

Règles du LEGAL HACKATHON 2019 de l'ERAGE

0- Périmètre des sujets	1
I. Dépôt des idées	2
II- Sélection des idées	3
III Constitution des équipes et transfert	3
IV Développement technique des projets	5
V Financement des projets et liberté partenariale	5
VI Propriété intellectuelle des projets et données personnelles	6
VII Organisation et déroulement du hackathon	8

0- Périmètre des sujets

1. L'idée doit être en relation avec l'un des 6 thèmes proposés par l'école

- 1-Projet dans l'intérêt de la profession
- 2-Nouvelle prestation
- 3-Activité commerciale accessoire
- 4-Direction Juridique
- 5-Accès au droit (Legal social) / Langage clair
- 6-Bourse à l'idée

2. L'idée doit être nouvelle ou originale ou faire évoluer un projet existant

Il s'agit de vérifier a minima la dimension nouvelle et originale de l'idée, au moins après une requête Google/ Qwant et analyse des premiers résultats.

Il est également possible de repartir d'un projet existant ou de le développer, après information préalable et accord de ses porteurs

3. L'idée est de libre parcours, seule sa formalisation est protégée

Selon l'auteur Henri Desbois "les idées sont par essence et par destination de libre parcours". Déposer une idée sur le groupe privé Facebook Legal Hackathon ERAGE 2019 ne suffit pas à conférer un monopole d'exploitation à son ou ses auteurs.

Les idées déposées au jury le 15 février 2019 seront distribuées sous licence ouverte (cf art. 6.1 *Propriété intellectuelle des projets déposés*) pour la sélection du jury du 15 février 2018) et contribueront aux communs du droit

Les projets sélectionnés (cf II *Sélection des idées*) feront l'objet d'une formalisation et de la constitution d'une preuve d'antériorité dans la blockchain Ethereum via le service <https://app.aboutinnovation.com/protegez-votre-creation>

I. Dépôt des idées

1.1 Les idées sont déposées avant le vendredi 15 février à 23h59

Pour déposer son idée :

- à la racine du [Google Drive du Legal Hackathon](#) il faut créer une [copie du modèle de document](#) , avec le nommage suivant: *LHERAGE_2019_Nom_Projet_Numero_categorie* (cf art.1) soit par exemple: *LHERAGE_2019_Blockchain_Privé_2* pour un projet de blockchain privée dans la catégorie 2
- puis sur le groupe FB, publier un post qui présente le projet avec le lien vers la présentation sur le drive

Tout retard dans le dépôt (source horodatage du post Facebook) ou présentant un vice de forme (non respect des consignes) entraînera un rejet du projet

1.2 Les idées peuvent être déposées avant le vendredi 15 février à 23h59

Pour faire connaître son idée et recruter largement (cf slide "team projet"), vous pouvez effectuer le dépôt à n'importe quel moment et l'enrichir au fur et à mesure

1.3 Règlement amiable des litiges liés à la réutilisation non autorisée de mon idée

Tout litige relatif à la réutilisation non autorisée d'une idée préalablement formalisée fera l'objet d'une procédure de règlement en ligne via la plateforme <https://www.fast-arbitre.com/>
Elle pourra aussi faire l'objet d'une demande de règlement amiable via contact@seraphin.legal

II- Sélection des idées

2.1 Composition du jury

La direction de l'ERAGE, représentée par Enke Kebede, préside un jury indépendant et impartial pour noter les projets entre le 16 et le 22 février 2019.

Le jury se laisse la possibilité d'auditionner une liste de pré-lauréats avant de procéder à la sélection finale

2.2 Critères de sélection

Les critères de sélection sont les suivants :

- caractère innovant du projet
- caractère nouveau / original ou capacité à enrichir un projet existant
- faisabilité juridique et technique
- intérêt pour la profession d'avocat
- intérêt pour l'accès au droit et à la Justice
- intérêt *business*
- capacité à fédérer lors du hackathon de juin, dynamique partenariale
- équipe projet, nombre d'étudiants prêts à se mobiliser sur le projet
- popularité du projet au sein de la promotion (likes FB, nombre de commentaires...)

2.3 Annonce des résultats

Les résultats seront annoncés publiquement à partir du 22 février.

III Constitution des équipes et transfert

3.1 Chaque élève-avocat doit déposer une idée dans la procédure décrite à l'art.11

Vous ne pouvez déposer qu'une seule idée, en tant que porteur ou co-porteur. Vous pouvez vous associer à un autre élève-avocat pour déposer une idée commune.

Vous pouvez solliciter d'autres élèves-avocats pour participer à votre projet en renseignant l'intitulé de leur fonction [dans la slide 9 du modèle de document](#), dans la limite de 8 élèves-avocats maximum par projet.

3.2 Chaque élève-avocat peut s'engager à participer à 4 projets maximum avant la sélection

Au delà de votre projet soumis, vous pouvez proposer votre participation aux projets des autres élèves-avocats.

Jusqu'à la phase de sélection par le jury, vous pouvez autoriser la citation de votre nom dans 4 projets maximum, en faisant mentionner l'intitulé de votre fonction, à titre provisoire, [dans la slide 9 du modèle de document](#).

3.3 Chaque CEO (Chief Executive Officer) d'un projet sélectionné doit se concentrer sur son projet

Il est impossible pour le ou les porteurs d'un projet sélectionné de contribuer aux projets des autres. En revanche, la conclusion de partenariat entre les projets et le recensement des apports, en industrie notamment, sont envisageables.

3.4 Chaque élève-avocat peut s'engager à participer à 2 projets maximum après la sélection

Après la sélection, il est possible de s'engager sur 2 projets maximum sous 2 réserves :

- définir un poste principal et un poste secondaire
- ne pas occuper le même poste sur les 2 projets

3.5 Chaque élève-avocat peut obtenir son transfert d'un projet à un autre dans la limite de 2 transferts

Sous réserve d'obtenir son remplacement (soit par échange avec un autre élève-avocat, soit en cas d'utilisation de la procédure de l'art. 34 dite du double engagement), un élève avocat peut changer d'équipe en cours de hackathon, jusqu'à 20 jours avant le début du hackathon de juin (soit le 1er juin).

3.6. (Ajouté le 17 mai 2019) Membres extérieurs à l'ERAGE

Pendant toute la durée de conception et d'idéation des projets et jusqu'à la finale du hackathon, les équipes projets peuvent intégrer des personnes extérieures à l'ERAGE (*ie.* étudiants provenant d'autres écoles strasbourgeoises) à la double condition que :

- Le membre extérieur à l'ERAGE dispose d'une expertise étrangère aux compétences dont disposent ou que doivent développer les élèves avocats participant au hackathon (*ie.* développement informatique, graphisme avancé...);
- L'équipe projet reste composée en majorité par des étudiants de l'ERAGE.

Lors de la finale du hackathon, pour la dernière phase de conception et le développement informatique des projets, les équipes peuvent intégrer tout membre extérieur de leur choix. Toute personne participant à la finale est présumée avoir lu et accepté le règlement du hackathon (cf. article 7.2 ci-après).

IV Développement technique des projets

4.1 Mise à disposition des technologies de Seraphin.legal

Seraphin.legal met à la disposition de chaque équipe projet plusieurs technologies développées par son studio LegalTech. Une licence d'exploitation gratuite sera mise à la disposition de l'équipe projet pour une durée de 1 an à partir de la date de sélections des projets

<https://seraphin.legal/nos-produits/>

4.2 Mise à disposition des technologies du réseau Legal Tech Lawyer

Les entreprises éditrices de solutions logicielles et membres du réseau Legal Tech Lawyer / Legal Tech Academy mettent à la disposition de chaque équipe projet plusieurs technologies Legal Tech.

Une licence d'exploitation gratuite sera mise à la disposition de l'équipe projet pour une durée de 1 an à partir de la date de sélections des projets

<https://seraphin.legal/ltl-academy/>

4.3 Mise à disposition de technologies apportées par des partenaires sollicités par les équipes projets

Les équipes projets peuvent conclure tout type de contrat de partenariat et obtenir différents apports en nature pour le développement de leurs projets, notamment pour la concession gratuite de licences. Les modèles de convention de partenariat seront soumises pour validation avant transmission à thomas@seraphin.legal

4.4 Attribution d'un nom de domaine et d'une page Internet sous Wordpress

Les 10 projets lauréats bénéficieront d'un nom domaine et d'une interface wordpress par, fournis par l'équipe technique de Seraphin, pour la communication sur leurs projets. Les projets seront hébergés pour 1 an sur les serveurs Microsoft Azure en Europe à partir de la mise en ligne de la ou des pages du projet.

Une recherche d'antériorité préalable à la demande de réservation du nom de domaine sera réalisée par l'équipe projet

V Financement des projets et liberté partenariale

5.1 Liberté d'entreprendre

Les équipes projets sont libres de rechercher des financements pour leurs projets, en France ou à l'étranger.

Elles peuvent créer une structure juridique pendant ou après le hackathon pour permettre la pérennisation et le financement du projet, le cas échéant après information préalable de l'ERAGE.

5.2 Fonds de dotation de l'ERAGE

En cas de financement d'un projet, l'ERAGE met à la disposition des équipes projets un fond de dotation, qui permet d'encaisser les sommes apportées et de les reverser pour les dépenses du projet

5.3 Bénévolat des élèves-avocats

Aucun élève avocat ne peut être rémunéré pour sa participation au projet jusqu'à la fin du hackathon.

5.4 Faisabilité des PPI des élèves-avocats dans les startups créées à l'issue du Legal hackathon

Les élèves avocats pourront réaliser leur PPI dans l'une des startups créées à l'occasion du LEGAL HACKATHON ERAGE 2019.

VI Propriété intellectuelle des projets et données personnelles

6.1 Propriété intellectuelle des projets déposés pour la sélection du jury du 15 février 2018

Il est convenu que les Projets déposés seront partagés, dans un objectif d'intérêt général, et mis à disposition et distribués sous la licence Creative Commons CC-BY-NC-SA. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Les conditions de cette licence sont très brièvement résumées ci-dessous :

- Possibilité de partager, copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats.
- Possibilité d'adapter, remixer, transformer et créer à partir du matériel. Selon les conditions suivantes :

* Attribution : obligation de créditer l'Œuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'œuvre.

* Pas d'Utilisation Commerciale.

* Partage dans les Mêmes Conditions : en cas de remix, transformation ou création à partir du matériel composant l'œuvre originale, obligation de diffuser l'œuvre modifiée dans les mêmes conditions, c'est à dire avec la même licence avec laquelle l'œuvre originale a été diffusée.

* Pas de restrictions complémentaires : impossibilité d'appliquer des conditions légales ou des mesures techniques qui restreindraient légalement autrui à utiliser l'œuvre dans les conditions décrites par la licence.

En tant que de besoin, les élèves-avocats, en déposant un projet, autorisent expressément l'ERAGE, à titre gratuit, à reproduire, représenter, exposer et divulguer oralement, graphiquement ou par écrit les Projets sur les supports de communication du Hackathon, et ce pour une durée de dix (10) ans à compter de l'inscription au Hackathon et pour le monde entier.

Il est possible, pour un porteur de projet ou une équipe projet de déroger à ce principe mais cela devra faire l'objet d'une information expresse et préalable de l'ERAGE.

6.2 Propriété intellectuelle des projets présentés au début du hackathon de juin 2019

Avant le hackathon de juin 2019, les équipes projets, à l'aide de la solution Legal tech dédiée à la propriété intellectuelle <https://aboutinnovation.com/>, sont invitées à recenser les différents apports en nature, en industrie et en numéraire de leur collaboration et à se répartir les droits de propriété intellectuelle à partir du générateur de convention de partenariat / joint-venture contractuelle prévus dans la solution.

6.3 Propriété intellectuelle des projets présentés à l'issue du hackathon de juin 2019

Lors du hackathon de juin 2019, les équipes projets, à l'aide de la solution Legal tech dédiée à la propriété intellectuelle <https://aboutinnovation.com/>, sont invités à recenser les différents apports en nature, en industrie et en numéraire de l'ensemble des participants.

Lors du pitch de clôture du hackathon de juin 2019, ils présenteront la répartition des droits de propriété intellectuelle signés entre les participants à partir du générateur de convention de partenariat / joint-venture contractuelle prévus dans la solution.

6.4 Apports en nature des droits de propriété intellectuelle et constitution d'une société commerciale

En cas de constitution d'une société chargée d'exploiter et de développer le projet présenté à l'issue du hackathon, les équipes projets et leurs partenaires peuvent réaliser un apport en nature des droits de propriété intellectuelle pour la constitution du capital social de ladite société.

6.5 Conformité RGPD des projets

Chaque équipe projet devra établir un registre des activités de traitement de son projet, désigner un DPO et générer une politique de confidentialité à partir de la solution <https://app.aboutinnovation.com/Generateur-CGU>

6.6 Réutilisation des données personnelles des étudiants

L'ensemble des données produites par les étudiants dans le cadre du Legal Hackathon, notamment sur Google Drive, Slack et Facebook, sera ré-utilisée par l'ERAGE et Seraphin aux fins de :

- évaluer la compétence collaborative des étudiants (quantification des commentaires, des likes et des contributions des étudiants)
- définir la note finale "innovation"
- diffuser et communiquer sur les idées et les projets conformément aux articles 6.1 et suivants

Pour toute demande d'exercice des droits CNIL, les élèves avocats peuvent solliciter dpo@seraphin.legal

VII Organisation et déroulement du hackathon

7.1 Equipe chargée de l'organisation du hackathon

Une 11ème équipe sera spécialement chargée d'assister l'ERAGE et SERAPHIN dans l'organisation du LEGAL HACKATHON.

7.2 Règlement du hackathon

L'équipe projet hackathon se chargera de rédiger un règlement du hackathon pour le présenter et le faire accepter à l'ensemble des participants du hackathon de juin 2019 (voir un exemple rédigé par Seraphin <https://pi-legal-tech.frama.io/siteweb.public/reglement/>)