

Règlement Hackathon Bridge

11, 12, 13 novembre 2022

PRÉAMBULE

Toutes les informations sont disponibles sur ffbridge.fr

Vous pouvez contacter l'organisation du Hackathon au mail suivant : hackathon@ffbridge.fr

ARTICLE 1. ORGANISATEURS

Le Hackathon est organisé par la Fédération Française de Bridge.

ARTICLE 2. OBJET DU HACKATHON

Le hackathon Bridge est un concours sur plusieurs jours au cours desquels des groupes de participants (étudiants et spécialistes) se réunissent et échangent pour développer des projets collaboratifs.

Les défis posés sont :

1. Faciliter l'apprentissage
2. Être en ligne avec l'évolution courante –et future- du bridge pour améliorer l'adaptabilité
3. Capter un public plus jeune (étudiants, jeunes adultes actifs)
4. Apprendre rapidement une autre forme de bridge

Les participants sont encouragés à :

- S'autoriser à redéfinir les codes à partir de la feuille blanche
- Ouvrir la réflexion à un œil neuf :
 - Public hors bridge : jeux de société, jeux vidéo, jeux de l'esprit, escape game etc
 - Participants étrangers
- Accepter de ne pas arriver à une solution finalisée, mais faire naître de nouvelles idées qui seront développées par la suite.

Ce Hackathon s'inscrit dans une stratégie plus globale de redynamisation du bridge, et sera suivi d'actions concrètes menées par la Fédération Française de Bridge, auxquelles pourront être associés les gagnants du hackathon.

ARTICLE 3. LES THÉMATIQUES & LE DÉFI

Il est attendu des participants qu'ils choisissent une des trois thématiques proposées :

1. Médias d'apprentissage et de jeu : Transformer nos moyens de s'initier au bridge

- Comment proposer une nouvelle manière d'apprendre et de jouer au bridge adaptée aux jeunes ?
 - Application, jeu ordi, jeu en ligne, jeu de société, fiches, cahiers de vacances, livres, escape game, etc
- Repenser l'initiation : quelles méthodes et quelles durées d'enseignement ?

2. Technique : Réinventer le bridge via une évolution des règles

- Peut-on modifier les règles, et faire émerger un nouveau bridge ?
 - Nouvelles règles, bridge individuel, quiz et puzzles, exercices.

3. Communication : Dynamiser la diffusion du bridge

- Quels nouveaux moyens de communication peut-on proposer ?
- Comment faciliter l'adoption ? A la fois pour l'initiation, mais également la pérennisation de l'intérêt des joueurs ?

Chaque groupe s'inscrit à une thématique principale, mais peut adresser d'autres sujets connexes.

Les groupes doivent s'attacher à étudier la problématique dans son ensemble :

- **D'un point de vue utilisateur :**
 - Entre autres : Comment j'utilise ma solution ?
 - Comment je reçois la communication ?
 - Qu'est ce qui me plaît / déplaît dans la solution ?
 - Qu'est-ce qui me motive pour continuer & adhérer ?
 - Plusieurs techniques peuvent être présentées aux groupes pour les aider à faire cette analyse : user story, user journey, etc.
- **D'un point de vue organisation :**
 - Entre autres : Quelles sont les ressources nécessaires ?
 - Comment je déploie un nouveau réseau d'enseignement ?
 - Comment je maintiens et fais évoluer mon nouveau système dans le temps ?
- **Compatibilité avec le bridge tel que nous le connaissons actuellement :**
 - Entre autres : Comment ma solution remplace / s'oppose / complète le bridge actuel ?
-



ARTICLE 4. DÉROULEMENT DU HACKATHON

4.1 Lieu

Le hackathon a lieu en présentiel dans les locaux de la Fédération Française de Bridge.

Les cérémonies d'ouverture et de remise des prix pourront être suivies en visioconférence via un lien qui sera partagé ultérieurement.

**Fédération Française de Bridge
20 quai du président Carnot
92210 SAINT-CLOUD**

Les équipes seront accueillies par les bénévoles sur place les 11, 12 et 13 novembre 2022 de 8h à 22h.

4.2 Dates

Le hackathon aura lieu les 11, 12 et 13 novembre 2022

Les pré-inscriptions sont ouvertes dès maintenant jusqu'au 1^{er} novembre inclus.

La pré-inscription se fait via l'adresse mail du hackathon : hackathon@ffbridge.fr ou directement auprès de Anne Rouanet-Labé au 06.21.68.04.79

Pré-inscription en équipe ou individuelle.

ARTICLE 5. PROGRAMME

Le hackathon est prévu pour durer trois jours.

Les personnes disponibles uniquement une ou deux des journées prévues pourront participer à la réflexion mais hors compétition.

- **Vendredi après-midi** 11 novembre 2022 : accueil des participants, présentation du sujet, constitution des équipes, mise en relation avec des mentors
- **Samedi - dimanche matin** : travail de chaque groupe
- **Dimanche après-midi** : - présentation du travail par chaque groupe,
 - évaluation par le jury, constitué en partie par les mentors
 - remise des prix aux projets gagnants

Des animations et conférences sont prévues tout au long du week-end, sur le thème des jeux (e-sport, échecs, poker, jeux de société, jeux vidéo, bridge...).

En particulier, une conférence-rencontre ouverte à tous (y compris les non-participants au Hackathon) aura lieu le vendredi 11 novembre après midi, avec de nombreux intervenants.

Vendredi

Accueil des participants	Discours d'ouverture Conférences	Buffet
Vendredi		
12h	15h	18h

L'événement du vendredi sera ouvert très largement et lancera la cérémonie d'ouverture du Hackathon, sans condition de participation au Hackathon que ce soit en tant que candidat ou mentor. L'événement sera retransmis en direct en visioconférence pour une communication plus large.

L'accueil des participants comprendra :

- Formation des groupes restants à partir des personnes inscrites sans équipe, et rééquilibrage des groupes si nécessaire
- Fourniture à tous des supports nécessaires pour le Hackathon : matériel de bureau (tableaux, feuilles, feutres), support bibliographique, zone de travail

Samedi

Travail par groupe		
Samedi		
8h		22h

La journée de samedi est dédiée au travail en groupe.

La journée débute officiellement à 8h, mais il est possible de commencer plus tard.

Les locaux seront ouverts jusqu'à 22h.

Pendant toute la journée, les groupes travaillent sur leur projet dans leur zone de travail.

Un livrable (version1 du projet) est attendu pour la fin de journée.

Le buffet est ouvert au rez-de-chaussée entre 11h et 14h, sans créneau dédié pour le repas : les groupes peuvent aller manger quand ils le souhaitent.

Dimanche

Travail par groupe		Jury	Deliber ation	Remise des prix
8h		12h	14h	15h
		17h		

Travail par groupe : La matinée est consacrée à la finalisation du travail dans chaque groupe : les groupes reçoivent les conseils de leur mentor sur la version v1 de leur travail, et intègrent les remarques.

L'heure limite de remise des documents est fixée à 12h : tous les documents sont confiés au jury pour analyse.

Jury : Chaque groupe fait une courte présentation de son travail face au jury, sur un créneau de 15 min. 5 minutes de présentation, 5 minutes de question, 5 minutes de délibération du jury avec le/ les mentor(s) du groupe.

Délibération : Le jury et les mentors se réunissent pendant environ une heure pour accorder les prix. 4 prix sont prévus dont un prix spécial pour la boîte à idées.

Remise des prix : la remise des prix, suivie d'un buffet, a lieu à 15h, dans l'amphithéâtre.

Le jury annonce les gagnants et remet les récompenses. Il explique la suite prévue au Hackathon.

ARTICLE 6. MODALITÉS DE PARTICIPATION

Le Hackathon est ouvert à toute personne entre 18 et 35 ans (ou entre 16 à 18 ans détenteur d'une carte d'étudiant au 1^{er} octobre 2022) ayant enregistré son pré-inscription auprès des organisateurs.

- La participation est gratuite.
- Les participants doivent remplir le formulaire de pré-inscription en annexe.
- La pré-inscription se fait auprès de hackathon@ffbridge.fr
- La jauge maximale est fixée à 15 équipes.
- Les candidats peuvent s'inscrire par équipe (maximum de personnes : 6 personnes), ou individuellement. Dans le cas d'une pré-inscription par équipe, ils devront désigner un nom d'équipe ainsi qu'un membre référent en charge des relations avec l'organisation.
- Les candidats pourront compléter des équipes déjà formées dans la limite de 6 participants par équipe. Les dernières équipes seront créées le vendredi après-midi.
- Les projets éligibles devront répondre aux thématiques proposées par l'organisation et devront être validées par l'organisation.

Une carte d'identité ou carte d'étudiant sera demandée à l'entrée du Hackathon.



Les organisateurs se réservent également le droit de refuser la participation de toute personne pour des raisons de sécurité ou de non-respect du Règlement, des Statuts et/ou des RI fédéraux.

Les participants peuvent préparer en avance leur dossier.

La fédération française de bridge participe au défraiement des participants :

- Les repas (buffets, sandwiches) organisés le vendredi soir, samedi midi et soir et dimanche midi sont offerts aux participants du Hackathon
- La participation au défraiement pour les participants provinciaux, est prévue, sur justificatifs (hôtel via les hôtels partenaires de la fédération française de bridge, indemnités kilométriques, SNCF 2^{ème} classe).

Les modalités de défraiement sont précisées en annexe de ce règlement.

Pour toute information, contactez l'organisation du Hackathon au hackathon@ffbridge.fr

Matériel et logiciel

La fédération Française de bridge met à disposition des équipes le matériel hors numérique (supports, feuilles, stylos).

Les participants sont encouragés à apporter leur propre matériel informatique.

L'équipe organisatrice de bridge ne pourra pas être tenue responsable de toute dégradation matérielle sur des propriétés personnelles.

Livrables

Les équipes doivent produire un support parmi les supports au choix :

- Vidéo (pitch de moins de deux minutes)
- Application (incluant IHM et logiciel de base)
- Storyboard : feuillets représentant le produit final, schématisé
- Powerpoint couvrant l'ensemble des thématiques
- Maquette fonctionnelle ou prototype
- Présentation du concept via un document Word

Ces éléments seront précisés et détaillés au démarrage du Hackathon.

Les livrables produits par les équipes devront intégrer, entre autres, les informations ci-dessous :

- 1/ Le choix de la problématique à laquelle l'Équipe répond
- 2/ La description de la solution proposée (incluant les détails techniques, la/les scénarios d'usage(s) etc)
- 3/ La description de l'Équipe : les compétences de chacun et le travail effectué durant le weekend
- 4/ L'impact de la solution proposée sur le développement du bridge

5/ La ou les propositions de plan de développement pour la mise en œuvre du projet après le Hackathon

6/ Le modèle économique de la solution (avec ou sans but lucratif)

7/ Le cas échéant, l'url du prototype (site web, source github, etc.)

8/ Le cas échéant, l'url du pitch vidéo

Des annexes (textes, photos, vidéos, etc.)

ARTICLE 7. SELECTION DES EQUIPES GAGNANTES

7.1 Jury

Le jury a pour mission de choisir le meilleur sujet à la fin du week-end.

Le jury est composé d'au moins 5 membres de profils divers.

- Membres de l'organisation, connaissant très bien les objectifs du Hackathon et jugeant de l'adéquation de la solution avec le règlement
- Profils type « utilisateur » : jeunes, non-bridgeurs, enseignants, qui vont juger de la pertinence des solutions proposées selon leur expérience et filtre personnel
- Profils type « organisation » : membre du comité directeur, jugeant de la faisabilité de la mise en place des solutions
- Si possible, profils type industrie : capable de juger de la viabilité économique de la solution

7.2 Critère d'évaluation

Les critères d'évaluation sont classés en fonction des trois thématiques

1. Moyen :

- Quelle est l'efficacité du moyen choisi ?
- Quelle est sa maturité ?
- La solution proposée permet-elle de faciliter l'adoption ?
- A quel horizon ?
- Quelle plage temporelle ? Est-ce un nouveau moyen pérenne ?
- Quelle sont les opportunités et capacités d'évolution ?
- Quelles nouvelles manières d'initier au bridge ?
- etc

2. Communication :

- Quelle attractivité sur les réseaux sociaux ?
- Quelle attractivité à la télé ?
- Quelle attractivité sur d'autres médias ? magazines, radio etc
- Justification de la réussite de la communication par comparaison avec les thématiques voisines (poker, échecs, etc)
- Quel est le public visé ?
- Le produit donne t'il envie ?
- etc

3. Technique :

- Nouveau bridge facile à apprendre ?
- Capacité à y jouer seul ou à plusieurs ?
- Evolutivité ?
- Comment la nouvelle solution proposée permet-elle de répondre aux problèmes / inconvénients connus actuellement ?
- Etc

7.3 Prix

Quatre prix différents en espèces seront remis, dont un prix spécial pour la boîte à idée.

Selon la faisabilité, le jury pourra proposer la possibilité de participer à la mise en œuvre de l'idée post Hackathon.

Une grille d'évaluation détaillée sera transmise aux participants en début de Hackathon, contenant les informations suivantes :

- Conditions d'éligibilité
- Conditions de gain et grille d'évaluation
- Arbitrage en cas de litige

Prix spécial « boîte à idées » : Cette compétition spéciale, ouverte à tous (y compris aux personnes ne participant pas aux trois jours Hackathon) a pour objectif de récolter des idées complètement innovantes. Ces idées peuvent être liées aux trois thématiques du Hackathon, ou à un sujet complètement différent. Les idées seront jugées suivant les critères suivants : l'originalité, l'inventivité, et la probabilité d'impact.

Principe : une boîte à idées est ouverte dès le vendredi, et restera ouverte pendant tout le week-end. Pour participer, il suffit de remplir un questionnaire (modèle fourni sur place) décrivant en une page l'idée proposée. Il y aura deux moyens de participer :

- Participation physique, dans une boîte mise à disposition à la fédération
- Participation électronique : plateforme de mise en place en ligne, afin d'accepter toutes les idées le long du week-end.

Les propositions ne seront analysées qu'en fin de week-end, pour limiter toute inférence entre le prix spécial et le Hackathon. La clôture de la boîte à idées est prévue pour le dimanche 11h, afin de laisser une heure au jury pour analyser les propositions avant les présentations de chaque groupe. Le vainqueur du prix spécial sera annoncé lors de la remise générale des prix.

ARTICLE 8. PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Le Participant confirme et garantit qu'il ne soumettra aucun contenu :

- dont il sait qu'il est faux, inexact ou trompeur ;
- qui viole les droits d'auteurs, le brevet, la marque déposée, les droits propriétaires ou les droits de publicité et de confidentialité d'une tierce partie ;
- qui viole une loi, une législation, une ordonnance ou une réglementation (y compris, sans qu'il s'agisse d'une limite, celles qui régissent la protection des consommateurs, la concurrence déloyale, la discrimination ou la publicité mensongère) ;
- qui est ou peut raisonnablement être considéré comme diffamatoire, calomnieux, haineux, orienté racialement ou religieusement, ou offensant, menaçant ou harcelant illégalement toute personne, association ou société.

Chaque Participant s'engage à ne pas utiliser, lors de Hackathon, des créations originales et personnelles d'un tiers sans en avoir les droits. Chaque Participant s'engage à garder la confidentialité des Contributions et à ne pas divulguer de quelque manière que ce soit, tout ou partie desdites Contributions à un tiers. Chaque Participant s'engage à respecter les dispositions propres à l'Organisateur. Tout comportement abusif ou inapproprié ayant pour conséquence une dénaturation du principe même du Hackathon, toute tentative de fraude ou de tricherie de la part d'un participant au Hackathon pourra entraîner la suspension voire l'annulation de sa participation et/ou de celle de toute son équipe.

L'Organisateur est seul décisionnaire de l'exclusion ou de la réintégration des participants au Hackathon concernés au regard des informations qu'il aura obtenues. Sa décision sera sans appel. Cet événement exceptionnel et innovant se déroulant sur trois jours, chaque participant au Hackathon s'engage à signer la « DÉCLARATION DE PARTICIPATION AU HACKATHON » formalisant l'acceptation sans réserve du présent Règlement.

L'Organisateur a un droit exclusif de poursuivre la collaboration avec les équipes gagnantes du Hackathon quel que soit le mode de collaboration envisagé. Chaque participant renonce irrévocablement à revendiquer un quelconque droit de propriété à quelque titre que ce soit sur le résultat dudit travail collaboratif ainsi que toute contrepartie financière (hors prix du Hackathon). Chaque participant octroie irrévocablement à l'Organisateur le droit de publier la Contribution, de la reproduire en tout format, sur tout support, notamment numérique ou papier, de l'exploiter ou non, de la traduire.

ARTICLE 9. CONFIDENTIALITÉ ET PROTECTION DES DONNÉES À CARACTÈRE PERSONNEL

En s'inscrivant en ligne en vue de la participation au Hackathon, les Participants consentent, de manière libre, spécifique, éclairée et univoque, à la collecte et au traitement par l'Organisateur des données en réponse au formulaire de pré-inscription.

Ces données à caractère personnel sont strictement nécessaires à la participation au Hackathon.

Les données collectées sont donc adéquates, pertinentes et limitées au regard des finalités pour lesquelles elles sont traitées. L'Organisateur s'engage par ailleurs à ne pas les traiter d'une manière

incompatible à ces finalités prédéterminées, explicites et légitimes. Leur traitement est réalisé avec la plus stricte confidentialité et transparence.

Les Participants disposent d'un droit d'accès, de rectification, de portabilité, d'effacement et de limitation du traitement de leurs données à caractère personnel. Pour exercer ses droits, ils doivent contacter l'Organisateur en indiquant nom, prénom, e-mail et adresse. Une réponse sera alors adressée dans un délai d'un (1) mois suivant la réception de la demande. Chaque Participant dispose également de la faculté d'introduire une réclamation auprès d'une autorité de contrôle.

ARTICLE 10. DROIT A L'IMAGE

La participation au Concours implique l'autorisation pour l'Organisateur, et tous tiers autorisés par ces derniers, de reproduire le nom des Participants tel que renseigné au moment de la pré-inscription, et leurs images telles que transmises par les Participants à l'Organisateur, le Promoteur ou à tous tiers désignés par ces derniers, et la nature de leurs projets.

Les photographies et captations vidéo fournies par les Participants ou réalisées par l'Organisateur ainsi que tous les tiers autorisés par ces derniers, durant le Hackathon, pourront être exploitées et utilisées directement par l'Organisateur sous toutes formes et tous supports connus ou inconnus à ce jour.

Chacun des Participants est informé et accepte que son image puisse être montée ou adaptée, en tout ou en partie (cadrage, coupure, couleurs, incrustation de titres, logos, commentaires, slogan, etc.), étant entendu que l'Organisateur ainsi que tous les tiers autorisés par ces derniers s'interdisent de procéder à toute exploitation susceptible de porter atteinte à la réputation, à l'intégrité ou à la vie privée des Participants, ou d'utiliser leur image pour toute autre exploitation préjudiciable, notamment dans des circuits qui seraient non conformes à la moralité.

La présente cession de droit au nom, aux éléments biographiques et à l'image est consentie à titre gracieux à l'Organisateur ainsi que tous les tiers autorisés par ces derniers pour le monde entier et pour une durée de dix (10) ans à compter de la première utilisation de ces éléments. Le nom, les éléments biographiques et l'image pourront ensuite être utilisés par l'Organisateur ainsi que tous les tiers autorisés par ces derniers à des fins d'archivage ou de rétrospective en lien avec le Hackathon.

ARTICLE 11. LOI APPLICABLE ET JURIDICTION

Ce règlement est soumis à la loi française. Tout litige qui ne peut être réglé à l'amiable sera réglé par la par la juridiction compétente du siège de la Fédération.

ARTICLE 12. ACCEPTATION DU REGLEMENT

En participant au Hackathon, le Participant accepte expressément l'intégralité du Règlement, du programme et des modes de Dotation. Le Participant est tenu de prendre intégralement connaissance et d'accepter sans réserve le Règlement préalablement à sa participation au Hackathon.

ARTICLE 13. ENGAGEMENT DE L'ORGANISATION

L'Organisateur se réserve le droit d'écourter, de reporter, de modifier ou d'annuler le Hackathon à tout moment et pour quelque raison que ce soit notamment, en cas de force majeure ou d'évènement indépendant de sa volonté. Par ailleurs, les horaires communiqués par le Règlement pourront être modifiés par l'Organisateur si nécessaire. Les participants au Hackathon seront informés de toute modification éventuelle par l'Organisateur et ce, dans les meilleurs délais. En tout état de cause, sa responsabilité ne saurait être engagée et aucune indemnité ne saurait lui être réclamée à ce titre. L'Organisateur s'engage à mettre les participants dans les meilleures conditions pour réaliser le défi, à savoir la salle, la connexion internet.

Le règlement est consultable sur ffbridge.fr

Les organisateurs se réservent le droit de modifier le présent règlement à tout moment sous la forme d'un avenant publié par annonce en ligne sur le site ci-dessus. Tout avenant entrera en vigueur à compter de sa publication. Toute personne refusant la ou les modifications intervenues ne pourra participer à cet Hackathon.

ARTICLE 14. AUTRES DISPOSITIONS

Le participant reconnaît être informé qu'il sera tenu pour seul responsable en cas d'inexactitude des informations qu'il portera dans le formulaire de pré-inscription ou de non-respect des obligations figurant dans le présent règlement.



FORMULAIRE DE PRÉ-INSCRIPTION AU HACKATHON BRIDGE DU 11-12-13 NOVEMBRE 2022

Pré-inscription Individuelle ☐

Prénom :

Nom :

Âge : ans

Si étudiant, école :

E-mail :

Téléphone :

Habitant : ☐ Paris ☐ Province

Si province, ☐ nécessité d'hébergement

PRÉ-INSCRIPTION PAR ÉQUIPE ☐

Les équipes sont constituées de 4 à 6 personnes. Possibilité d'avoir une équipe de moins de 4 personnes sous réserve de validation par l'organisation du Hackathon.

La pré-inscription par équipe peut se faire dès 2 personnes sous réserve de cocher la case « équipe incomplète » ci-dessous autorisant à compléter l'équipe ultérieurement avec d'autres participants. Il est également possible de cocher la case « équipe incomplète » pour des équipes de plus de 4 personnes.

☐ Equipe complète ☐ Equipe incomplète

Nom d'équipe :

• Participant 1 - Chef d'équipe

Prénom : Nom :

Âge : ans

Si étudiant, école :

E-mail :

Téléphone

Habitant : ☐ Paris ☐ Province

Si province, ☐ nécessité d'hébergement

• Participant 2

Prénom : Nom :

Âge : ans

Si étudiant, école :

E-mail :

Téléphone

Habitant : ☐ Paris ☐ Province

Si province, ☐ nécessité d'hébergement

• Participant 3

Prénom : Nom :

Âge : ans

Si étudiant, école :

E-mail :

Téléphone

Habitant : ☐ Paris ☐ Province

Si province, ☐ nécessité d'hébergement

• **Participant 4**

Prénom : Nom :

Âge : ans

Si étudiant, école :

E-mail :

Téléphone contact chef équipe

Habitant : ☐ Paris ☐ Province

Si province, ☐ nécessité d'hébergement

• **Participant 5**

Prénom : Nom :

Âge : ans

Si étudiant, école :

E-mail :

Téléphone

Habitant : ☐ Paris ☐ Province

Si province, ☐ nécessité d'hébergement

• **Participant 6**

Prénom : Nom :

Âge : ans

Si étudiant, école :

E-mail :

Téléphone

Habitant : ☐ Paris ☐ Province

Si province, ☐ nécessité d'hébergement

La pré-inscription de votre équipe ne sera effective qu'après validation par le comité d'organisation. La confirmation de votre pré-inscription sera donnée par mail.

Annexe - Modalités de remboursement des frais des participants Selon les procédures financières de la FFB

Le train doit être utilisé en tant que mode de déplacement principal. Sauf indication contraire ou meilleures conditions (abonnement, statut spécifique ...), le remboursement est effectué sur la base du tarif de la 2^{ème} classe.

Billet électronique : L'impression d'un billet électronique fait office de justificatif original.

Billet 1^{re} classe : Les voyageurs peuvent choisir de voyager en 1^{re} classe. Dans ce cas :

- Soit ils joignent un justificatif (copie d'écran acceptée) du prix du billet 2^e classe au moment de leur achat et sont alors remboursés du montant du billet le moins cher des deux,
- Soit : ils sont remboursés des $\frac{2}{3}$ du prix du billet 1^e classe.

En cas d'usage de la voiture personnelle le remboursement se fera sur la base des éléments suivants :

0,40 € du Km + péages + parking, le cas échéant

Les tickets originaux de péage doivent être joints impérativement. La voiture personnelle ne doit être utilisée que pour des déplacements n'excédant pas 600 kms environ A/R. Dans un but de réduction des coûts, le covoiturage doit être recherché systématiquement. Le remboursement des frais de parking est opéré, sur présentation de justificatifs, dans la limite de 25 € par jour.

L'avion constitue un mode de déplacement exceptionnel, sauf conditions spécifiques plus avantageuses, sur le territoire national, en raison principalement de son coût et doit faire l'objet d'une autorisation circonstanciée d'un ordonnateur FFB en amont.

Métro, RER, bus et tramway sont remboursés aux frais réels.

Trajets concernés : Tous ceux en rapport avec la manifestation FFB, depuis le domicile principal.

L'hébergement est remboursé sur la base de frais réels dans la limite d'un plafond par nuitée et par chambre petit déjeuner compris de 100 Euros TTC.

Les justificatifs originaux doivent impérativement être joints et agrafés aux demandes, dûment complétés et impérativement signés par le demandeur, au plus tard un mois après la manifestation.

Les frais engagés dans un cadre excédant les présentes conditions, sauf autorisation circonstanciée d'un ordonnateur FFB, demeureront à la charge du demandeur.

Le modèle de note de demande de remboursement de frais sera adressé aux participants en temps voulu.