

PREAMBULE

Le Grand Port Maritime de Nantes Saint-Nazaire, ci-après Nantes Saint-Nazaire Port ou GPMNSN, sis 18 quai Ernest Renaud BP 18609 44186 Nantes Cedex 4, est engagé avec ses partenaires dans une démarche Smart Port visant à accélérer les innovations numériques au profit des activités portuaires.

Pour cela, Nantes Saint-Nazaire Port organise au « Garage » 40 Rue des Halles 44600 St Nazaire, son Hackathon Smart Port qui se déroulera du mardi 26 au jeudi 28 novembre 2019.

Une visite des sites portuaires se déroulera le mardi 26 novembre 2019 après-midi.

ARTICLE 1 - DEFINITIONS

« **Hackathon** » : désigne l'évènement organisé par le GPMNSN, objet du présent Règlement et orienté sur les 3 enjeux suivants :

Accélérer les innovations numériques, Optimiser les flux et les infrastructures, Améliorer l'interface avec la ville et les citoyens.

Chaque équipe présentera un Livrable sur l'un des thèmes suivants :

- Optimiser l'arrivée et l'attente des navires sur rade.
- Communiquer des informations au public sur les navires passant devant Saint-Nazaire.
- Utiliser les données d'environnement en temps réel (vent et hauteur d'eau).
- Informer en temps réel sur les travaux affectant la circulation sur les voiries portuaires.

« **Livrables** » : désigne l'ensemble des développements logiciels, des programmes informatiques, des créations graphiques, sonores, audiovisuelles, textuelles et tout autre élément, conçu par les Participants dans le cadre du Hackathon.

« **Participant** » : désigne toute personne inscrite et participant à l'Evènement.

« **Règlement** » : désigne le présent règlement applicable à l'Evènement.

ARTICLE 2 – OBJET DU REGLEMENT

Le Règlement a pour objet de définir les conditions et règles de participation du Hackathon organisé par le GPMNSN.

Le présent règlement est adressé par courrier électronique sur simple demande par courrier électronique auprès du GPMNSN, à l'adresse suivante : hackathon2019@nantes.port.fr

Ou est téléchargeable à l'adresse suivante : <http://www.nantes.port.fr/travailler-avec-le-port/hackathon-2019/>

ARTICLE 3– CONDITIONS DE PARTICIPATION AU HACKATHON

Les modalités d'inscription au Hackathon sont celles exposées ci-après.

Le Participant doit former ou rejoindre une équipe constituée de profils pluridisciplinaires mêlant des compétences techniques et créatives.

L'Évènement ne dépend en aucun cas, même partiellement, du hasard et de la chance et ne peut donc s'analyser ou s'apparenter à une loterie.

La participation à l'Évènement est entièrement gratuite.

Les frais, et notamment les frais nécessaires pour se rendre sur le lieu de l'Évènement, les frais d'hébergement restent à la charge exclusive des Participants.

Seuls les repas et boissons sont offerts sur le lieu de l'Évènement aux Participants.

En prenant part à l'Évènement, le Participant reconnaît avoir pris connaissance intégralement et accepter sans réserve le présent Règlement.

La participation à l'Évènement est réservée à toute personne physique majeure au moment de son inscription au Hackathon.

Tout Participant qui ne remplirait pas les conditions du présent Article lors de son inscription et à tout moment pendant la durée de l'Évènement sera, de plein droit et sans notification préalable, disqualifié de l'Évènement.

Le GPMNSN accusera réception des inscriptions à l'Évènement par courrier électronique à l'adresse email renseignée par les Participants lors de leur demande d'inscription.

Du fait d'un nombre de places limitées (100), le GPMNSN pourra le cas échéant être amené à faire une sélection des Participants. Un des critères de sélection sera le bon équilibre des profils inscrits.

Un email sera adressé au Participant pour lui signifier si son inscription a été retenue ou pas.

Toute demande d'inscription incomplète ou ne correspondant pas à ses attentes pourra être refusée par le GPMNSN.

Chaque Participant concède au GPMNSN ou à ses sous-traitants l'autorisation irrévocable de publier toutes les photographies, images, vidéos prises lors de l'évènement.

Les images et photographies pourront être exploitées sous quelque forme que ce soit. Les Participants s'engagent à ne pas tenir responsable le GPMNSN des photographies et des images, des angles et moments de prise de vue, du choix des photographies ou images, ainsi que des changements de cadrage, de couleur et de densité qui pourrait survenir lors de la reproduction.

Chaque Participant se présente avec son propre matériel et ses logiciels. Du matériel sera également mis à disposition des Participants pour produire les différents livrables attendus. Les Participants restent seuls responsables de leurs matériels et logiciels. Une connexion internet via le wifi sera disponible durant tout l'Évènement. L'accès aux données sera également disponible sur le réseau local via une connexion wifi.

Par son inscription, le Participant accepte d'être contacté par courriers électroniques envoyés par le GPMNSN dans le cadre de sa participation à l'Évènement. Il accepte également d'être contacté si besoin par téléphone.

ARTICLE 4 – DUREE ET DEROULEMENT DU HACKATHON

Les inscriptions sur le site sont ouvertes jusqu'au 15 novembre 2019 minuit. Le GPMNSN se réserve le droit d'accepter des inscriptions de façon exceptionnelle après cette date limite.

Le programme du Hackathon est mis en ligne à titre indicatif sur le site internet de Nantes Saint-Nazaire Port à l'adresse : <http://www.nantes.port.fr/travailler-avec-le-port/hackathon-2019/le-programme/>.

Les Participants auront accès à des boissons et à un espace de restauration tout au long de l'Evènement.

ARTICLE 5 – PRINCIPE DU HACKATHON

Le Hackathon consiste en la réalisation par les Participants de contributions constituées par des Livrables.

Le Hackathon est organisé pour permettre à des équipes mélangeant participants externes et membres de Nantes Saint-Nazaire Port de lancer et faire évoluer des livrables communs.

L'objet du Hackathon est de permettre une large diffusion des Livrables produits, ce qui est garanti par le fait que l'exploitation des Livrables sera régie par une ou des Licence(s) Libre(s).

ARTICLE 6- MODALITES ET CONDITIONS D'EVALUATION DES LIVRABLES

Chacun des Livrables sera évalué par le Jury.

Le Jury sera particulièrement attentif à la valeur créée par le Livrable, que celle-ci soit technologique, écologique, sociale, culturelle, pédagogique, citoyenne et/ou économique, créative ; notamment par comparaison aux développements homologues et/ou concurrents disponibles sur le marché ou dans le domaine public.

Chaque équipe de participants présentera son Livrable au Jury sous forme d'un pitch, le jeudi 28 novembre après-midi.

Suite aux présentations des Livrables et pitch, le jury se réunira pour définir les suites qui seront données au hackathon et choisira les équipes lauréates.

Les lauréats se verront remettre des récompenses sous plusieurs formes, notamment une enceinte connectée, une visite privée de lieux portuaires insolites et une visite/démonstration au Technocampus Smart Factory de Montoir de Bretagne. Ces lots seront attribués sur place et en présence des gagnants à la fin du Hackathon.

Le Jury est souverain et ne motive pas ses décisions. De ce fait, aucune réclamation ne pourra être acceptée suite à la désignation de cette équipe lauréate.

Chaque participant reconnaît et accepte que le lot ne peut donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte notamment en cas de dysfonctionnement, ni à une demande de remise de sa contre-valeur en argent.

ARTICLE 7– CARACTERISTIQUES DES LIVRABLES

Les Livrables doivent se conformer aux règles et directives fixées comme suit :

Les Participants s'engagent à publier les composantes logicielles de leur Livrable selon les termes des deux licences libres suivantes :

1- la « Licence GNU AGPL » désigne la GNU Affero General Public License en sa version 3, Licence Libre accessible à l'adresse suivante : <https://www.gnu.org/licenses/#AGPL>

Ou

2-la « Licence Apache » désigne l'Apache License, Version 2.0, Licence Libre accessible à l'adresse suivante : <http://opensource.org/licenses/apache2.0.php>.

Au moment de présenter son Livrable, l'équipe devra indiquer au Jury sous quelle licence libre est régi son Livrable.

Toutes les créations non logicielles du Livrable sont publiées sous licence Creative Commons BY-SA.

« Creative Commons By-Sa » désigne la licence Creative Commons en sa version 3, Licence Libre accessible à l'adresse suivante : <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/fr/legalcode>.

Les Participants déclarent être les légitimes détenteurs des droits de propriété intellectuelle sur le Livrable.

Pour les contenus ou code tiers qu'ils utilisent pour le Livrable, les participants s'assurent d'un usage légal, par exemple en utilisant des bibliothèques logicielles tierces en Licences Libres compatible avec les licences du Livrable.

Ces Livrables doivent être impérativement communiqués dans un format numérique courant au choix des Participants.

Si les Livrables incluent des composants logiciels protégées par ailleurs, les droits attachés à ces composants s'appliquent sur le périmètre des dits-composants.

ARTICLE 8 – PROPRIETE INTELLECTUELLE

Les Livrables sont régis par les dispositions de « Licence Libre ». Il s'agit d'un contrat de concession de droit de propriété intellectuelle permettant gracieusement au licencié de copier, modifier et distribuer le Livrable, dans le monde entier, pour toute la durée des droits, sur tout support et pour tout type d'exploitation selon les modalités fixées par la Licence.

Chaque membre d'une équipe participante garantit qu'il est bien co-auteur et co-titulaire des droits de propriété intellectuelle du Livrable.

Chaque Participant garantit que son Livrable est original et inédit, qu'il ne porte atteinte aux droits d'auteur d'aucun tiers et que l'ensemble des éléments qui le composent, ainsi que toutes les informations qu'il communique sont exactes, fiables et complètes.

Chaque Participant garantit Nantes Saint-Nazaire Port contre tout trouble, action, réclamation, opposition, revendication et éviction quelconque provenance d'un tiers.

A la fin du Hackathon, chaque Participant a la capacité de pouvoir réutiliser librement les Livrables pour pouvoir continuer d'améliorer les Livrables, sans blocage de la part d'aucun acteur.

Les Participants, titulaires des droits de propriété intellectuelle du Livrable, autorisent Nantes Saint-Nazaire Port (GPMNSN) à réutiliser librement leurs Livrables.

ARTICLE 9 – CITATION DES PARTICIPANTS

Chaque Participant autorise Nantes Saint-Nazaire Port à utiliser gracieusement son nom, son prénom, sa ville et son département de résidence et sa photographie, dans toute manifestation promotionnelle, sur les sites internet de Nantes Saint-Nazaire Port et tout site ou support affilié.

ARTICLE 10– RESPONSABILITE

La responsabilité de Nantes Saint-Nazaire Port ne pourra être engagée en cas de panne ou de dysfonctionnement du réseau de télécommunication utilisé, quelle qu'en soit la cause pour la participation à l'Evènement.

La participation à l'Evènement implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques, des limites et des risques du réseau internet et des technologies qui y sont liées, notamment eu égard aux performances, au temps de réponse, à la sécurité des logiciels et du matériel informatique face aux diverses attaques potentielles du type virus, bombe logique ou cheval de Troie et à la perte ou au détournement de données. En conséquence, le GPMNSN ne pourra être en aucun cas tenu pour responsables des dommages causés au Participant du fait de ces caractéristiques, limites et risques acceptés.

Le GPMNSN ne pourra être tenu pour responsable en cas de modification totale ou partielle, de suspension, d'interruption, de report ou d'annulation de l'Evènement pour des raisons indépendantes de leur volonté. Dans de telles hypothèses, le GPMNSN informera dans les plus brefs délais les participants par une mention sur le site <https://www.bemypart.fr/smart-port-hackathon-au-port-de-nantes-saint-nazaire/>

Le GPMNSN se réserve le droit d'exclure de la participation à l'Evènement toute personne troublant son déroulement. Le GPMNSN ne pourra être tenu pour responsable des conséquences d'une disqualification d'un Participant en raison de sa violation du Règlement.

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.

ARTICLE 11 – CONFIDENTIALITE

Le Participant qui, à l'occasion de l'Evènement, a connaissance d'informations ou reçoit communication de documents ou d'éléments de toute nature, signalés comme présentant un caractère confidentiel est tenu de prendre toutes mesures nécessaires, afin d'éviter que ces informations, documents ou éléments ne soient divulgués à un tiers qui n'a pas à en connaître. Une partie ne peut demander la confidentialité ne peut être requise pour des informations, documents ou d'éléments qui ont été rendus publics.

ARTICLE 12 – PROTECTION DES DONNEES PERSONNELLES

La participation à l'Evènement nécessite la communication des données à caractère personnel du Participant lors de son inscription.

Ces données font l'objet d'un traitement informatisé de données personnelles dont le responsable de traitement est le GPMNSN, 18 quai Ernest Renaud BP 18609 44186 Nantes Cedex 4.

Ce traitement est destiné à l'organisation et à la réalisation du Hackathon.

Les données collectées sont : nom, prénom, adresse électronique, numéro de téléphone portable et/ou fixe, profession.

Elles sont communiquées aux personnes habilitées de l'équipe d'organisation du Hackathon du GPMNSN.

Les données sont conservées jusqu'à la fin de la réalisation de l'Evènement et peuvent être utilisés pour communiquer avec les Participants avant, pendant et après l'Evènement.

Ce traitement repose sur votre consentement.

Conformément au règlement européen 2016/679 du 27 avril 2016, vous bénéficiez du droit de retirer votre consentement à tout moment, du droit d'accès, de rectification, d'effacement et d'opposition, du droit à la limitation du traitement, droit à la portabilité des données, droit de ne pas faire l'objet d'une décision individuelle automatisée (y compris le profilage) en contactant le correspondant

informatique et libertés /délégué à la protection des données à l'adresse suivante : cil@GPMNSN.fr
et vous pouvez introduire une réclamation auprès de la CNIL.

ARTICLE 13 – ANNULATION, SUSPENSION ET REPORT DE L'ÉVÈNEMENT

Le GPMNSN se réserve l'entière discrétion d'annuler ou de suspendre ou de reporter l'Évènement en cas de :

- force majeure ;
- fraude de quelque nature que ce soit.

Le GPMNSN ne pourra être tenu pour responsable d'une annulation ou d'une suspension de l'Évènement conformément au présent Article et aucune indemnité ou compensation ne sera due au Participant.

ARTICLE 14 – INDEPENDANCE

L'inscription et la participation à l'Évènement n'a, en aucune manière, pour effet de créer un lien de subordination entre le GPMNSN et le Participant.

ARTICLE 15 – LOI APPLICABLE

Le Règlement est soumis au droit français.