



Règlement de « Ocean Hackathon » 3^{ème} édition

1. Organisation

Ocean Hackathon vise à mettre à disposition des données numériques variées liées à la mer le temps d'un challenge de 2 jours non-stop afin de produire des résultats qui répondent aux défis sélectionnés dans le cadre de l'appel à défis.

Ocean Hackathon s'inscrit dans la triple dynamique du Campus mondial de la mer, du label French Tech Brest + et du projet MORESPACE piloté par le Pôle Mer Bretagne Atlantique et labellisé BOOSTER par l'Etat.

Ocean Hackathon est coordonné par le Technopôle Brest-Iroise (ci-après « l'Organisateur ») en partenariat avec :

Agence Française pour la Biodiversité, Brest Business School, Brest métropole, CLS, ENSTA Bretagne, GIS Bretel, Ifremer, IMT Atlantique, ISEN, IUEM, Jcommops, Finistère 360, Océanopolis, Pôle Images & Réseaux, Pôle Mer Bretagne Atlantique, SHOM, Technopôle Brest-Iroise, UBO, Village by CA Finistère...(liste non exhaustive).

La troisième édition de Ocean Hackathon aura lieu du vendredi 5 octobre 2018 14h au dimanche 7 octobre 2018 16h, à l'ENSTA Bretagne, 2 Rue François Verny, 29200 Brest.

2. Participants

La participation à Ocean Hackathon est ouverte à tous aussi bien aux entrepreneurs

qu'aux étudiants, chercheurs, associations, entreprises, usagers, demandeurs d'emploi...

Les participants (ci-après le « Participant ») sont donc des personnes physiques ou morales âgées de 18 (dix-huit) ans minimum, civilement responsables, préalablement inscrites et présélectionnées via le site :

www.ocean-hackathon.fr

Le Participant devra, lors de son inscription, spécifier s'il vient à titre personnel ou au nom d'une personne morale (entreprise, association, groupement...).

Le cas échéant le Participant garantit à l'Organisateur qu'il dispose lors de son inscription et pour toute la durée de Ocean Hackathon ainsi que pour tout prolongement de sa participation à celui-ci, de la conformité légale de sa situation ainsi que toutes les autorisations et habilitations nécessaires, en particulier de la personne morale dont il dépend.

Les places sont limitées pour des raisons liées au respect des règles de sécurité.

3. Modalités d'inscription

La participation à Ocean Hackathon se fait après inscription sur le site. L'Organisateur accusera réception par courrier électronique à l'adresse renseignée par les Participants lors de leur demande d'inscription.

L'Organisateur se réserve le droit de refuser toute demande d'inscription incomplète ou ne correspondant pas à ses attentes. L'Organisateur se réserve également le droit

de refuser la participation de toute personne pour des raisons de sécurité ou de respect du présent règlement.

L'inscription implique de manière irrévocable l'acceptation du présent Règlement.

Les inscriptions sont ouvertes du mercredi 6 septembre au mercredi 3 octobre 2018. Aucune inscription ne sera prise en compte après l'expiration de la date limite.

Une participation financière est demandée aux Participants lors de l'inscription. Le paiement pourra s'effectuer par trois moyens :

- Par Virement bancaire ;
- Par CB, Visa, Mastercard ;
- Par chèque.

Tarifs de Ocean hackathon 2018 : 15 €

L'inscription à Ocean Hackathon inclut :

- Les dîners du vendredi 5 et samedi 6 octobre 2018 ;
- Les petits déjeuners et déjeuners du samedi 6 et dimanche 7 octobre 2018 ;
- Le gouter du dimanche 7 octobre.

Les Participants s'inscrivent à un défi. En fonction de leurs expertises et des compétences recherchées pour relever le défi, l'Organisateur se réserve le droit d'orienter le Participant vers un autre défi que celui préalablement choisi.

S'il ne souhaite pas choisir un défi lors de l'inscription, le Participant pourra mettre son expertise à disposition de l'ensemble des équipes. Cependant, le Participant devra, au plus tard le vendredi 5 octobre à 18h, être intégré à une seule équipe.

A un défi correspondra une seule équipe de 5 à 10 Participants. Il est conseillé de privilégier des équipes pluridisciplinaires (par exemple : mer, numérique, droit, économie...).

Les équipes doivent être formées et doivent avoir choisi leur défi pour le début de Ocean Hackathon, le vendredi 5 octobre 2016 à 18h.

Il y aura donc possibilité d'ajuster et de rééquilibrer les équipes le vendredi 5 octobre après-midi.

Chaque Participant spécifiera dans lequel des deux cas suivants il se trouve :

- a. personne morale ;
- b. personne physique dans le cadre d'une démarche individuelle.

Quelle que soit la raison, le participant ayant payé son inscription et souhaitant se retirer de Ocean Hackathon, devra en informer l'Organisateur avant le 5 octobre 2018 à 14h. Il sera alors remboursé de ses frais d'inscription. Après cette date, l'Organisateur se réserve le droit d'un non remboursement.

4. Modalités de participation

Chaque Participant devra se présenter avec son propre matériel et ses logiciels et en sera exclusivement responsable. Une connexion Internet Wifi sera disponible pendant toute la durée de Ocean Hackathon.

Les logiciels utilisés devront être open source.

Les repas décrits dans l'article 8 de ce règlement seront assurés par l'Organisateur et un lieu de repos mis à la disposition des Participants. Ces derniers devront prévoir leur couchage si besoin.

Il est précisé que l'Organisateur ne fournira nulle autre prestation que celles précédemment décrites. Ainsi, les frais et notamment les frais nécessaires pour se rendre sur le lieu de Ocean Hackathon, les frais d'hébergements, les frais de restaurations (autre que ceux indiqués dans le présent règlement), restent à la charge exclusive des Participants.

Au sein de chaque équipe sera désigné un référent, qui peut être le porteur du défi. Toute sollicitation de l'Organisateur de la part de l'équipe devra se faire via le référent.

La présence physique d'au moins un Participant par équipe en permanence sur le lieu de Ocean Hackathon est obligatoire.

Chaque Participant s'engage à présenter le projet aux coaches et jury en toute transparence.

5. Respect de la propriété intellectuelle

“Droits de propriété intellectuelle” : signifie toute invention, tout droit d'auteur et droit relatif à une marque, un modèle, et plus généralement tout élément susceptible d'être protégé par les lois ou les conventions internationales sur la propriété intellectuelle.

A. Données et outils mis à disposition

L'ensemble des participants aura à sa disposition le même catalogue de données.

Les bases de données et/ou outils mis à disposition par les Partenaires et/ou l'Organisateur, ou des tiers quels qu'ils soient, sont protégées par le droit de la propriété intellectuelle.

Seul un droit d'utilisation est accordé aux Participants conformément aux licences d'utilisation décrites dans les métadonnées qui en régissent l'usage. Ainsi, l'accès aux données n'emporte pas acquisition des droits de propriété sur celles-ci.

L'autorisation, pour les Participants, d'utiliser les données et outils tels que mis à disposition par l'Organisateur ou sous une forme dérivée est limitée à la durée de Ocean Hackathon. Pour toute utilisation des données en dehors du cadre de Ocean Hackathon, un accord écrit préalable devra nécessairement être conclu entre le Participant et le titulaire des droits.

Ces données pourront cependant être utilisées par les participants dans le cadre d'une valorisation des projets conçus lors de l'évènement à l'exclusion de toute

exploitation commerciale, conformément aux conditions de licences des données ou outils.

Tous éléments de tiers, y compris les logiciels libres, runtimes, programmes, algorithmes, éléments assurant l'interopérabilité à l'intérieur des dispositifs soumis à l'appréciation du jury, devront être identifiés clairement avec leur version, les termes de licence applicable et tout autre détail concernant leur utilisation.

B. Résultats

Les résultats seront soumis à un régime de droits distincts selon que le défi sera porté par une personne morale ou par une personne physique.

Dans le cas où une personne morale porte un défi, tel que décrit à l'article 3, sous réserve d'intégrer des licences libres ou tierces, le Résultat est qualifié d'œuvre collective au sens de l'article L 113-2 alinéa 3 du code de la propriété intellectuelle, qui est publiée, éditée, divulguée sous l'égide de ladite personne morale.

Cette dernière bénéficiera alors de la propriété des résultats et donc leur exploitation.

Les résultats pourront toutefois être exploités par les participants au défi correspondant, aux termes d'une convention qui sera conclue entre ces derniers et l'entreprise portant le défi.

La conclusion de cette convention et son application effective sont expressément convenues comme une condition expresse de la validité du défi au sein de Ocean Hackathon.

Dans le cas où une personne physique porte un défi, tel que décrit à l'article 3, chacun des participants membres de l'équipe de défi détiendra les droits d'exploitation des résultats, sans qu'il soit nécessaire d'avoir l'accord des autres pour les exercer.

L'Organisateur et les Partenaires n'acquièrent aucun droit de propriété sur les résultats créés par les participants. Cela inclut notamment leurs contributions écrites, illustratives, leurs vidéos, leurs documents, leurs développements, leurs données personnelles et plus généralement toutes informations publiées par leurs soins sur tous les supports durant leur participation à Ocean Hackathon.

L'organisateur recommande aux Participants ainsi qu'aux porteurs de défi de prendre toute mesure au sein de chaque équipe pour protéger les résultats ainsi que les données exploitées lors de leur participation à Ocean Hackathon, en particulier en termes de sécurité et de confidentialité. Une convention type sera remise aux Participants de chaque équipe.

L'Organisateur s'engage à ce que les participants soient reconnus et cités comme les contributeurs originaux.

C. Originalité et exclusivité

Le participant déclare disposer de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle sur le résultat qu'il aura développé lors du Hackathon et qui sera présenté au jury.

En particulier, le participant s'engage à produire, lors de Ocean Hackathon, des créations originales et personnelles n'ayant fait l'objet d'aucune cession à un tiers, diffusion ou publication sous n'importe quelles formes, conditions et supports que ce soient.

Le Participant garantit que le Résultat n'a pas été primé ou vendu par ailleurs et qu'il s'agit d'une œuvre originale, dont il est l'auteur, qui ne viole pas les droits de propriété intellectuelle ou tout autre droit.

Il déclare et garantit qu'il est titulaire de l'ensemble des droits nécessaires pour se conformer au Règlement. Toute violation de la présente garantie par un Participant donnera lieu à une disqualification d'office.

Le Participant s'engage à tenir indemne l'Organisateur ou le Partenaire en cas de poursuites amiables ou judiciaires de tiers et/ou de Partenaire, le cas échéant.

Dans la mesure où il en aurait connaissance, l'Organisateur disqualifiera tout Résultat non conforme aux dispositions du Règlement ou constituant une quelconque illégalité au regard du droit français.

6. Déroulement de Ocean Hackathon

Cf. site page web de Ocean Hackathon : www.ocean-hackathon.fr.

7. Désignation des lauréats

A la fin de Ocean Hackathon, les projets des équipes seront présentés devant un jury. La composition détaillée sera publiée sur www.ocean-hackathon.fr.

L'évaluation se fera sur la base du développement d'un démonstrateur ou d'une preuve de concept. Les critères d'évaluation seront fonction de la philosophie choisie par le porteur du défi (développement d'un nouveau produit ou service ; production d'une plus-value collective ; ou étude d'un nouveau concept innovant). Dans tous les cas, l'utilisation d'au moins une partie des données mises à disposition devra être démontrée.

Le jury sera également attentif au potentiel de développement et de pérennisation de la contribution.

Chaque équipe disposera de quelques minutes pour présenter sa contribution au jury, en séance ouverte au public. Les prix seront remis aux participants composant les équipes à l'issue du Concours.

Le jury prendra également le temps d'échanger avec les équipes, et ainsi de faire

un retour qualitatif sur chaque projet. Des pistes de développement pourront être également suggérées.

8. Les prix

Des récompenses seront attribuées aux équipes sélectionnées par le jury dans chacune des 3 (trois) catégories de défi (développement d'un nouveau produit ou service ; production d'une plus-value collective ; ou étude d'un nouveau concept innovant).

9. Responsabilité

Il appartient à tout Participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte.

La connexion de toute personne au site www.ocean-hackathon.fr et leur participation à Ocean Hackathon se fait sous leur entière responsabilité.

L'Organisateur se réserve le droit d'exclure de la participation à Ocean Hackathon toute personne qui troublerait le déroulement de l'événement, porterait atteinte aux matériels mis à sa disposition et aux locaux de Ocean Hackathon.

Tout participant à Ocean Hackathon qui serait considéré par l'Organisateur comme ayant troublé Ocean Hackathon d'une quelconque des manières précitées sera de plein droit déchu de tout droit à obtenir une quelconque dotation, aucune réclamation ne sera acceptée de ce fait.

En cas de perte ou vol d'objet, l'Organisateur décline toute responsabilité.

10. Données à caractère personnel et Droit à l'image

Les données personnelles des participants sont traitées par le l'Organisateur, conformément aux dispositions de la loi n°78 – 17 du 6 Janvier 1978, relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés.

Les participants bénéficient d'un droit d'accès, de rectification et d'opposition, relatif aux données personnelles les concernant en s'adressant à l'Organisateur.

Sauf opposition expresse ultérieure des personnes concernées, l'Organisateur ou les Partenaires sont autorisés à diffuser le nom des lauréats, le nom éventuel du Résultat, sa finalité et son descriptif à des fins d'information sur tout support.

11. Autorisation de reproduction de l'image

Du fait de sa participation à Ocean Hackathon et son acceptation du présent règlement, le participant donne l'autorisation à l'Organisateur pour la diffusion et la reproduction de son image et, le cas échéant, de sa voix, enregistrées à l'occasion de sa participation au Hackathon dans un but de communication interne et/ou externe, à l'exception de toute publicité.

Conformément aux dispositions relatives au droit à l'image, le participant autorise l'Organisateur à reproduire et communiquer son image et/ou sa voix au public.

La présente autorisation est accordée gracieusement pour le monde entier pour une durée de deux (2) ans à compter de l'acceptation du présent règlement.

Le bénéficiaire de l'autorisation s'interdit expressément de procéder à une exploitation susceptible d'être illégale ou préjudiciable.

Dans le cas où le participant ne souhaiterait qu'aucune captation de son image ou de sa

voix ne soit réalisée durant le Hackathon, il en avisera l'Organisateur dès le début de Ocean Hackathon.

12. Modification des dates de Ocean Hackathon

La responsabilité de l'Organisateur ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, Ocean Hackathon devait être modifié, écourté ou annulé. La responsabilité de l'Organisateur se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation, et de reporter toute date annoncée.

Dans le cas d'une annulation ou d'un report de Ocean Hackathon, les participants seront remboursés de leur frais d'inscription.

13. 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 d'inscription ou de non-respect des obligations figurant dans le présent règlement.

14. Loi applicable / Juridiction

Le droit applicable à Ocean Hackathon est le droit français.

En cas de différend, concernant notamment l'interprétation et l'exécution du Règlement, le litige sera porté devant le tribunal compétent de Brest.