



Concours Createk – Famille J. R. André Bombardier Édition 2020

Document officiel – Statuts et règlements

1. AVANT-PROPOS	1
1.1 PRÉSENTATION.....	1
1.2. DÉSIGNATION	2
2. STRUCTURE	3
2.1. COMITÉS	3
3. CONCOURS CREATEK	5
3.1. MODALITÉS DE PARTICIPATION AU CONCOURS	5
3.2. DÉROULEMENT DU CONCOURS	6
3.3. CRITÈRES D’ADMISSIBILITÉ.....	7
4. PRIX 12	
4.1 CRITÈRES D’ÉVALUATION DES PROJETS.....	12
4.2. COMPOSITION DES JURYS.....	14
4.3. MODALITÉS D’OBTENTION ET D’UTILISATION DES PRIX.....	15
5. DISPOSITION GÉNÉRALES	17
5.1. CONFIDENTIALITÉ ET PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE	17
5.2. UTILISATION DU MATÉRIEL	18
5.3. ACCEPTATION DES PRIX ET RÉCLAMATION.....	18
5.4. MODIFICATIONS AU CONCOURS	19
5.5. RESPONSABILITÉS DES PARTICIPANTS.....	20
5.6. EN CAS DE LITIGE	20
5.7. DISQUALIFICATION	20
5.8. MISES-À-JOUR DES RÈGLEMENTS	21
5.9. DERNIÈRES RÉVISIONS.....	22



Concours Createk – Famille J. R. André Bombardier – Édition 2019

Document officiel – Statuts et règlements

Le présent document précise les statuts du Concours Createk – Famille J. R. André Bombardier (ci-après dénommé Concours Createk) ainsi que les règlements applicables. Il fait office de document officiel. Pour toutes questions supplémentaires, vous pouvez contacter les organisateurs à l'adresse concours@createk.co. Le Concours Createk se déroule du 1^{er} janvier au 15 décembre de chaque année. Il est organisé par le regroupement Createk de l'Université de Sherbrooke. Des partenaires et commanditaires ponctuels peuvent se joindre d'une édition à l'autre.

1. Avant-propos

1.1 Présentation

Le regroupement Createk (ci-après dénommé Createk) organise un concours intitulé le « Concours Createk – Famille J.R. André Bombardier » dont l'inscription se fait via le site internet : www.createk.co/concours. Par la suite, un document d'admissibilité doit être rempli par l'équipe participante pour officialiser l'inscription.

Createk a été créé par un noyau de professeurs et d'étudiants gradués issus de la Faculté de génie et de l'Institut interdisciplinaire d'innovation technologique (3IT) de l'Université de Sherbrooke. Createk est une communauté d'inventeurs-makers. Createk initie, encadre et stimule le développement de technologies novatrices.

Createk est une communauté qui encourage et accueille des membres provenant de tous les niveaux de l'Université de Sherbrooke : les étudiants de 1^{er}, 2^e et 3^e cycles de toutes les facultés et écoles, les diplômés, les membres de projets parascolaires, les professeurs et le personnel de recherche et de soutien.



Createk souhaite promouvoir la créativité et l'ingéniosité des étudiants de l'Université de Sherbrooke en leur offrant un coup de pouce pour le prédémarrage d'une entreprise technologique. Pour ce faire, un concours d'entrepreneuriat technologique est organisé et pris en charge par des étudiants gradués motivés.

1.2. Désignation

« Concours » ou « Concours Createk » : désigne le Concours Createk – Famille J. R. André Bombardier qui vient en appui au prédémarrage d'une entreprise technologique par les étudiants de l'Université de Sherbrooke.

« Comité » : désigne l'un ou l'autre des comités qui forment la structure du Concours. Il y en a quatre : le comité stratégique, le comité opérations, le comité organisateur et le comité d'évaluation.

« Participant » : désigne les étudiants et les membres des équipes qui sont officiellement inscrits dans le Concours.

« Page internet » : désigne la page internet gérée par Createk. Des informations générales sont données sur le Concours. C'est sur cette page que les individus peuvent procéder à leur inscription au Concours : www.createk.co/concours.

« Page Facebook » : désigne la page créée par le Concours sur le réseau social Facebook pour entrer en communication avec les participants, pour partager des événements et des occasions à vocation entrepreneuriale ainsi que pour faire la promotion des réalisations des équipes affiliées au Concours Createk. La page Facebook est maintenue et bonifiée au fil des éditions. C'est sur cette page que les participants peuvent avoir accès aux informations les plus récentes : <https://www.facebook.com/Concours-Createk-Famille-JR-Andr%C3%A9-Bombardier-251399749101300/>.



« Demi-finale » : désigne l'épreuve éliminatoire où les équipes admissibles des catégories Initiation et Relève se présentent devant un jury qui fera la sélection des équipes qui vont passer à la finale du Concours.

« Qualifications » : désigne l'épreuve obligatoire où les équipes admissibles des catégories Invention et Recherche se présentent devant un jury qui s'assurera de l'état d'avancement des projets et de leur accession à la finale. Si des lacunes importantes sont constatées, le jury pourrait disqualifier une équipe.

« Finale » : désigne l'épreuve ultime du Concours où les prix seront décernés dans leur catégorie respective. La finale est ouverte au public¹.

2. Structure

2.1. Comités

Quatre comités composent la structure du Concours : le comité stratégique, le comité opérations, le comité organisateur et le comité d'évaluation. Chacun a des rôles et responsabilités distincts.

2.1.1. Comité stratégique

Le comité stratégique est constitué à l'initiative d'un professeur de Createk et celui-ci doit être composé d'un minimum de trois personnes : un professeur de Createk, le directeur (ou les co-directeurs) du Concours ou un étudiant gradué de Createk. Le comité stratégique est responsable de l'orientation et du bon fonctionnement du Concours Createk, de la création et de la mise à jour des règlements du Concours, du développement d'affaires, la recherche de financement, ainsi que de combler les postes des membres du comité opérations. Les membres peuvent demeurer en poste d'une année à l'autre et

¹ De ce fait, la présentation faite lors de cette soirée constitue une divulgation publique. Les équipes doivent s'assurer de protéger les informations confidentielles ou sensibles de leur projet. En ce qui concerne la prise de photo et la présence médiatique, un formulaire de consentement doit être rempli par les participants afin de préciser les modalités de confidentialité qui leur conviennent. Pour plus d'informations, se rapporter à la clause 5.1.



accueillir de nouveaux membres. Le comité stratégique doit être en poste à partir du mois de janvier de chaque année. Il est attendu des membres d'assurer leur relève au sein du comité afin d'en assurer la pérennité. Les membres du comité stratégique s'engagent à déclarer toute situation de conflit d'intérêts réelle, potentielle ou apparente².

2.1.2. Comité opérations

Le comité opérations est constitué d'au moins deux membres, salariés ou bénévoles recrutés par le comité stratégique. Le comité opérations est responsable de la gestion et du suivi des équipes, de la concrétisation de l'offre d'accompagnement et de l'organisation des événements, de la mobilisation des ressources, de la promotion et de la communication ainsi que d'assurer une présence sur le campus.

2.1.3. Comité organisateur

Le comité organisateur est composé d'un minimum de trois personnes incluant le directeur du Concours. Idéalement, il devrait être constitué de représentants provenant de différentes facultés de l'Université de Sherbrooke. En cohérence avec les directives du comité stratégique, le comité organisateur prend en charge l'organisation et le bon déroulement des activités prévues au calendrier du Concours. Ce comité gère les opérations et les communications en lien avec le Concours. Les membres peuvent demeurer en poste d'une année à l'autre et accueillir de nouveaux membres. Le comité organisateur doit être en poste à partir du mois de février de chaque année. Il est attendu que les membres assurent leur relève au sein du comité afin d'en assurer la pérennité. Les membres du comité organisateur s'engagent à déclarer toute situation de conflits d'intérêts réelle, potentielle ou apparente³.

2.1.4. Comité d'évaluation (*ad hoc*)

² En cas de déclaration ou de dénonciation, la procédure relative à l'intégrité et aux conflits d'intérêts sera appliquée. La situation déclarée sera évaluée à l'interne pour déterminer s'il y a lieu de retirer l'individu de son poste.

³ La situation déclarée sera évaluée à l'interne pour déterminer s'il y a lieu de retirer l'individu de son poste.



Le comité d'évaluation est composé de trois individus dont au moins un doit être issu de l'École de gestion et un autre de la Faculté de génie. Le comité d'évaluation est chargé de l'étude des dossiers en cas de litige. Ce comité est indépendant et les personnes qui y siègent ne doivent pas être impliquées dans un autre comité du Concours ou être affiliées aux projets qui sont présentés au Concours. Les personnes siégeant à ce comité peuvent faire des mandats consécutifs. Toute personne intéressée peut signifier son intérêt; ou être référée au comité stratégique. Les trois individus retenus seront identifiés en cours d'année par le comité stratégique et devront demeurer en poste pour toute la durée du Concours. Ils seront sollicités au besoin.

3. Concours Createk

3.1. Modalités de participation au Concours

Pour s'inscrire, il suffit de soumettre un projet d'entrepreneuriat technologique via la page internet de Createk et de satisfaire aux critères d'admissibilité au concours et à la catégorie visée. L'inscription est possible à n'importe quel moment dans l'année jusqu'à la date limite déterminée par le comité organisateur de l'édition en cours⁴.

Ainsi, pour participer au Concours, les participants doivent :

- Procéder à leur inscription via la Page internet du Concours;
- Remplir le document d'admissibilité;
- Participer aux activités désignées obligatoires dans l'édition en cours;
- Confirmer ou modifier les informations soumises dans le document d'admissibilité avant la demi-finale du concours;
- Indiquer son acceptation, sans réserve, des statuts et règlements du concours.

⁴ Une exception à cette règle est prévue pour les équipes inscrites dans la catégorie Initiation.



3.2. Déroulement du Concours

Tout au long de l'année, le Concours Createk offre une variété d'activités optionnelles et obligatoires. Le Concours culmine avec la demi-finale et la finale qui rassemble les trois catégories.

3.2.1. Weekends Createk

Les Weekends Createk sont des événements thématiques intensifs qui se déroulent du vendredi au dimanche sur le campus de l'Université de Sherbrooke. Les Weekend Createk permettent de favoriser le prototypage rapide et la validation du modèle d'affaires. À chaque Weekend Createk, des montants en argent⁵ seront remis sous forme de compte de dépenses aux équipes qui présentent à la fin du Weekend.

3.2.2. Activités pédagogiques

Des activités pédagogiques pouvant être créditées dans leur programme d'études sont proposés aux participants au Concours. Ce sont des cours à crédits variables qui demandent une inscription officielle et qui sont facturés au dossier de l'étudiant. Ces cours sont offerts sous forme de coaching de groupe et individuel. L'horaire est fixé avec les participants inscrits au début de la formation. Un de ces cours est axé sur le prototypage technologique et l'autre sur le modèle d'affaires. Chaque cours est encadré par deux enseignants et met de l'avant l'apprentissage par les pairs ainsi que l'apprentissage par la pratique en suivant la pédagogie de classe inversée.

3.2.3. Demi-finale

La demi-finale du Concours se déroule quelques jours avant la finale. Toutes les équipes qui concourent doivent y présenter un pitch de cinq (5) minutes et répondre aux questions du jury pendant cinq (5) minutes. Le jury⁶ détermine alors les trois meilleures équipes de

⁵ Les montants exacts et le nombre de prix remis seront annoncés au début de chaque weekend. Le prix est remis sous forme de remboursement des dépenses de fournitures ou d'équipement encourues avant et après la finale du concours. Pour obtenir un remboursement, l'équipe doit fournir les pièces justificatives détaillées dans un délai d'un an.

⁶ Un jury interne est constitué pour l'occasion. Il est composé de professeurs, de membres du comité organisateur ou d'intervenants qui gravitent autour du réseau Createk.



chaque catégorie pour participer à la grande finale du Concours. Si une équipe omet de se présenter lors de la demi-finale, elle est automatiquement disqualifiée.

3.2.4. Qualifications

Selon le nombre d'équipes et la nature des projets, une ronde de qualifications pourrait se substituer à la demi-finale pour une catégorie en particulier avant d'accéder à la finale⁷. Pour s'assurer que les participants sont bien préparés, il pourrait leur être demandé de présenter leur pitch devant jury⁸ lors d'une séance de qualifications⁹. Cette soirée se tiendrait dans la même semaine que la finale du Concours Createk. Les équipes devront y présenter un pitch de cinq (5) minutes et répondre aux questions du jury pendant cinq (5) minutes. Le jury peut s'opposer à la qualification d'une équipe s'il juge qu'elle présente des lacunes importantes. La décision finale est prise par le Comité stratégique et est communiquée aux équipes concernées le lendemain de la qualification.

3.2.6. Finale

La finale du concours se déroule au mois de décembre avant la fin de la session universitaire. Cette finale est ouverte au public. Toutes les équipes sélectionnées lors de la demi-finale et de la qualification font leur pitch devant jury¹⁰ et public. Les équipes doivent réaliser un pitch de cinq (5) minutes et répondre aux questions du jury pendant cinq (5) minutes. Le jury détermine la meilleure équipe dans chacune des catégories. Une seule équipe par catégorie remporte un prix.

3.3. Critères d'admissibilité

Pour s'inscrire, les individus doivent satisfaire à deux séries de critères d'admissibilité : l'admissibilité au Concours et l'admissibilité à la catégorie du concours. Chaque critère est vérifié dans le document d'admissibilité que les participants doivent remplir.

⁷ Le cas échéant, les équipes seront avisées en avance.

⁸ Un jury interne est constitué pour l'occasion. Il est composé de professeurs, de membres du comité organisateur ou d'intervenants qui gravitent autour du réseau Createk.

⁹ Les qualifications se dérouleront sous forme de rendez-vous donnés aux équipes.

¹⁰ Un jury externe est constitué pour l'occasion. Il est composé d'experts, d'investisseurs ou d'entrepreneurs.



3.3.1. Critères d'admissibilité au Concours

1. **Critère de produit** : Le projet de conception doit présenter une technologie ou un produit innovant, matériel ou logiciel;
2. **Critère de statut** : Au moins 50 % des membres de l'équipe doivent être des étudiants de l'Université de Sherbrooke¹¹.
3. **Critère de leadership** : Les étudiants de l'équipe doivent démontrer qu'ils détiennent le contrôle du projet. La contribution claire de chaque membre doit être précisée. Le contrôle du projet n'est pas détenu par une tierce partie (professeur, professionnel de recherche ou autre). Le leadership est démontré si toutes les décisions stratégiques en lien avec le projet sont majoritairement prises par un ou des étudiants de l'Université de Sherbrooke.
4. **Critère d'unicité** : Chaque équipe ne peut présenter qu'un seul projet par édition. De plus, un participant ne peut pas faire partie de plus d'une équipe dans une même édition.
5. **Critère de développement et de maturité** : L'équipe ne doit pas détenir d'avantage indu par rapport aux autres équipes¹². L'influence d'un avantage indu sera définie via le dossier d'admissibilité soumis par les équipes et une évaluation du comité stratégique.
6. **Critère de récurrence** : Le projet désigné comme gagnant dans une édition antérieure dans la catégorie Invention ou Recherche ne peut pas se présenter à nouveau et ce, même si l'équipe est différente.
7. **Critère de propriété intellectuelle** : L'équipe est en mesure de formuler et de mener une stratégie¹³ de protection des droits de propriété intellectuelle relatifs à l'innovation développée.

¹¹ Est considéré comme étudiant de l'Université de Sherbrooke les étudiants à temps plein et à temps partiel inscrit dans un programme menant à l'obtention d'un diplôme. Les étudiants qui ont diplômé depuis moins d'un an sont également admissibles.

¹² L'avantage indu est évalué dans le dossier d'admissibilité soumis par les équipes.

¹³ Les stratégies de propriété peuvent comprendre, sans s'y limiter, les accès ouverts, les brevets, les licences.



3.3.2. Critères d'admissibilité par catégorie

Catégorie Relève

En plus des critères d'admissibilité au concours, les participants doivent respecter ces conditions pour se qualifier dans la catégorie Relève :

1. Les participants doivent être âgés de 25 ans et moins au moment de l'inscription. Si une équipe désirant s'inscrire dans la catégorie du Prix Relève compte une minorité de membres âgés de plus de 25 ans, une dérogation doit être demandée¹⁴.
2. Le projet présenté par l'équipe ne doit pas bénéficier d'un accès privilégié à des travaux de recherche. L'équipe doit être en mesure d'attester de l'originalité du projet.
3. Le projet doit être commencé depuis moins de 16 mois au moment de la finale. Les membres de l'équipe et le projet ne doivent pas être impliqués dans un processus d'incubation ou d'accélération au moment de l'inscription.
4. Un projet ne peut concourir qu'une seule fois dans la catégorie Relève à moins d'un changement majeur dans le projet. L'évaluation de l'admissibilité à la catégorie sera discutée et décidée avec l'équipe concernée par le comité stratégique.

Les étudiants inscrits au cours IMC 155 à la session d'hiver et à la session d'automne sont intégrés dans le concours à la suite des présentations prévues dans le cadre de leur cours. Les équipes admissibles obtiennent une place à la demi-finale dans la catégorie Relève. Ils courent la chance de remporter des prix en argent, ceux-ci sont appelés « Prix Initiation ».

Catégorie Invention

La catégorie Invention met l'accent sur l'élaboration d'un nouveau produit technologique innovant.

¹⁴ La demande de dérogation est intégrée au document d'admissibilité. Celle-ci doit être accompagnée par un curriculum vitae (C.V.) à jour des personnes concernées. Les documents doivent être acheminés à l'adresse courriel : concours@createk.co.



En plus des critères d'admissibilité au concours, les participants doivent respecter ces conditions pour se qualifier dans la catégorie Invention :

1. Cette catégorie n'est pas limitée par l'âge des participants.
2. Le projet présenté par l'équipe ne doit pas bénéficier d'un accès privilégié à des travaux de recherche. L'équipe doit être en mesure d'attester de l'originalité du projet et doit s'assurer de respecter le critère de leadership.

Catégorie Recherche

La catégorie met l'accent est mis sur la création d'une nouvelle technologie de rupture.

En plus des critères d'admissibilité au concours, les participants doivent respecter ces conditions pour se qualifier dans la catégorie Recherche :

1. Cette catégorie n'est pas limitée par l'âge des participants.
2. Le projet présenté par l'équipe peut découler de recherches antérieures ou actuelles des participants. La collaboration avec des professeurs, des professionnels de recherche et d'autres membres de la communauté académique et pratique est autorisée et encouragée dans le respect du critère de leadership.

3.3.3. Vérification

Les critères d'admissibilité au concours et par catégorie sont vérifiés dans un document d'admissibilité qui doit être complété par toutes les équipes. Celui-ci est rendu disponible sur le site web et doit être dûment rempli et transmis par les équipes à l'intérieur d'une période de sept (7) jours à l'adresse courriel : concours@createk.co.

À la suite de la réception et de la vérification du document complété par les équipes, le comité stratégique du Concours se réserve le droit de rejeter l'admissibilité d'un projet si celui-ci contrevient à l'esprit des critères et des règlements énoncés. Advenant le cas où la décision serait contestée par une équipe, le dossier sera transmis au Comité d'évaluation. La décision de cette instance est finale et sans appel.



3.3.4. Conformité

En cas de changement de projet ou de modifications importantes en cours d'édition, un nouveau document d'admissibilité devra être produit par l'équipe. De plus, si les critères d'admissibilité au concours ne sont pas respectés, le projet soumis sera automatiquement rejeté.

Dans le cas où un projet inscrit dans la catégorie « Relève » ne respecte pas les critères d'admissibilité de cette catégorie, l'équipe sera avisée que le projet doit être inscrit dans l'une ou l'autre des catégories « Invention » ou « Recherche », sous la condition de respecter les critères d'admissibilité de la catégorie applicable. Sinon, il sera disqualifié de l'édition en cours.

Le comité se réserve le droit de remettre en question l'inscription d'une équipe dans la catégorie « Invention » ou « Recherche » sur la base de l'interprétation et du respect des critères d'admissibilité de la catégorie en question. L'évaluation de l'admissibilité à la catégorie sera discutée et décidée avec l'équipe concernée.

Peu avant la tenue de la demi-finale ou des qualifications et de la finale, les équipes doivent confirmer les informations transmises dans le document d'admissibilité initial et adresser toutes modifications au projet en fournissant le document mis à jour. La confirmation des informations au dossier est obligatoire, qu'il y ait un changement ou non.

3.3.5. Exclusions

Ne sont pas admissibles au concours les membres du comité stratégique, du comité d'évaluation ainsi que les membres du jury, y compris tout membre de leur famille immédiate et toute personne vivant dans la même résidence (qu'ils aient un lien légal ou non). Aux fins du concours, on définit les membres de la famille immédiate comme étant le conjoint, le partenaire domestique, les tuteurs légaux, les beaux-parents, les grands-parents, les frères et les sœurs, les enfants et les petits-enfants.



4. Prix

4.1 Critères d'évaluation des projets

Les gagnants sont déterminés par un jury lors de la finale. Ce jury se base sur les critères suivants et sur une appréciation générale pour déterminer le gagnant dans chacune des catégories :

A. Le degré d'innovation technologique

Le degré d'innovation technologique vise à décrire et à catégoriser les projets en fonction de leur caractère révolutionnaire et de leur portée envisagée.

Absente – Aucune innovation technologique n'est apportée.

Incrémental – Optimisation d'un produit ou sous-système existant.

Avancé – Nouveau concept apportant une valeur ajoutée au produit.

Transformationnel – Nouveau concept amenant un progrès important dans une catégorie existante.

Radical – Nouvelle technologie créant une nouvelle catégorie de produit.

B. Le niveau de maturité technologique

Inspiré par l'échelle de *Technology Readiness Level* (TRL) développée par la NASA, le niveau de maturité technologique est représenté sous la forme d'une échelle graduée permettant d'identifier le stade de développement d'un projet technologique.

Doutes subsistants à l'égard des modules critiques

Sous-systèmes critiques démontrés – Le fonctionnement des composantes et sous-systèmes critiques est validé à l'aide d'essais expérimentaux.

Prototype intégré qui répond aux fonctions de base – Les composantes et sous-systèmes sont intégrés dans un prototype qui démontre les fonctionnalités de base dans un environnement de laboratoire ou avec des conditions d'essais contrôlés.

Prototype testé dans un environnement réel – Le prototype démontre les fonctionnalités de base de la technologie dans un environnement qui représente les conditions réelles d'opération.



C. Le potentiel d'affaire du projet

Inspiré par l'échelle de *Investment Readiness Level* (IRL) créée par Steve Blank, le potentiel d'affaire du projet est représenté sous la forme d'une échelle graduée permettant d'évaluer le niveau de maturité du modèle d'affaires. Le modèle d'affaire est une représentation en neuf blocs de l'ensemble des activités d'une entreprise : proposition de valeur, segment de clients, relations clients, canaux de distribution, ressources clés, activité clés, partenaires clés, structure de coûts et génération de revenus. Il décrit les principes selon lesquels une entreprise crée, livre et capture de la valeur auprès des clients pour en tirer un revenu.

Modèle d'affaires incomplet – Le potentiel d'affaire n'est pas démontré.

Modèle d'affaire élémentaire – Un tour complet d'hypothèses est effectué.

Modèle d'affaires approfondi – Un tour complet d'hypothèses est effectué et l'adéquation entre le produit et le marché est démontrée.

Modèle d'affaires éprouvé – Toutes les hypothèses cruciales sont validées. La faisabilité et la viabilité sont démontrées.

D. Le potentiel d'impact du produit technologique

Un impact est le résultat d'une action ou d'un produit qui défie les manières de faire et de penser, qui a une influence significative et positive sur les gens, les entreprises et la société ou qui dynamise un marché. Avoir un impact, c'est améliorer, changer, modifier, transformer ou révolutionner un secteur d'activité, une pratique sociale ou la vie d'un grand nombre d'individus.

L'impact peut être évalué en fonction de trois aspects principaux : l'importance du changement apporté, le nombre de personnes touchées par le changement et la valeur sociale du changement.

La profondeur du changement est de nature qualitative, elle se considère en plusieurs termes, par exemple indirect et direct ou mineur et majeur. Plus grande est la profondeur du changement, plus grand sera considéré l'impact.

L'ampleur du changement est de nature quantitative, elle réfère aux nombres de personnes touchées par le changement. Plus grande est l'envergure du changement, plus grand sera considéré l'impact.

La valeur sociale est implicite à la nature du projet, elle qualifie le fondement et l'importance du changement.



E. La qualité de la présentation

Le pitch et la présentation visuelle sont les moyens de communication choisis pour présenter le projet. La bonne communication est une habileté nécessaire à développer pour tout innovateur ou entrepreneur. La qualité de la présentation est notamment évaluée en fonction du pouvoir de persuasion, c'est-à-dire par la capacité à démontrer un argumentaire et à convaincre de son bien-fondé. L'originalité et l'attrait de la présentation sont également pris en considération.

Les critères listés ne sont pas péremptoires, c'est-à-dire qu'ils servent de guide pour établir un standard dans la catégorie concernée et pour comparer les équipes entre elles. L'équipe qui se démarque au fil des discussions lors de la délibération du jury est désignée comme gagnante dans sa catégorie. Il n'y a pas de points compilés et il n'y a pas de classement créé¹⁵.

4.2. Composition des jurys

Les membres des jurys de la demi-finale, de la qualification (s'il y a lieu) et de la grande finale sont nommés par le comité stratégique. Ils s'engagent dans le concours de façon libre et volontaire. Ils ne reçoivent ni rémunération ni dédommagement pour cette tâche. Tous les jurés sont issus du milieu académique ou professionnel en lien avec la technologie ou l'entrepreneuriat. Ils ne peuvent faire partie d'aucun des comités du concours. Ils se déclarent impartiaux et ne doivent avoir d'intérêt dans aucun des projets présentés dans le cadre du concours. En cas de conflit d'intérêts, un membre du jury doit aviser le comité organisateur dans les plus brefs délais et se retirer de la délibération.

¹⁵ Veuillez-vous référer à la clause 5.3. pour les modalités d'acceptation des prix et l'éventualité d'une rétraction.



4.3. Modalités d'obtention et d'utilisation des prix

4.3.1. Prix Initiation

La catégorie Initiation vise les deux sessions où le cours IMC 155¹⁶ est donné. À l'hiver, l'équipe gagnante remporte un montant d'argent dont la valeur exacte sera annoncée avant les présentations finales. À l'automne, trois équipes seront sélectionnées et remporteront chacune un montant d'argent dont la valeur exacte sera annoncée avant les présentations finales¹⁷.

Le prix est remis sous forme de remboursement des dépenses de fournitures ou d'équipement encourues avant et après la finale du concours. Pour obtenir un remboursement, l'équipe doit fournir les pièces justificatives détaillées dans un délai d'un an.

4.3.2. Prix Relève

L'équipe gagnante de la catégorie Relève remporte un montant d'argent entre 3000 \$ et 7 000 \$¹⁸ ainsi qu'un accès limité à des infrastructures de prototypage à compter de l'acceptation du prix¹⁹. Le prix est remis sous forme de remboursement des dépenses de fournitures, d'équipement et de salaire encourues avant ou après la finale du Concours. Pour obtenir un remboursement, l'équipe doit fournir les pièces justificatives détaillées²⁰ dans un délai d'un an²¹.

¹⁶ D'autres cours éligibles au Concours pourront s'ajouter au fil des éditions.

¹⁷ Trois équipes sont sélectionnées à l'automne, car le groupe d'étudiants inscrits au cours est beaucoup plus nombreux et se divise en trois disciplines.

¹⁸ Le montant exact des prix remis sont annoncés en cours d'édition.

¹⁹ Un accès réservé et précédé d'une formation est accordé à deux membres de l'équipe pour une session, au moment qui leur convient. Pour accéder aux infrastructures de prototypage, une couverture d'assurance est obligatoire. Les étudiants de l'Université de Sherbrooke et des autres universités québécoises sont couverts de facto. Si un membre de l'équipe a un statut différent, veuillez contacter le comité du Concours Createk afin de considérer les différentes options.

²⁰ Les remboursements de dépenses doivent être regroupés. En cas de besoins particuliers, l'équipe peut communiquer avec le comité organisateur pour discuter des modalités de remboursements.

²¹ Si l'équipe est dans l'impossibilité de réclamer son prix dans un délai d'un an, elle peut contacter le comité organisateur afin d'en justifier la raison et reporter le délai de réclamation.



4.3.3. Prix Invention et Recherche

L'équipe gagnante d'un Grand Prix remporte un montant entre 15 000\$ et 20 000\$²² ainsi qu'un accès limité à des infrastructures de prototypage à compter de l'acceptation du prix²³. Afin de réclamer le montant remporté, les équipes gagnantes doivent être incorporées et fournir le nom et le numéro de l'entreprise créée²⁴ en plus de remplir les conditions d'acceptation et de réclamation d'un Grand Prix qui sont présentés à la disposition 5.3.

4.3.4. Critère de leadership dans l'incorporation

De plus, lors de l'éventuel démarrage de l'entreprise, au moins un étudiant de l'Université de Sherbrooke doit être actionnaire. L'actionnariat détenu par les étudiants doit être majoritaire et l'actionnaire principal doit être un étudiant.

²² Le montant exact des prix remis sera annoncé en cours d'édition.

²³ Un accès réservé et précédé d'une formation est accordé à deux membres de l'équipe pour une session, au moment qui leur convient. Pour accéder aux infrastructures de prototypage, une couverture d'assurance est obligatoire. Les étudiants de l'Université de Sherbrooke et des autres universités québécoises sont couverts de facto. Si un membre de l'équipe a un statut différent, veuillez contacter le comité du Concours Createk afin de considérer les différentes options.

²⁴ Un délai d'un an est accordé pour l'incorporation de l'entreprise et la finalisation des détails administratifs entourant le statut de l'entreprise créée. À l'échéance de cette période, l'équipe ne pourra plus réclamer le prix. Si l'équipe est dans l'impossibilité d'effectuer cette démarche dans le délai requis, elle devra contacter le comité organisateur afin d'en justifier la raison et ainsi reporter le délai de réclamation.



5. Disposition générales

5.1. Confidentialité et propriété intellectuelle

Les participants doivent s'assurer que le matériel et l'information présentés dans le cadre du Concours ne sont pas de nature confidentielle et que ceux-ci peuvent faire l'objet d'une divulgation publique. Il est du devoir des participants de s'assurer que les informations importantes ou sensibles sont cachées. Tout contenu doit être original et créé en totalité par les participants. Ces derniers doivent détenir tous les droits liés au matériel. Aucune loi et aucun droit d'un tiers parti ne doit être enfreint ou violé par le matériel présenté et utilisé par les participants, notamment un droit d'auteur, un brevet, une marque de commerce, un secret commercial ou un autre droit de propriété. En outre, le matériel ne doit pas renfermer du contenu qui pourrait donner lieu à une cause d'action légale, y compris une action en libelle, en diffamation, en violation de la vie privée, en violation de contrat ou en délit civil.

Les participants doivent obtenir et mettre à la disposition des organisateurs du Concours, s'il y a lieu, toutes les permissions, les licences, les autorisations, les libérations, les renoncements de droits moraux et les autres approbations nécessaires des tiers concernés (notamment le nom des titulaires de droits d'auteur et de toute personne apparaissant dans le matériel présenté) qui sont nécessaires à l'utilisation de son matériel, et ce, en tout ou en partie et de quelque façon que ce soit, notamment le droit de le reproduire, d'en faire des dérivés, de le modifier, de le traduire, de le distribuer, de le transmettre, de le publier, de l'assujettir à une licence et de le diffuser dans le monde entier, par tout moyen désiré.

Afin de protéger leur propre vie privée et celle des autres, les participants ne doivent inclure dans le matériel aucun renseignement personnel, notamment des numéros de téléphone, des numéros d'assurance sociale, de l'information bancaire, des curriculum vitae ou des adresses électroniques. Tout matériel qui semble inclure de tels renseignements personnels pourrait être jugé inadmissible.



5.2. Utilisation du matériel

En remplissant le Formulaire d'inscription du Concours, les participants doivent consentir, sans indemnisation, à l'utilisation, à la reproduction, à la publication, à la transmission et à la diffusion, par le Concours, de leur nom, de leur photo et des renseignements sur le prix, et ce, dans toute publication ou promotion, dans le but de faire la promotion du concours, des finalistes, des grands gagnants ou des avantages de l'entrepreneuriat technologique.

Aucun matériel utilisé à des fins promotionnelles ne sera retourné au participant.

En ce qui concerne la prise de photo et la présence médiatique, un formulaire de consentement doit être rempli par les participants afin de préciser les modalités de confidentialité qui leur conviennent. Le formulaire sera transmis aux équipes peu avant la tenue de la demi-finale et de la finale.

5.3. Acceptation des prix et réclamation

Afin de réclamer leur prix, les équipes gagnantes doivent fournir, dans les soixante (60) jours suivant la date de leur désignation à titre de gagnant de leur catégorie, leur consentement ainsi qu'une déclaration d'autorisation qui confirme notamment la conformité aux règlements du Concours, l'acceptation du prix tel qu'il est remis et le consentement à l'utilisation, sans indemnisation, par le Concours, des renseignements personnels, dont le nom, la photo et l'établissement d'enseignement de chaque participant, ainsi que les renseignements sur le prix, et ce, dans le but de faire la promotion du concours, des finalistes, des grands gagnants ou des avantages de l'entrepreneuriat technologique.

Afin de réclamer le montant remporté, les équipes gagnantes des catégories « Invention » et « Recherche » doivent faire la démonstration convaincante d'un encadrement ou d'une validation permettant de concrétiser le projet entrepreneurial²⁵. Après une évaluation de

²⁵ Les formes de soutien et d'encadrement peuvent prendre de multiples formes, y compris, mais sans s'y restreindre des démarches d'incubation, d'incorporation, de mentorat, de partenariat ou des lettres d'intention signées avec des partenaires, des fournisseurs ou des clients potentiels.



la démonstration, le montant remporté sera versé en totalité à l'équipe. Les modalités d'obtention et d'utilisation des prix sont présentés à la disposition 4.3.

Si des démarches concrètes n'ont pas encore été entreprises, l'équipe doit détailler la stratégie envisagée pour l'obtention d'un encadrement ou d'une validation. Après une évaluation de la stratégie envisagée, la moitié du montant remporté sera versée à l'équipe. Pour obtenir la seconde moitié, l'équipe devra faire la démonstration que les démarches envisagées ont été réalisées ou que le projet entrepreneurial se concrétise par certains résultats tangibles. Dans tous les cas, pour faire la réclamation du prix, un document doit être rempli par les participants afin de démontrer la stratégie réelle ou potentielle entreprise. L'équipe doit également faire la démonstration qu'elle détient ou détiendra le contrôle du projet entrepreneurial.

Dans le cas où l'équipe désignée comme gagnante ne peut pas accepter ou refuse le prix en vertu de ces règlements, le jury sera convoqué afin de désigner une équipe récipiendaire parmi celles qui ont participé à la finale concernée. Advenant le cas où une seconde équipe ne puisse pas être désignée par le jury ou que l'équipe désignée n'est pas en mesure d'accepter le prix, le montant correspondant sera réinvesti dans le concours pour une édition ultérieure.

Tous les prix doivent être acceptés tels quels et ne peuvent être substitués, transférés ou convertis en argent, ou être revendus.

5.4. Modifications au Concours

Le comité stratégique du Concours se réserve le droit d'annuler, d'interrompre, de modifier ou de suspendre le concours pour tout motif. L'annonce d'une telle décision sera affichée sur la Page internet de Createk, sur la Page Moodle du Concours et dans ses pages de médias sociaux. Les participants devraient donc consulter ces sources de temps à autre afin d'obtenir toutes les informations à jour et pour vérifier si une telle annonce a été faite.



5.5. Responsabilités des participants

En s'inscrivant au concours, le participant accepte d'observer les règlements énoncés dans le présent document et confirme savoir que le Concours n'assume aucune responsabilité à l'égard des dommages, des coûts, des demandes, des réclamations ou des pertes de quelque type que ce soit qu'il pourrait subir en raison de sa participation au concours.

Le Concours n'est pas responsable de matériel soumis en retard, perdu, envoyé au mauvais endroit, endommagé ou détruit. Tout matériel qui est falsifié, illisible, inintelligible ou tronqué sera jugé inadmissible. Le Concours n'assume aucune responsabilité à l'égard de toute défectuosité ou erreur liée à un téléphone, à un ordinateur ou à un réseau, qu'elle soit de nature technique ou humaine, ou causée par une perturbation des communications ou une autre cause échappant à son contrôle raisonnable.

5.6. En cas de litige

Un litige est l'expression d'un différend ou d'une contestation dans l'application des règlements ou l'examen de l'admissibilité dans le cadre du Concours. En cas de litige, le comité d'évaluation sera saisi du dossier et procédera à son examen. Dépendant de la nature du litige, le registre des participants ainsi que toute autre documentation pertinente pourraient être demandés aux participants. Toutes les parties impliquées seront entendues et représentées auprès du Comité d'évaluation. Après les représentations, le Comité d'évaluation prendra sa décision et la communiquera aux parties impliquées. Les décisions prises par cette instance sont finales et sans appel. Le processus engagé par le Comité d'évaluation est indépendant et les gens nommés à ce comité sont impartiaux.

5.7. Disqualification

Toute équipe participant à ce concours ou tentant d'y participer par un moyen contraire à ce règlement et de nature à être injuste envers les autres participants (exemple : piratage informatique, sabotage, vol) sera automatiquement disqualifiée par le Comité stratégique.



Le Comité d'évaluation peut, à la suite d'un litige en examen, prendre la décision de disqualifier une équipe.

5.8. Mises-à-jour des règlements

Le Concours se réserve le droit de modifier les règlements du concours sans motif préalable, y compris, au besoin, pour assurer la conformité à toute loi applicable. L'annonce de ces modifications est affichée sur la Page internet de Createk, sur la Page Moodle du Concours et dans ses médias sociaux. Les participants devraient donc consulter ces sources de temps à autre afin de vérifier si des mises à jour sont affichées.

Chaque année, le comité stratégique se doit de réviser les statuts et règlements afin d'adapter son contenu en fonction du déroulement et des améliorations apportées à l'édition en cours.



5.9. Dernières révisions

À Sherbrooke, le samedi 3 février 2018 par Valérie Grandbois. Attesté par Patrick Dubois.

À Sherbrooke, le mardi 13 mars 2018 par Valérie Grandbois. Version de travail.

À Sherbrooke, le dimanche 1^{er} avril 2018 par Valérie Grandbois. Version 1.

À Sherbrooke, le vendredi 20 avril 2018 par Valérie Grandbois et Patrick Dubois. Version 2.

À Sherbrooke, le mardi 24 avril 2018 par Valérie Grandbois. Attesté par Mathieu Picard. Version 3.

À Sherbrooke, le mardi 19 juin 2018 par Valérie Grandbois. Attesté par Patrick Dubois et Mathieu Picard. Version 4.

À Sherbrooke, le vendredi 3 août 2018 par Valérie Grandbois. Attesté par Patrick Dubois.

À Sherbrooke, le lundi 12 novembre 2018 par Valérie Grandbois. Attesté par Patrick Dubois. Version 4.

À Sherbrooke, le lundi 25 janvier 2019 par Valérie Grandbois et Nicolas Brissette. Version 5.

À Sherbrooke, le jeudi 25 avril 2019 par Valérie Grandbois et Anne Painchaud-Ouellet. Version 6.

À Sherbrooke, le vendredi 10 mai 2019 par Valérie Grandbois et Nicolas Brissette. Modifications mineures à la version 6.

À Sherbrooke, le vendredi 29 novembre 2019 par Valérie Grandbois et Nicolas Brissette. Modifications majeures à la version 6 et création de la version 7.

À Sherbrooke, le samedi 30 mai 2020 par Hughes La Vigne. Attesté par Anne Painchaud-Ouellet. Création de la version 8.

À Sherbrooke, le vendredi 18 mai 2020 par Anne Painchaud-Ouellet. Attesté par Rosemarie St-Yves Ferron. Modifications mineures à la version 8.

À Sherbrooke, le mardi 17 novembre 2020 par Anne Painchaud-Ouellet. Attesté par Rosemarie St-Yves Ferron. Modifications majeures à la version 8 et création de la version 9.