

REGLEMENT DU

« HACKATHON JOJ INNOVATION CHALLENGE »

Le présent Règlement définit les conditions et modalités de participation au concours HACKATHON EXTERNE « JOJ Innovation Challenge », organisé par SONATEL dans le cadre des Jeux Olympiques de la Jeunesse (JOJ).

Article 1 : Définitions

Dans le cadre de l'interprétation des termes du présent Règlement, les expressions suivantes auront la signification ci-après :

Accompagnement post-hackathon : désigne la phase d'accompagnement des équipes ou porteurs de projets sélectionnés, en vue de la maturation, du développement, du test ou du déploiement de leurs solutions dans le cadre des JOJ, selon des modalités fixées par SONATEL.

API : désigne l'interface logicielle qui permet à deux programmes, deux systèmes informatiques ou deux applications d'échanger des données de manière automatisée et programmable.

Innovation Technologique : désigne une innovation intégrant une technologie récente, avec pour objectif de répondre à un besoin actuel du marché et d'anticiper sur des besoins futurs, quel que soit le domaine d'activité concerné.

Innovation sociale : désigne une innovation répondant par le biais de technologies et/ou de services à un besoin social non entièrement ou mal satisfait (nouveau mode de prise en compte des usagers et de leurs moyens, dans leur intérêt collectif, de manière durable et viable).

Participant : désigne les participants au Concours HACKATHON JOJ Innovation Challenge.

HACKATHON : est un concours ouvert notamment aux startups, candidats individuels, développeurs indépendants, porteurs de projets et à toute autre personne disposant de compétences techniques, entrepreneuriales ou utiles au développement de solutions innovantes en lien avec les JOJ.

Hacking days : désigne le jour du hackathon ;

Propriété Intellectuelle : signifie tous les droits dans tous pays ou juridictions sur les brevets, rapports, inventions, secrets commerciaux et autres droits sur le savoir-faire, droits d'auteur (y compris par des prolongations ou renouvellements), droits conférant une protection équivalente aux droits d'auteur, données, droits sur des bases de données, droits sur les dessins et modèles industriels, modèles d'utilité, marques de commerce, les noms commerciaux ou dénomination sociale, images, logos, noms de domaine et tous les enregistrements ou demandes d'enregistrement s'y rattachant.

Article 2 : Organisateur

Le HACKATHON est organisé par la SONATEL, société anonyme avec Conseil d'Administration au capital social de cinquante milliards (50 000 000 000) de francs CFA, ayant son siège social au 64, Voie de Dégagement Nord (VDN) BP 69 à Dakar, immatriculée au Registre du Commerce et du Crédit Mobilier de Dakar sous le numéro SN.DKR.74 B 61.

Article 3 : Objectif et thèmes du Hackathon

Le HACKATHON a pour objectif de mobiliser l'écosystème technologique afin d'identifier, de prototyper et de promouvoir des solutions innovantes susceptibles d'améliorer l'expérience des participants, d'optimiser les opérations de l'événement et de valoriser les infrastructures technologiques disponibles dans le cadre des JOJ.

Le Concours porte notamment sur les axes thématiques suivants :

Durabilité et Empreinte Environnementale : Développer des solutions pour la gestion intelligente des déchets et la mesure de la qualité de l'environnement sur les sites des JOJ ;

Performance et Sécurité Opérationnelle : Créer des outils pour optimiser le suivi et le tracking des actifs du COJOJ, ainsi que les dispositifs technologiques liés à la sécurité des personnes ;

Expérience Spectateur Augmentée : Créer des outils numériques facilitant la navigation multisites, l'usage de la réalité augmentée (AR) et la traduction instantanée pour les visiteurs internationaux ;

Engagement Digital et Héritage JOJ : Développer des solutions pour favoriser l'engagement des fans, la gestion des volontaires « Jambaar26 » et la création de contenus immersifs (XR/VR) ;

Éducation et Protection de la Jeunesse : Concevoir des programmes de sensibilisation adaptés aux jeunes athlètes (15-18 ans) et des systèmes de protection contre le cyberharcèlement sur les réseaux sociaux.

Article 4 : Participation et Organisation du Concours

La participation au Concours est gratuite et ouverte aux startups, candidats individuels, développeurs indépendants, porteurs de projets et, plus généralement, à toute personne disposant de compétences dans les domaines listés à l'article 3 du présent règlement.

Les candidats intéressés par les thèmes proposés pourront remplir le formulaire d'inscription disponible sur la plateforme dédiée communiquée par SONATEL.

Ce Concours se déroule en trois (3) phases :

❖ 1^{ère} phase : Inscription, sensibilisation et sélection des participants

Les Candidats désirant participer doivent s'inscrire via le lien d'inscription communiqué par SONATEL entre le 9 avril 2026 à 8 heures et le 17 avril 2026 à 23 heures 59 minutes.

Toute inscription incomplète ou tardive ne sera pas enregistrée sans que la responsabilité de l'Organisateur ne puisse être engagée.

Pour participer, le Candidat doit :

- Être muni d'une carte d'identité et/ou carte d'étudiant en cours de validité ;
- Résider au Sénégal et disposer d'un numéro de téléphone (mobile) sur lequel SONATEL pourra le contacter.

La participation au concours implique l'acceptation sans réserve du présent règlement dans son intégralité.

Toutefois, sont exclus de toute participation au Règlement Hackathon :

- Les mineurs ;
- Tous les salariés du Groupe SONATEL notamment le personnel permanent, temporaire et stagiaire ;
- Et généralement toutes les personnes ayant participé directement ou indirectement à l'élaboration du présent Règlement.

Dans le cadre de ce Concours, si une des personnes susmentionnées rejoint une équipe qui est désignée gagnante, le gain lui serait refusé et irait à un autre candidat qui serait également désigné selon les mêmes conditions sans que la responsabilité de la SONATEL puisse être engagée. La participation peut se faire en individuel ou en groupe.

Sur place, les mentors pourront former les groupes pour ceux qui se sont inscrits individuellement et veulent intégrer des groupes pour être soutenus.

Un jury préliminaire sélectionnera les Cinq (5) meilleures équipes sur la base des dossiers et, le cas échéant, d'un entretien préliminaire. Les candidats inscrits à titre individuel pourront être intégrés dans des équipes, selon les modalités arrêtées par SONATEL.

❖ 2^{ème} phase : Déroulement du Concours

Le HACKATHON se déroulera, à titre prévisionnel, du 24 au 26 avril 2026 comme suit :

- Jeudi 09 avril 2026 : Lancement officiel de l'appel à candidature
- Vendredi 17 avril 2026 : Clôture de la période de dépôt des dossiers de l'appel à candidatures
- Vendredi 24, Samedi 25 et dimanche 26 avril 2026 : Déroulement du Hackathon en présentiel (Hacking Days) dans les locaux de l'Orange Digital Center, Immeuble Scalène Mermoz (près de l'école de police), lot B, Dakar, Sénégal ;
- Dimanche 26 avril 2026 : Sessions de Pitches finaux devant le jury, délibérations et proclamation des résultats lors de la cérémonie de clôture ;
- A partir du 10 mai 2026 : Accompagnement Post Hackathon ;

Octobre 2026 : Demo Day de présentation des solutions finalisées et maturées. Les Participants seront encadrés par des coaches et des mentors pour créer des applications fonctionnelles sur le thème proposé.

Le calendrier du déroulement du concours sera communiqué aux participants sélectionnés sur la plateforme ou par tout autre moyen approprié, à la date et à l'heure indiquées par SONATEL.

Le calendrier du déroulement du concours pourra changer durant la période du concours sans que la responsabilité de l'Organisateur ne puisse être recherchée de ce fait. Le cas échéant, les Participants seront informés par tout moyen déterminé par SONATEL.

❖ 3^{ème} phase : Choix des finalistes, améliorations et délibération

A la fin de la deuxième phase, chaque équipe devra faire une démonstration de son projet réalisé, sur une durée de sept (7) minutes au maximum.

A l'issue de la présentation de projet, le jury désigné par SONATEL retiendra les projets ayant obtenu le plus de points selon les critères annoncés.

- Créativité, originalité ;
- Faisabilité technique et fonctionnelle ;
- L'utilité, l'impact potentiel et la viabilité ;
- Parcours client et simplicité d'usage ;
- La capacité de l'équipe à poursuivre le développement jusqu'au MVP ou au déploiement.

La liste énumérant les critères de sélection n'est pas exhaustive. Le jury est autorisé, selon les dossiers présentés, à prendre en compte d'autres éléments dans sa notation.

Les meilleures solutions seront retenues et les équipes gagnantes recevront les lots prévus à l'article 5 du présent règlement.

Les lauréats seront annoncés lors de la cérémonie de clôture du HACKATHON JOJ Innovation Challenge. Les décisions du jury sont souveraines et sans appel, sauf fraude ou erreur matérielle manifeste.

Article 5 : Récompenses

A l'issue du Concours, trois (3) équipes seront désignées gagnantes.

L'équipe classée première recevra un montant d'un million cinq cent mille (1 500 000) de francs CFA, un trophée ainsi qu'un accompagnement Post-hackathon selon les modalités définies par SONATEL.

L'équipe classée deuxième recevra un montant d'un million (1 000 000) de francs CFA, un trophée ainsi qu'un accompagnement Post-hackathon.

L'équipe classée troisième recevra un montant de cinq cent mille (500 000) francs CFA, un trophée ainsi qu'un accompagnement Post-hackathon.

Les équipes ou porteurs de projets sélectionnés pourront bénéficier d'un accompagnement Post-hackathon destiné à favoriser la maturation, le développement, le test ou le déploiement de leurs solutions.

Les modalités dudit accompagnement, y compris sa durée, son contenu et ses éventuelles contreparties, seront précisées par SONATEL et, si nécessaire, dans un document ou accord distinct.

La participation au Concours, la sélection d'un projet ou l'attribution d'un prix n'emportent aucun engagement automatique de financement, de contractualisation, d'intégration opérationnelle, de déploiement, ni d'exclusivité au profit de SONATEL. Toute collaboration ultérieure fera l'objet d'un accord distinct.

Le nombre de Participants, la consistance des lots ainsi que le calendrier mis en place pour le concours pourraient connaître des évolutions. Dans ce cas, l'Organisateur en informerait alors les Participants par tout moyen approprié.

Article 6 : Responsabilité

La participation au Concours implique la connaissance et l'acceptation du présent Règlement.

La responsabilité de SONATEL, dans le cadre de l'organisation du Concours HACKATHON JOJ Innovation Challenge, ne saurait être engagée dans les cas ci-dessous, sans que cette liste ne soit limitative :

- fraude du candidat ou de l'équipe Gagnante ;
- force Majeure ;
- dysfonctionnement de tout logiciel dû à toute défaillance technique, matérielle et logicielle de quelque nature, ayant empêché ou limité la possibilité de participer au concours ou ayant endommagé le système d'un Participant ;
- d'inscription incomplète ou tardive du candidat ;
- violation de droit de propriété intellectuelle.

Dans le cas où SONATEL venait à être condamnée par une décision de justice devenue définitive pour contrefaçon, concurrence déloyale ou toutes violations portant sur un droit de propriété intellectuelle, le ou les candidats concernés prendront solidairement en charge l'ensemble des condamnations au principal, frais et accessoires.

Dans le cas où SONATEL serait amenée à payer le montant, objet de la condamnation, elle pourra exercer une action récursoire contre le ou les candidats concernés pour obtenir le remboursement des sommes versées sans préjudice des dommages et intérêts qu'elle pourrait réclamer.

SONATEL pourra annuler le Concours ou une ou plusieurs participations s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment dans le cadre de la participation au Concours ou de la détermination des Gagnants et se réserve le droit, le cas échéant, de ne pas fournir les Avantages aux fraudeurs, sans préjudice d'intenter toute action judiciaire.

SONATEL ne saurait toutefois encourir de responsabilité d'aucune sorte vis à vis des Participants du fait des

fraudes éventuellement commises par ces derniers et/ou avec leur complicité.

Nonobstant ce qui précède, la responsabilité de SONATEL ne pourra être engagée que dans la limite d'un montant de dommages-intérêts ne pouvant excéder, le montant total des avantages prévus dans le cadre de ce concours.

Aucune indemnité ne pourrait être réclamée à SONATEL par les candidats qui n'auraient pas pris le soin de sécuriser leurs droits sur les produits ou services présentés lors du Concours, si des services ou produits similaires venaient à être exploités par des tiers ou des Sociétés Affiliés dans le futur.

Article 7 : Confidentialité

Les Parties considèrent comme strictement confidentiel, et s'interdisent de divulguer, toute information, document, donnée ou concept, dont elles pourront avoir connaissance à l'occasion du Concours.

Pour l'application de la présente clause, les Parties répondent de leurs salariés comme d'elles-mêmes.

L'obligation de confidentialité est applicable durant l'exécution du présent Règlement et cinq (5) ans après sa cessation pour toute cause.

Il reste entendu que la responsabilité de la Partie Récipiendaire ne peut être engagée et la Partie récipiendaire ne sera soumise à aucune restriction eu égard à toutes Informations Confidentielles dont elle peut apporter la preuve :

- qu'elles sont entrées dans le domaine public préalablement ou postérieurement à leur divulgation mais dans ce cas en l'absence de toute faute qui lui soit imputable ; où
- qu'elles sont déjà connues de celle-ci, cette connaissance préalable pouvant être démontrée par l'existence de documents appropriés dans ses dossiers ; où
- qu'elles ont été reçues d'un tiers de manière licite, sans restriction, ni violation de l'Accord ; ou
- qu'elles sont le résultat de développements internes entrepris de bonne foi par des membres de son personnel n'ayant pas eu accès à ces Informations Confidentielles ; ou
- qu'elles ont été publiées sans contrevenir aux dispositions de l'Accord.

Article 8 : Droits de communication

En raison de sa participation au présent concours, tout candidat autorise SONATEL à utiliser, sur tout type de support et par tous moyens (connus ou inconnus à ce jour), dans le monde entier, ses nom, prénom, image, voix et éléments de présentation, à des fins de communication interne ou externe en lien avec le Hackathon JOJ Innovation Challenge.

Toute application ou solution présentée au présent concours et diffusée par SONATEL mentionnera, dans la mesure du possible, le nom du ou des auteurs et, le cas échéant, celui de leur structure d'appartenance.

Tous les candidats disposent en application des lois et règlements en vigueur, d'un droit d'accès, d'opposition et de rectification des données les concernant.

Une fiche d'autorisation d'utilisation de l'image et des données personnelles des participants ou gagnants, figurant en annexe au présent Règlement, pourra être signée à cet effet sur demande de l'Organisateur.

Article 9 : Propriété intellectuelle - Garanties – Droit d'exploitation

9.1. Propriété intellectuelle

Les Connaissances, techniques et procédés antérieurs utilisés par les Candidats dans le cadre des développements ou projets soumis au présent restent leur propriété exclusive.

Les Résultats produits, développés ou créés à l'occasion du présent concours demeurent, en principe, la propriété

des porteurs de projets. A l'issue du hackathon, les livrables attendus pourront notamment consister en des prototypes fonctionnels après l'accompagnement et, le cas échéant, après un POC, en un MVP testé et validé. La participation au concours n'emporte aucune cession automatique de droits au profit de SONATEL.

9.2. Garantie

Les Candidats garantissent qu'ils disposent de tous les droits de propriété intellectuelle leur permettant de participer à ce concours et qu'à ce titre, ils garantissent que l'application développée ou créée en amont et à l'occasion du présent Concours n'embarque pas des Connaissances antérieures pouvant porter atteinte à des droits de tiers et ne constitue pas une contrefaçon d'une œuvre préexistante ; SONATEL n'ayant aucun pouvoir de contrôle sur les droits de propriété intellectuelle sur un bien, procédé, système, donnée ou création antérieurs appartenant à des tierces personnes et présentés par les développeurs au concours.

Les Candidats garantissent SONATEL contre toute action ou recours notamment en contrefaçon ou concurrence déloyale qui pourrait être intentée à l'encontre de SONATEL par toute personne physique ou morale se prévalant d'un droit de propriété intellectuelle sur les connaissances antérieures embarquées par les Candidats dans les applications ou projets présentés au Concours.

Les candidats garantissent SONATEL contre le paiement de tous dommages et intérêts ou toute réparation de préjudice pour violation de droit de propriété intellectuelle d'un tiers.

9.3. Droits d'exploitation

SONATEL et les équipes ou porteurs de projets sélectionnés pourront, s'ils le souhaitent, se rapprocher en vue de définir les conditions d'une éventuelle collaboration future, y compris, le cas échéant, les conditions d'exploitation ou de déploiement des solutions. Une telle collaboration ne pourra résulter que d'un accord écrit séparé.

Les équipes ou porteurs de projets concernés s'engagent, en cas de collaboration ultérieure, à fournir les documents, autorisations, connaissances antérieures et éléments nécessaires dans les conditions qui seront convenues dans l'accord distinct.

Article 10 : Modification ou Annulation du Concours

SONATEL se réserve le droit de modifier, de proroger ou d'annuler le présent Concours HACKATHON JOJ Innovation Challenge si les circonstances l'exigent, sous réserve d'en informer les Participants dans les meilleurs délais.

Article 11 : Droit Applicable – Règlement des Litiges

Le présent règlement est régi par le droit sénégalais.

Les Parties s'engagent à consacrer leurs meilleurs efforts à la résolution amiable de tout différend qui pourrait survenir dans l'interprétation ou l'exécution du présent Contrat.

Au cas où un accord amiable ne serait pas obtenu dans un délai d'un mois après la survenance du fait générateur, la Partie la plus diligente saisira le Tribunal de Dakar compétent.

AUTORISATION D'EXPLOITATION VOIX ET/OU IMAGES

Je soussigné(e) Monsieur/Madame

Demeurant à

CNI N° :

E-mail :

Téléphone :

Donne expressément mon autorisation à l'Organisateur ci-après défini, d'exploiter mes voix et images dans les conditions ci-après précisées.

L'Organisateur est « SONATEL », société anonyme avec Conseil d'Administration au capital de cinquante (50) milliards de F CFA ayant son siège social au 64, Voie de Dégagement Nord à Dakar, immatriculée au Registre de Commerce et de Crédit Mobilier de Dakar sous le numéro SN.DKR.74 B 61, ainsi que toute société dont le contrôle, au sens de la loi, est détenue par SONATEL y compris la Fondation de la Sonatel. J'autorise l'Organisateur et ses préposés ou mandataires agissant à son nom et pour son compte à enregistrer et utiliser mes voix et images dans le cadre de l'exploitation et de la communication au public, sur tous types de supports et canaux, y compris à des fins de promotion du « HACKATHON JOJ Innovation Challenge » ainsi que des extraits et dérivés de cet évènement, quel qu'en soit le support.

Dans ce cadre, je consens à être filmé(e), photographié(e), interviewer et à fournir à l'Organisateur des informations exactes et sincères sur les éléments d'ordre privé et personnel pouvant être communiqués au public dans le cadre de l'exploitation et de la communication promotionnelle du HACKATHON JOJ Innovation Challenge que soit par reproduction et/ou représentation ou tout autre moyen. Cette exploitation pourra être réalisée par tous modes d'exploitation connus ou inconnus à ce jour et sur tous supports de communication, notamment par télédiffusion, par tout moyen de communication électronique tels que le réseau Internet (LinkedIn – Twitter - Youtube Orange Business Services Sénégal, Facebook Orange Sénégal, Orange France, sites internet d'Orange Sénégal et d'Orange France), par vidéogrammes (DVD, Blu-Ray Disc, etc.), l'Intelligence artificielle (IA), etc.

La présente autorisation est consentie à l'Organisateur pour le monde entier et pour une durée initiale de trois (3) ans à compter de sa signature. Elle sera renouvelable par tacite reconduction pour des périodes successives de deux (2) ans, sauf dénonciation écrite adressée à SONATEL.

Je suis informé(e) que lors de ces exploitations, des informations d'ordre privé et personnel, tels que mes noms et prénoms, mon état civil, ma situation familiale et/ou professionnelle, mon âge etc. pourront éventuellement être communiquées au public sauf opposition de ma part dans un délai raisonnable précédant la diffusion.

La présente autorisation d'exploitation de mes voix et images est conférée à titre gratuit et sans contrepartie. Je renonce en conséquence à réclamer à l'Organisateur et à ses préposés, mandataires, représentants, filiales, successeurs et tout tiers agissant à son nom et/ou pour son compte, une quelconque rémunération ou indemnité au titre de l'exploitation de mon image et/ou de ma voix dans les conditions définies aux présentes.

Je reconnais ne prétendre disposer d'aucun droit d'auteur sur lesdites communications quel qu'en soit leur support du fait de l'utilisation de mon image et de ma voix par l'Organisateur.

Fait, leSignature