

Règlement officiel du Hackathon Tableau Analytics Platform (le « Hackathon »)

AUCUN ACHAT OU PAIEMENT N'EST NÉCESSAIRE POUR PARTICIPER OU GAGNER. UN ACHAT OU UN PAIEMENT N'AUGMENTERA PAS VOS CHANCES DE GAGNER.

EN SOUMETTANT VOTRE PARTICIPATION, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DU PRÉSENT RÈGLEMENT OFFICIEL EN TANT QUE CONTRAT ENTRE LE PARTICIPANT (ET CHAQUE MEMBRE INDIVIDUEL DU PARTICIPANT), ET LE COMMANDITAIRE DU HACKATHON.

1. Dates et chronométrage (le chronomètre du commanditaire sera le dispositif de chronométrage officiel du Hackathon).

Période de soumission pour le hackathon : Du mercredi 12 novembre 2025 (11h00, heure du Pacifique) au lundi 12 janvier 2026 (12h00, heure du Pacifique) (« Période de Soumission »).

Période d'évaluation du Hackathon : Du mardi 20 janvier 2026 (13h00, heure du Pacifique) au mardi 3 février 2026 (13h00, heure du Pacifique) (« Période d'évaluation »).

Période de vote public : Du mardi 20 janvier 2026 (13h00, heure du Pacifique) au mardi 3 février 2026 (13h00, heure du Pacifique) (« Période de vote public »).

Annnonce des lauréats : Le ou vers le lundi 9 février 2026 (14h00, heure du Pacifique).

2. Commanditaire

Commanditaire et administrateur : Le Hackathon est commandité par Salesforce, Inc., Salesforce Tower 415 Mission Street, 3rd Floor, San Francisco, CA 94105. Administrateur : Devpost, Inc. (« Devpost »), 222 Broadway, Floor 19, New York, NY 10038. Dans le présent Règlement officiel, « nous » ou « notre » renvoie au Commanditaire et/ou aux Entités du Hackathon, et les termes « vous » renvoient à vous, le participant, en tant que personne physique et membre de votre équipe.

3. Admissibilité

A. Le Hackathon EST ouvert aux personnes suivantes (collectivement, les « Participants ») :

- Les personnes (i) âgées d'au moins 18 ans (d'au moins 20 ans au Japon) ou qui ont atteint l'âge de la majorité dans leur juridiction à la date de leur inscription et (ii) qui sont des résidents légaux de l'un des pays suivants : Argentine, Australie, Belgique, Canada (à l'exception du Québec), France, Allemagne, Inde, Irlande, Japon, Luxembourg, Pays-Bas, Nouvelle-Zélande, Afrique du Sud, Espagne, Royaume-Uni, États-Unis d'Amérique (y compris le District de Columbia (« **Zone d'admissibilité** ») et (collectivement « **Personnes admissibles** »).
- Équipes composées d'un maximum de quatre (5) personnes admissibles (« **équipes admissibles** ») ; et
- équipes admissibles parmi les employés au sein des organisations (y compris les sociétés, les sociétés à but non lucratif et autres organisations à but non lucratif, les sociétés à responsabilité limitée, les sociétés de personnes et autres entités juridiques) qui existent et ont été organisées ou constituées au moment de l'inscription dans la Zone d'admissibilité.

Une Personne admissible peut se joindre à plus d'une Équipe admissible et une Personne admissible qui fait partie d'une Équipe admissible peut également participer au Hackathon à titre individuel. Chaque personne ou équipe admissible doit soumettre une seule soumission admissible. Pour éviter tout doute, une soumission admissible ne peut être soumise pour révision qu'une seule fois. Si une Équipe admissible participe au Hackathon, elle doit nommer et autoriser une personne (le « Représentant ») à représenter, agir et présenter une Soumission, en son nom. En présentant une Soumission au nom d'une Équipe admissible, vous déclarez et garantisiez que vous êtes le Représentant autorisé à agir au nom de votre Équipe admissible et que vous déciderez de qui reçoit le ou les prix.

B. Le Hackathon N'EST PAS ouvert :

- Aux personnes qui sont, ou ont été, à tout moment depuis deux (2) ans avant la date de début du Hackathon, des employés, des prestataires, des consultants, des responsables, des administrateurs ou des agents du Commanditaire, de sa société mère, de ses branches, de ses filiales, de ses agents, de ses partenaires promotionnels, de ses agences de publicité/promotion ou de ses fournisseurs de prix (« Entités du Hackathon ») ;
- Membres de la famille immédiate (conjoint, parents, frères et sœurs et enfants) ou les membres du foyer de l'un des employés actuels ou anciens décrits ci-dessus ;
- Aux personnes qui sont des employés actuels d'une entité dans laquelle le commanditaire a investi et détient des droits de propriété ;
- Aux personnes qui sont des employés actuels d'un commanditaire tiers du Hackathon.
- À tout Juge (défini ci-dessous), ou société ou individu qui emploie un Juge ;
- À toute autre personne ou organisation dont la participation au Hackathon créerait, à la seule discrétion du Commanditaire, un conflit d'intérêts réel ou apparent
- **Les employés ou les fonctionnaires de toute entité gouvernementale n'ont pas le droit de participer ni de gagner un prix.**

Le non-respect des critères d'admissibilité entraînera le rejet de l'inscription et le retrait de tout prix. Les sociétés et les personnes résidant en dehors de la Zone d'admissibilité ne sont pas autorisées à participer ni à gagner un prix. Le Commanditaire se réserve le droit de disqualifier tout participant qui pourrait avoir potentiellement un effet négatif sur l'image du Commanditaire. NUL À L'EXTÉRIEUR DE LA ZONE D'ADMISSIBILITÉ ET LÀ OÙ LA LOI L'INTERDIT. Ce Concours est soumis aux lois applicables.

4. Comment participer

Les participants peuvent participer en se rendant à l'adresse tableau2025.devpost.com (« Site Web Hackathon ») et en suivant les étapes ci-dessous :

- I. Inscrivez-vous au Hackathon sur le Site Web du Hackathon en cliquant sur le bouton « Join Hackathon » (« Participer au Hackathon »). Pour finaliser votre inscription, inscrivez-vous pour créer un compte Devpost gratuit ou connectez-vous avec un

compte Devpost existant. Cela vous permettra de recevoir des mises à jour importantes et de créer votre Soumission.

- II. Les participants auront accès aux environnements (orgs) et aux outils requis par le biais d'environnements provisionnés et réaliseront un projet décrit plus bas sous la rubrique Exigences du projet. L'utilisation des outils de développement sera soumise au contrat de licence s'y rapportant. La participation au Hackathon représente le consentement du Participant à ce que le Commanditaire collecte et conserve ses informations personnelles dans le but d'exploiter et de faire connaître le Hackathon.
 - A. Tableau Next : demandez l'accès auprès de votre organisation Salesforce en remplissant ce formulaire : <https://forms.gle/NA2cp7ZShGP6HUVy8>
 - B. Tableau Cloud: accédez aux outils requis sur l'adresse : <https://tableau.com/developer>.
- III. Créez une vidéo (incluant des séquences vidéo) qui explique les caractéristiques et les fonctionnalités de votre Projet grâce à une démonstration complète.
- IV. Remplissez et saisissez tous les champs obligatoires de la page « Présenter une soumission » du Site Web du Hackathon (chacun représente une « Soumission ») pendant la Période de Soumission et suivez les exigences ci-dessous.

Exigences du projet :

- I. **Ce qu'il faut créer** : Les participants doivent développer une nouvelle solution qui utilise Tableau Next et/ou Tableau Cloud pour résoudre un problème d'ordre commercial.
- II. **Fonctionnalité** : Le projet doit pouvoir être installé et exécuté avec succès sur la plate-forme à laquelle il est destiné et doit fonctionner comme décrit dans la vidéo et/ou exprimé dans la Soumission.
- III. **Plateformes** :
 - A. Un Projet soumis à l'aide de Tableau Next doit être conçu pour et exécuté sur la plateforme Salesforce.
 - B. Un Projet soumis à l'aide de Tableau Cloud, les participants doivent développer une solution à l'aide de Tableau Developer Platform et uniquement des API et outils Tableau pris en charge pour étendre, renforcer ou intégrer la puissance de Tableau
- IV. **Nouvelles applications uniquement** : Les projets doivent être nouvellement créés par le participant après le début de la période de soumission du Hackathon.
- V. **Intégrations de tiers** : Si un Projet intègre un SDK, des API et/ou des données de tiers, le Participant doit être autorisé à les utiliser.
- VI. **Test** : Le Participant doit rendre le Projet disponible gratuitement et sans aucune restriction, à des fins de test, d'évaluation et d'utilisation par le Commanditaire et les Juges jusqu'à la fin de la Période d'évaluation.

Si le Projet comprend un logiciel qui fonctionne sur du matériel propriétaire ou tiers qui n'est pas largement accessible au public, y compris un logiciel fonctionnant sur des appareils ou une technologie portable autres que des smartphones, des tablettes

ou des ordinateurs de bureau, le Commanditaire se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'exiger des Participants de fournir un accès physique au matériel du Projet sur demande.

Exigences de soumission:

Les soumissions au Hackathon doivent répondre aux exigences suivantes :

- I. Inclure un Projet construit avec les environnements de développement requis et qui répond aux exigences du Projet ci-dessus. Pour Tableau Next, ne pas utiliser d'autres organisations que l'organisation provisionnée aux fins du Hackathon.
- II. Inclure un texte descriptif qui doit expliquer les caractéristiques et les fonctionnalités de votre projet.
- III. Inclure une vidéo de démonstration de votre Projet. La partie vidéo de la soumission :
 - A. Devrait durer moins de cinq (5) minutes (Veuillez noter que les juges ne sont pas tenus de la visionner plus de 5 minutes)
 - B. Devrait inclure des séquences montrant le fonctionnement du projet sur l'appareil pour lequel il a été construit
 - C. Doit être téléchargé et rendu public sur YouTube, Vimeo, Facebook Video ou Youku, et un lien de la vidéo doit être inclus sur le formulaire de soumission sur le Site Web du Hackathon
 - D. Ne doit pas contenir de marques de commerce de tiers, ni de musiques protégées par le droit d'auteur ou d'autres contenus, à moins que le participant n'ait obtenu la permission d'utiliser de tels éléments
- IV. L'accès au projet de travail du participant pour l'évaluation et les tests doit être fourni en fournissant les identifiants d'administrateur à l'organisation provisionnée. Ne pas fournir les identifiants des organisations autres que l'organisation provisionnée aux fins du Hackathon.
- V. Inclure l'identifiant de l'organisation provisionnée si vous utilisez Tableau Next. Ne pas fournir l'identifiant de l'organisation pour des organisations autres que l'organisation provisionnée aux fins du Hackathon.
- VI. Inclure un texte d'une à deux phrases décrivant le projet.
- VII. Être l'œuvre originale des participants, être la propriété exclusive des participants et ne pas violer les droits de propriété intellectuelle de toute autre personne ou entité.
- VIII. Soumissions multiples : Un Participant peut soumettre plus d'une Soumission, cependant, chaque Soumission doit être unique et substantiellement différente de chacune des autres Soumissions du Participant, tel que déterminé par le Commanditaire et Devpost à leur seule discrétion.

- IX. Facultatif : Inclure une URL vers un dépôt de codes public sur GitHub ou une autre plate-forme de dépôt de codes.
- X. Inclure une liste des API et des outils de développement utilisés et des autres améliorations potentielles à votre projet si plus de temps était accordé.

Exigences linguistiques :

Tous les documents de Soumission doivent être en anglais ou, s'ils ne sont pas en anglais, le Participant doit fournir une traduction en anglais de la vidéo de démonstration, du texte descriptif et des instructions de test ainsi que de tout autre matériel soumis.

Représentation par Équipe :

Si une Équipe participe au Hackathon, elle doit nommer et autoriser une personne (le « Représentant ») à représenter, agir et présenter une Soumission, en son nom. Le représentant doit satisfaire aux critères d'admissibilité ci-dessus. En présentant une Soumission sur le Site Web Hackathon au nom d'une équipe ou d'une organisation que vous représentez et dont vous garantissez être le Représentant autorisé à agir en leur nom et que vous pouvez prendre toutes les décisions relatives à la distribution des prix.

Propriété intellectuelle : Votre Soumission doit : (a) être votre œuvre originale (ou celle de votre Équipe ou organisation) ; (b) être votre propriété exclusive ou celle de votre Équipe ou de votre organisation sans qu'aucune autre personne ou entité n'y ait de droit ou d'intérêt ; et (c) ne pas violer les droits de propriété intellectuelle ou d'autres droits, y compris, mais sans s'y limiter, les droits d'auteur, les marques de commerce, les brevets, les contrats et/ou les droits à la vie privée de toute autre personne ou entité. Un Participant peut faire appel à un tiers pour de l'assistance technique à la création de la Soumission à condition que les composants de la Soumission soient uniquement le produit du travail du Participant et le résultat des idées et de la créativité du Participant, et que le Participant détient tous les droits sur ceux-ci. Un Participant peut soumettre une Soumission qui inclut l'utilisation de logiciels open source ou de matériel libre, à condition que le Participant respecte les licences open source applicables et, dans le cadre de la Soumission, crée un logiciel qui améliore et s'appuie sur les caractéristiques et fonctionnalités incluses dans le produit open source sous-jacent. En participant au Hackathon, vous déclarez, garantissez et acceptez que votre Soumission répond à ces exigences.

Soutien financier ou préférentiel : Un projet ne doit pas avoir été développé, ou dérivé d'un Projet développé, avec du soutien financier ou préférentiel du Commanditaire. Ces Projets incluent, sans s'y limiter, ceux qui ont reçu un financement ou un investissement pour leur développement, ont été développés sous contrat ou ont reçu une licence commerciale du Commanditaire à tout moment avant la fin de la Période de soumission du Hackathon. Le Commanditaire, à sa seule discrétion, peut disqualifier un Projet, si l'attribution d'un prix au Projet créerait un conflit d'intérêts réel ou apparent.

Représentations et garanties : Les participants représentent et garantissent ce qui suit en ce qui concerne leur soumission :

- Ne doit contenir aucune information confidentielle, privée ou sensible, y compris, mais sans s'y limiter, des informations personnelles ou des propriétés intellectuelles appartenant à des tiers.

- Ne doit pas renfermer ni décrire une activité ou un contenu dangereux ou illicite, ni porter atteinte aux lois, règles ou réglementations fédérales, nationales ou locales.
- Ne doit pas présenter le commanditaire ou ses services d'une manière négative.
- Ne contient aucun contenu inapproprié ou indécent, tel que déterminé par le commanditaire ou l'administrateur, à sa seule discrétion.
- ne doit contenir aucun programme malveillant, logiciel espion, virus, ni d'autres codes ou contenus dangereux du même type.
- À tout moment, et à sa seule discrétion, le Commanditaire pourra disqualifier une soumission ne répondant pas de façon satisfaisante aux Critères de soumission stipulés dans le présent règlement officiel.
- ne contient pas de code source, de modèle de codes, de bibliothèques, de SDK et d'API qui ne sont pas accessibles au public ou disponibles pour une utilisation publique dans le développement d'applications.

5. Modifications des Soumissions.

- A. **Premières versions des soumissions** : Avant la fin de la Période de soumission, vous pourrez sauvegarder les premières versions de votre soumission dans votre portefeuille sur Devpost avant de soumettre vos contenus de soumission au Hackathon pour évaluation. Une fois la Période de soumission terminée, vous ne pouvez apporter aucun changement ou altération à votre Soumission, mais vous pouvez continuer à mettre à jour le projet dans votre portefeuille Devpost.
- B. **Modifications** : Après la Période de Soumission. Le Commanditaire peut vous permettre de modifier une partie de votre Soumission après la Période de soumission dans le but d'ajouter, de supprimer ou de remplacer du matériel qui enfreint potentiellement une marque ou un droit de tiers, divulgue des informations personnellement identifiables ou est autrement inapproprié. La soumission modifiée doit rester essentiellement la même que la soumission originale, la seule modification étant ce que le Commanditaire autorise.

6. Juges et Critères.

Les Soumissions admissibles seront évaluées par un collège de juges sélectionnés par le Commanditaire (les « Juges »). Les juges peuvent être des employés du commanditaire (au moins un juge ne sera pas un employé du commanditaire) ou de tiers, peuvent ou non être répertoriés individuellement sur le site Web Hackathon et peuvent changer avant ou pendant la période d'évaluation. L'évaluation peut avoir lieu en un ou plusieurs tours avec un ou plusieurs collèges de Juges, à la discrétion du Commanditaire.

Première étape) La première étape déterminera par l'application d'un critère de réussite/échec si l'idée est provisoirement viable, si elle correspond raisonnablement aux exigences de la Soumission présentées dans le Hackathon.

Deuxième étape) Toutes les soumissions qui réussissent la Première Étape seront évaluées lors de la Deuxième Étape pour chaque catégorie de prix sur la base du critère à pondération égale suivant (les « Critères d'évaluation ») :

Les participations seront évaluées selon les critères à pondération égale suivants, et à la seule et entière discrétion des juges :

Catégorie	Pondération	Description et détails de note
I. Innovation et créativité (qualité des idées)	40 %	Cette note évalue le caractère unique, l'imagination et l'ingéniosité du concept principal de la solution et son utilisation de Tableau.
		Créativité et originalité : dans quelle mesure le projet est-il créatif, unique et imaginatif ? La solution est-elle nouvelle ou introduit-elle une nouvelle approche améliorée à un problème existant ? (Le concept existe-t-il déjà ? Si oui, dans quelle mesure le projet apporte-t-il une amélioration ?)
		Utilisation de Tableau Cloud par rapport à Tableau Next : le projet exploite-t-il de manière innovante les fonctionnalités distinctives de la ou des plateformes sélectionnées ? (Par exemple, si vous utilisez Tableau Next, utilise-t-il des modèles sémantiques, Agentforce ou son intégration approfondie Salesforce ?) Si vous utilisez Tableau Cloud, cela repousse-t-il les limites des extensions, des API ou des techniques visuelles avancées ?)
II. Exécution technique et fonctionnalité	30 %	Cette note mesure la stabilité, l'exhaustivité et la qualité technique de la solution Tableau.
		Fonctionnalité de l'application : la solution Tableau est-elle pleinement fonctionnelle et stable ? Exécute-t-il le flux de travail analytique prévu sans erreur et sans problème ?
		Complexité et compétences : quelles difficultés ont présenté la réalisation technique ? La solution fait-elle preuve d'un haut niveau de compétence en matière de préparation des données (Préparation), de modélisation des données ou d'utilisation des API/SDK (par exemple, intégration, API Extensions, API Hyper ou service de données VizQL) ?
III. Impact potentiel	20 %	Cette note mesure la valeur apportée par la solution Tableau dans un contexte réel.
		Résolution de problèmes : la solution résout-elle un problème réel et concret ?

		Valeur mesurable : quel est l'impact potentiel ? Dans quelle mesure le projet apporte-t-il une valeur mesurable (par exemple, en permettant une prise de décision plus rapide, en augmentant l'efficacité, en générant des économies ou en fournissant de nouvelles informations exploitables) ?
IV. Expérience Utilisateur et Qualité de présentation	10 %	Cette note évalue la conception de la visualisation du Tableau/tableau de bord et la qualité des documents soumis.
		Qualité de la conception (expérience utilisateur/interface utilisateur) : l'expérience utilisateur et la conception de la solution Tableau sont-elles intuitives et bien pensées ? (Met l'accent sur la facilité de lecture, la navigabilité et les meilleures pratiques visuelles.)
		Soumission de la vidéo : une vidéo de démonstration claire et convaincante (par exemple, de 3 à 5 minutes) présentant de manière exhaustive le projet, ses fonctionnalités principales et la manière innovante dont Tableau a été utilisé a-t-elle été fournie ?

Les notes des Juges détermineront les lauréats potentiels pour chaque catégorie de prix, à l'exception du gagnant du Prix du public, qui sera déterminé tel que décrit ci-dessous. Le ou les Participants admissibles à un prix dont les soumissions obtiennent les meilleures notes globales pour chaque catégorie de prix sur la base des critères d'évaluation applicables, deviendront les lauréats potentiels de ce prix.

Bris d'égalité. Pour chaque catégorie de Prix répertorié ci-dessous, si deux ou plusieurs soumissions sont à égalité, la soumission à égalité avec le plus de points dans le premier critère applicable indiqué ci-dessus sera considérée comme la soumission ayant obtenu la note la plus élevée. Dans le cas où des égalités subsisteraient, ce processus sera répété, au besoin, en comparant les soumissions à égalité au prochain critère applicable. Si deux soumissions ou plus sont à égalité sur tous les critères applicables, un collège de juges votera sur les soumissions à égalité.

Vote du public

Pendant la période de vote du public, les soumissions admissibles seront publiées sur le site web Hackathon afin que les membres de la communauté puissent soumettre leurs votes. Les résultats du vote ne seront pas disponibles publiquement. Les lauréats du Prix du public seront sélectionnés sur la base du plus grand nombre de votes vérifiés reçus pendant la période de vote du public. Le décompte des votes vérifiés sera déterminé par Devpost. La participation et l'utilisation du vote public sont soumises aux conditions d'utilisation de Devpost, disponibles à l'adresse <https://info.devpost.com/legal/terms-of-service>, qui comprennent les éléments suivants :

« Vous n'êtes pas autorisé à utiliser de processus ou de méthodes de vote manuels ou automatisés, ni d'adresses e-mail multiples, pour contourner la limite d'un vote par personne et par soumission. Le non-respect de cette règle entraînera la disqualification de tous vos votes. L'administrateur peut

également disqualifier un participant si ce dernier reçoit des votes multiples ou irréguliers de la part du ou des mêmes utilisateurs, ou s'il reçoit des votes d'une manière qui indique une manipulation manuelle, automatisée ou autre, ou s'il tente de dédommager les votants. »

7. Droits de propriété intellectuelle.

Toutes les soumissions restent la propriété intellectuelle des personnes ou des organisations qui les ont développées. En soumettant une participation, les participants accordent au Commanditaire une licence et des droits mondiaux irrévocables, libres de redevances lui permettant : (a) d'utiliser, d'étudier, d'évaluer, de tester et d'analyser de toute autre manière la Soumission et l'ensemble de son contenu dans le cadre du Hackathon ; et (b) de présenter la Soumission et l'ensemble de son contenu à des fins promotionnelles (y compris, mais sans s'y limiter, dans des publicités, des communiqués de presse, des présentations et des salons professionnels) dans tous les médias, actuels et futurs. Les Participants acceptent également de signer tous les documents nécessaires qui peuvent être requis pour que le Commanditaire et ses mandataires puissent faire usage des droits que vous leur avez accordés. Vous reconnaissez que nous, d'autres participants ou d'autres personnes peuvent avoir élaboré ou commandé du matériel semblable ou identique à votre soumission, ou peuvent élaborer une application similaire à l'avenir, et renoncez de ce fait à toute réclamation eu égard à de telles similitudes avec votre soumission.

Les participants admettent que le Commanditaire ne peut pas contrôler les renseignements que vous nous divulguez ou que vous divulguez à nos représentants dans le cadre de votre participation au Hackathon, ni ce que nous ou nos représentants nous rappellerons de votre Soumission. Les participants comprennent également que le Commanditaire ne limitera pas les attributions professionnelles des représentants qui ont eu accès à votre Soumission. En participant à ce Hackathon, les Participants acceptent que nous puissions utiliser toutes les informations dont se souviendront spontanément nos représentants dans le cadre du développement ou du déploiement de nos produits ou services, sans engager notre responsabilité ni créer d'obligation de vous indemniser. Les Participants comprennent qu'ils ne recevront aucune compensation ni aucun crédit de notre part pour l'utilisation de leur Soumission en lien avec le présent Hackathon. Nous ne sommes pas responsables de l'utilisation non autorisée de votre Soumission par ceux qui y accèdent ou qui la consultent.

Veillez noter que, après le Hackathon, vous et/ou la Soumission pourrez être présentés dans le cadre de publicités liées au Hackathon. Ces publicités pourront être diffusées en ligne et publiées sur notre site, profils sur les réseaux sociaux ou sur des sites Web tiers.

Les droits décrits ci-dessus que le Commanditaire se réserve ne signifient pas qu'il est tenu d'utiliser votre Soumission à quelque fin que ce soit, même s'il s'agit d'une Soumission gagnante.

Si les Participants refusent de nous accorder ces droits sur leur Soumission, veuillez ne pas participer à ce Hackathon.

Aucune disposition du présent Règlement officiel ne doit être interprétée comme autorisant les Participants à utiliser ou à publier une quelconque marque commerciale du Commanditaire (y compris les logos et marques) ou leur octroyant des droits, notamment de propriété intellectuelle, sur les technologies de salesforce.com. Les Participants s'engagent à nous contacter avant toute promotion ou publication de leur participation au Hackathon et, le cas échéant, de leur victoire.

En soumettant une participation ou en acceptant un prix, les Participants déclarent et garantissent que (a) le contenu soumis n'est pas protégé par le droit d'auteur, protégé par un secret commercial ou

autrement soumis à des droits de propriété intellectuelle de tiers ou à d'autres droits de propriété, y compris les droits de confidentialité et de publicité, à moins que le participant ne soit le propriétaire de ces droits ou que leur propriétaire légitime lui autorise de publier le contenu ; et (b) le contenu soumis ne contient aucun virus, cheval de Troie, ver, logiciel espion ou autre dispositif de désactivation ou code nuisible ou malveillant); et (c) la participation et l'acceptation d'un prix sont conformes aux politiques de l'employeur des participants (le cas échéant).

8. Prix.

Les gagnants du Concours seront au nombre de cinq (6) gagnants. Pour l'ensemble des prix, cette valeur s'élève à approximativement 46 500 dollars américains. Tous les montants monétaires indiqués dans le présent Règlement officiel sont libellés en dollars américains (USD).

Un (1) gagnant du grand prix recevra 17 000 dollars américains. Quatre (4) lauréats de la mention honorable recevront 7 000 dollars américains dans les catégories suivantes, sur la base des critères d'évaluation énoncés à la section 6 :

- Meilleure mise en œuvre de la couche de données
- Meilleure utilisation de la modélisation sémantique
- Meilleure utilisation des analyses exploitables
- Meilleure utilisation de l'extensibilité du produit

Un (1) gagnant du Choix du public recevra un panier cadeau Tableau pour chaque personne admissible (sans dépasser 5 personnes admissibles par équipe admissible) sur la base de la note telle que définie dans la section 6 Vote du public. Pour l'ensemble du Prix du public, cette valeur s'élève à approximativement 1 500 dollars américains.

9. Détails des prix et conditions

Les détails de prix ne figurant pas dans ce tableau seront déterminés par le Commanditaire à sa seule discrétion. Les prix ne sont ni transférables, ni cessibles, ni remboursables, ni échangeables pour de l'argent. Les prix doivent être acceptés tels que décernés. Le Commanditaire se réserve le droit de remplacer les prix par d'autres prix d'une valeur monétaire égale ou supérieure si, pour une raison quelconque, un prix ne peut pas être décerné comme stipulé dans le présent Règlement officiel. Seul un (1) Grand prix, une (1) Mention honorable en plus du (1) Prix du public peut être décerné à une soumission admissible. Pour éviter tout doute, un Grand prix et une catégorie Mention honorable ne peuvent être décernés à une soumission admissible.

Le Commanditaire n'est pas responsable des éléments de prix perdus ou volés. Il se peut que les prix doivent être déclarés comme un revenu par le gagnant, qui sera responsable du paiement de toutes les taxes associées à la réception de tout prix.

REMARQUES IMPORTANTES SUR L'ADMISSIBILITÉ AUX PRIX MULTIPLES :

- Remplacements et changements :** Les prix ne sont pas transférables par le lauréat. Le commanditaire, à sa seule discrétion, a le droit de substituer prix par un autre de valeur équivalente ou supérieure. Le Commanditaire n'attribuera pas de prix s'il n'y a pas de soumissions admissibles inscrites au Hackathon ou s'il n'y a pas de participants ou de soumissions admissibles pour un prix spécifique.
- Exigence de vérification :** L'ATTRIBUTION D'UN PRIX À UN LAURÉAT POTENTIEL FAIT L'OBJET DE LA VÉRIFICATION DE L'IDENTITÉ, DES QUALIFICATIONS ET DU RÔLE DU LAURÉAT POTENTIEL DANS LA CRÉATION DE LA SOUMISSION. Aucune Soumission ni aucun

Participant ne seront considérés gagnants jusqu'à ce que leurs attestations de prix post-concours aient été remplies et vérifiées, même si les lauréats potentiels ont été annoncés verbalement ou sur le site Web du Concours. La décision finale de désigner un lauréat sera prise par le Commanditaire.

- C. **Livraison du prix :** Les prix seront payables par l'administrateur, s'il s'agit d'un individu ou au représentant du Participant s'il s'agit d'une équipe ; ou à l'Organisation si le participant est une Organisation. Il incombera au Représentant du Participant gagnant de répartir le Prix entre les membres participants de son Équipe ou de son Organisation, comme il l'entend. Un Prix monétaire sera posté à l'adresse du Participant gagnant (si un individu) ou à l'adresse du Représentant (si une Équipe ou une Organisation), ou envoyé par voie électronique au Participant ou au compte bancaire du Représentant du Participant, ou au compte bancaire de l'Organisation seulement après réception de l'attestation du gagnant dûment remplie et des autres formulaires (collectivement les « Formulaires requis »), le cas échéant. Le défaut de fournir des informations correctes sur les Formulaires requis, ou d'autres informations correctes requises pour la livraison d'un Prix, peut entraîner un retard de livraison du Prix, la disqualification du Participant ou la confiscation d'un Prix. Les Prix seront livrés dans les 60 jours suivant la réception par le Commanditaire des Formulaires requis remplis.
- D. **Frais et Taxes :** Les lauréats (et dans le cas de l'Équipe ou de l'Organisation, tous les membres participants) sont responsables de tous les frais associés à la réception ou à l'utilisation d'un prix, y compris, mais sans s'y limiter, les frais de virement bancaire ou les frais de change. Les lauréats (et dans le cas d'une Équipe ou de l'Organisation, tous les membres participants) sont responsables de déclarer et de payer tous les impôts applicables dans la juridiction où ils habitent (fédérale, étatique/provinciale/territoriale et locale). Les lauréats peuvent être tenus de fournir certaines informations pour faciliter la réception du prix, notamment en remplissant et en soumettant tout formulaire fiscal ou autres nécessaires pour se conformer aux exigences de retenue et de déclaration. Les résidents des États-Unis peuvent être tenus de fournir un formulaire W-9 dûment rempli et les résidents d'autres pays peuvent être tenus de fournir un formulaire W-8BEN rempli. Les lauréats sont également tenus de se conformer aux réglementations de change et bancaires dans leurs juridictions respectives et de signaler la réception du prix aux services/agences gouvernementaux concernés, si nécessaire. Le Commanditaire et/ou le fournisseur du prix se réservent le droit de retenir une partie du montant du Prix pour se conformer aux lois fiscales des États-Unis ou d'une autre juridiction du commanditaire, ou à celles de la juridiction d'un lauréat.

10. Conditions d'entrée et exonération de responsabilité.

- A. En participant au Hackathon, vous (et, si vous participez au nom d'une Équipe ou d'une Organisation, chacun des membres participants) convenez de ce qui suit :
- La relation entre vous, le Participant, et le Commanditaire, n'est pas une relation confidentielle, fiduciaire ou autre relation spéciale.
 - Vous serez lié par et respecterez le présent Règlement officiel et les décisions du Commanditaire et/ou des Juges du hackathon qui sont définitives et contraignantes pour toutes les questions relatives au Hackathon.
 - Vous exonérez, indemnisez, défendez et dégagez de toute responsabilité les Entités du Concours, et leurs sociétés mères, filiales et affiliées respectives, les fournisseurs de Prix et toute autre organisation responsable du parrainage, de l'exécution, de l'administration, de la publicité ou de la promotion du Hackathon, et tous leurs dirigeants, administrateurs, employés, agents et représentants respectifs passés et présents (ci-après les « Parties exonérées ») de et contre toutes les réclamations, dépenses et responsabilités (y compris les honoraires d'avocat raisonnables), y compris, mais sans s'y limiter, la négligence et dommages de toute nature aux personnes et aux

biens, diffamation, calomnie, injure, violation du droit à l'image, violation de la marque, du droit d'auteur ou d'autres droits de propriété intellectuelle, dommages matériels, décès ou blessures corporelles résultant de ou liés à l'entrée d'un Participant, la création d'une Soumission ou l'inscription d'une Soumission, la participation au Hackathon, l'acceptation ou l'utilisation ou l'utilisation abusive du Prix (y compris tout voyage ou activité qui y est liée) et/ou la diffusion, la transmission, la représentation, l'exploitation ou l'utilisation de la Soumission tel qu'autorisé ou sous licence du présent Règlement officiel.

- B. Nonobstant ce qui précède, les Parties Exonérées n'auront aucune responsabilité en relation avec :
- a. Toute information incorrecte ou inexacte, qu'elle soit causée par une erreur électronique ou d'impression du Commanditaire, ou par l'un des équipements ou programmes associés ou utilisés dans le Hackathon ;
 - b. Les défaillances techniques de toute nature, y compris, mais sans s'y limiter, les dysfonctionnements, les interruptions ou les déconnexions des lignes téléphoniques, les erreurs de connexion à Internet ou de transmission électronique, ou le matériel ou les logiciels du réseau ou la défaillance du site Web Hackathon ;
 - c. Une intervention humaine non autorisée dans toute partie du processus d'inscription ou du Hackathon ;
 - d. Des erreurs techniques ou humaines pouvant survenir dans l'administration du Hackathon ou le traitement des Soumissions ; ou
 - e. Toute blessure ou dommage à des personnes ou à des biens pouvant être causé, directement ou indirectement, en tout ou en partie, par la participation du Participant au Hackathon ou par la réception ou l'utilisation abusive d'un Prix.

Les Parties Exonérées ne sont pas responsables des Soumissions incomplètes, tardives, mal acheminées, endommagées, perdues, illisibles ou incompréhensibles ou des changements d'adresse ou d'adresse de courriel des Participants. La preuve d'envoi ou de soumission de ce qui précède ne sera pas considérée comme une preuve de réception par le Commanditaire. Si, pour une raison quelconque, la soumission d'un participant est déterminée n'avoir pas été reçue ou supprimée par erreur, perdue ou autrement détruite ou corrompue, le seul recours du participant est de demander de soumettre à nouveau sa soumission. Une telle demande doit être faite rapidement après que le Participant sait ou aurait dû se rendre compte qu'un problème est survenu et sera décidée à la seule discrétion du Commanditaire.

11. Publicité.

En participant au Hackathon, le Participant consent à la promotion et à la publication de sa soumission, ainsi qu'à l'utilisation des informations personnelles le concernant à des fins promotionnelles, par le Commanditaire et des tiers agissant en son nom. Ces informations personnelles incluent, sans toutefois s'y limiter, votre nom, image, photographie, voix, opinions, commentaires et ville natale et pays de résidence. Elle peut être utilisée dans tout média existant ou nouvellement créé, dans le monde entier, sans autre paiement ni contrepartie ni droit de révision, sauf si la loi l'interdit. L'utilisation autorisée comprend, sans toutefois s'y limiter, les fins publicitaires et promotionnelles.

12. Conditions générales.

- A. Le Commanditaire se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'annuler, de suspendre et/ou de modifier le Hackathon, ou toute partie de celui-ci, en cas de défaillance technique, de fraude ou de tout autre facteur ou événement qui n'a pas été prévu ou n'est pas sous son contrôle.
- B. Le Commanditaire se réserve le droit, à sa seule discrétion, de disqualifier tout individu ou Participant qu'ils jugent être réellement ou présentant l'apparence d'avoir interféré avec le

processus d'inscription ou le fonctionnement du Hackathon ou d'avoir agi en violation du présent Règlement officiel ou d'une manière inappropriée, antisportive, pas dans le meilleur intérêt de ce Hackathon, ou en violation de toute loi ou réglementation applicable.

- C. Toute tentative par toute personne de nuire au bon déroulement du Hackathon peut constituer une violation du droit pénal et civil. Si le Commanditaire soupçonne qu'une telle tentative a été faite ou est envisagée, il se réserve le droit de prendre les mesures appropriées, y compris, mais sans s'y limiter, d'exiger d'un Participant qu'il coopère à une enquête et le signaler aux autorités pénales et civiles.
- D. En cas de divergence ou d'incohérence entre les termes et conditions du Règlement officiel et les divulgations ou autres déclarations contenues dans les documents du Hackathon, y compris, mais sans s'y limiter, le formulaire de soumission du Hackathon, le Site Web du Hackathon ou la publicité, les termes et conditions du Règlement officiel prévaudront.
- E. Les termes et conditions du Règlement officiel sont susceptibles d'être modifiés à tout moment, y compris les droits ou obligations du Participant et du Commanditaire. Le Commanditaire publiera les termes et conditions du Règlement officiel modifié sur le Site Web du Hackathon. Dans la pleine mesure permise par la loi, toute modification entrera en vigueur au moment spécifié dans la publication du Règlement officiel modifié ou, si aucun délai n'a été fixé, au moment de la publication.
- F. Si à tout moment avant la date limite, un Participant ou un Participant potentiel pense que tout terme du Règlement officiel est ou peut être ambigu, il doit demander des précisions par écrit.
- G. Le défaut du Commanditaire d'appliquer l'une des dispositions du présent Règlement officiel ne constitue pas une renonciation à ladite disposition. Si une disposition du présent Règlement officiel est ou devient illégale ou inapplicable dans une juridiction dont les lois ou règlements peuvent s'appliquer à un Participant, cette illégalité ou inapplicabilité laissera le reste du présent Règlement officiel, y compris la Règle affectée, dans la pleine mesure permise par loi, inchangé et valide. La disposition illégale ou inapplicable sera remplacée par une disposition valide et exécutoire qui se rapproche le plus et reflète au mieux l'intention du Commanditaire d'une manière légale et exécutoire en ce qui concerne la disposition invalide ou inapplicable.
- H. À l'exception des Soumissions, toute la propriété intellectuelle liée à ce Hackathon, y compris, mais sans s'y limiter, le matériel protégé par le droit d'auteur, les marques, les noms commerciaux, les logos, les conceptions, le matériel promotionnel, les pages Web, les codes sources, les dessins, les illustrations, les slogans et les représentations sont la propriété ou utilisé sous licence par le Commanditaire. Tous les droits sont réservés. La copie ou l'utilisation non autorisée de tout matériel protégé par le droit d'auteur ou de propriété intellectuelle sans le consentement écrit exprès de ses propriétaires est strictement interdite. Toute utilisation dans une Soumission de la propriété intellectuelle du Commanditaire sera uniquement dans la mesure prévue dans le présent Règlement officiel.
- I. Tout problème de sécurité suspecté dans le cadre du Hackathon doit être signalé par e-mail à l'adresse security@salesforce.com. Vous n'êtes pas autorisés à les divulguer à d'autres parties, y compris dans des blogs publics ou à des clients de Salesforce, si l'on soupçonne qu'il s'agit de problèmes réels et non résolus - ils doivent faire l'objet d'une évaluation individuelle par Salesforce qui déterminera s'il s'agit de bogues de sécurité ou autres.
<https://help.salesforce.com/s/articleView?id=000384043&type=1>

13. Limitations de responsabilité.

En participant, tous les Participants (y compris, dans le cas d'une Équipe ou d'une Organisation, tous les membres participants) acceptent d'exonérer, indemniser et décharger de toute responsabilité les Parties exonérées de toute réclamation en rapport avec les Prix ou la participation du Participant au Hackathon.

Les participants acceptent que quelle que soit la cause de l'action en justice, la responsabilité des parties exonérées sera limitée au coût d'inscription et de participation au présent Hackathon.

14. Litiges.

- A. Sauf là où la loi l'interdit, le Participant accepte comme condition de participation à ce Hackathon que :
 - a. Tous les litiges et causes d'action découlant de ou liés à ce Hackathon, ou à tout Prix décerné, seront résolus individuellement, sans recours à aucune forme de recours collectif, et exclusivement par arbitrage final et exécutoire conformément aux règles de l'American Arbitration Association et tenus au bureau régional de l'AAA le plus proche du candidat ;
 - b. La Loi fédérale sur l'arbitrage régira l'interprétation, l'exécution et toutes les procédures lors d'un tel arbitrage ; et
 - c. Un Jugement sur une telle sentence arbitrale peut être rendu dans tout tribunal compétent.
- B. Le participant ne sera autorisé en aucun cas à obtenir des récompenses pour, et le participant renonce par la présente à tous les droits de réclamer des dommages punitifs, indirects ou consécutifs, ou tout autre dommage, y compris des honoraires d'avocat, autres que les dépenses réelles du participant (c'est-à-dire les coûts associés à la participation à ce Hackathon), et le Participant renonce en outre à tout droit de multiplier ou d'augmenter les dommages.
- C. Tout problème et question concernant la rédaction, la validité, l'interprétation et l'applicabilité du présent Règlement officiel, ou les droits et obligations du Participant et du Commanditaire en relation avec ce Hackathon, seront régis et interprétés conformément au droit substantiel de l'État de Californie, États-Unis, sans tenir compte des règles de conflit de lois de Californie.

CERTAINES JURIDICTIONS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS OU L'EXCLUSION DE RESPONSABILITÉ POUR LES DOMMAGES INDIRECTS OU CONSÉCUTIFS, DONC LES LIMITATIONS DE RESPONSABILITÉ CI-DESSUS PEUVENT NE PAS S'APPLIQUER À VOUS.

15. Conditions supplémentaires.

Veuillez consulter les Conditions d'Utilisation de Devpost sur <https://info.devpost.com/terms> pour mieux vous familiariser avec les règles supplémentaires qui s'appliquent à votre participation au Hackathon et plus généralement à votre utilisation du site Web Hackathon. Ces conditions d'utilisation sont incorporées par renvoi dans le présent Règlement officiel, y compris le fait que le terme « Poster » dans les conditions d'utilisation aura la même signification que « Commanditaire » dans le présent Règlement officiel. » En cas de conflit entre les Conditions d'utilisation et le présent Règlement officiel, le présent Règlement officiel prévaudra uniquement en ce qui concerne ce Hackathon. Votre utilisation de matériel ou de plateformes appartenant à des tiers dans le cadre du Hackathon doit être conforme au présent règlement officiel et peut être soumise aux conditions générales de ces tiers (telles que les conditions de service ou les politiques de confidentialité) (« Politiques des tiers »). En cas de conflit entre les Politiques de tiers et le présent Règlement officiel, le présent Règlement officiel prévaudra uniquement en ce qui concerne ce Hackathon.

16. Informations personnelles du Participant.

Toute information soumise par les Participants dans le cadre du Hackathon sera utilisée aux fins de ce dernier et traitée conformément à la Déclaration de confidentialité du Commanditaire, disponible à l'adresse <https://www.salesforce.com/company/privacy/>.

Les informations recueillies auprès des participants sont assujetties à la politique de confidentialité de Devpost, disponible sur <https://info.devpost.com/privacy>.

Pour toute question, veuillez envoyer un e-mail à l'adresse : support@devpost.com.