

METEOHACK

Règles et Règlements officiels du Hackathon

Le METEOHACK (le "**Hackathon**") est administré par Hackworks Inc. ("l'Organisateur") au nom de Sa Majesté la Reine du chef du Canada représentée par le Ministère de l'Environnement (le "Client"). En prenant part au Hackathon, les participants acceptent de se conformer aux Règles et décisions de l'Organisateur et des juges du Hackathon, tels que définis ci-dessous. Vous acceptez également de vous conformer à toutes les lois applicables. Aucun achat nécessaire.

1. OBJECTIF :

Le Hackathon est l'occasion pour des individus de présenter une soumission (ci-après définie) qui aborde l'un des quatre thèmes suivants :

Notre monde et la Terre : Combiner les données des sciences de la Terre et données météorologiques avec l'information économique et sociologique pour générer de nouvelles compréhensions et perspectives sur les interactions environnement-homme.

Nouveaux publics : Trouver de nouvelles applications pour un public diversifié qui ne se soucie généralement pas des sciences de la Terre et des données météorologiques : public jeune, étudiants, non-experts et diverses communautés socio-culturelles.

Attention ! Danger imminent ! : Analyser les données des sciences de la Terre et données météorologiques pour aider au suivi des catastrophes naturelles et des phénomènes associés aux risques pour la santé ainsi que pour évaluer leurs impacts sur la vie et les biens.

Une représentation artistique de la Terre : Interpréter nos données en sciences de la Terre et données météorologiques d'une façon artistique pour créer de belles visualisations de données, expériences de réalité virtuelle, musique ou œuvres d'art uniques.

2. ADMISSIBILITÉ :

Le Hackathon est ouvert à tous les résidents légaux du Canada de l'âge légal de la majorité ou plus âgé dans leur province ou territoire de résidence. Les employés de l'Organisateur et les membres de leur famille immédiate (c.-à-d. leurs conjoints, frères et sœurs, enfants, parents des conjoints et époux (se) de l'une de ces personnes) et les membres de leur foyer (apparentés ou non) ne sont pas admissibles à participer au Hackathon en compétition avec d'autres participants admissibles.

Les employés du client, contractants et leurs familles immédiates (c.-à-d. leurs conjoints, frères et sœurs, enfants, parents des conjoints et époux (se) de l'une

de ces personnes) et les membres de leur foyer (apparentés ou non) seront admis à participer au Hackathon comme participant "**Innovateur Interne**", en compétition seulement avec d'autres individus participant Innovateur Interne. Les innovateurs internes ne sont pas admissibles aux micro-subventions et seront jugés séparément. Toute équipe avec un participant inscrit en tant qu'innovateur interne sera considérée comme une équipe innovatrice interne et ne sera donc pas admissible aux micro-subventions et sera jugée séparément. Tous les participants de la fonction publique doivent sélectionner un type de ticket innovateur interne lors de l'inscription et doivent s'assurer d'informer les autres membres de l'équipe qu'ils sont un innovateur interne et que leur inclusion dans l'équipe rendra toute l'équipe non-admissible aux micro-subventions.

Toute personne qui est admissible à participer au Hackathon (que ce soit à titre individuel ou en tant que membre d'une équipe - voir ci-dessous) conformément à ces Règles et Règlements officiels du Hackathon" (les "**Règles**"), tels que déterminés par Hackworks Inc. à leur seule et absolue discrétion, seront désignés ci-après comme un "**Participant(s) Admissible(s)**".

Les participants sont soumis à une vérification, à la seule et absolue discrétion de Hackworks Inc. Hackworks Inc. se réserve le droit, à sa seule et absolue discrétion, d'exiger une preuve d'identité et/ou d'admissibilité (sous une forme acceptable pour Hackworks Inc. - y compris, sans limitation, une identification avec photo, émise par le gouvernement) pour participer à ce Hackathon. Le manquement à fournir une telle preuve à la satisfaction de Hackworks Inc. en temps opportun peut entraîner la disqualification.

3. PÉRIODE DE PARTICIPATION, DATES ET OPTIONS DE PARTICIPATION AU HACKATHON :

L'inscription pour participer au Hackathon commence le 12 juin 2019, à 11 h 00 HNE et se termine à la première des dates suivantes : (i) le 8 juillet 2019 à 17 h 00 HNE ; ou (ii) dès que cent (100) personnes se sont inscrites pour participer en personne et cent (100) personnes se sont inscrites pour la participation virtuelle.

Le Hackathon commence le 8 juillet 2019 à 18 h 00 HNE et se termine le 11 juillet 2019 à 18 h 00 HNE (la "**Durée du Hackathon**"). Les participants peuvent participer au Hackathon en s'inscrivant à Hackathon (<https://www.hackworks.com/meteohack>) (le "**Site**") Toutes les inscriptions recevront un courriel de confirmation.

4. COMMENT PARTICIPER :

Un participant admissible doit s'inscrire pour le Hackathon durant la période de participation, à (<https://www.hackworks.com/meteohack>). Une fois inscrit, l'organisateur enverra un courriel de confirmation aux participants.

5. ÉQUIPES :

Les participants doivent travailler en équipe de deux (2) à six (6) personnes, chaque participant répondant aux exigences d'un participant admissible et étant inscrit pour participer à l'événement. Par souci de clarté, les personnes ne peuvent pas travailler avec plusieurs équipes.

S'il est constaté qu'un participant a agi à l'encontre de cette règle, alors (à l'entière discrétion de l'Organisateur) il/elle et son équipe(s) (le cas échéant) peut être éliminé(e) du Hackathon et les soumissions correspondantes (comme indiquées ci-après) peuvent faire l'objet d'exclusion.

6. DÉTAILS DU HACKATHON :

Pendant la durée du Hackathon, toutes les équipes admissibles sont invitées à créer et présenter une soumission ("**Soumission**").

Les équipes admissibles peuvent travailler sur leurs soumissions à tout moment pendant la durée du Hackathon.

Toutes les équipes admissibles devront fournir leur propre ordinateur et tout autre équipement nécessaires à l'élaboration d'une soumission. Tous les participants seront responsables de leur propre moyen de transport vers le site du Hackathon, de leur restauration, boissons et tout autre frais/dépenses pour la durée du Hackathon.

En vous inscrivant et en participant à l'Hackathon, vous acceptez de vous conformer au Code de Conduite du Hackathon, ainsi qu'à toute autre règle, restriction ou instructions fournies par le personnel de l'Organisateur. Vous convenez que le défaut de se conformer à l'une des conditions ci-dessus peut entraîner votre exclusion immédiate du Hackathon et votre exclusion du lieu du Hackathon. Tous les participants de la fonction publique (innovateurs internes), doivent aussi se conformer aux [Valeurs et Éthiques de Services de la Fonction Publique](#).

7. EXIGENCES DES SOUMISSIONS :

EN SOUMETTANT UNE SOUMISSION, CHAQUE PARTICIPANT ACCEPTE QUE LA SOUMISSION (ET CHACUNE DE CES COMPOSANTES INDIVIDUELLES) SOIENT CONFORMES À TOUTES LES CONDITIONS DÉCRITES DANS CE RÉGLEMENT. L'ORGANISATEUR ET LE CLIENT NE SERONT PAS TENUS RESPONSABLES PAR CHAQUE PARTICIPANT DANS LE CAS OÙ IL EST ENSUITE DÉCOUVERT QU'IL OU ELLE A DÉROGÉ OU N'A PAS ENTIÈREMENT RESPECTÉ UNE DE CES RÈGLES.

Les soumissions soumises ne doivent jamais avoir été auparavant publiées, exposées publiquement ou sélectionnées comme gagnantes dans un autre

concours. Tout format codé exclusif utilisé pour les soumissions soumisses doit être élaboré durant le Hackathon.

Pour être admissible à participer à ce Hackathon, une présentation doit répondre aux exigences spécifiques suivantes :

- Soumise via la plate-forme Hackworks.com
- Les soumissions doivent inclure :
 - Une seule page
 - Lien vidéo
 - Référentiel de code (Github ou BitBucket)

Les soumissions doivent utiliser des données accessibles via ou à partir de

- 1) MSC Datamart (<https://dd.meteo.gc.ca/>)
- 2) Et/ou MSC GeoMet (<https://www.canada.ca/en/environnement-climate-change/services/weather-general-tools-resources/weather-tools-specialized-data/geospatial-web-services.html>)")
- 3) Et/ou le Portail du Centre canadien pour les services climatologiques <https://www.canada.ca/en/environnement-climate-change/services/climate-change/canadian-centre-climate-services/display-download/advanced-tools.html>

Les données utilisées doivent se conformer à tous les permis connexes. En particulier avec la licence d'utilisation finale du serveur de données d'Environnement et Changement Climatique Canada, dont les détails peuvent être trouvés ici : https://dd.meteo.gc.ca/doc/LICENCE_GENERAL.txt

En prenant part à l'Hackathon, chaque participant accepte d'être juridiquement lié par ces Règles et par l'interprétation de ces Règles par l'Organisateur, et garantit de plus et représente que la soumission de son équipe :

- Est originale à au moins l'un des membres de l'équipe et au moins un des membres de l'équipe a obtenu tous les droits nécessaires à et pour la soumission (et toutes les composantes de celle-ci) pour participer au Hackathon ;
- N'enfreint aucune loi, statut, ordonnance ou règlement ;
- Ne contient aucune référence ou représentation à une tierce partie identifiable, à moins que le consentement ait été obtenu de tous ces individus et leur parent/tuteur légal s'ils sont sous l'âge de la majorité dans leur lieu de résidence (note : si le consentement ne peut être obtenu d'une personne figurant dans soumission, alors son visage doit être flouté et sa voix (le cas échéant) doit être modifiée de façon à être méconnaissable) ;
- Ne donnera pas lieu à des réclamations pour violation de droits de propriété intellectuelle, atteinte à la vie privée ou publicité ou atteinte à des droits et/ou intérêts de tiers, ou donnera lieu à des demandes de paiement de quelque nature que ce soit ; et

- N'est pas diffamatoire, calomnieuse, pornographique ou obscène et n'enfreint aucune des lois relatives au discours haineux et, de plus ne contiendra, ne décrira, n'inclura ou n'impliquera pas, sans limitation, l'un des éléments suivants : nudité ; consommation d'alcool/drogues ou fumer ; activité sexuelle explicite ou graphique ou insinuations sexuelles ; langage grossier, vulgaire ou injurieux et/ou symboles, caractérisation insultantes de tout groupe ethnique, racial, sexuel ou religieux ; contenu qui approuve, encourage et/ou traite de tout conduite ou comportement dangereux, illégal, ou inapproprié ; des renseignements personnels de particuliers, y compris, sans limitation, noms, numéros de téléphone et adresses (physique ou électronique) ; des messages commerciaux, comparaisons ou sollicitations pour des produits ou services ; tout produit, marque de commerce, marque et/ou logo identifiables de tierce partie, (remarque : si les consentements nécessaires ne peuvent pas être obtenus, alors produit, marque de commerce, marque et/ou logo identifiables de tierce partie devront être floutés de manière à être méconnaissables) ; conduite ou autres activités en violation de ces Règles ; et/ou tout autre contenu qui est ou pourrait être considéré comme inapproprié, offensant ou inadapté, tel que déterminé par l'Organisateur à sa seule et absolue discrétion.

Les soumissions doivent être soumises en anglais ou en français.

8. PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE :

En s'inscrivant auprès de l'Organisateur et du Client en relation avec le Hackathon, chaque participant admissible conserve tout droit, titre et intérêt (y compris le droit d'auteur) à et pour sa candidature et accorde à l'Organisateur dans le monde entier, une licence gratuite, irrévocable et non-exclusive de copier, utiliser, modifier, reproduire, afficher, adapter et transmettre l'apparence et le ressenti de la candidature pour utilisation dans tous les médias actuellement connus ou à venir à perpétuité à compter de la date de soumission, dans le cadre de l'administration, la promotion et l'exploitation du Hackathon aux fins de commercialisation, publicité ou promotion de l'un ou l'autre des produits ou services de l'Organisateur. Le participant admissible confirme par la présente que sa candidature est une œuvre originale, uniquement créée par le participant admissible (ou l'équipe, le cas échéant), et qu'aucune tierce partie n'a participé en tant qu'auteur, co-auteur, photographe ou autrement dans la création de la candidature ou toute partie de celle-ci. L'Organisateur et le Client n'assument aucune responsabilité pour toute allégation de violation des droits d'auteur, confidentialité et/ou personnalité, et toute responsabilité appartient au participant admissible et/ou à l'équipe. L'Organisateur et le Client se réservent le droit d'exclure toute candidature sur la base de préoccupations relatives aux droits de tiers, y compris mais non limité à la vie privée, droit d'auteur, diffamation, droits de la personnalité, obscénité ou discours haineux, tels que déterminés par l'Organisateur et le Client à sa seule discrétion.

Les fonctionnaires, participant à l'Hackathon en tant qu'innovateurs internes sont informés qu'en tant que fonctionnaires fédéraux canadiens, tout document/matériel, logiciel ou autre résultat sujets à droits d'auteur, créés pendant le Hackathon appartiennent à la Couronne fédérale et seront régis par les lois et règlements applicables aux employés du gouvernement du Canada.

9. CANDIDATURES VISUALISÉES SUR LE SITE WEB :

L'Organisateur peut, à sa seule et absolue discrétion, décider d'afficher certaines candidatures ou parties de celles-ci, sur le site Hackathon (<https://www.hackworks.com/meteohack>), site web du gouvernement du Canada ou site Hackworks Inc. ([hackworks.com](https://www.hackworks.com)) une fois soumises. Par souci de clarté, le fait qu'une candidature a (ou n'a pas) été affichée sur ces sites web ou d'autres n'aura PAS d'incidence sur le processus de sélection (processus de sélection énoncé ci-dessous).

10. MICRO-SUBVENTION :

- Un (1) Grand Champion micro-subvention consistant en 1 500 \$ CAD
- Quatre (4) Champions de thème micro-subventions de 2 000 \$ CAD
- Un (1) Étudiant(e) Champion micro-subvention consistant en \$250 CAD
- Un (1) Source Ouverte Champion micro-subvention consistant en \$250 CAD

Suite à l'Hackathon, les équipes sélectionnées et les individus seront informés de leur statut de micro-subvention par l'Organisateur dans un délai d'une semaine (7 jours) de la clôture de l'Hackathon.

Les micro-subventions attribués seront divisés à parts égales entre tous les membres des équipes sélectionnées. Les prix ne peuvent pas être réattribués à un autre individu. Le montant total des micro-subventions attribués à une personne sélectionnée ne peut dépasser 1 000 \$ CAD.

Les équipes sélectionnées recevront leur micro-subvention en espèces par virement bancaire automatique. Ils devront remplir et signer un formulaire à cet effet qui leur sera donné à la fin de l'Hackathon (voir article 13 concernant les informations personnelles possiblement nécessaires). Après six semaines, si l'individu n'a pas fourni les informations demandées, le Client, à sa seule discrétion, peut décider que l'individu n'est pas admissible à recevoir la micro-subvention. Par souci de clarté, si une personne sélectionnée est déclarée non-admissible pour manquement de communication des renseignements exigés, les autres lauréats de cette équipe sélectionnée demeureront éligibles pour recevoir les micro-subventions tant qu'ils ont fourni les informations nécessaires.

11. PROCESSUS DE SÉLECTION:

Jugement et processus de sélection

Un panel de juges nommés par l'Organisateur et le Client (les "**Juges**") sera responsable de l'examen de toutes les propositions jugées admissibles. Les juges seront affectés de façon aléatoire à l'examen des propositions. Dans le cas où un juge se retrouve dans une situation de conflit d'intérêts lié à l'une ou plusieurs des personnes d'une équipe de la proposition qu'il examine, il sera tenu de se récuser et un autre juge sera nommé. Par souci de clarté, un juge sera tenu de se récuser d'examiner une proposition pour laquelle il peut se trouver dans une situation apparente, potentielle ou réelle de conflits d'intérêts ou lorsqu'il peut y avoir l'impression de traitement de faveur (par exemple, lorsqu'un participant est membre de sa famille ou un employé avec lequel il a un lien hiérarchique direct).

Jugement de thème

Un groupe de juges seront affectés à chaque thème. Ils marqueront la proposition de chaque équipe sur la base des critères en vertu de l'article 12. Le meilleur score de chaque thème sera considéré comme l'équipe sélectionnée du thème.

Jugement du Grand Champion

Les propositions des équipes de thèmes seront examinées par tous les juges. Le meilleur score sera considéré comme le sélectionné Grand Champion.

12. CRITÈRES DE JUGEMENT :

Critères de jugement :

Critères	Description	Score		
		0 - 3	4 - 7	8 - 10
Ingéniosité	<p>Dans quelle mesure le concept de la solution est-il unique ?</p> <p>--</p> <p>Mesure dans laquelle la proposition est intelligente, inventive, et/ou habile en ce qui concerne concept et forme.</p>	<p>Concept de solution n'est pas unique.</p> <p>--</p> <p>Idée intéressante mais pas fondamentalement intelligente ou créative.</p>	<p>La solution propose une nouvelle approche pour une solution existante.</p> <p>--</p> <p>Intelligente, inventive et habile mais ne change pas la donne</p>	<p>La solution est un concept unique qui a de la valeur.</p> <p>--</p> <p>Proposition intelligente, inventive et habile qui génère enthousiasme et appui.</p>
Fonctionnalité	<p>Dans quelle mesure le produit ou solution peut être utilisé ?</p>	<p>Application échoue sur certaines fonctions.</p>	<p>L'application fonctionne, mais n'est pas entièrement fonctionnelle.</p>	<p>Application est entièrement fonctionnelle.</p>
Expérience de l'utilisateur	<p>Comment est l'expérience en général, d'une personne utilisant le produit en fonction de la façon dont il est facile ou agréable à utiliser ?</p> <p>--</p> <p>Flux logique et fonctionnalité</p>	<p>Apparence mérite d'être améliorée. Les besoins de l'utilisateur aident à naviguer dans l'appli.</p> <p>--</p> <p>La solution ne sert pas les attentes ou comportements des clients. Mauvaise expérience de l'utilisateur.</p>	<p>Bonne apparence. Principales caractéristiques faciles à trouver, certaines fonctionnalités sont trop enfouies.</p> <p>--</p> <p>La solution correspond très bien aux attentes et comportements des clients. Excellente expérience utilisateur</p>	<p>Très bonne apparence. La navigation est facile et intuitive.</p> <p>--</p> <p>La solution correspond très bien aux attentes et comportements des clients. Excellente expérience utilisateur.</p>
Respect du thème	<p>Dans quelle mesure la solution est-elle en phase avec l'un des thèmes Hackathon ?</p> <p>--</p> <p>L'équipe a-t-elle clairement identifié le problème qu'elle tente de résoudre ? La solution est-elle pertinente pour le thème identifié ?</p>	<p>Mauvais alignement avec le défi.</p> <p>--</p> <p>Le problème n'est pas clairement formulé et la solution n'est pas pertinente.</p>	<p>Alignement moyen avec le défi.</p> <p>--</p> <p>Le problème a été clairement identifié, mais la solution n'est que modérément pertinente</p>	<p>Alignement exceptionnel avec le défi.</p> <p>--</p> <p>Le problème a été clairement identifié et la solution est très pertinente</p>
Mise en œuvre technique	<p>Dans quelle mesure l'approche technique et la mise en œuvre du produit ou solution sont-ils efficaces ?</p> <p>--</p> <p>La solution est-elle techniquement possible ? Comment la solution peut-elle être mise en œuvre dans les processus actuels ?</p>	<p>La mise en œuvre technique de la proposition n'est pas réaliste.</p> <p>--</p> <p>La soumission montre une mauvaise mise en œuvre de la solution désirée</p>	<p>La mise en œuvre technique est quelque peu réaliste et démontre une faisabilité.</p> <p>--</p> <p>Mise en œuvre moyenne de l'appli</p>	<p>La mise en œuvre technique est réaliste et bien démontrée.</p> <p>--</p> <p>Mise en œuvre supérieure de l'appli démontrant une solution efficace aux besoins visés.</p>
Utilisation des données et de la technologie	<p>Dans quelle mesure la solution utilise-t-elle bien les données et/ou la technologie ?</p>	<p>La solution ne permet pas d'utiliser des données ou technologie.</p>	<p>La solution exploite certaines données et/ou technologie.</p>	<p>Solution exploite à la fois les données et la technologie.</p>

13. CONDITIONS GÉNÉRALES :

En prenant part au Hackathon, chaque participant consent à l'utilisation de sa soumission, de même que son nom, adresse, voix, déclarations concernant le Hackathon et/ou photographie ou autre représentation sans autre avis ou rémunération, dans toute publicité ou annonce effectuées par l'Organisateur et le Client de quelque manière que ce soit, y compris impression, diffusion ou internet.

Chaque participant accorde en outre à l'Organisateur et au Client le droit d'enregistrer et/ou photographier le participant pendant la durée de Hackathon et le droit d'utiliser n'importe lesquels de ces enregistrements et photographies, sans préavis ni rémunération, dans toute publicité ou annonce effectuées par l'Organisateur et le Client de quelque manière que ce soit, y compris impression, diffusion ou internet.

L'Organisateur et le Client ne seront tenus responsables de : (i) toute panne du site Web avant, pendant ou après la durée de Hackathon ; (ii) tout mauvais fonctionnement technique ou autres problèmes liés au réseau ou lignes téléphoniques, de l'informatique en ligne, des serveurs, des fournisseurs d'accès, du matériel informatique ou des logiciels ; (iii) l'échec de toute participation à être reçue pour une raison quelconque, y compris, mais non limité à, des problèmes techniques ou de congestion sur Internet ou sur tout site web ou pour toute participation à être jugée irrecevable au cours de la Phase 1 ; (iv) tout dommage à l'ordinateur d'un participant ou de toute autre personne connexe ou résultant de la participation ou du téléchargement de tout matériel du Hackathon ; (v) toute maladie, blessure, manque de sommeil, maladie/blessure liée au stress ou toute autre maladie ou blessure de quelque nature que ce soit prétendue être causée par ou liée à la participation d'un participant ou à la participation à ce Hackathon ; et/ou (vi) toute combinaison des éléments ci-dessus.

EN PRENANT PART À L'HACKATHON, CHAQUE PARTICIPANT LIBÈRE ET ACCEPTE PAR LA PRÉSENTE D'INDEMNISER ET DE DÉGAGER DE TOUTE RESPONSABILITÉ L'ORGANISATEUR ET LE CLIENT EN CAS DE DOMMAGES, BLESSURES, PLAINTES, MOTIFS, OBLIGATIONS OU PERTES DE TOUTE NATURE (Y COMPRIS LES FRAIS ET DÉPENSES JURIDIQUES) CONNUS OU INCONNUS, ABSOLUS OU CONTINGENTS, MAINTENANT OU DANS LE FUTUR DÉCOULANT DE OU LIÉS À : (A) NON-RESPECT PAR LE PARTICIPANT À L'UN DE CE RÉGLEMENT; (B) TOUTE FAUSSE DÉCLARATION FAITE PAR UN PARTICIPANT EN VERTU DE CES RÈGLES OU D'UNE AUTRE FAÇON À UN ORGANISATEUR EN CE QUI CONCERNE L'HACKATHON" ; (C) LA PARTICIPATION DU PARTICIPANT À L'HACKATHON ; (D) LA RÉCEPTION, L'UTILISATION OU LA RÉCLAMATION DE TOUTES MICRO-SUBVENTIONS PAR LE PARTICIPANT OU SON INCAPACITÉ À RECEVOIR, UTILISER OU RÉCLAMER TOUTES MICRO-SUBVENTIONS

; (E) TOUTE RÉCLAMATION FONDÉE SUR LE MOTIF DU DROIT À L'IMAGE, DIFFAMATION, ATTEINTE À LA VIE PRIVÉE, VIOLATION DU DROIT D'AUTEUR, INFRACTION À LA MARQUE COMMERCIALE OU TOUT AUTRE DROIT DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE.

L'Organisateur et le Client se réservent le droit d'annuler, suspendre ou modifier ce Hackathon de toute manière, en cas d'erreur, problème technique, virus informatique, bogues, sabotage, intervention non autorisée, fraude, défaillance technique ou de toute autre cause au-delà du contrôle raisonnable de l'Organisateur et du Client qui interfère avec le bon déroulement de ce Hackathon en conformité avec ces Règles. Toute tentative d'endommager délibérément le site Web ou tout site web ou de nuire au bon fonctionnement de ce Hackathon est une violation des lois criminelles et civiles et, si une telle tentative devait se produire, l'Organisateur et le Client se réservent le droit d'exercer un recours pour réclamer des dommages-intérêts dans la mesure la plus extrême permise par la loi. L'Organisateur et le Client se réservent le droit d'annuler, modifier ou suspendre ce Hackathon, ou de modifier ces Règles, sans préavis ou obligation, dans l'éventualité de tout accident, impression, administration ou autre erreur de toute sorte, ou pour toute autre raison.

Ce Hackathon est assujéti à toutes les lois fédérales, provinciales et municipales applicables. Les décisions de l'Organisateur et du Client à l'égard de tous les aspects de ce Hackathon sont définitives et à caractère contraignant pour tous les participants sans droit d'appel, y compris, sans imitation, toute décision concernant l'admissibilité ou la disqualification des participants et/ou soumission. Tous les sujets et les questions relatives à l'élaboration, la validité, l'interprétation et l'applicabilité de ces Règles ou les droits et obligations entre le participant et l'Organisateur et le Client en relation avec le Hackathon doivent être régis et interprétés conformément aux lois de la province de l'Ontario, y compris les dispositions en matière de procédure sans donner effet à tout choix de la loi ou conflit de lois ou dispositions qui aurait pour effet que la soumission soit sujette à des lois de toute autre juridiction.

L'Organisateur et le Client se réservent le droit, à leur seule et absolue discrétion, et sans préavis, de modifier toute date et/ou délai stipulés dans ces Règles, dans la mesure nécessaire, aux fins de vérifier le respect par tout participant ou soumission à ces Règles, ou en raison de problèmes techniques, ou à la lumière de tout autre élément qui, de l'avis des Organisateurs, à leur seule et absolue discrétion, a une incidence sur la bonne administration du Hackathon comme prévu dans ces Règles. Les Organisateurs se réservent de plus le droit, à leur seule et absolue discrétion, et sans préavis, de mettre fin ou d'annuler le Hackathon ou toute partie de celui-ci.

CODE DE CONDUITE

Fourni par : hackcodeofconduct.org

Le harcèlement comprend les commentaires verbaux offensifs relatifs au genre, à l'identité et expression sexuelles, âge, orientation sexuelle, handicap, apparence physique, taille, race, origine ethnique, nationalité ou religion, images sexuelles dans des espaces publics, intimidation délibérée, harceler, suivre, photographie ou enregistrement audio/vidéo sans consentement raisonnable, interruption permanente durant des conversations ou autres événements, contacts physiques inappropriés et attention sexuelle indésirable.

La photographie est encouragée, mais les autres participants doivent avoir une chance raisonnable de refuser d'être photographiés. S'ils s'opposent à la prise de leur photographie, il faut se conformer à leur demande. Il n'est pas approprié de prendre des photos dans des contextes où les gens ont une attente raisonnable en matière de vie privée (dans les toilettes, ou dans les cas où les participants sont assoupis).

Les participants qui se voient demandé de cesser tout comportement de harcèlement sont tenus de se conformer immédiatement.

Puisqu'il s'agit d'un Hackathon, nous tenons à noter que les hacks explicitement créés durant notre Hackathon sont également soumis à la politique de lutte contre le harcèlement. Commanditaires et partenaires sont également soumis à la politique de lutte contre le harcèlement. En particulier, les commanditaires ne devraient pas utiliser d'images, activités ou autres matériaux sexuels. Des représentants de commanditaires (y compris les bénévoles) ne devraient pas utiliser de vêtements/uniformes/costumes sexualisés, ou créer, d'autres façons, un environnement sexualisé.

Si vous êtes victime de harcèlement, remarquez qu'une autre personne est victime de harcèlement ou avez d'autres préoccupations, veuillez communiquer avec un membre du personnel du Hackathon immédiatement. Le personnel du Hackathon sera heureux d'aider les participants à communiquer avec une personne de la sécurité ou du maintien de l'ordre local, de fournir des escortes, ou d'aider de quelque façon que ce soit ceux qui sont victimes de harcèlement à se sentir en sécurité pour la durée du Hackathon. Nous apprécions votre présence.

Si un participant est impliqué dans des comportements de harcèlement, les organisateurs du Hackathon peuvent prendre les mesures qu'ils jugent appropriées. Cela comprend un avertissement au délinquant, l'expulsion du Hackathon sans remboursement (le cas échéant), ou la déclaration du comportement à la police locale.

Nous nous attendons à ce que les participants suivent ces règles durant le Hackathon, ateliers et événements sociaux liés au Hackathon.