



HACKATHON



AMÉLIORATION D'UN MODÈLE DE CALCUL DE PRIME PURE
en assurance de personne par incorporation de données externes

Règlement

Edition 2022





0 - PREAMBULE

L'Hackathon by IRIAF est un serious game organisé par l'Institut des Risques Industriels, Assurantiels et Financiers (IRIAF), composante de l'Université de Poitiers. Cette innovation pédagogique, mise en œuvre en Master mention Actuariat, parcours SARADS Statistique et Actuariat depuis 2017, s'ouvre désormais à l'ensemble des formations orientées dans le domaine de l'assurance, de l'actuariat et des statistiques. En 2022, l'Hackathon by IRIAF est également ouvert à des équipes de salariés d'entreprise.

1 – ORGANISATION

L'Institut des Risques Industriels, Assurantiels et Financiers (IRIAF), situé sur le Pôle Universitaire de Niort, sis 11 rue Archimède 79000 Niort (ci-après dénommé « l'Organisateur ») organise un *serious game* gratuit intitulé « Hackathon by IRIAF » (ci-après dénommé « l'Hackathon ») du 9 au 11 février 2022. Des entreprises et des institutions partenaires (ci-après dénommées « les Partenaires ») participent à l'organisation de l'Hackathon à travers une contribution humaine, immatérielle, logistique et financière. Au 25 novembre 2021, les Partenaires sont : Covéa, la Région Nouvelle-Aquitaine, Niort Agglo, l'Institut des Actuaires, la Fondation Poitiers Université, l'association AURA et l'IRIAF. La liste à jour des Partenaires est disponible sur le site internet de l'Organisateur (<https://iriaf.univ-poitiers.fr/>)

2 – OBJECTIF DE L'HACKATHON

L'Hackathon se décompose en un challenge entre différentes équipes autorisées à participer et dument inscrites. Le principe de l'hackathon est de mettre les participants en situation « réelle d'entreprise » en leur confiant une mission contrainte dans le temps. La mission est définie en collaboration étroite avec les Partenaires pour coïncider avec leurs besoins actuels. Sous la supervision de managers actuaires ou de chargés d'études actuarielles (ci-après les « Coachs »), l'Hackathon vise à mener à bien, en temps contraint, une mission. L'objectif principal de l'Hackathon est pédagogique. Il vise à observer la capacité des participants à mettre en œuvre différentes compétences : des compétences techniques, des compétences en travail collaboratif et en mode projet, leur agilité et *in fine* leur niveau d'opérationnalité.

2

3 – CONDITIONS DE PARTICIPATION

Chaque participant (ci-après dénommé le « Participant ») doit remplir les conditions suivantes :

3.1. L'Hackathon est accessible à toute personne physique, de niveau Master, inscrite ou issue d'une formation orientée dans le domaine de l'assurance, de l'actuariat et des statistiques. Il est également ouvert à des salariés d'entreprise de service du numérique ou du secteur de l'assurance.

3.2. Par son inscription à l'Hackathon, le Participant accepte expressément l'intégralité des clauses du présent règlement.

3.2. Les Participants constitueront des équipes de cinq (5) personnes physiques. Chaque équipe devra désigner un chef d'équipe (et, pour les équipes d'étudiants, un enseignant référent de la formation).

3.4. Un Participant ne peut être membre que d'une seule équipe inscrite à l'Hackathon.



4 – ANNONCE DE L’HACKATHON

L’organisateur annonce et communique sur l’Hackathon sur son site internet (<https://iriaf.univ-poitiers.fr/>), sur celui de l’Université de Poitiers (<https://www.univ-poitiers.fr/>), sur les réseaux sociaux et sur tout autre support de son choix.

5 – MODALITES D’INSCRIPTION ET DE PARTICIPATION

5.1. Les inscriptions à l’Hackathon s’effectuent en remplissant le formulaire en ligne accessible sur le site internet de l’Organisateur (<https://iriaf.univ-poitiers.fr/sinscrire-a-lhackathon-2022/>). Les inscriptions sont gratuites et ouvertes selon le calendrier figurant à l’article 6.1 du présent règlement. Les inscriptions sont limitées à cent (100) Participants, soit vingt (20) équipes de cinq (5) membres. Au moins seize (16) équipes seront constituées par des étudiants et au maximum quatre (4) le seront par des salariés d’entreprise. Au-delà, l’Organisateur procédera à la sélection des équipes retenues. Aucune inscription ne sera prise en compte après la date limite d’inscription. L’Organisateur se réserve le droit de modifier ces dates. Les Participants seront informés des éventuelles modifications sur le site internet de l’Organisateur.

5.2. Chaque équipe doit comporter cinq (5) Participants. A la suite de cette inscription, les Participants reçoivent soit une confirmation d’inscription par mail dans la limite des places disponibles, soit une confirmation d’inscription sur liste d’attente.

5.3. Les Participants s’engagent à fournir des informations complètes et exactes. L’Organisateur se réserve le droit de demander des justificatifs pour chacune des déclarations des Participants. Tout Participant ayant donné des indications incomplètes et/ou inexactes verra sa participation à l’Hackathon invalidée, sans possibilité de contestation. Toutes informations d’identité ou d’adresse fausses, ou tout document non conforme peuvent entraîner la nullité de la participation du Participant et l’annulation de tous ses gains éventuels. L’Organisateur se réserve le droit de refuser toute demande d’inscription incomplète et/ou ne correspondant pas à ses attentes. L’Organisateur ne peut en aucun cas être tenu responsable des participations non reçues ou enregistrées trop tardivement.

3

6 – PRINCIPES ET DEROULEMENT DE L’HACKATHON

Les Participants devront contribuer à l’amélioration, l’explicitation, la documentation et la datavisualisation d’une modélisation de calcul de prime pure en assurance automobile en recourant aux données fournies (*dataset*) par un des Partenaires (Covéa) et, le cas échéant, par l’incorporation de données externes (*open data*). Ces dernières doivent être gratuites et en accès libre.

6.1. Lieu et calendrier

L’Hackathon se déroule au Parc des Expositions de Niort (Centre de Rencontre et de Communication de Noron, salle des Conches, rue Archimède, 79000 Niort).

La manifestation est soumise au contrôle du « Pass sanitaire » et au strict respect des protocoles sanitaires en vigueur et des gestes barrières.

L’Hackathon se déroule selon le calendrier suivant :

15 novembre 2021 : ouverture des inscriptions en ligne



8 janvier 2022 : fermeture des inscriptions en ligne

11 janvier : confirmation de l'inscription

9 février 2022 : Première journée de l'Hackathon

14h00 – 15h00 : Accueil des Participants, des Partenaires et des Coachs

15h00 – 22h30 : Lancement et début du déroulement de l'Hackathon

10 février 2022 : Deuxième journée de l'Hackathon :

7h30-22h30 : Suite du déroulement de l'Hackathon

11 février 2022 : Troisième et dernière journée de l'Hackathon

7h30-17h : Suite du déroulement de l'Hackathon

17h00-20h00 : Fin de l'Hackathon, proclamation des résultats, remise des prix, cocktail de clôture.

Le calendrier, le déroulement et les lieux de l'Hackathon sont donnés à titre indicatif et pourront faire l'objet de modifications décidées par l'Organisateur. Le programme détaillé sera communiqué aux Participants au moment du lancement de l'Hackathon.

6.2. Outils informatiques

Une connexion Internet wifi sera disponible durant toute la durée de l'Hackathon. L'Organisateur fournit aux Participants les codes d'accès au wifi, l'accès aux locaux et des prises électriques. Chaque Participant se présente avec son propre matériel (ordinateurs et logiciels). Les Participants restent seuls responsables de leur matériel pendant toute la durée de l'Hackathon. L'Organisateur se réserve toutefois le droit de refuser l'accès aux locaux de tout matériel qui ne serait pas conforme aux installations électriques ou aux normes en vigueur, notamment en termes de risque incendie.

4

6.3. Remboursement des frais engagés

L'Organisateur met gracieusement à disposition des Participants des boissons et une offre de restauration. Les Participants sont informés que les autres frais afférents à leur participation à l'Hackathon (et notamment déplacement et hébergement éventuels) ne sont pas pris en charge par l'Organisateur.

7 – DOTATION

7.1. Challenge

7.1.1. Composition du Jury du Challenge

Le jury est constitué par l'Organisateur et ses Partenaires (ci-après le « Jury »).

7.1.2. Souveraineté du Jury

Les Participants reconnaissent que le Jury est souverain et n'a pas à motiver ses décisions. Le Participant s'engage expressément à ne pas contester la composition, le mode de décision ou la décision du Jury.



7.2. Désignation des récipiendaires des prix accordés à l'issue de l'Hackathon

7.2.1. Quatre (4) prix seront accordés par le Jury à quatre (4) équipes différentes selon un classement combinant l'évaluation des productions demandées (ci-après les « Livrables ») aux Participants. Les Livrables seront évalués par le Jury selon des modalités annoncées au lancement de l'Hackathon et suivant le calendrier figurant à l'article 6.1 du présent règlement.

7.2.2. A titre indicatif et sans que cette liste soit exhaustive, les critères d'évaluation des Livrables seront donnés aux Participants lors du lancement de l'Hackathon.

7.4. Les prix seront remis immédiatement après la proclamation des résultats de l'Hackathon. Les dotations éventuelles seront acceptées telles qu'annoncées et ne sont pas cessibles. Les prix offerts ne peuvent donner lieu, de la part des Participants, à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la remise de leur contre-valeur en argent, ni à leur remplacement ou échange pour quelque cause que ce soit. Les lots non réclamés/retirés dans les conditions visées au présent règlement ne seront pas remis en jeu, le Partenaire pouvant en disposer librement. En cas de force majeure, ou si les circonstances l'exigeaient, l'Organisateur se réserve le droit de remplacer les lots gagnés par des lots de valeur d'une autre montant ou d'une autre valeur.

8 – DONNEES A CARACTERE PERSONNEL

Lors de la transmission des informations nécessaires à l'inscription du Participant à l'Organisateur, le Participant communique à l'Organisateur ses nom, prénom, email et numéro de téléphone du chef d'équipe, titre de la formation suivie par les Participants, nom, prénom et email de l'enseignant référent de la formation. Ces données à caractère personnel sont collectées et traitées par l'Organisateur aux fins de gestion et d'organisation de l'Hackathon. Ces données sont conservées par l'Organisateur pendant un (1) an. Le Participant dispose d'un droit d'accès, de modification, de rectification, de suppression et d'opposition relatif aux données personnelles le concernant. Pour exercer l'un de ces droits, il lui appartient d'adresser une lettre à l'Organisateur à l'adresse postale suivante : IRIAF, Pôle Universitaire de Niort, 11 rue Archimède, 79000 Niort, en indiquant ses nom et prénom.

5

9 – DROIT A L'IMAGE ET AUTORISATIONS

9.1. Le Participant autorise l'Organisateur et ses Partenaires, à titre gratuit, à utiliser son nom et/ou prénom, ainsi que le contenu des Livrables produits dans toute manifestation à des fins de publicité ou de promotion liée à l'Hackathon et notamment sur les sites Internet de l'Organisateur et des Partenaires, dans tous communiqués et articles de presse, documents publicitaires ou brochures commerciales, par tous moyens et tous supports, pour une durée de cinq (5) ans à compter de l'inscription à l'Hackathon, pour le monde entier.

9.2. Le Participant autorise l'Organisateur et les Partenaires, à titre gratuit, à publier toutes les photographies, images et vidéos prises lors de l'Hackathon sur tous supports, en tous formats ainsi que par tous modes et procédés connus ou inconnus à ce jour, pour une durée de cinq (5) ans à compter de l'inscription à l'Hackathon, pour le monde entier.

9.3. Le Participant autorise l'Organisateur et les Partenaires, à titre gratuit, à exploiter toute captation audiovisuelle et/ou sonore prise lors de l'Hackathon (image et son ou image ou son séparément, par extraits et/ou en totalité), sur tous supports, en tous formats ainsi que par tous modes et procédés connus ou inconnus à ce jour, pour une durée de cinq (5) ans à compter de l'inscription à l'Hackathon, pour le monde entier.



10 – DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

10.1. Droits de propriété intellectuelle sur l'Hackathon et ses éléments

10.1.1. Toutes les dénominations, marques ou autres signes distinctifs cités au présent règlement ou sur les pages des sites internet de l'Organisateur et les Partenaires demeurent la propriété exclusive de l'Organisateur. La reproduction et la représentation de tout ou partie des éléments composant l'Hackathon sont strictement interdites.

10.1.2. Toutes les données mises à la disposition des Participants au cours de l'Hackathon par l'Organisateur et/ou les Partenaires (ci-après les « Données ») demeurent la propriété exclusive de l'Organisateur et/ou du Partenaire qui les a fournies. Les Participants s'engagent à n'utiliser les Données que dans le cadre et pour la durée de l'Hackathon.

10.2. Droits de propriété intellectuelle sur les Livrables

10.2.1. Les Participants cèdent à l'Organisateur et aux Partenaires leurs droits d'exploitation et la propriété de leurs Livrables et des données produites.

10.2.2. Tous les Livrables fournis par les Participants durant l'Hackathon doivent être des créations personnelles. Les Participants devront utiliser uniquement des sources et contenus libres de droits. Cette utilisation s'effectuera sous leur seule responsabilité. Tout élément de tiers, y compris les logiciels libres, devront être identifiés clairement avec leur version, les termes de licence applicables et tout autre détail concernant leur utilisation. En aucun cas, les Livrables produits ne devront porter atteinte à un droit de propriété intellectuelle ou à un droit à l'image. Chaque Participant garantit à l'Organisateur que ses Livrables n'affectent en aucune manière les droits éventuellement détenus par un tiers, et qu'il a obtenu le cas échéant l'autorisation de tiers ayant éventuellement participé à son élaboration. Le Participant reconnaît être informé qu'il sera tenu pour seul responsable en cas d'inexactitude de cette déclaration et de violation de son obligation de garantie, l'Organisateur et les Partenaires de l'Hackathon étant garantis contre tous recours de tout tiers à cet égard.

6

11 – ENGAGEMENTS, RESPONSABILITE ET GARANTIES DES PARTICIPANTS

11.1. L'Hackathon est un événement pédagogique, convivial et éthique. Le Participant s'engage à respecter ces principes et reconnaît notamment que toute action visant à entraver l'avancement des autres équipes n'est pas autorisée. L'Organisateur se réserve le droit de disqualifier, d'exclure de la participation à l'Hackathon ou de ne pas attribuer de dotation à toute équipe ou tout Participant ne respectant pas ces principes. L'Organisateur se réserve la faculté d'exclure et d'utiliser tout recours contre un Participant qui aurait triché, fraudé, truqué ou troublé le déroulement de l'Hackathon ou aurait tenté de le faire. L'Organisateur se réserve la faculté d'exclure tout Participant dont le comportement ou l'attitude est susceptible de porter atteinte au bon déroulement de la manifestation. Les Participants sont responsables des conséquences juridiques et financières des dommages causés par eux.

11.2. Le Participant déclare disposer sans restriction ni réserve des droits objets des présentes et de la capacité de s'engager. Le Participant est seul responsable du contenu des éléments développés et transmis dans le cadre de l'Hackathon et déclare que ces derniers sont conformes à la législation en vigueur notamment quant aux droits de propriété intellectuelle de tiers.



12 – ENGAGEMENTS ET GARANTIES DE L'ORGANISATEUR ET/OU DES PARTENAIRES

12.1. La responsabilité de l'Organisateur ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, et notamment en cas de participations insuffisantes, l'Hackathon était modifié, écourté, allongé, reporté ou annulé. Il se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation et de reporter toute date annoncée. Dans tous les cas, si le bon déroulement administratif et/ou technique de l'Hackathon est perturbé par un virus, bug informatique, une anomalie, défaillance technique, intervention humaine non autorisée ou toute autre cause échappant à l'Organisateur, celui-ci se réserve le droit d'interrompre l'Hackathon.

12.2. L'Organisateur ne fournit aucune prestation, ni garantie autre que la fourniture des dotations prévue à l'article 7 du présent règlement. En tant que de besoin, il est précisé que l'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable d'un quelconque dommage survenu à l'occasion du déplacement ou du transport d'un Participant sur le lieu du l'Hackathon tel que prévu à l'article 6.1 du présent règlement.

12.3. L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable en cas de mauvaise réception ou de non réception des inscriptions par voie électronique, quelle qu'en soit la raison. L'Organisateur ne pourra dès lors être tenu responsable si les données relatives à l'inscription d'un Participant ne lui parvenaient pas ou lui arrivaient illisibles ou impossibles à traiter.

12.4. L'Organisateur rappelle aux Participants les caractéristiques et les limites du réseau Internet et décline toute responsabilité quant à l'ensemble des conséquences pouvant survenir à l'occasion de la connexion des Participants à ce réseau via le site Internet lors de l'inscription ou via la connexion Internet wifi mise à disposition des Participants pendant l'Hackathon.

12.5. La participation des Participants l'Hackathon se fait sous leur entière responsabilité. Lors de l'Hackathon, il appartient à tout Participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte. La responsabilité de l'Organisateur et/ou des Partenaires ne saurait être engagée à cet égard. L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système de l'équipement des Participants. L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable d'un quelconque dommage causé aux Participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ainsi que des conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle. Les Participants restent seuls responsables du matériel et des effets personnels qu'ils choisissent d'apporter sur le lieu de l'Hackathon. La responsabilité de l'Organisateur et/ou du Partenaire ne saurait être engagée notamment en cas de vol, perte, dégradation, du matériel et/ou des effets personnels du Participant.

13 – ACCEPTATION DU RÈGLEMENT DE L'HACKATHON

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

14 - DÉPÔT

Le règlement de l'Hackathon est disponible sur le site Internet de l'Organisateur. L'Organisateur se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment sous la forme d'un avenant publié par annonce en



ligne sur son site Internet. Toute personne refusant la ou les modifications intervenues ne pourra participer à l'Hackathon.

15 – VALIDITÉ DU RÈGLEMENT

Si l'une ou plusieurs dispositions du présent règlement devaient être annulées ou déclarées sans effet, il n'en résulterait pas pour autant la nullité de l'ensemble du règlement ou de ses autres dispositions et cela n'affecterait pas l'exécution des engagements souscrits par les parties au titre des présentes.

16 – LOI APPLICABLE ET CONFLITS

Le présent règlement est soumis exclusivement à la loi française. Tout litige né à l'occasion de l'Hackathon entre l'Organisateur et/ou les Partenaires et un Participant et qui ne pourrait être réglé à l'amiable, sera soumis aux juridictions compétentes.

Niort, le 25 novembre 2022