits *sui generis* des producteurs de bases de données) mise à disposition selon les termes de la Licence. Peuvent notamment constituer une Œuvre toute création dans le domaine littéraire, scientifique et artistique, quel qu'en soit le mode ou la forme d'expression, y compris sous forme numérique, telle qu'un livre, un pamphlet et autres écrits ; une conférence, une allocution, une plaidoirie, un cours ou un sermon ou d'autres œuvres de même nature ; une œuvre dramatique ou une comédie musicale ; une œuvre chorégraphique ou un pantomime ; une composition musicale avec ou sans paroles ; une œuvre cinématographique à laquelle sont assimilées des œuvres exprimées par un procédé analogue à la cinématographie ; un dessin, une peinture, une création architecturale, une sculpture, une gravure ou une lithographie ; une création photographique à laquelle sont assimilées des œuvres exprimées par un procédé analogue à la photographie ; une œuvre des arts appliqués ; une œuvre graphique et typographique ; une illustration, une carte, un plan, un croquis ou une œuvre tridimensionnelle relative à la géographie, la topographie, l'architecture ou aux sciences ; une interprétation, une émission ; un phonogramme ou un vidéogramme ; une anthologie ou un recueil d'œuvres ou de données diverses ou une base de données dans la mesure où elle est protégée par le droit d'auteur ou le droit des producteurs de bases de données à la condition que celles-ci soient protégées par le droit applicable qui ne couvre pas seulement les bases de données protégées par le droit d'auteur (pour éviter toute ambiguïté, les sections 3(a), 3(b) et 3(c) ne s'appliqueront pas quand seul le droit des producteurs de bases de

données s'applique); une interprétation réalisée par un artiste de cirque ou de variété ; les créations des industries saisonnières de l'habillement et de la parure.

g. **Acceptant** : la ou les personne(s) physique(s) ou morale(s) ou entité(s) qui exercent sur l'Œuvre les droits accordés par cette Licence et qui n'ont pas précédemment violé les conditions de cette Licence ou qui ont reçu l'autorisation expresse de la part de l'Offrant d'exercer les droits conférés par cette licence malgré une violation précédente.

h. **Représentation** : représentation de l'Œuvre et communications au public de ces représentations publiques par un procédé quelconque, quelque soit le type de transmission, notamment numérique et incluant les modes d'exploitation prévus par le droit applicable. Constitue également notamment une communication au public, la mise à disposition d'Œuvres protégées de manière à ce que le public puisse y avoir accès de l'endroit et au moment qu'il choisit individuellement, les interprétations et communications au public des interprétations de l'Œuvre y compris les interprétations publiques au format numérique ainsi qu'une diffusion ou une rediffusion de l'Œuvre par tout moyen, notamment par des signes, des sons ou des images.

i. **Reproduction** : toute copie de l'Œuvre de quelque manière et sous quelque forme que ce soit, notamment numérique et incluant les modes d'exploitation prévus par le droit applicable. Constitue aussi notamment une Reproduction, un enregistrement sonore ou visuel, une fixation ou une reproduction de fixations de l'Œuvre, y compris le stockage d'une interprétation, d'un phonogramme ou d'un vidéogramme au format numérique ou sur tout autre support électronique.

2. Exceptions et limitations aux droits exclusifs. Les exceptions et limitations aux droits exclusifs prévues par la loi applicable ne sont pas affectées par la présente Licence.

3. Étendue de l'autorisation. Sous réserve des conditions de la présente Licence, l'Offrant autorise l'Acceptant à exercer à titre gratuit, non-exclusif, pour la durée de protection des droits applicables et pour le monde entier, les droits de :

a. Reproduire, Distribuer et Représenter l'Œuvre, incorporer l'Œuvre dans une ou plusieurs Collections et reproduire l'Œuvre même incorporée dans lesdites Collections ;

b. Créer, Reproduire, Distribuer et Représenter des Adaptations, à la condition que ces Adaptations, notamment toute traduction sur tout support, soient accompagnées des mentions appropriées par étiquetage, démarcation ou identification de manière à faire apparaître clairement que des modifications ont été apportées à l'Œuvre. Par exemple, une traduction pourrait porter la mention « L'œuvre originale a été traduite du français à l'anglais » ou en cas de modification « L'œuvre originale a été modifiée » ;

c. Lorsque l'Œuvre est une base de données soumise au droit des producteurs de bases de données, extraire et réutiliser des parties substantielles.

d. Pour éviter toute ambiguïté :

i. **Régime légal de gestion collective obligatoire.**

Dans les cas où des utilisations de l'Œuvre seraient soumises à un régime légal de gestion collective obligatoire (auquel le droit ne permet pas de renoncer), l'Offrant se réserve le droit exclusif de collecter ces redevances par l'intermédiaire de la société de perception et de répartition des droits compétente. Sont notamment concernés la radiodiffusion et la communication dans un lieu public de phonogrammes publiés à des fins de commerce, certains cas de retransmission par câble et satellite,

la copie privée d'Œuvres fixées sur phonogrammes ou vidéogrammes, la reproduction par reprographie, le prêt en bibliothèque ;

ii. **Régime de gestion collective obligatoire assorti de possibilité de renonciation.**

Dans les juridictions où il est possible de renoncer au droit de percevoir des redevances au titre d'un quelconque régime de licence légale ou de gestion collective obligatoire, l'Offrant renonce au droit exclusif de percevoir lesdites redevances découlant de l'exercice par l'Acceptant des droits consentis en vertu de la présente Licence ;

iii. **Régime de gestion collective facultative.**

L'Offrant renonce au droit de percevoir des redevances (que ce soit à titre individuel ou, au cas où l'Offrant serait membre d'un organisme de gestion collective facultative, par le biais de cet organisme) découlant de l'exercice par l'Acceptant des droits accordés par la présente Licence.

Les droits mentionnés ci-dessus peuvent être exercés sur tous supports, médias, procédés, techniques et dans tous formats, incluant, dans la mesure du possible, les futurs médias et formats. Les droits mentionnés ci-dessus incluent le droit d'effectuer les modifications techniquement nécessaires à leur exercice sur d'autres supports, médias, procédés, techniques et formats. Les droits qui ne sont pas expressément accordés par l'Offrant à l'Acceptant par la présente Licence sont réservés. Dans le cas où l'Offrant est titulaire de droits *sui generis* sur les bases de données conformément à la loi nationale transposant la Directive Européenne sur les bases de données, l'Offrant renonce à ce droit.

4. Restrictions. L'autorisation accordée par l'Article 3 est expressément soumise et limitée par les restrictions suivantes :

a. L'Acceptant peut Distribuer ou Représenter l'Œuvre uniquement selon les termes de cette licence. Il doit inclure une copie de la Licence, ou son Identifiant Uniforme de Ressource (URI), à toute copie de l'Œuvre qu'il Distribue ou Représente. L'Acceptant ne peut pas offrir ou imposer de conditions d'utilisation sur l'Œuvre qui restreignent les termes de la Licence ou la capacité du bénéficiaire ultérieur d'exercer les droits qui lui sont accordés par cette Licence. L'Acceptant ne peut consentir de sous-licence sur l'Œuvre. Il doit conserver intacts tous les avertissements qui se réfèrent à cette Licence et l'avertissement sur les garanties avec chaque copie de l'Œuvre qu'il distribue ou représente. Lorsque l'Acceptant distribue ou représente l'Œuvre, il ne doit pas imposer de mesure technique de protection susceptible de restreindre la capacité du bénéficiaire ultérieur à exercer les droits conférés par la présente Licence. L'article 4(a) s'applique à l'Œuvre telle qu'incorporée dans une Collection, mais n'a pas pour effet d'imposer que la Collection soit soumise aux conditions de la Licence. Si l'Acceptant crée une Collection, il doit, à la demande de tout Offrant et dans la mesure du possible, supprimer de la Collection toute référence audit Offrant, selon les modalités de l'Article 4(b), et ce conformément à la demande. Si l'Acceptant crée une Adaptation, il doit, à la demande de tout Offrant et dans la mesure du possible, supprimer de l'Adaptation toute référence audit Offrant, selon les modalités de l'Article 4(b), et ce conformément à la demande.

b. Sauf introduction d'une demande prévue à l'Article 4(a), l'Acceptant doit, lorsqu'il distribue ou représente l'Œuvre, ou toute Adaptation ou Collection, garder intacts tous les avertissements sur les droits d'auteur concernant l'Œuvre et fournir, de manière appropriée au support ou au média qu'il utilise : (i) le nom du Titulaire de Droits Originaires (ou le pseudonyme, le cas échéant) s'il est mentionné, et/ou si le Titulaire de Droits Originaires et/ou l'Offrant désigne une ou des parties (par exemple un organisme de financement, un éditeur ou un journal) à attribuer (« les Parties à Attribuer ») dans l'avertissement sur les droits d'auteur de l'Offrant, les conditions d'utilisation ou, par un autre moyen approprié, le nom de la Partie ou des Parties à Attribuer ; (ii) le titre de l'Œuvre, s'il est

mentionné ; (iii) dans la mesure du possible, l'URI que l'Offrant spécifie comme étant associée à l'Œuvre, sauf si ledit URI ne fait pas référence à l'avertissement sur les droits ou aux informations sur la licence relative à l'Œuvre ; et, (iv) conformément à l'Article 3(b), dans le cas d'une Adaptation, une mention identifiant l'utilisation de l'Œuvre dans l'Adaptation (par exemple « traduction française de l'Œuvre par le Titulaire de Droits Originaires » ou « scénario fondé sur l'Œuvre du Titulaire de Droits Originaires »). Les crédits requis par cet article 4(b) pourront être mis en œuvre par tout moyen approprié, sous réserve, toutefois, qu'en cas d'Adaptation ou de Collection, ces crédits figurent d'une manière au moins aussi visible que les crédits relatifs aux autres auteurs y ayant contribué, si de tels crédits apparaissent. A toutes fins utiles, l'Acceptant ne pourra utiliser les crédits requis par cet Article qu'à des fins d'attribution, de la manière susmentionnée et en exerçant les droits accordés par la Licence. L'Acceptant ne peut, implicitement ou explicitement, affirmer ou laisser supposer une quelconque relation, parrainage ou aval par le Titulaire de Droits Originaires, l'Offrant, la ou les Parties à Attribuer selon le cas, et l'Acceptant ou son utilisation de l'Œuvre, sans avoir l'autorisation distincte, expresse, écrite et préalable du Titulaire de Droits Originaires, de l'Offrant et/ou des Parties à Attribuer.

c. Pour éviter toute ambiguïté, les restrictions accordées par l'article 3 et l'article 4(a) ne sont pas applicables à la partie de l'œuvre qui est soumise uniquement aux droits des producteurs de bases de données.

d. A moins d'une limitation aux droits exclusifs prévue par la loi applicable, si l'Acceptant Reproduit, Distribue ou Représente l'Œuvre en elle-même, ou au sein d'une Adaptation ou d'une Collection, il doit respecter les droits moraux du Titulaire de Droits Originaires dans la mesure où ce Titulaire en bénéficie (comme les auteurs et les artistes-interprètes) et ne peut y renoncer.

5. Représentation, Garanties et Avertissement

SAUF ACCORD CONTRAIRE CONVENU PAR ECRIT ENTRE LES PARTIES ET DANS LA LIMITE DU DROIT APPLICABLE, L'OFFRANT MET L'ŒUVRE A DISPOSITION DE L'ACCEPTANT EN L'ETAT, SANS DECLARATION OU GARANTIE D'AUCUNE SORTE, EXPRESSE, IMPLICITE, LÉGALE OU AUTRE. SONT NOTAMMENT EXCLUES LES GARANTIES CONCERNANT LA COMMERCIALISABILITE, LA CONFORMITE, LES VICES CACHES ET LES VICES APPARENTS.

6. Limitation de responsabilité. A l'exception des garanties d'ordre public imposées par la loi applicable, l'Offrant ne sera en aucun cas tenu responsable vis-à-vis de l'Acceptant, sur la base d'aucune théorie juridique ni en raison d'aucun préjudice direct, indirect, matériel ou moral, résultant de l'exécution du présent Contrat ou de l'utilisation de l'Œuvre, y compris dans l'hypothèse où l'Offrant avait connaissance de la possible existence d'un tel préjudice.

7. Résiliation

a. Toute violation par l'Acceptant des clauses de cette Licence entraînera sa résiliation automatique et la fin des droits qui en découlent. Les Licences accordées aux personnes physiques ou morales qui ont reçu de la part de l'Acceptant des Adaptations ou des Collections dans le cadre de la présente Licence ne seront pas résiliées, à condition que lesdites personnes physiques ou morales respectent pleinement leurs obligations. Les articles 1, 2, 5, 6, 7 et 8 de la présente Licence continuent à s'appliquer après la résiliation de celle-ci.

b. Sous réserve des conditions mentionnées ci-dessus, la présente Licence est accordée pour toute la durée du droit d'auteur ou tout autre droit applicable à l'Œuvre. Néanmoins, l'Offrant se réserve à tout moment le droit d'exploiter l'Œuvre sous une autre Licence ou d'en cesser la Distribution à tout

moment. Cependant, cette décision ne devra pas conduire à retirer cette Licence (ou toute autre Licence qui a été accordée, ou doit être accordée en application de la présente Licence) qui continuera à s'appliquer dans tous ses effets à moins qu'elle ne soit résiliée dans les conditions décrites ci-dessus.

8. Divers

a. Lorsque l'Acceptant distribue ou représente l'Œuvre ou une Collection, l'Offrant accorde au bénéficiaire suivant, une licence sur l'Œuvre avec les mêmes termes et conditions que celle accordée à l'Acceptant.

b. Lorsque l'Acceptant distribue ou représente une Adaptation, l'Offrant accorde au bénéficiaire une licence sur l'œuvre dans des conditions identiques à celles accordées à l'Acceptant.

c. Si en vertu de la loi applicable, une quelconque disposition de la présente Licence était déclarée nulle, non valide ou inapplicable, cela n'aurait pas pour effet d'annuler ou de rendre inapplicables les autres dispositions de la Licence. Sans action ultérieure des parties, ladite disposition sera modifiée dans la mesure minimum nécessaire à sa validité et son applicabilité.

d. Aucune des conditions ou des dispositions de la présente Licence ne sera réputée comme ayant fait l'objet d'une renonciation, et aucune violation comme ayant été acceptée, sans le consentement écrit et signé de la partie concernée.

Avertissements de Creative Commons

Creative Commons n'est pas partie à cette Licence et n'offre aucune forme de garantie relative à l'Œuvre. Creative Commons décline toute responsabilité à l'égard de l'Acceptant ou de toute autre partie, quel que soit le fondement légal de cette responsabilité et quel que soit le préjudice subi, direct, indirect, matériel ou moral, qui surviendrait du fait de cette Licence. Cependant, si Creative Commons s'est expressément identifié comme Offrant pour mettre une Œuvre à disposition selon les termes de cette Licence, Creative Commons jouira de tous les droits et obligations d'un Offrant.

A l'exception des utilisations limitées à indiquer au public que l'Œuvre est mise à disposition sous la licence Creative Commons, Creative Commons n'autorise l'utilisation par aucune partie de la marque « Creative Commons » ou de toute autre indication ou logo de Creative Commons sans le consentement écrit préalable de Creative Commons. Toute utilisation autorisée devra se conformer aux directives d'utilisation de la marque en vigueur telles qu'elles pourront être publiées sur le site web ou sur demande. Cette restriction relative à la marque ne constitue pas une partie de cette Licence.

Creative Commons Corporation peut être contacté sur <http://creativecommons.org/>.