



## REGLEMENT WATER TECH HACKATHON 2018 – 24 HEURES CHRON'EAU

### Article 1 : Organisation

L'Université de Montpellier (ci-après « l'**Organisateur** »), établissement public à caractère scientifique, culturel et professionnel, dont le siège social est 163 rue Auguste Broussonet, 34095 Montpellier cedex 05 et représenté par Monsieur Philippe AUGÉ, organise le WATER TECH HACKATHON 2018 – 24 HEURES CHRON'EAU (ci-après le « **Hackathon** »), dans le cadre du présent règlement.

L'Institut Montpelliérain de l'Eau et de l'Environnement de l'Université de Montpellier (ci-après **IM2E**) assure la coordination de l'Hackathon en partenariat avec : Aqua-Valley, IMT, AD'OOC, French Tech Montpellier, Montpellier Méditerranée Métropole... (Ci-après « les **Partenaires** »).

Le WATER TECH HACKATHON 2018 – 24 HEURES CHRON'EAU est une manifestation sans but lucratif qui se déroulera du 14 décembre 2018 au 15 décembre 2018.

Pour cette première édition du WATER TECH HACKATHON 2018 – 24 HEURES CHRON'EAU, le thème imposé est: « Eaux et loisirs ».

### Article 2 : Définitions. Objectif du WATER TECH HACKATHON 2018 – 24 HEURES CHRON'EAU

#### **2.1 Définitions**

Par «**Hackathon** », l'Organisateur entend la définition suivante :  
Forgé à partir des mots « Hacking » (programmation informatique) et « Marathon », le terme de Hackathon désigne un événement destiné à développer des projets, technologiques ou non, de manière continue, le plus souvent en équipes, durant une période de temps donnée, en rapport avec un thème imposé.

Par « **Eaux** », l'organisateur entend la définition suivante :  
Les eaux continentales : masses d'eau naturelles superficielles et souterraines, incluant cours d'eau permanents et temporaires, lacs de retenue, source, et également les ressources alternatives (eau de pluie collectées et stockée, eaux résiduaires traitées). Les masses d'eau de transition comme les lagunes sont intégrées à cette définition.

Par « **Loisirs** », l'organisateur entend la définition suivante :

Les usages récréatifs, ludiques de l'eau : baignades naturelles et eaux vives, parc aquatique, centre thermo-ludique, sports nautiques, et également la gestion de l'enneigement (dont fabrication de neige artificielle), ainsi que le tourisme/découverte des zones humides, des lacs, ripisylves et la spéléologie.

Par « **Participants** », l'Organisateur entend la définition suivante :

Toute personne physique âgée de 18 (dix-huit) ans révolus, toute personne morale (entreprise sans limitation de taille, collectivité, association,...) préalablement inscrites via le site : <http://www.hackwater.org> .

Par « **Défi** », l'Organisateur entend la définition suivante :

Une idée, un besoin, un concept, un projet pouvant aboutir à la création et/ou au développement, de nouveaux concepts, de nouveaux services, de produits technologiques innovants, des solutions intégrées (services et briques technologiques) qui s'inscrivent dans le thème imposé.

## **2.2 Objectif du WATER TECH HACKATHON 2018 – 24 HEURES CHRON'EAU**

L'objectif du WATER TECH HACKATHON 2018 – 24 HEURES CHRON'EAU est de réunir des équipes de Participants pluridisciplinaires, sur 24h d'affilée, pour œuvrer à la réalisation des défis préalablement sélectionnés par l'Organisateur.

Durant l'Hackathon, les Participants auront à charge de matérialiser les créations et/ou développements correspondants. Ces créations et/ou développements pourront correspondre à des innovations (technologiques, d'usage, sociale, autre), et devront intégrer des approches économiques et sociétales. Les participants devront respecter le thème imposé à l'art. 1 ainsi qu'à sa définition à l'art. 2.1 ci-haut.

L'Hackathon s'inscrit dans la préservation, l'accès et la gestion raisonnée des eaux et de leurs environnements qui sont un enjeu du XXIème siècle, confronté aux évolutions de populations (temporaire, permanente), d'activités industrielles, agricoles, et à l'accueil de touristes,

La problématique eaux et loisirs est particulièrement importante en zones de montagne, de littoral dans le contexte du changement climatique.

### **Article 3 : Conditions de participation**

La participation au WATER TECH HACKATHON 2018 – 24 HEURES CHRON'EAU est gratuite et ouverte à tous les Participants comme défini à l'Article 2, sous réserve de son inscription préalable.

Le Participant s'inscrit au Défi qui retient son intérêt/motivation, via le site <http://www.hackwater.org> .

Il devra, lors de son inscription, spécifier s'il participe à titre personnel ou au nom et pour le compte d'une personne morale (entreprise, association, collectivité...).

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

Le Participant devra renseigner les informations demandées sur le formulaire d'inscription et se porte garant de leur véracité. Il pourra également indiquer ses besoins prévisionnels: moyens matériels, données numériques... Il recevra de la part de l'Organisateur un accusé de réception relatif à sa bonne inscription, par courrier électronique à l'adresse qu'il aura mentionné dans le formulaire d'inscription.

Si un Participant ne souhaite pas choisir un Défi lors de son inscription, ce Participant pourra mettre ses compétences à disposition des équipes en constitution. Ce Participant ne pourra être intégré qu'à une seule équipe, et ce de façon définitive, lors de la réalisation des Défis.

Ce Participant recevra de la part de l'Organisateur la composition finale de l'équipe à laquelle il appartient, ainsi que l'intitulé du Défi à relever.

L'Organisateur se réserve le droit d'orienter ce Participant vers un autre Défi que celui qu'il a préalablement choisi, en fonction des places disponibles et/ou des compétences recherchées pour relever le Défi.

L'Organisateur se réserve le droit de refuser toute demande d'inscription incomplète ou ne correspondant pas aux objectifs de l'Hackathon mentionnés à l'article 2.2 ci-haut.

L'inscription à l'Hackathon, implique de la part de tout Participant, acceptation pleine et entière du présent règlement, en correspondance directe de l'Article 8.

Quelle que soit la raison, tout Participant souhaitant se retirer de l'Hackathon, devra en informer préalablement l'Organisateur, et ce avant le 11 décembre 2018 à 12h par courrier électronique à l'adresse [contact@hackwater.org](mailto:contact@hackwater.org).

Les données personnelles des Participants sont traitées par l'Organisateur. Conformément aux dispositions de la loi n°78-17 du 6 Janvier 1978, modifiée en 2004, relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les Participants bénéficient d'un droit d'accès, de rectification, de suppression et d'opposition, relatif aux données personnelles les concernant en s'adressant à l'Organisateur, à l'adresse [contact@hackwater.org](mailto:contact@hackwater.org).

#### **Article 4 : Conditions générales d'organisation**

Le Hackathon se déroule dans les locaux de l'Espace French Tech à Montpellier, sis 1 Place Francis Ponge, 34000 Montpellier.

La coordination de l'évènement est assurée par l'IM2E avec l'appui de ses Partenaires. A des fins uniques de promotion, et dans le respect de ses objectifs, l'Hackathon pourra être filmé et photographié. Les droits à l'image et autorisation correspondante attachées aux Participants sont traitées en Article 4.2.

Le nombre de Participants au Hackathon est limité pour des raisons liées au respect des règles de sécurité.

L'inscription à l'Hackathon inclut l'accès aux prestations mises à disposition par les organisateurs de l'évènement : boissons et petite restauration, dans la limite des stocks disponibles.

#### **4.1 Engagement des Participants**

Chaque Participant au WATER TECH HACKATHON 2018 – 24 HEURES CHRON'EAU :

- s'engage à prendre connaissance du présent règlement, et à l'accepter de manière pleine et entière, sans réserve ;
- s'interdit toute réclamation ou demande de dédommagement en cas de modification, report ou annulation de l'Hackathon pour quelque raison que ce soit ;
- s'engage à remplir et renseigner de manière exacte et sincère son formulaire d'inscription ;
- s'engage à se comporter de manière loyale et sociable durant la tenue de l'évènement, et avoir une tenue vestimentaire décente ;
- déclare et garantit disposer de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle afférents aux créations constitutives du projet qu'il réalise dans le cadre du Hackathon et à sa documentation afférente, ou être dûment autorisé à agir au nom et pour le compte du ou des autres titulaire(s) des droits sur ce projet et sur sa documentation afférente.

#### **4.2 Autorisation de captation et d'utilisation des interventions des participants**

Le participant autorise l'Organisateur et ses partenaires :

- à publier, à communiquer, à présenter tout ou partie des Défis réalisés dans le cadre du Hackathon ;
- à réaliser des photos ainsi que des enregistrements sonores et/ou audiovisuels de son image et des interventions orales qu'il pourra réaliser durant l' Hackathon ;
- à utiliser les images et les enregistrements cités ci-dessus ;
- le cas échéant, au titre de ses droits d'auteur, à représenter publiquement et à reproduire tout ou partie de son intervention ;

Le participant lauréat, autorise l'Organisateur et ses partenaires à publier son nom, prénom, ainsi que la description du Défi primé.

Ces autorisations faites à titre gratuit, à des fins non commerciales, mais exclusivement dans une finalité de promotion de l'Hackathon, seront matérialisées par une cession écrite au moment de l'inscription. Cette cession sera valable pour tout support (vidéo, photo, audio, ...), et diffusion sur tout média (télévision, radio, presse et réseau sociaux ...) pour l'Europe pendant la durée de l'évènement et les 2 ans qui suivent.

### **4.3 Composition des équipes**

L'Organisateur mettra à la disposition des Participants un groupe d'experts indépendants et d'animateurs/coaches qui pourront apporter leur aide aux Participants. Les équipes seront composées de 4 à 6 participants pouvant être épaulés par un animateur/coache et plusieurs experts. Ce chiffre est donné à titre indicatif et pourra être adapté par l'Organisateur.

### **4.4 Aspects matériels, données**

Pendant toute la durée de l'Hackathon, plusieurs espaces seront mis à la disposition des Participants pour leur permettre de se restaurer ou de se reposer, de s'isoler de la zone de déroulement de l'Hackathon. Douche, lavabos et WC sont ainsi accessibles. Il incombe aux participants de s'équiper en conséquence.

Chaque Participant apporte son propre matériel (ordinateur, tablette, logiciel, clef USB ou autre équipement de stockage de données, rallonges, prises multiples, ...) identifié et ayant des caractéristiques techniques compatibles avec le chargement de données, réalisation de développements informatiques, mode de communication WIFI.

Les Participants restent seuls responsables du matériel qu'ils apportent pendant toute la durée de l'Hackathon, et de la validité des licences logiciels qu'ils utilisent. La non-conformité de tout matériel ou logiciel pourra entraîner un refus d'accès dans les locaux et à l'Hackathon.

Le réseau Internet n'est pas un réseau sécurisé et l'Organisateur, ne saurait être tenu pour responsable de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système terminal des participants. Il décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des participants au réseau internet. Il ne saurait être tenu responsable d'un quelconque dommage causé aux participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ainsi que des conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle.

Il appartient dès lors 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.

Les Participants restent seuls responsables de leurs effets personnels, et des couchage et effets de toilettes qu'ils amènent en cas de besoin.

Les Participants pourront utiliser, pour la réalisation de leur Défi :

- des documents, données, métadonnées au format numérique issus de sites publics français et/ou européens, qui sont en accès libre. À titre indicatif, Il peut s'agir ici de sites comme : [naiades.eaufrance.fr](http://naiades.eaufrance.fr), [sandre.eaufrance.fr](http://sandre.eaufrance.fr), [hubeau.eaufrance.fr](http://hubeau.eaufrance.fr), [water.europa.eu/freshwater](http://water.europa.eu/freshwater) ...
- des documents, données, métadonnées au format numérique issues de sites privés, sous réserve qu'ils disposent des codes et droits d'accès correspondants ;

Si des demandes précises (certaines données, métadonnées au format, et pouvant être relatives à de l'imagerie spatiale, aux usages loisirs, ...) sont formulées lors de l'inscription, l'Organisateur étudiera la possibilité d'y répondre.

Du matériel d'impression sera mis à disposition, sont envisagés : imprimante conventionnelle, imprimante 3D.

### **Article 5 : Calendrier**

**Le WATER TECH HACKATHON 2018 – 24 HEURES CHRON'EAU se déroulera du 14 décembre 2018 au 15 décembre 2018.à l'Espace French Tech Montpellier.**

Le calendrier détaillé du Hackathon sera disponible et mis à jour régulièrement sur <http://www.hackwater.org>. Il comprend d'ores et déjà les étapes suivantes :

1/ Soumission des Défis auprès de l'Organisateur, durant L'appel à Défi qui sera ouvert du 16 Juillet 2018 au 30 septembre 2018, et selon les modalités indiquées sur le site : <http://www.hackwater.org>

2/ Sélection des Défis (mi-octobre 2018) par l'Organisateur, avec l'appui de ses Partenaires, et affichage des Défis sélectionnés sur le site de l'évènement et tout support jugé pertinent par l'organisateur.

3/ Inscription des Participants aux Défis qui les auront convaincu pour la constitution des équipes, après l'affichage des défis sélectionnés et jusqu'au 08 décembre.

4/ Finalisation des équipes de Participants au plus tard une heure avant le début de l'évènement.

5/ Manifestation WATER TECH HACKATHON 2018 – 24 HEURES CHRON'EAU.

Les équipes de Participants constituées travaillent pendant 24 heures à relever leurs Défis. Elles présentent leurs résultats devant un Jury conformément à l'Article 6, à l'issue des 24 heures.

## **Article 6 : Cadre juridique de la propriété intellectuelle**

Les Participants auront à leur disposition le même catalogue de données, métadonnées spécifiques, mis à disposition par l'Organisateur. L'ensemble des éléments fournis est protégé par le droit de la propriété intellectuelle. Seul un droit d'utilisation est accordé aux Participants pour la stricte durée et dans le cadre de l'Hackathon.

Les droits de propriété intellectuelle éventuellement générés lors du Hackathon demeurent la propriété exclusive de leurs auteurs et seront régis par les dispositifs de droit commun (cf. Code de la propriété intellectuelle).

Il appartient donc à chaque participant de régler, avec les membres de son équipe, les questions de droit de propriété intellectuelle relatives aux développements et résultats créés lors de l'Hackathon.

## **Article 7 : Présentation des résultats des Défis. Composition du Jury et critères d'évaluation. Prix**

La composition du Jury, et les dotations en prix seront accessibles sur <http://www.hackwater.org> au plus tard la semaine précédant la réalisation de l'évènement.

### **7.1 Présentation des résultats des Défis**

Chaque équipe présente son projet en 5 minutes, sous forme de « pitches », avec tous les moyens utiles à sa disposition et permettant une bonne compréhension de ses résultats, devant le Jury du Hackathon. Chaque équipe répond aux questions du Jury.

### **7.2 Composition du Jury et critères d'évaluation**

Le jury sera composé de représentants des Partenaires et d'experts du domaine, sa composition détaillée sera affichée sur le site <http://www.hackwater.org>.

Le jury évalue, délibère, et décide souverainement du palmarès sur la base des critères suivants.

- L'originalité et la qualité de restitution du Défi ;
- La consistance de la création et/ou du développement, de nouveau concept, de nouveau service, de produit technologique innovant, de solution intégrée (services et briques technologiques) en rapport avec les eaux et les loisirs, qui est proposée par l'équipe de Participants ;

- le degré d'avancement auquel est arrivé l'équipe au terme des 24 heures (prototype/maquette 3D physique ou réalité virtuelle, maquette Appli, maquette logiciel, schéma organisationnel...);
- l'intérêt de la création et/ou du développement proposé par l'équipe de Participants, vis-à-vis des produits, services existants, des besoins des professionnels des eaux et des loisirs, de la préservation et bon usages des ressources en eau conventionnelles ou alternatives ;
- la qualité, complémentarité de participants ayant relevé le Défi.

La désignation des lauréats s'opère en toute impartialité, indépendance, et ne peut être contestée dans son fond comme dans sa forme, ni donner lieu à une quelconque réclamation ou protestation. En cas d'égalité, la décision finale sera prise par le président du Jury.

Les résultats seront annoncés lors de la clôture de l'évènement.

### **7.3. Prix**

#### **Nature**

L'établissement du palmarès prévoit au maximum l'établissement de 3 Prix : Hackathon Or, Argent, Bronze, et d'une mention spéciale.

Le Jury peut décider, de ne décerner qu'une partie de ces prix.

Les prix seront remis aux Participants composant les équipes gagnantes.

#### **Communication - Valorisation**

Les Défis primés pourront bénéficier d'une communication adéquate assurée par les Partenaires de l'évènement.

Les Défis susceptibles de pouvoir mériter une maturation en vue d'une mise en production industrielle, et pré identifiés comme tel par le Jury, pourront à ce titre bénéficier d'un accompagnement par les structures dédiées à l'accompagnement de projet innovant de l'Organisateur et de ses partenaires.

### **Article 8 : Fourniture du règlement et responsabilité**

Le simple fait de participer entraîne l'acceptation pleine et entière du présent règlement affiché, mis en ligne sur le site <http://www.hackwater.org>, et qui est également déposé chez l'Organisateur.

L'Organisateur se réserve tout droit pour annuler ou modifier le présent règlement, dicté par les circonstances ou la force majeure.



L'Organisateurs ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable, si le WATER TECH HACKATHON 2018 – 24 HEURES CHRON'EAU venait à être reporté, interrompu, ou annulé pour quelque raison que ce soit.

Toute demande d'explication relative au présent règlement est à adresser à l'Organisateur à l'adresse suivante : [contact@hackwater.org](mailto:contact@hackwater.org).

### **Article 9 : Loi applicable / Juridictions**

Le WATER TECH HACKATHON 2018 – 24 HEURES CHRON'EAU est régi par la Loi française.

Tout litige né à l'occasion du Hackathon entre l'Organisateur et/ou les Partenaires et un Participant, et qui ne pourrait être réglé à l'amiable, sera soumis aux tribunaux compétents de MONTPELLIER.

\*\*\*\*\*