

MeSomb Developer Challenge 2026

Code. Intègre. Encaisse.

Organisateur : Hachther

Dotation totale : 150 000 FCFA

Ouverture des inscriptions : 2 novembre 2026

Annonce des gagnants : 11 janvier 2027

Participation : gratuite et en ligne

Plateforme officielle : <https://mesomb.com/challenge>

Version 2.3 — Règlement précisé pour la gestion du concours

Article 1 Objet du concours

Le MeSomb Developer Challenge 2026 est une compétition organisée par Hachther afin d'encourager les développeurs à concevoir ou adapter des solutions numériques intégrant les services de paiement MeSomb.

Le concours poursuit les objectifs suivants :

- Promouvoir MeSomb auprès des développeurs et des entreprises camerounaises.
- Encourager l'intégration des API MeSomb dans des applications concrètes.
- Sensibiliser les commerçants aux possibilités offertes par les paiements numériques intégrés.
- Développer une communauté de développeurs susceptibles de devenir partenaires de MeSomb.

Le concours récompense la qualité des projets, l'engagement communautaire et l'intérêt suscité auprès du public.

Article 2 Conditions de participation

Le concours est ouvert aux développeurs résidant au Cameroun, notamment aux étudiants, freelances, salariés et membres d'agences.

Les conditions sont les suivantes :

1. Être âgé d'au moins 18 ans.
2. Participer individuellement ou en équipe de trois personnes maximum.
3. Disposer d'un compte développeur MeSomb.
4. Inscrire un seul projet par participant ou équipe.
5. Accepter le présent règlement.

Une personne ne peut appartenir à plusieurs équipes concurrentes.

Les organisateurs, membres du jury et personnes directement impliquées dans l'évaluation ne peuvent pas participer.

La participation est gratuite. Aucun achat ni paiement réel n'est exigé.

Un responsable est désigné pour chaque projet. Il centralise les échanges et les soumissions au nom de l'équipe. La composition de l'équipe est arrêtée à la clôture des inscriptions. Une correction administrative peut être autorisée et consignée par Hachther, sans permettre à une personne de participer à plusieurs projets concurrents.

Article 3 Projets admissibles

Deux parcours sont acceptés.

Parcours A — Intégration existante

Intégrer MeSomb dans une application, une plateforme ou un service déjà développé.

Parcours B — Nouvelle solution

Concevoir une nouvelle application répondant à un besoin commercial concret grâce aux services de paiement MeSomb.

Les projets peuvent notamment concerner :

- Le commerce électronique.
- La billetterie.
- La facturation et les abonnements.
- Les services numériques.
- Les cotisations et collectes de paiements.
- Tout autre cas d'utilisation commercial pertinent.

Chaque projet doit présenter une intégration fonctionnelle des services de paiement MeSomb, au minimum dans un environnement de test autorisé.

La présence d'un marchand réel est encouragée, mais non obligatoire.

Les projets des deux parcours sont évalués selon les mêmes critères. Pour un projet existant, l'intégration MeSomb et son utilité doivent être clairement démontrées.

Article 4 Calendrier officiel

Phase	Dates
Pré-lancement et teasing	26 octobre – 1er novembre 2026
Ouverture des inscriptions	2 novembre 2026
Clôture des inscriptions	15 novembre 2026 à 23h59
Développement et missions XP	2 novembre – 17 décembre 2026
Clôture des projets et missions XP	17 décembre 2026 à 23h59
Évaluation des projets	18–21 décembre 2026
Notification des dernières décisions initiales XP	19 décembre 2026 à 23h59 au plus tard
Clôture des réclamations XP	21 décembre 2026 à 23h59
Gel définitif des XP	22 décembre 2026
Pause officielle	23 décembre 2026 – 3 janvier 2027

Phase	Dates
Ouverture du vote public	4 janvier 2027
Clôture du vote public	8 janvier 2027 à 23h59
Résultats provisoires aux finalistes	9 janvier 2027 à 09h00
Clôture des réclamations finales	11 janvier 2027 à 09h00
Annonce officielle des gagnants	11 janvier 2027
Date limite prévue de paiement	18 janvier 2027

Toutes les heures sont exprimées en heure du Cameroun (UTC+1).

Les participants peuvent commencer le développement et les missions dès leur inscription.

Pendant la pause officielle, aucune nouvelle mission XP ni aucun vote n'est programmé.

Article 5 Inscription et soumission des projets

Les inscriptions s'effectuent exclusivement sur <https://mesomb.com/challenge>.

Chaque participant renseigne :

- Ses informations de contact.
- Les membres de son équipe, le cas échéant.
- Le nom du projet.
- Une description du problème résolu.
- Le parcours choisi.
- Le cas d'utilisation envisagé.

Un identifiant unique est attribué à chaque projet.

Soumission finale

Au plus tard le 17 décembre 2026 à 23h59, les participants doivent fournir :

1. Une description définitive du projet.
2. Un lien vers l'application ou une démonstration accessible.
3. Une vidéo de démonstration de 60 à 90 secondes.
4. Une preuve d'intégration fonctionnelle de MeSomb.
5. Une explication de l'utilité commerciale du projet.
6. Le statut du projet : prototype, pilote ou production.

Un dépôt de code public n'est pas obligatoire.

Les organisateurs peuvent demander une démonstration technique privée, sans exiger la communication de clés API secrètes ou de données confidentielles.

Le tableau de bord enregistre la date et l'heure de chaque dépôt et fournit un accusé de réception. La dernière version déposée avant la clôture constitue la soumission évaluée. Les participants conservent leurs justificatifs de dépôt.

Les vérifications administratives et techniques peuvent commencer avant la clôture afin de signaler les éléments manquants. Elles ne constituent ni une notation anticipée ni une garantie d'admissibilité. Les participants restent responsables de leur soumission finale.

Après la clôture, seuls des éclaircissements ou la restauration de l'accès à un livrable déjà déposé peuvent être demandés, dans un délai commun indiqué aux projets concernés. Ils ne doivent pas permettre d'ajouter une fonctionnalité ou de remplacer le projet. Les démonstrations privées sont demandées uniquement lorsque les éléments déposés ne permettent pas de conclure.

Article 6 Gamification et missions XP

Chaque projet dispose d'un tableau de bord accessible à son responsable et aux membres autorisés, permettant de consulter :

- Ses missions disponibles.
- Ses points d'expérience (XP).
- Ses badges.
- Son classement communautaire.
- Le statut de validation de ses preuves.

Un maximum de **1 000 XP par projet** peut être obtenu, représentant **25 points sur 100** dans la notation finale. Ce plafond est identique pour une candidature individuelle et une équipe. Les actions des membres contribuent à un solde commun ; une même mission ne peut pas être cumulée par membre.

A. Missions de communication — 400 XP

Mission	XP
Présenter publiquement son projet	100
Publier deux mises à jour d'avancement	150
Produire un tutoriel ou retour d'expérience MeSomb	150
Total	400

B. Missions communautaires — 350 XP

Mission	XP
Participer à deux sessions communautaires	150
Présenter son projet et échanger avec d'autres développeurs	100
Fournir un retour constructif sur le projet d'un autre participant	100
Total	350

C. Missions de sensibilisation marchande — 250 XP

Mission	XP
Présenter pédagogiquement un besoin marchand et une solution de paiement	100

Mission	XP
Présenter sa solution à un marchand potentiel et documenter son retour	150
Total	250

Règles générales

- Chaque mission ne peut être récompensée qu'une seule fois, sauf indication contraire.
- Les XP sont attribués uniquement après validation.
- Le nombre de likes, commentaires, partages ou abonnés ne modifie pas les XP.
- Les missions peuvent être accomplies sur les réseaux sociaux ou sur les espaces communautaires officiels MeSomb.
- Des modalités équivalentes seront accessibles aux participants ne souhaitant pas publier sur leurs comptes personnels.
- Toutes les missions seront disponibles dans des conditions équitables.
- Les missions impliquant un marchand n'exigent aucune vente ni transaction réelle.

Les participants doivent respecter la confidentialité des informations personnelles et commerciales recueillies dans le cadre de leurs missions.

Modalités et critères des missions

Chaque mission dispose, avant l'ouverture des inscriptions, d'une fiche indiquant le livrable attendu, le format de preuve, les critères d'acceptation, les XP et les motifs de refus. Aucune exigence supplémentaire ne peut être appliquée rétroactivement.

La validation est binaire : tous les XP prévus sont attribués lorsque tous les critères sont remplis ; sinon la preuve est refusée avec un motif précis. Aucun bonus discrétionnaire ni attribution partielle n'est prévu.

Les livrables minimaux sont les suivants :

- Présentation publique : une publication identifiant le projet, le besoin traité et le rôle de MeSomb.
- Deux mises à jour : deux publications distinctes montrant chacune un avancement concret. Les 150 XP exigent les deux publications ; une seule ne donne pas de points.
- Tutoriel ou retour d'expérience : un contenu original expliquant une intégration, une difficulté résolue ou un enseignement concret lié à MeSomb.
- Deux sessions communautaires : participation vérifiée à deux sessions distinctes, par un ou plusieurs membres du projet. Les 150 XP exigent les deux participations, sans multiplication par membre. Le calendrier et le moyen de confirmation sont publiés avant l'ouverture des inscriptions. Une modalité asynchrone équivalente, assortie d'une courte restitution, est proposée pour chaque session.
- Présentation et échanges : une présentation sur un espace officiel, accompagnée d'une question ou d'un retour argumenté adressé à un autre développeur.
- Retour constructif : identifier le projet d'un autre participant, décrire un point observé et proposer une amélioration concrète. Si aucun autre projet n'est disponible, Hachther fournit un cas de démonstration équivalent.
- Besoin marchand : décrire un besoin commercial, son parcours de paiement et l'apport attendu de la solution.
- Retour d'un marchand potentiel : remplir le formulaire officiel décrivant le besoin, la présentation réalisée et le retour recueilli, avec un justificatif adapté et les autorisations nécessaires. Les coordonnées privées sont transmises uniquement à l'organisation et ne sont pas publiées.

Un même lien peut documenter plusieurs actions distinctes, mais une même action ne peut être récompensée au titre de plusieurs missions. Les espaces officiels et les modalités équivalentes permettent d'obtenir les mêmes XP sans publication sur un compte personnel.

Article 7 Validation des XP

La validation des missions repose sur un système de vérification administré par Hachther.

7.1. Soumission des preuves

Chaque mission comporte un espace permettant de transmettre une preuve adaptée :

- Lien vers une publication.
- Capture d'écran.
- Vidéo.
- Compte rendu.
- Confirmation de participation à une session.
- Autre justificatif demandé dans la description de la mission.

Une mission ne peut comporter qu'une soumission active à la fois.

7.2. Traitement des preuves

Chaque mission suit les statuts suivants :

- **En attente** : preuve transmise et en cours de vérification.
- **Approuvée** : mission validée et XP attribués.
- **Refusée** : preuve insuffisante ou non conforme, avec indication du motif.

Hachther traite les preuves au fil de l'eau et vise un délai de trois jours ouvrables, sous réserve du volume de soumissions. Cet objectif ne réduit pas le délai de réclamation prévu ci-dessous. Les jours ouvrables correspondent au lundi au vendredi, hors jours fériés au Cameroun.

Une mission refusée peut être corrigée et soumise à nouveau avant la clôture des missions.

7.3. Clôture et contestations

Les dernières preuves doivent être transmises au plus tard le **17 décembre 2026 à 23h59**.

Les décisions initiales sur les dernières preuves sont notifiées au plus tard le **19 décembre 2026 à 23h59**. Les participants peuvent demander une révision jusqu'au **21 décembre 2026 à 23h59**, avec au moins 48 heures après notification d'une décision défavorable.

Une notification tardive ouvre un délai individuel de 48 heures ; la clôture des réclamations concernées et le gel définitif sont alors reportés du temps nécessaire et annoncés aux participants. Aucun gel définitif ne peut intervenir avant le traitement des réclamations recevables.

Après le 17 décembre, une réclamation peut expliquer ou compléter la preuve d'une action réalisée et soumise avant la clôture ; elle ne permet pas de réaliser une nouvelle mission.

Le classement XP est définitivement arrêté le 22 décembre 2026, après examen des contestations recevables.

Les XP ne sont ni transférables ni échangeables contre de l'argent.

7.4. Automatisation et traçabilité

La plateforme automatise les échéances, les contrôles de complétude, la prévention des doubles attributions, les calculs et les notifications. La présence à une session peut être validée automatiquement à partir d'un enregistrement fiable ; la restitution asynchrone reste vérifiée selon les critères publiés.

Les contenus de communication, échanges et retours marchands sont validés par une personne habilitée. Un outil d'assistance peut signaler des doublons ou des anomalies ; il ne prononce pas seul un refus définitif pour fraude ou une disqualification.

Chaque décision conserve la mission, la preuve, son statut, la date, le motif éventuel et l'auteur ou le mécanisme de validation. Les corrections de XP sont historisées et notifiées au responsable du projet. Les notifications et leurs horodatages sont consultables dans le tableau de bord ; les courriels et autres rappels sont complémentaires.

Article 8 Classement communautaire et badges

Un classement communautaire présente la progression des participants sur la base des XP validés.

Les participants peuvent débloquer les badges suivants :

- Explorer.
- Builder.
- Community Contributor.
- Merchant Advocate.
- MeSomb Champion.

Les badges constituent des reconnaissances communautaires et n'apportent aucun point supplémentaire.

Le classement XP ne constitue pas le classement définitif du concours.

Les seuils ou conditions d'obtention des badges sont publiés avant l'ouverture des inscriptions. Leur attribution est automatique lorsque ces conditions sont remplies. Les projets à égalité de XP apparaissent ex æquo.

Article 9 Vote du public

Le vote public est organisé exclusivement sur <https://mesomb.com/challenge>.

Il se déroule du **4 janvier au 8 janvier 2027 à 23h59**, heure du Cameroun.

Jusqu'à cinq projets finalistes sont présentés au public.

Conditions de vote

1. Le vote est gratuit et ouvert au public.
2. Chaque électeur peut voter pour un seul projet.
3. Une vérification d'un numéro mobile camerounais au format international +237 par code OTP est utilisée pour confirmer le vote. Les réseaux pris en charge sont affichés avant l'ouverture du vote et restent identiques pendant celui-ci, sous réserve d'une indisponibilité technique annoncée.
4. Un même numéro vérifié ne peut enregistrer qu'un vote.
5. Un vote confirmé ne peut plus être modifié.
6. Aucun compte marchand MeSomb ni achat n'est nécessaire pour voter.

7. Une personne ne peut utiliser plusieurs numéros, des numéros de tiers sans autorisation ou un dispositif de vote collectif pour multiplier ses votes. La possession de plusieurs numéros ne donne pas droit à plusieurs votes.

8. Seul un vote confirmé et enregistré avant la clôture est comptabilisé. L'envoi ou la réception d'un code OTP ne constitue pas, à lui seul, un vote.

Sécurité et lutte contre la fraude

La plateforme met en œuvre des contrôles proportionnés, notamment :

- Vérification OTP.
- CAPTCHA ou protection équivalente contre les robots.
- Limitation des tentatives.
- Détection des comportements anormaux.
- Journalisation technique des opérations de vote.

Les codes OTP ont une durée de validité limitée. Les demandes et essais sont limités par numéro et par signaux techniques afin de protéger le service et son budget. Une limite atteinte donne lieu à un message permettant d'identifier la restriction. Les seuils techniques précis peuvent rester confidentiels pour éviter leur contournement.

L'adresse IP ne peut pas, à elle seule, justifier l'annulation d'un vote. Un signal automatique déclenche un examen ; une invalidation définitive pour manipulation est décidée par une personne habilitée et son motif est conservé. Une anomalie de vote ne suffit pas, à elle seule, à établir la responsabilité d'un participant.

Les organisateurs peuvent suspendre ou invalider des votes présentant des indices vérifiables de manipulation.

Les participants concernés peuvent demander une vérification conformément à l'article 18.

Affichage des résultats

Le nombre de votes par projet reste masqué pendant la période de vote.

Les résultats du vote sont publiés après vérification et validation du classement final.

Les likes obtenus sur les réseaux sociaux ne sont pas directement comptabilisés.

Article 10 Composition du jury

Le jury du MeSomb Developer Challenge 2026 est composé de trois membres :

1. **GHOTOU Daniel — Président du jury.**
2. **LEUDJEU Prince — Membre du jury.**
3. **Troisième membre — À désigner avant le début des évaluations.**

Le troisième membre sera de préférence une personne extérieure à Hachther, disposant d'une expérience pertinente en développement logiciel, entrepreneuriat numérique ou services de paiement.

Chaque membre évalue les projets selon la grille officielle.

En cas de conflit d'intérêts, le membre concerné doit le déclarer et s'abstenir de participer à l'évaluation du projet concerné.

Les notes du jury sont calculées à partir de la moyenne des évaluations des membres habilités à noter chaque projet.

Chaque projet reçoit au moins deux évaluations indépendantes de membres sans conflit d'intérêts. Une note manquante n'est pas remplacée par zéro. En cas d'indisponibilité ou de conflit empêchant ce minimum, Hachther désigne un remplaçant compétent, soumis aux mêmes règles, et annonce sa désignation. Le président ne peut pas modifier seul les notes des autres évaluateurs.

Les évaluations et leurs éventuelles corrections sont enregistrées. Les notes du jury sont arrêtées avant l'ouverture du vote public, sous réserve de la correction motivée d'une erreur manifeste.

Article 11 Critères d'évaluation

La notation finale est effectuée sur **100 points**.

Critère	Points
Intégration technique MeSomb	20
Potentiel commercial	25
Expérience utilisateur et qualité	15
Engagement communautaire (XP)	25
Vote du public	15
TOTAL	100

A. Intégration technique — 20 points

Fonctionnement des paiements, gestion des transactions, webhooks, erreurs et bonnes pratiques de sécurité.

B. Potentiel commercial — 25 points

Pertinence du besoin identifié, utilité pour les marchands et possibilités réalistes d'adoption.

C. Expérience utilisateur et qualité — 15 points

Ergonomie, fiabilité, cohérence du parcours et qualité globale de l'application.

D. Engagement communautaire — 25 points

Score XP = (XP validés / 1 000) × 25

E. Vote public — 15 points

Le projet ayant obtenu le plus de votes valides reçoit 15 points.

Pour les autres finalistes :

Score public = (Votes valides du projet / Maximum de votes valides obtenu par un finaliste) × 15

Si aucun vote valide n'est enregistré, tous les finalistes reçoivent zéro point sur ce critère.

Grille commune du jury et calculs

Les sous-critères sont répartis comme suit :

Sous-critère	Points
Païement MeSomb fonctionnel	8
Gestion des transactions, statuts et notifications ou webhooks pertinents	6
Gestion des erreurs et sécurité de l'intégration	6
Pertinence du besoin commercial	10
Utilité pour les marchands	10
Réalisme de l'adoption	5
Ergonomie et clarté du parcours	5
Fiabilité de la démonstration	5
Cohérence et qualité globale	5
Total jury	60

Pour chaque sous-critère, le jury choisit un niveau commun : 0 % (absent ou non démontré), 25 % (très incomplet), 50 % (partiellement convaincant), 75 % (convaincant avec limites mineures) ou 100 % (pleinement démontré). Une courte observation accompagne chaque critère principal. Les mêmes exigences s'appliquent aux deux parcours, en tenant compte des fonctionnalités pertinentes pour le projet.

La note du jury correspond à la somme des moyennes par sous-critère. Le total final est la somme de cette note, du score XP et du score public. Les calculs et départages utilisent les valeurs non arrondies ; les scores affichés sont arrondis à deux décimales.

Article 12 Seuil minimum de qualité

Pour pouvoir remporter un prix, chaque projet doit :

1. Présenter une intégration MeSomb fonctionnelle.
2. Réussir les vérifications techniques minimales.
3. Obtenir au moins **36 points sur les 60 points** consacrés à l'évaluation du projet.

Les XP et les votes ne peuvent pas compenser le non-respect de ces conditions.

Les vérifications techniques minimales portent sur l'accès à la démonstration, la réalisation d'un paiement MeSomb en environnement autorisé, la prise en compte de son résultat, le traitement cohérent d'un échec et l'absence de clé secrète ou de donnée sensible exposée dans les éléments remis. Un paiement réel n'est jamais imposé. La checklist est appliquée uniformément et la décision d'admissibilité est enregistrée avec son motif.

Article 13 Présélection et désignation des gagnants

Après la clôture des soumissions :

1. Les organisateurs vérifient l'admissibilité des projets.

2. Le jury évalue les projets sur 60 points.
3. Parmi les projets admissibles ayant réussi les vérifications techniques et obtenu au moins 36/60, les cinq meilleurs selon la note du jury sur 60 sont sélectionnés pour la finale. Les XP ne servent pas à cette sélection.
4. Les finalistes sont présentés au public.
5. Les votes valides et XP obtenus sont intégrés au classement.
6. Les deux premiers projets sont déclarés gagnants après les vérifications et réclamations.

Si moins de cinq projets sont admissibles, seuls les projets satisfaisant aux critères sont soumis au vote.

Pour départager une égalité au classement final, les critères suivants sont appliqués successivement : note du jury sur 60, potentiel commercial sur 25, intégration technique sur 20, puis expérience utilisateur et qualité sur 15. Pour une égalité à la limite des cinq places de finalistes, les trois derniers critères sont appliqués dans le même ordre. Si l'égalité subsiste, un tirage au sort documenté est réalisé sous le contrôle d'au moins deux membres du jury sans conflit d'intérêts ; son résultat est communiqué aux projets concernés.

Article 14 Récompenses et modalités de paiement

La dotation totale est de **150 000 FCFA**.

Premier prix : 100 000 FCFA

Deuxième prix : 50 000 FCFA

Un projet ne peut recevoir qu'un prix. Si un seul projet remplit les conditions de l'article 12, seul le premier prix de 100 000 FCFA est attribué. Si aucun projet ne les remplit, aucun prix n'est attribué. Les montants des prix non attribués ne sont pas redistribués ; Hachther annonce cette situation et ses motifs.

14.1. Annonce des gagnants

Les résultats officiels seront annoncés en ligne le **11 janvier 2027**.

Aucune cérémonie physique n'est prévue.

14.2. Mode de paiement

Les récompenses sont versées par :

- MTN Mobile Money.
- Orange Money.

Chaque gagnant choisit le réseau sur lequel il souhaite recevoir son paiement.

14.3. Délai de versement

Les récompenses sont versées dans les cinq jours ouvrables suivant la validation définitive des résultats, sous réserve de la réception et de la vérification des informations nécessaires.

La date limite prévue est le **18 janvier 2027**.

14.4. Informations nécessaires

Les gagnants fournissent par un canal sécurisé :

- Leur identité.

- Leur numéro Mobile Money.
- Leur réseau de paiement.
- Les éventuels justificatifs strictement nécessaires à la vérification du bénéficiaire.

Pour une équipe, un représentant majeur est désigné par écrit par l'ensemble des membres pour recevoir le prix.

La répartition de la récompense entre les membres relève de leur responsabilité.

14.5. Frais de transfert

Les frais d'envoi sont pris en charge par Hachther.

Les gagnants reçoivent les montants annoncés, sans déduction de frais d'envoi.

Les éventuels frais de retrait restent à leur charge.

14.6. Confirmation

Une confirmation privée est transmise à chaque bénéficiaire.

Hachther conserve la référence de transaction correspondante.

En cas d'impossibilité de versement Mobile Money, un autre moyen de paiement approprié sera convenu avec le bénéficiaire, sans réduction du montant du prix.

Article 15 Communication et visibilité

Le hashtag officiel est :

#MeSombDevChallenge

Les participants peuvent présenter leurs projets, partager leurs avancées et contribuer aux discussions communautaires.

MeSomb pourra publier, avec les autorisations correspondantes :

- Des présentations de projets.
- Des portraits de développeurs.
- Des vidéos de démonstration.
- Des retours d'expérience.
- Les projets finalistes et gagnants.

Les participants ne sont pas tenus de partager les publications MeSomb sur leurs comptes personnels pour être admissibles.

Article 16 Mise en relation avec les marchands

Les fiches des projets finalistes pourront comporter un formulaire permettant aux marchands intéressés de demander une démonstration ou des informations complémentaires.

Une demande commerciale ne constitue pas un vote et ne donne pas automatiquement de points supplémentaires.

Les coordonnées des marchands sont communiquées aux développeurs concernés uniquement dans le cadre des autorisations recueillies.

Pendant une période indicative de 60 jours après l'annonce des résultats, MeSomb pourra proposer un accompagnement technique, des mises en relation commerciales et une invitation au programme MeSomb Developer Partners.

Cet accompagnement ne garantit ni contrat ni rémunération supplémentaire.

Article 17 Intégrité et lutte contre la fraude

Sont interdits :

- Les votes artificiels ou automatisés.
- L'achat de votes.
- La falsification des preuves XP.
- La manipulation des transactions.
- L'utilisation non autorisée de projets appartenant à des tiers.
- Les déclarations mensongères concernant des marchands.
- L'utilisation non autorisée de données personnelles.

Les organisateurs peuvent demander des justificatifs, invalider des points ou prononcer une disqualification selon la gravité des faits.

Toute disqualification est motivée et communiquée au participant concerné, avec possibilité de fournir des explications lorsque les circonstances le permettent.

Article 18 Réclamations

Deux périodes de réclamation sont prévues.

Réclamations relatives aux XP

Les réclamations portant sur les missions et les XP doivent être déposées au plus tard le **21 décembre 2026 à 23h59**.

Les organisateurs examinent les demandes recevables avant le gel définitif prévu le 22 décembre, sous réserve du délai minimal de 48 heures et du report prévu à l'article 7.3.

Réclamations relatives aux résultats

Les résultats provisoires sont communiqués aux finalistes le **9 janvier 2027 à 09h00**.

Les finalistes disposent de 48 heures, soit jusqu'au **11 janvier 2027 à 09h00**, pour signaler une erreur de calcul, une irrégularité de vote ou une violation du règlement.

Les réclamations sont déposées par le canal officiel indiqué dans le tableau de bord du concours.

Après examen, les résultats définitifs sont annoncés le 11 janvier 2027.

Les appréciations qualitatives du jury ne peuvent être réexaminées qu'en cas d'erreur manifeste, de conflit d'intérêts ou de violation du règlement.

Chaque réclamation identifie le projet, la décision contestée, le motif et les justificatifs utiles. Un accusé de réception horodaté est fourni. La réponse est motivée et conservée dans le tableau de bord.

Les décisions d'inadmissibilité et les notes du jury sont communiquées aux projets concernés avant l'ouverture du vote, avec un délai d'au moins 48 heures pour signaler une erreur manifeste, un conflit

d'intérêts ou une violation du règlement. Elles sont examinées avant l'ouverture du vote ; si nécessaire, celle-ci est reportée et le calendrier ajusté de façon identique pour tous les finalistes.

Les résultats provisoires indiquent aux finalistes leurs notes du jury, leurs XP, leurs votes valides et leur score total, ainsi que les motifs des corrections qui les concernent, sans divulguer les données personnelles des électeurs. Si une réclamation finale recevable ne peut être examinée à temps, l'annonce définitive et le calendrier de paiement sont reportés et annoncés ; le délai de cinq jours ouvrables de l'article 14.3 s'applique à compter de la validation définitive.

Article 19 Propriété intellectuelle

Les participants conservent la propriété intellectuelle de leurs projets et de leurs codes sources.

La participation au concours n'entraîne aucun transfert de propriété intellectuelle à Hachther ou MeSomb.

Toute exploitation commerciale d'un projet par l'organisateur nécessite un accord distinct avec ses ayants droit.

Les participants garantissent disposer des autorisations nécessaires pour présenter leurs réalisations.

Article 20 Protection des données personnelles

Les informations collectées servent notamment à :

- Gérer les inscriptions.
- Vérifier les missions et les projets.
- Administrer et sécuriser les votes.
- Communiquer avec les participants.
- Attribuer les récompenses.
- Organiser les mises en relation commerciales expressément acceptées.

La plateforme présente une politique de confidentialité précisant les finalités, les responsables du traitement, les durées de conservation, les destinataires et les modalités d'exercice des droits.

Les numéros de téléphone recueillis pour la vérification des votes ne sont pas automatiquement utilisés à des fins commerciales.

Les données de paiement sensibles et les informations confidentielles des marchands ne doivent pas être publiées.

Article 21 Acceptation et modifications

La participation au MeSomb Developer Challenge implique l'acceptation du présent règlement.

Les missions, critères, pondérations, règles de vote et conditions d'attribution des prix sont publiés avant le lancement.

Les organisateurs s'engagent à ne pas modifier rétroactivement les règles de notation au détriment des participants.

Toute adaptation nécessaire pour des raisons techniques ou organisationnelles doit être annoncée de manière transparente et préserver l'équité de la compétition.

Incidents techniques et continuité

Une panne importante de la plateforme ou du service OTP affectant substantiellement les dépôts ou le vote peut entraîner une suspension ou une prolongation proportionnée à son impact. Hachther conserve les éléments de l'incident et publie sa nature, la période concernée, la mesure retenue et les nouvelles échéances. Une prolongation de vote s'applique à tous les finalistes ; une prolongation de dépôt bénéficie à tous les participants concernés selon une règle commune annoncée.

Les votes déjà confirmés et les dépôts enregistrés sont conservés. Aucun vote n'est créé ou extrapolé pour compenser un incident. Toute modification du calendrier respecte les délais de réclamation et entraîne, si nécessaire, l'ajustement des étapes suivantes. Une difficulté individuelle de connexion ne prolonge pas automatiquement une échéance ; une preuve d'incident de la plateforme peut être signalée par le canal officiel.

L'automatisation ne modifie ni les critères ni les responsabilités de Hachther. Les validations de contenu, décisions de fraude, disqualifications, évaluations du jury et autorisations de paiement restent sous contrôle humain.

MeSomb Developer Challenge 2026

Code. Intègre. Encaisse.

150 000 FCFA de récompenses pour construire, partager et faire découvrir les paiements numériques aux marchands camerounais.

Organisé par Hachther

<https://mesomb.com/challenge>