



**PREMIERE EXPEDITION**

---

# AVENANT AU PROCÈS-VERBAL DE CONSTAT DE DEPOT

---

**L'An Deux Mille Vingt-Quatre et le Trois Juillet**

## **A LA REQUETE DE :**

**4D SAS**, immatriculée au RCS de VERSAILLES sous le numéro 318 918 851 dont le siège social est situé au 66, route de Sartrouville – 78230 LE PECQ, prise en la personne de représentant légal domicilié en cette qualité audit siège,

## **LEQUEL M'A REQUIS ET EXPOSE :**

*« Que la société requérante organise un concours intitulé « Hackaton – rassemblement virtuel en ligne de développeurs en informatique, pour une compétition de création d'Applications logicielles » se déroulant du 27 mai 2024 au 21 août 2024 inclus.*

*Qu'un premier procès-verbal de constat d'enregistrement du règlement de ce concours a été dressé par acte de mon ministère en date du 15 mai 2024.*

*Que des modifications quant à la date de fin du concours ont été effectuées.*

*Que je suis requis d'enregistrer ce jour en mon Etude un avenant au procès-verbal de dépôt dressé en date du 15 mai 2024.*

*Qu'il m'est remis à cette fin un exemplaire de ce règlement modifié dont une copie est insérée au présent procès-verbal ».*

## **DEFERANT A CETTE REQUISITION,**

**Je, soussignée, Camille LAVIT, Clerc habilitée à procéder aux constats au sein de la SELARL PIERRE-LAURENT LAZIMI (PLL), société Titulaire d'un Office d'Huissier de Justice près le Tribunal Judiciaire de Paris, dont le siège social est sis à Paris 17ème, 29 boulevard Pereire, y demeurant,**

Certifie avoir enregistré ce jour en mon Etude le règlement du jeu concours intitulé « HACKATHON QODLY Qodly DevHack 24 » **se déroulant du 27 mai 2024 au 27 août 2024 inclus.**

## **Article 2 – Objet du HACKATHON**

Le HACKATHON Qodly a pour but principal de promouvoir la plateforme Hybrid Low-code Qodly de 4D SAS, en incitant les développeurs à créer de nouvelles Applications logicielles novatrices autour de la thématique du Sport, qui pourront être présentées à titre de référence uniquement, sur le site de Qodly.com à l'issue du concours.

Un jury composé de 4 développeurs professionnels expérimentés aura la charge d'établir le classement des meilleures applications.

- Le HACKATHON se déroulera du 27 mai au 21 août 2024
- La délibération du jury aura lieu du 22 au 27 août 2024

### **Article 3 - Conditions de participation**

Le HACKATHON est ouvert à toute personne physique âgée de plus de 18 ans, disposant d'un accès à Internet ainsi que d'une adresse électronique valide et résidant dans un pays à l'exception de la Russie ou la Biélorussie.

N'est pas autorisée à participer au Concours, toute personne ayant participé à l'élaboration et à la gestion du HACKATHON.

Le seul fait de participer implique l'acceptation pure et simple, sans réserve, du présent Règlement.

### **Article 4 – Modalités de participation**

La participation au HACKATHON s'effectue exclusivement en mettant au point des Applications autour du thème du sport tel que décrit dans l'Article 2.

Les participants devront se créer un compte sur le site Qodly.com

Pour être éligibles, les Applications devront être créées sur la plateforme Qodly, accompagnées d'un court descriptif sur les fonctionnalités et publiées entre le 27 mai et le 03 juillet 2024 . Chaque Participant pourra publier jusqu'à 3 Applications maximum.

### **Article 6 – Désignation des gagnants**

Les gagnants seront désignés dans les 15 jours suivant la fin du HACKATHON. Les gagnants seront contactés via mail afin de leur confirmer la nature du lot gagné et les modalités pour en bénéficier. « Prix du Jury » seront remis aux Participants ayant proposé des Applications originales, de qualité et respectant le thème du HACKATHON, sélectionnées par les Organisateurs

Le tout plus amplement explicité audit règlement.

**Ce règlement est déposé en l'Etude de l'Huissier de Justice soussigné et est adressé gratuitement à toute personne qui en fait la demande.**

Ce règlement est fixé en treize articles, et a été annexé au rang des minutes de l'Etude.



## RÈGLEMENT DU HACKATHON QODLY Qodly DevHack 24

### ARTICLE 1 – ORGANISATION DU HACKATHON

4D SAS, située 66 Route de Sartrouville, 78230 Le Pecq, enregistrée au R.C.S. de Versailles sous le numéro 318 918 851, organise un HACKATHON, rassemblement virtuel en ligne de développeurs en informatique, pour une compétition de création d'Applications logicielles.

Ce HACKATHON est nommé : « Qodly DevHack24 » (ci-après dénommé « le Jeu-Concours ») dans les conditions définies ci-après.

### ARTICLE 2 – OBJET DU HACKATHON

Le HACKATHON Qodly a pour but principal de promouvoir la plateforme Hybrid Low-code Qodly de 4D SAS, en incitant les développeurs à créer de nouvelles Applications logicielles novatrices autour de la thématique du Sport, qui pourront être présentées à titre de référence uniquement, sur le site de Qodly.com à l'issue du concours.

Un jury composé de 4 développeurs professionnels expérimentés aura la charge d'établir le classement des meilleures applications.

- Le HACKATHON se déroulera du 27 mai au 21 août 2024
- La délibération du jury aura lieu du 22 au 27 août 2024

### ARTICLE 3 – CONDITIONS DE PARTICIPATION

Le HACKATHON est ouvert à toute personne physique âgée de plus de 18 ans, disposant d'un accès à Internet ainsi que d'une adresse électronique valide et résidant dans un pays à l'exception de la Russie ou la Biélorussie.

N'est pas autorisée à participer au Concours, toute personne ayant participé à l'élaboration et à la gestion du HACKATHON.



Le seul fait de participer implique l'acceptation pure et simple, sans réserve, du présent Règlement.

#### ARTICLE 4 – MODALITÉS DE PARTICIPATION

La participation au HACKATHON s'effectue exclusivement en mettant au point des Applications autour du thème du sport tel que décrit dans l'Article 2.

Les participants devront se créer un compte sur le site Qodly.com

Pour être éligibles, les Applications devront être créées sur la plateforme Qodly, accompagnées d'un court descriptif sur les fonctionnalités et publiées entre le 27 mai et le 03 juillet 2024 . Chaque Participant pourra publier jusqu'à 3 Applications maximum.

#### ARTICLE 5 – APPLICATIONS – DROITS

L'Application créée par le Participant doit être une création personnelle.

Chaque Participant certifie être l'auteur de l'Application soumise, garantit son originalité et garantit avoir obtenu préalablement l'autorisation écrite des personnes identifiables éventuellement concernées. Le Participant doit être titulaire des droits d'exploitation de l'Application qu'il soumet.

Chaque Participant garantit les Organismes contre toute opposition, action, réclamation émanant de tiers du fait de l'Application soumise lors du HACKATHON.

En aucun cas, l'Application ne saurait contrevenir à la décence et à la législation en vigueur.

Les Organismes se réservent le droit de s'opposer à une participation dont l'Application leur causerait préjudice en termes d'image ou contreviendrait à la législation.

Le Participant, en prenant part au HACKATHON et en acceptant le Règlement, cède aux Organismes, de manière non-exclusive et gratuite, les droits de reproduction, de représentation, d'exploitation et d'adaptation, sur l'Application qu'il soumet, à compter de la date du dépôt du HACKATHON.

Les Organismes sont autorisés notamment à utiliser les Applications :

- sur le site Internet des Organismes (<https://qodly.com/Devhack24>)



- sur les réseaux sociaux des Organisateur ou de leurs partenaires (Facebook, (X: Anciennement Twitter), Instagram).

Cette utilisation ne pourra en aucun cas ouvrir droit à une quelconque rémunération du Participant.

#### ARTICLE 6 – DÉSIGNATION DES GAGNANTS

Les gagnants seront désignés dans les 15 jours suivant la fin du HACKATHON. Les gagnants seront contactés via mail afin de leur confirmer la nature du lot gagné et les modalités pour en bénéficier. « Prix du Jury » seront remis aux Participants ayant proposé des Applications originales, de qualité et respectant le thème du HACKATHON, sélectionnées par les Organisateur.

#### ARTICLE 7 – DOTATION

Le HACKATHON est doté des lots suivants, attribués aux Participants déclarés gagnants (chaque gagnant remporte un seul lot) :

- Un Casque VR (Réalité Virtuelle) décerné par le Jury à la meilleure idée soumise ;
- Une carte cadeau Amazon de la valeur de 50€ sera attribuée à tout développeur ayant soumis une application au moins, pour les 40 premiers lauréats dans l'ordre du classement du jury.

#### ARTICLE 8 – REMISE OU RETRAIT DES LOTS

Les gagnants devront répondre par courriel ou message au plus tard dans les 15 jours suivant l'envoi de la notification par les Organisateur, ou selon les instructions particulières figurant dans la notification.

A défaut de réponse dans le délai imparti, les Organisateur se réservent le droit d'invalider leur participation et de désigner un autre gagnant parmi les Participants restants suivant la même méthode de sélection. Les modalités concernant la remise des lots seront précisées dans les notifications.

Les lots attribués sont personnels et non transmissibles. En outre, les lots ne peuvent en aucun cas faire l'objet d'une quelconque contestation de la part des gagnants, ni d'un échange ou de toute autre contrepartie de quelque nature que ce soit.



En cas de force majeure, les Organisateur se réservent le droit de remplacer le lot gagné par un lot de nature et de valeur équivalente.

La délibération du jury se fera par Zoom.

Dans le cas où c'est un groupe de personnes ou une entité juridique qui gagne ; Le représentant de l'entité juridique qui se sera inscrite au HACKATHON recevra le prix

#### ARTICLE 9 – IDENTIFICATION DES GAGNANTS ET ÉLIMINATION DE LA PARTICIPATION

Les Participants autorisent la vérification de leur identité.

Les Organisateur se réservent le droit de procéder à la vérification de l'âge de tout gagnant pour s'assurer que ce dernier a bien 18 ans et plus.

Il n'y aura aucun frais de participation pour ce HACKATHON.

Les Organisateur se réservent le droit de tirer au sort un autre gagnant dès lors qu'un gagnant initial, s'il est mineur, n'est pas en mesure d'apporter de preuve suffisante de ladite autorisation.

Le non-respect du présent règlement ainsi que toute fraude ou tentative de tricherie, quelles que soient ses modalités, entraînera l'élimination pure et simple de la participation de son auteur.

#### ARTICLE 10 – DONNÉES NOMINATIVES

Les informations communiquées par les Participants pourraient faire l'objet d'un traitement informatique destiné au déroulement du HACKATHON. Les Organisateur sont les responsables du traitement des données à caractère personnel des Participants. Les données pourront faire l'objet d'une communication par les Organisateur à des destinataires qui pourront être les prestataires avec lesquels les Organisateur collaborent pour les besoins de la gestion et de la mise en œuvre du HACKATHON.

Dans l'éventualité où les Organisateur envisageraient de procéder ou de faire procéder au traitement des données des Participants à d'autre fins que celles visées au présent article, soit pour des fins commerciales . Une case à cocher sera disponible sur la plateforme.



Conformément à la loi « informatique et libertés » du 6 janvier 1978, telle que modifiée, les Participants bénéficient d'un droit d'accès et de rectification aux informations qui les concernent, que les Participants peuvent exercer en s'adressant aux Organismes, à l'adresse indiquée à l'article 1 du Règlement.

#### ARTICLE 11 – RESPONSABILITÉ

Les Organismes n'encourent aucune responsabilité en cas d'erreur, omission ou autre, de leurs employés, représentants ou autres, dans les limites autorisées par la loi, pour toute panne, défaillance, perte ou déception dont un Participant pourrait être victime, quelle qu'en soit l'origine, et résultant de la participation au HACKATHON et/ou du lot.

La participation implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels ou piratages et risques de contaminations par des éventuels virus.

La responsabilité des Organismes ne pourra en aucun cas être engagée en cas de mauvaise utilisation ou d'incident lié à l'utilisation de systèmes informatiques ou de télécommunications (notamment l'accès à Internet), de la maintenance ou du dysfonctionnement des serveurs ou de tout autre incident technique (notamment problème d'accès à Twitter et Instagram) empêchant le déroulement ou la participation au HACKATHON.

#### ARTICLE 12 – CAS DE FORCE MAJEURE / RÉSERVES

La responsabilité des Organismes ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, le HACKATHON devait être modifié, suspendu, écourté ou annulé.

Les Organismes se réservent le droit de procéder à toute vérification qu'ils jugeront utile, relative au respect du Règlement, notamment pour écarter tout Participant ayant effectué une déclaration inexacte ou mensongère ou fraudée.

#### ARTICLE 13 – LOI APPLICABLE ET INTÉRPRÉTATION

Le Règlement est exclusivement soumis à la réglementation de la loi française applicable aux jeux et concours.





Tous les cas non prévus par le Règlement seront tranchés par les Organisateurs dont les décisions sont sans appel.

Toute question d'Application ou d'interprétation du Règlement, ou toute question imprévue qui viendrait à se poser, sera tranchée souverainement, selon la nature de la question, par les Organisateurs dans le respect de la législation française.

Telles sont mes constatations et les déclarations qui me sont faites ;

Et de tout ce que dessus, j'ai dressé et rédigé le présent procès-verbal de constat pour servir et valoir ce que de droit.

**Madame Camille LAVIT**

*Clerc habilitée aux constats*



**Maître Pierre-Laurent LAZIMI**

*Huissier de Justice*

