

RÈGLEMENT DU HACKATHON DE LA BNF 2016

Article 1 – Entité organisatrice

L'entité organisatrice du présent Hackathon est la Bibliothèque Nationale de France (ci-après dénommée « BnF »), établissement public national à caractère administratif régi par le décret n°94-3 du 3 janvier 1994, sis Quai François Mauriac – 75706 PARIS cedex 13 et représenté par sa Présidente, Madame Laurence Engel.

Article 2 – Objet du Hackathon de la BnF

La BnF organise un Hackathon (ci-après également désigné « l'événement ») dans ses emprises les 19 et 20 novembre 2016.

Forgé à partir des mots *hacking* (programmation informatique) et *marathon*, le terme de Hackathon désigne un événement destiné à développer des projets, technologiques ou non, de manière continue, le plus souvent en équipes, durant une période de temps donnée.

Le Hackathon de la BnF est organisé par la BnF dans le cadre de la troisième édition de la semaine de l'innovation publique, elle-même organisée au niveau national par le Secrétariat général pour la modernisation de l'action publique (SGMAP).

L'objectif de cet événement est de développer des projets utiles à la BnF à partir de ressources de la BnF mises à la disposition des participants.

Outre le développement d'applications Web ou informatiques, tout type de réalisation sera encouragé. Peuvent notamment constituer des projets réalisés par les participants dans le cadre du Hackathon de la BnF :

- Applications mobiles permettant de récupérer des images issues de la bibliothèque numérique en ligne de la BnF « Gallica » pour les annoter et les partager ;
- Moteur de recherche d'images (analyse de formes) ;
- Réalisation de costumes à partir de maquettes des collections de la BnF ;
- Modélisation et impression 3D de maquettes et d'objets des collections numérisés dans Gallica ;
- Interprétation sur scène de partitions numérisées avec projection synchronisée...

Les réalisations des participants au Hackathon de la BnF devront tenter de s'inscrire dans le ou les thème(s) du Hackathon préalablement définis par la BnF.

Les thèmes de l'édition 2016 seront choisis par un groupe de participants qui seront réunis par la BnF au milieu du mois d'octobre 2016. La date de cette réunion ouverte sera affichée sur la page du site Internet de la BnF consacrée à l'événement. Lors de l'événement il sera toutefois possible pour les participants de proposer des projets qui ne s'inscrivent pas dans les thèmes retenus.

Article 3 – Annonce du Hackathon

Le Hackathon est annoncé sur le site de la BnF à l'adresse http://www.bnf.fr/fr/la_bnf/anx_actu_bib/a.hackathon_2016.html

Article 4 – Conditions et modalités de participation au Hackathon de la BnF

4.1 Conditions d'inscription au Hackathon

Le Hackathon de la BnF est ouvert à toute personne physique âgée de dix-huit (18) ans minimum.

La participation au Hackathon de la BnF est gratuite et implique une inscription préalable sur le site <https://plexi-form.bnf.fr/content/hackathon-2016> de la BnF.

Les personnes intéressées devront remplir le formulaire d'inscription au Hackathon de la BnF sur le site mentionné ci-dessus et recevront une confirmation de leur inscription de la part de la BnF par courrier électronique à l'adresse mentionnée dans le formulaire d'inscription.

Les informations devant obligatoirement être indiquées sur le formulaire d'inscription au Hackathon de la BnF sont les suivantes :

- Civilité
- Nom
- Prénom
- Date de naissance
- Adresse courriel

D'autres renseignements pourront être communiqués de façon facultative lors de l'inscription en répondant aux questions suivantes :

- Comment avez-vous eu connaissance de l'événement ?
- Quels sont vos compétences et centres d'intérêt ?

Pour pouvoir valider leur inscription au Hackathon de la BnF les personnes intéressées devront accepter de se conformer au présent Règlement du Hackathon de la BnF 2016.

Les inscriptions sur le site sont ouvertes du 30/09/2016 au 18/11/2016. Aucune inscription ne sera prise en compte après l'expiration de cette date limite d'inscription.

Les personnes dûment inscrites au Hackathon de la BnF sont ci-après dénommées « le(s) participant(s) ».

Le nombre maximal de participants au Hackathon de la BnF est fixé à cent (100) personnes.

4.2 Conditions de participation au Hackathon

Chaque participant devra se présenter à la BnF avec son propre matériel, en particulier informatique, et ses logiciels. La BnF se réserve toutefois le droit de refuser l'accès dans ses locaux de tout matériel qui ne serait pas conforme aux installations électriques ou aux normes en vigueur dans l'établissement, notamment en termes de risque incendie.

Les participants pourront choisir de participer au Hackathon de la BnF en équipe de 15 participants maximum. Ils devront dans ce cas désigner un membre de l'équipe en charge des relations avec la BnF

et de la présentation du projet réalisé par l'équipe.

Les participants au Hackathon de la BnF devront réaliser un projet conforme à l'objet du Hackathon de la BnF défini à l'article 2 du présent règlement.

Pour participer au Hackathon de la BnF les participants devront se rendre dans les locaux de la BnF, sur son site « François-Mitterrand » et ils disposeront d'une durée de 25 heures d'affilée à compter du samedi 19 novembre 2016 à 14 heures et jusqu'au dimanche 20 novembre 2016 à 15 heures pour réaliser leur projet.

Il est d'ores et déjà précisé aux participants que toute sortie des locaux de la BnF entre 20 heures le samedi 19 novembre et 12 heures le dimanche 20 novembre sera définitive et entraînera une renonciation de la part du participant à sa participation au Hackathon.

Pour la réalisation de leur projet, les participants seront installés dans des espaces dédiés de la BnF et ouverts au public. Les participants auront toutefois la possibilité de s'isoler du public dans des espaces réservés mis à leur disposition conformément aux dispositions de l'article 4.6 du présent règlement.

4.3 Infrastructures techniques et informatiques mises à disposition des participants

La BnF mettra à la disposition des participants :

- Une connexion WIFI ;
- Une connexion filaire RJ45 par table (une table pour environ 10 participants) ;
- Des prises de courant.

4.4 Documents et métadonnées de la BnF mis à disposition des participants

La BnF fournira aux participants un accès à un ensemble de documents et de métadonnées de la BnF, qu'ils pourront utiliser pour la réalisation de leur projet.

▪ Documents de la BnF mis à disposition:

Les participants pourront réutiliser, pour la réalisation de leur projet dans le cadre du Hackathon, l'ensemble des documents de la bibliothèque numérique en ligne de la BnF « Gallica » étant identifiés dans leur notice informative comme appartenant au domaine public, c'est-à-dire libres de tout droit de propriété intellectuelle. Les documents de Gallica dont la notice informative indique « sous droits » ne pourront en conséquence être utilisés par les participants dans le cadre du Hackathon.

Conformément à la licence de réutilisation des documents de Gallica, il est précisé que les documents de Gallica appartenant au domaine public sont librement réutilisables à des fins non commerciales mais que toute réutilisation à des fins commerciales est soumise à la conclusion préalable d'une licence de réutilisation commerciale et au paiement d'une redevance à la BnF.

Pour plus de détails, les conditions de réutilisation des documents de Gallica sont accessibles via le lien suivant :

<http://gallica.bnf.fr/html/und/conditions-dutilisation-des-contenus-de-gallica>

▪ Métadonnées de la BnF mises à disposition :

Les participants pourront également réutiliser, pour la réalisation de leur projet dans le cadre du Hackathon, l'ensemble des métadonnées de la BnF énumérées ci-dessous :

- les métadonnées de la BnF figurant sur le site <http://data.bnf.fr> ;
- les métadonnées des trois catalogues répertoriant les documents des collections de la BnF (catalogue général, catalogue des archives et manuscrits « BAM » et catalogue des médailles et antiques) ;
- les bases de données de la BnF « Mandragore » et « Reliures » ;
- ainsi que les entrepôts de métadonnées OAI de la BnF (OAI CAT et OAI NUM).

Les métadonnées mentionnées ci-dessus sont placées par la BnF sous la licence ouverte de l'Etat (Open licence) dite « Etalab ». Ces métadonnées sont librement réutilisables, tant à des fins commerciales que non commerciales, sous réserve d'indiquer leur source et leur date de dernière mise à jour.

Pour plus de détails, les conditions de réutilisation des métadonnées de la BnF placées sous la licence « Etalab » sont accessibles via le lien suivant :

https://www.etalab.gouv.fr/wp-content/uploads/2014/05/Licence_Ouverte.pdf

4.5 Personnes ressources de la BnF mises à disposition des participants

La BnF mettra à la disposition des participants au Hackathon de la BnF un groupe d'experts de haut niveau de la BnF qui pourront notamment aider les participants à comprendre les données et métadonnées de la BnF et à savoir manipuler les dernières API développées par la BnF (IIIF, data.bnf.fr, nouvelles interfaces des catalogues...).

Des spécialistes des collections de la BnF seront également mobilisés pour présenter l'incroyable source de créativité que représentent les ressources de la BnF pour les innovateurs en quête d'idées nouvelles.

4.6 Fourniture par la BnF de repas et d'espaces de repos

Pendant toute la durée du Hackathon de la BnF, plusieurs espaces seront mis à la disposition des participants pour permettre à ceux-ci de s'isoler du public, de se restaurer ou de se reposer durant l'événement.

Chaque participant aura la possibilité de recevoir gratuitement trois (3) plateaux-repas (un pour le dîner du 19/11, un pour le petit déjeuner du 20/11 et un pour le déjeuner du 20/11).

Un accès à des distributeurs de boissons et de friandises sera également proposé aux participants qui recevront chacun vingt (20) tickets donnant droit chacun à une consommation gratuite sur ces distributeurs.

Article 5 – Accès du public au Hackathon de la BnF

Le public pourra accéder aux activités proposées par la BnF dans le cadre du Hackathon le samedi 19 novembre 2016 de 14 heures à 20 heures et le dimanche 20 novembre 2016 de 12 heures à 16 heures.

Des animations destinées à faire comprendre l'événement au public seront organisées par la BnF. Elles alterneront avec un certain nombre de présentations plus techniques sur les modalités de récupération et de réutilisation des données de la BnF, destinées à fournir des informations utiles aux participants au Hackathon.

Outre les interventions sur podium, un certain nombre de stands seront installés pour présenter des réalisations existantes de la BnF ou les opérations de la communauté des « Gallicanautes » ou de partenaires de la BnF.

Article 6 – Programme de l'événement

L'événement se déroule à partir du 19 novembre 2016 à 14 heures et jusqu'au 20 novembre 2016 à 16 heures.

Le calendrier détaillé de l'évènement sera mis à la disposition des participants sur la page du site de la BnF consacrée au Hackathon et avant le début de l'évènement.

Article 7 - Présentation des projets à la BnF

A l'issue des 25 heures de Hackathon, les participants ou les représentants d'une équipe de participants disposeront de 5 (cinq) minutes pour présenter leur projet au jury du Hackathon de la BnF sous la forme d'un discours oral avec appui d'une projection vidéo.

Deux présentations intermédiaires seront également organisées durant lesquelles les participants disposeront de cinq (5) minutes pour présenter leur projet devant le jury et recevoir des remarques destinées à les aider à progresser dans leur projet. L'horaire exact de ces présentations intermédiaires sera précisé au début de l'évènement.

Outre la présentation orale du projet au jury, les participants devront remettre à la BnF une documentation écrite précise de leur projet présentant ses principaux enjeux, les données utilisées et les technologies mobilisées.

Article 8 – Sélection du meilleur projet par la BnF

Le jury du Hackathon de la BnF (ci-après désigné « le jury ») choisira le projet qu'il estimera le plus prometteur pour que la BnF le mette en œuvre.

Le jury est composé de personnels qualifiés de la Bibliothèque nationale de France et de personnalités extérieures reconnues pour leur expertise en matière technologique, d'innovation ou d'usage de données culturelles. Il comporte au maximum dix membres.

Le jury évaluera les projets soumis par les participants du Hackathon en fonction de différents critères définis par la BnF.

A titre indicatif, ces critères pourront être :

- Respect de l'objet du Hackathon de la BnF ;
- Respect du thème du Hackathon de la BnF ;
- Originalité du projet ;
- Intérêt du projet pour la BnF ou pour son public ;
- Faisabilité technique du projet ;
- Qualité de la présentation orale du projet
- Qualité de la documentation du projet remise à la BnF.

Le jury est souverain et ne motive pas ses décisions. De ce fait, aucune réclamation ne pourra être acceptée à la suite de la désignation du meilleur projet.

Article 9 – Garanties et responsabilités

9.1 Le participant s'engage à fournir, dans son formulaire d'inscription au Hackathon de la BnF, des informations réelles et sérieuses le concernant.

9.2 Le participant est seul responsable de ses matériels et logiciels, dont il conserve la garde, et des éventuels dommages qui pourraient survenir sur ses matériels et logiciels dans le cadre du Hackathon de la BnF.

9.3 Le participant déclare et garantit la BnF disposer de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle afférents aux créations constitutives du projet qu'il réalise dans le cadre du Hackathon de la BnF et à sa documentation afférente, ou être dûment autorisé à agir au nom et pour le compte du ou des autres titulaire(s) des droits sur ce projet et sur sa documentation afférente.

Le participant garantit la BnF contre tous recours de tiers à cet égard et reconnaît être informé qu'il sera tenu pour seul responsable en cas de violation de la présente obligation de garantie.

9.4 Le participant s'engage à respecter les conditions d'utilisation des documents et des métadonnées mis à sa disposition par la BnF conformément à l'article 4.4 du présent règlement et sera seul responsable en cas de recours de tiers résultant d'utilisations non-conformes qu'il réaliserait de ces documents ou métadonnées.

9.5 Les participants s'engagent à respecter le Règlement des espaces ouverts au public de la BnF accessible via le lien suivant : <http://www.bnf.fr/documents/reglement.pdf>
Les participants s'engagent également à respecter les consignes de circulation dans les espaces de la BnF ainsi que les consignes de sécurité qui leur seront indiquées par les agents de la BnF pendant toute la durée du Hackathon.

9.6 Les participants renoncent à tout recours dirigé contre la BnF et portant sur les conditions d'organisation du Hackathon, son déroulement ainsi que ses résultats. Les participants sont seuls responsables des dommages causés par eux ou par leurs matériels à des biens ou à des personnes dans le cadre du Hackathon et font leur affaire de leur couverture par leur propre assurance.

9.7 La BnF se réserve le droit de prolonger, écourter, modifier ou annuler le présent Hackathon à tout moment en cas d'événement qualifié de force majeure, tels que ceux reconnus par la jurisprudence française, sans qu'il puisse être prétendu à aucune indemnité par les participants. Sa responsabilité ne saurait être engagée du fait de ces modifications.

9.8 Il est expressément rappelé qu'Internet n'est pas un réseau sécurisé. La BnF ne saurait donc être tenue pour responsable de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système terminal des participants et décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des participants au réseau internet.

Plus particulièrement, la BnF ne saurait être tenue 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.

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 BnF ne saurait être tenue pour responsable d'éventuels dysfonctionnements liés au réseau Internet lui-même ou liés à toute intrusion, tentative d'intrusion ou fraude ayant entraîné des défaillances dans l'administration, la sécurité, l'équité, l'intégrité ou la gestion du Hackathon.

La BnF ne saurait être déclarée responsable pour toutes erreurs, omissions, interruptions, effacement, perte de toute donnée de ce fait.

La BnF ne pourra pas être tenu responsable si les données relatives à l'inscription d'un participant ne lui parvenaient pas pour une quelconque raison ou lui arriveraient illisibles ou impossibles à traiter.

9.9 La BnF se réserve le droit d'exclure de la participation au présent Hackathon toute personne troublant son déroulement.

Article 10 – Régime juridique des projets des participants

Dans le cadre du Hackathon de la BnF, chaque participant s'engage à délivrer ses créations, comprenant son projet et sa documentation afférente, sous la licence Creative Commons « CC-BY » autrement appelée « Paternité 2.0 ».

Les conditions de cette licence sont précisées sur le lien suivant :

<https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/fr/legalcode>

Cette licence reconnaît aux créateurs le droit de paternité sur leurs œuvres et programmes. La BnF s'engage donc à ce que les participants soient reconnus et cités comme les auteurs de leurs créations.

Les participants renoncent toutefois de manière définitive, à faire valoir les droits suivants et ce, quelque soient les supports, médias, procédés techniques et formats en question :

- S'opposer à toute reproduction de l'œuvre, à toute incorporation de l'œuvre dans une œuvre collective ;
- S'opposer à toute création et reproduction d'œuvres dérivées à partir de l'œuvre qu'ils ont réalisée ;
- S'opposer à tout distribution d'exemplaires ou d'enregistrements de l'œuvre ;
- S'opposer à toute présentation, représentation ou communication de l'œuvre sous n'importe quelle forme que ce soit ;
- Si l'œuvre est une base de données, s'opposer à toute extraction ou réutilisation de parties substantielles de l'œuvre ;
- S'opposer à toute modification en vue d'une réutilisation ;
- S'opposer à toute commercialisation de son œuvre.

La BnF s'engage à se conformer à cette même licence pour les réutilisations qu'elle pourra faire des différents projets des participants.

Article 11 - Autorisation de réutilisation non commerciale de l'image et des interventions des participants

Le participant au Hackathon de la BnF autorise la BnF à réaliser des photos ainsi que des enregistrements sonores et/ou audiovisuels (ci-après désignés « les enregistrements ») de son image et des interventions orales qu'il pourra réaliser durant l'événement.

Il cède gracieusement à la BnF, au titre de son droit à l'image et de son droit d'auteur sur ses interventions, le droit de reproduire et de représenter son image et ses interventions par voie de photos et d'enregistrements à des fins non commerciales et conformément à ce qui est défini ci-dessous :

- le droit de reproduire les photos et enregistrements, en intégralité ou par extraits, par tous procédés connus et inconnus à ce jour (notamment par voie graphique, par enregistrement magnétique, optique, numérique ou électronique...) et sur tous supports (notamment sur papier

ou tout support graphique, sur CD-Rom, DVD-Rom, disques durs, clés USB...), aux fins d'archivage et de communication au public dans les conditions définies ci-après ;

- le droit de représenter les photos et enregistrements, en intégralité ou par extraits, par tous procédés de communication au public connus et inconnus à ce jour (notamment via le réseau hertzien, le câble, le satellite, la télécommunication et/ou tout procédé de communication par voie numérique ou électronique) aux fins de diffusions gratuites telles que ci-après définies :
 - diffusion dans les enceintes de la BnF sur tout type d'écrans, tant à destination du public que du personnel de la BnF, et consultation sur place par le public notamment dans les salles de lecture de la BnF par le biais de postes individuels de consultation ;
 - diffusion en ligne sur la bibliothèque numérique en ligne de la BnF « Gallica » et sur le site Internet de la BnF, ses sites mobiles respectifs et sur tous les portails donnant accès à ces sites, ainsi que sur toutes les plateformes et réseaux sociaux lui étant associés (tels que Flickr, Youtube, Facebook, Twitter, Vimeo, Slideshare...), avec possibilité de téléchargement par les internautes pour leur strict usage personnel, à des fins de communication sur le Hackathon de la BnF et plus généralement sur les activités de la BnF ;
 - utilisation dans le cadre de la communication interne et externe de la BnF, de la promotion de l'établissement et de ses activités culturelles (notamment par l'envoi à la presse ou à des tiers, sur support matériel ou de façon dématérialisée, de *Newsletters*, ou de publications diverses), ou de la présentation de ses collections à l'extérieur de ses emprises (dans le cadre d'expositions, de salons, manifestations, colloques etc.).

L'autorisation concédée à la BnF par le participant au titre de son droit d'auteur sur son intervention est cédée pour le monde entier et pour toute la durée des droits d'auteur telle que prévue par la loi française portant code de la propriété intellectuelle.

L'autorisation concédée à la BnF par le participant au titre de son droit à l'image est cédée pour le monde entier et sans limitation de durée.

Article 12 – Données à caractère personnel des participants

Les participants au Hackathon de la BnF dont le projet aura été sélectionné comme le meilleur par le jury autorisent la BnF, à titre gratuit, à utiliser et à diffuser leurs nom et prénom sur le site internet de la BnF, pour une durée de un an à compter de la publication des résultats.

Les informations recueillies à partir du formulaire d'inscription au Hackathon de la BnF font l'objet d'un traitement informatique réalisé par la BnF qui est destiné à ses services. Ce traitement a pour finalité la gestion administrative des inscriptions au Hackathon, la réalisation de statistiques sur la composition du groupe de participants et l'envoi d'informations pratiques relatives aux inscriptions ou plus généralement à l'organisation du Hackathon de la BnF.

Ce traitement peut également avoir pour finalité, si le participant l'a accepté en cochant une case dans le formulaire d'inscription, l'envoi au participant par la BnF de publications et d'informations relatives aux actualités culturelles de la BnF ainsi que d'offres culturelles spécifiques adaptées à ses centres d'intérêts.

Conformément à la loi "informatique et libertés" du 6 janvier 1978 modifiée, le participant dispose d'un droit d'accès et de rectification aux informations qui le concernent. Il dispose également d'un droit d'opposition, pour des motifs légitimes, au traitement des données le concernant. Ce droit d'opposition peut être exercé sans motif légitime lorsqu'il s'agit de finalités de prospection commerciale.

Pour toute demande relative à l'exercice de droits sur des données personnelles, il faut s'adresser à l'adresse suivante : cil@bnf.fr

Article 13 – Accessibilité du règlement au Hackathon de la BnF

Le présent règlement peut être consulté sur le site www.bnf.fr et/ou pourra être adressé gratuitement à toute personne en faisant la demande, avant la clôture des inscriptions :

- par courrier : Bibliothèque Nationale de France, Direction générale, Quai François Mauriac, 75706 Paris Cedex 13
- par courriel : hackathon@bnf.fr
- par téléphone : 01 53 79 88 75

Le règlement sera également affiché dans les espaces du Hackathon de la BnF pendant toute la durée de l'événement et un exemplaire en sera remis à chaque participant à son arrivée à la BnF.

Article 14 – Loi applicable et opposabilité du règlement

Le présent règlement est soumis au droit français.

Le fait de s'inscrire et de participer au Hackathon de la BnF implique l'acceptation sans réserve du présent règlement.

Fait à Paris, le 29/09/2016

Pour la BnF,
Madame Laurence Engel,
Présidente