

Règlement

Hackathon Smart Port

Edition 2022

PREAMBULE

Nantes Saint-Nazaire Port est engagé dans une démarche Smart Port visant à faciliter et accélérer les innovations numériques au profit des activités portuaires.

Nantes Saint-Nazaire Port a organisé un premier Hackathon en novembre 2019 autour de différentes thématiques (optimiser l'attente des navires en escale ; connecter le Port, la ville et les citoyens ; utiliser les données de vent et de hauteur d'eau ; informer en temps réel sur les événements pouvant impacter la circulation sur les voiries portuaires).

Face au succès de ce premier Hackathon, Nantes Saint-Nazaire Port a décidé de renouveler l'évènement et d'organiser un second Hackathon "Smart Port" à la Halle 6 au 42 Rue la Tour d'Auvergne, 44200 Nantes.

L'évènement se déroulera du mardi 22 novembre au jeudi 24 novembre 2022.

Une visite des sites portuaires sera proposée aux participants avant l'évènement.

La participation à cet évènement a pour vocation de permettre à tous les Participants de promouvoir leur savoir-faire et leur créativité auprès d'un large public, faire rayonner leur compétence et se faire connaître au sein de l'écosystème portuaire.

ARTICLE 1 - DEFINITIONS

« **Hackathon** » : désigne l'évènement organisé du mardi 22 novembre au jeudi 24 novembre 2022 par Nantes Saint-Nazaire Port, objet du présent Règlement ;

« **Livrables** » : désigne l'ensemble des supports de restitution (sous quelque forme que ce soit) liés au développement des innovations numériques en réponse aux challenges tels que des maquettes, des développements et 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 physique ou personne morale ayant désigné un représentant au moment de son inscription et participant à l'évènement ;

« **Règlement** » : désigne le présent règlement applicable à l'évènement ;

« **Organisateur** » : désigne Nantes Saint-Nazaire Port en sa qualité d'organisateur de l'évènement.

ARTICLE 2 – OBJET DU HACKATHON

2.1 Principe du Hackathon

Le Hackathon est un évènement lors duquel les Participants se réunissent lors d'un temps imparti pour répondre grâce à des solutions innovantes aux différents challenges listés ci-après.

Le Hackathon est organisé pour permettre à des équipes réunissant participants externes et collaborateurs de Nantes Saint-Nazaire Port de s'associer autour de réflexions communes et de faire émerger des concepts innovants.

2.1 Présentation des challenges

Les challenges du Hackathon sont orientés vers les 3 objectifs majeurs du projet stratégique 2021-2026 de l'Organisateur qui sont les suivants :

- "réussir la transition énergétique, écologique et numérique",
- "conforter le rôle de porte maritime du Grand Ouest",
- "servir le développement économique et social de l'estuaire de la Loire".

Le Hackathon portera autour des cinq challenges innovants suivants:

- **Challenge 1:** Valoriser l'offre immobilière et foncière de Nantes Saint-Nazaire Port ;
- **Challenge 2:** Comprendre la dynamique de la transition énergétique portée par Nantes Saint-Nazaire Port et ses partenaires ;
- **Challenge 3:** Le numérique au service de l'économie circulaire : synergies, échanges, réemploi ;
- **Challenge 4:** Orchestrer et optimiser les transports et flux logistiques sur la zone portuaire ;
- **Challenge 5:** Créer la communauté numérique des salariés de Nantes Saint-Nazaire Port.

Le programme détaillé du Hackathon est mis en ligne à titre indicatif sur le site internet de l'Organisateur à l'adresse suivante : <https://www.nantes.port.fr/fr/hackathon>

ARTICLE 3 – CONDITIONS DE PARTICIPATION AU HACKATHON

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

3.1. Conditions d'inscription

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

Les inscriptions sur le site sont ouvertes au plus tard jusqu'au 15 novembre 2022.

Le Participant formera ou rejoindra une équipe constituée de profils variés mêlant des compétences techniques et créatives.

L'Organisateur accusera réception des inscriptions à l'évènement par courrier électronique à l'adresse email renseignée par les Participants lors de leur demande d'inscription.

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

Du fait d'un nombre de places limitées, l'Organisateur pourra le cas échéant être amené à faire une sélection des Participants à sa propre discrétion.

Un courrier électronique sera adressé aux Participants pour leur signifier si leur inscription a été retenue ou pas.

Le Participant s'engage à ne pas utiliser de fausse identité lors de l'inscription à cet évènement.

3.2 Conditions de participation

Tous les Participants doivent être majeurs.

Tout Participant représentant une personne morale doit veiller à obtenir l'accord de son employeur.

La participation à l'évènement est entièrement gratuite.

Tout Participant renonce à prétendre à une quelconque indemnisation de la part de l'Organisateur du fait de sa participation au présent évènement.

L'évènement ne dépend en aucun cas, même partiellement, du hasard et de la chance. Il ne peut donc pas s'apparenter à une loterie ou à un jeu concours.

Les frais, notamment les frais de déplacement et d'hébergement, restent à la charge exclusive des Participants.

Les repas et boissons sont offerts par l'Organisateur sur le lieu de l'évènement aux Participants.

Chaque Participant se présente avec son propre matériel et ses logiciels. Les Participants restent seuls responsables de leurs matériels et logiciels.

Une connexion internet via le wifi sera disponible durant tout l'évènement.

Du matériel pourra également être mis à disposition des Participants pour produire les différents Livrables attendus. Les données mises à disposition par l'Organisateur et nécessaires à la participation à l'évènement seront également accessibles sur le réseau local via une connexion wifi.

L'Organisateur se réserve le droit d'exclure de la participation à l'évènement toute personne troublant son déroulement. L'Organisateur ne pourra être tenu pour responsable des conséquences de l'exclusion d'un Participant en raison de sa violation du Règlement.

ARTICLE 4 – JURY, EVALUATION ET PRIX

4.1 Jury

Chacun des Livrables sera évalué par le Jury.

La composition du Jury sera rendue publique le jour de la présentation des Livrables et pourra être modifiée à tout moment par l'Organisateur en cas d'indisponibilité non prévue de l'un des membres.

4.2 Présentation

Chaque équipe de Participants présentera son Livrable au Jury sous forme d'un pitch, le 24 novembre 2022.

4.3 Désignation des lauréats

A la suite des différentes présentations des Livrables, le Jury se réunira pour définir les suites qui seront données au Hackathon et désignera la ou les équipe(s) lauréate(s).

Le Jury sera particulièrement attentif à l'innovation et à la valeur créée par le Livrable, que celle-ci soit technologique, écologique, sociale, culturelle, pédagogique, citoyenne, économique, organisationnelle ou créative.

Le Jury est souverain. Il formulera un retour pour chaque projet proposé. Le choix final reste à l'appréciation du jury. Aucune réclamation ne pourra être acceptée suite à la désignation des lauréats.

4.4 Récompenses et développement des concepts innovants

Les Participants pourront être cités sur le site internet et les réseaux de communication de l'Organisateur.

Les lauréats pourront faire l'objet d'un article mis en ligne sur le site internet et sur les canaux de communication de l'Organisateur.

A l'issue du Hackathon, le développement des différents Livrables répondant aux challenges pourra faire l'objet d'une potentielle contractualisation dans le respect des dispositions du Code de la commande publique.

Etant précisé que d'une part, l'Organisateur se réserve expressément le droit de ne pas donner suite au développement des Livrables à l'issue du Hackathon et que d'autre part, l'organisation du présent Hackathon ne saurait constituer une obligation de contractualisation avec les Participants à quelque titre que ce soit.

ARTICLE 5 - DROIT A L'IMAGE

Chaque Participant concède à l'Organisateur ainsi qu'à tous les tiers autorisés par ce dernier, l'autorisation irrévocable de conserver, exploiter et publier toutes les informations (nom, prénom, ville, département de résidence), photographies, images, vidéos le concernant et prises lors de l'évènement.

Les images, photographies et vidéos pourront être exploitées sous tous formes et tous supports connus et inconnus à ce jour.

Chacun des Participants est informé et accepte que son image puisse être montée ou adaptée, en tout ou partie (cadrage, coupure, couleurs, incrustation de titres, logos, commentaires, slogan, etc.), étant entendu que l'Organisateur ainsi que tous les tiers autorisés s'interdisent de procéder à toute exploitation susceptible de porter atteinte à la réputation, à l'intégrité ou à la vie privée des Participants.

Cette autorisation d'exploitation est consentie à titre gracieux à l'Organisateur ainsi que tous les tiers autorisés par ce dernier pour le monde entier et pour une durée de dix (10) ans à compter de la date d'acceptation du présent règlement. 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 6 – PROPRIETE INTELLECTUELLE

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

Chaque Participant garantit l'Organisateur contre tout trouble, action, réclamation, opposition, revendication et éviction en provenance de tiers relatif aux Livrables.

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

Le Participant reconnaît que l'Organisateur entend promouvoir un évènement dont les Livrables produits sont libres de droit. Les Participants acceptent d'ores et déjà le principe d'une licence libre et gratuite à l'égard de leur contribution, cette condition étant essentielle à leur participation au Hackathon.

Les Livrables seront partagés pour une réutilisation libre et gratuite par l'Organisateur notamment dans le respect des quatre libertés suivantes pour les logiciels : la liberté d'utiliser le logiciel ; la liberté de copier le logiciel ; la liberté d'étudier le logiciel ; la liberté de modifier le logiciel et de redistribuer les versions modifiées.

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 compatibles avec les licences du Livrable.

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

La licence libre ne concernera que les contributions originales des Participants, éligibles à la protection du droit d'auteur ou de tout autre droit de propriété intellectuelle.

ARTICLE 7 – CONFIDENTIALITE

Le Participant qui, à l'occasion de l'évènement, 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.

ARTICLE 8 – PROTECTION DES DONNEES PERSONNELLES

La participation à l'évènement 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 l'Organisateur, 18 quai Ernest Renaud BP 18609 44186 Nantes Cedex 4.

Ce traitement est destiné à l'organisation et la réalisation du Hackathon ainsi qu'à la communication autour de l'évènement.

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

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

Les données sont conservées pendant un délai de dix (10) ans.

Ce traitement repose sur le consentement du Participant.

Conformément au règlement européen 2016/679 du 27 avril 2016, le Participant bénéficie du droit de retirer son 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 : dpo@nantes.port.fr. Le Participant peut introduire une réclamation auprès de la CNIL.

ARTICLE 9 – RESPONSABILITE

La responsabilité de l'Organisateur ne pourra être engagée dans le cadre de la participation à l'évènement en cas de panne ou de dysfonctionnement du réseau de télécommunication utilisé, quelle qu'en soit la cause.

La participation à l'évènement 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, l'Organisateur ne pourra être en aucun cas tenu pour responsables des dommages causés au Participant et/ou à son matériel ou logiciel du fait de ces caractéristiques, limites et risques acceptés.

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 10 – ANNULATION, SUSPENSION ET REPORT DE L'ÉVÈNEMENT

L'Organisateur ne pourra être tenu pour responsable en cas de modification totale ou partielle, de suspension, d'interruption, de report ou d'annulation de l'évènement pour des raisons indépendantes de sa volonté ou pour tout autre motif justifié.

Les frais engagés par les Participants ne pourront faire l'objet d'une quelconque indemnisation de la part de l'Organisateur.

Dans de telles hypothèses, l'Organisateur fera son possible pour informer dans les plus brefs délais les Participants par une mention sur le site : <https://www.nantes.port.fr/fr/hackathon> et par email.

ARTICLE 11 – INDEPENDANCE

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

ARTICLE 12 – LOI APPLICABLE

Le Règlement est soumis au droit français.