



## Règlement

### Article 1 – Organisation

Le Fleuve Hackathon 2025 est organisé par le **PETR Ouest Charente – Pays du Cognac**, dans le cadre du projet POST « Tourisme durable polycentrique : Identification d'une stratégie pour la durabilité du secteur » financé par le programme européen Interreg Atlantic Area. L'événement se déroulera les **2 et 9 octobre 2025** et est destiné à faire émerger des projets innovants au service du territoire charentais.

Le hackathon se compose de deux temps forts :

- Une **demi-journée de présentation à distance**, le 2 octobre (matin), pour découvrir les enjeux, les données disponibles et un échange entre participants et l'organisateur.
- Une **journée de création en présentiel** à Châteaubernard, le 9 octobre, pour travailler en équipe, développer les projets accompagnés de coachs et d'experts.

L'événement est co-organisé avec l'appui de partenaires locaux publics et privés.

### Article 2 – Objectifs

L'objectif de cet événement est de faire émerger des **projets innovants** en matière de **tourisme durable** autour du **fleuve Charente**, en mobilisant des compétences pluridisciplinaires et en s'appuyant sur les **données locales du territoire**.

Les participants travailleront en équipe pour imaginer un **projet innovant** à partir de **données touristiques locales** et avec l'appui de **coachs et experts**.

Ce hackathon vise à :

- Encourager l'émergence de projets à impact positif sur l'environnement, l'économie et le territoire autour du **fleuve Charente**.
- Créer une dynamique collaborative autour du **tourisme durable**.
- Valoriser les **données locales** disponibles et stimuler la **créativité collective**.

### **Article 3 – Participation**

Le hackathon est **ouvert à tous** à partir de **18 ans** : étudiants, professionnels, habitants, collectivités, associations, entrepreneurs, demandeurs d'emploi...

Chaque participant devra s'inscrire en ligne via un formulaire fourni par l'organisateur.

Les inscriptions sont **gratuites**, mais **obligatoires**, dans la limite des places disponibles. L'inscription comprend les repas du jour en présentiel (9 octobre).

Les équipes seront constituées de **3 à 6 personnes**, en veillant à favoriser la **pluridisciplinarité, la mixité et la parité**. Les participants peuvent constituer leur équipe ou rejoindre une équipe.

Les participants s'inscrivent individuellement ou en équipe. Les participants individuels seront répartis en équipe comprenant chacune 3 à 5 participants.

La présence physique des participants par équipe en permanence sur le lieu du hackathon est obligatoire.

Le participant garantit à l'Organisateur qu'il dispose lors de son inscription et pour toute la durée du 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.

L'Organisateur accusera réception des inscriptions au hackathon 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 participants s'engagent à fournir, lors du hackathon, des créations originales et personnelles n'ayant fait l'objet d'aucune diffusion ou publication sous n'importe quelles formes, conditions et supports que ce soient en outre toutes les publications, projets doivent appartenir au participant. Les responsabilités civiles ou pénales de l'Organisateur ne seront pas engagées en cas de présentation, par l'un des participants, de créations non originales et/ou non personnelles. Chaque participant est responsable des créations qu'il présente. Chaque participant concède à l'Organisateur, à ses représentants, prestataires, partenaires, et à toute personne agissant sous ses ordres ou avec sa permission l'autorisation irrévocable de publier toutes les photographies, images, vidéos prises lors de l'évènement.

L'Organisateur et les Référents ne fourniront nulle autre prestation que celles de la restauration lors du hackathon le 9 octobre (Petit-déjeuner, Déjeuner). Ainsi, les frais et notamment les frais nécessaires pour se rendre sur le lieu du Fleuve Hackathon 2025, les frais d'hébergement, les frais de restauration (autre que ceux indiqués dans le présent règlement), restent à la charge exclusive du Participant.

Cas de participation d'une structure de l'enseignement supérieur. Dans ce cas, les frais de déplacement peuvent être pris en charge, dans le cas où la structure n'a pas budget alloué à ce type de déplacement. Les frais de déplacements peuvent être pris en charge sur présentation de justificatif dans la limite du budget alloué par l'Organisateur. Le remboursement se fait à la structure et non à titre individuel.

## **Article 4 – Déroulement**

Les inscriptions au hackathon sont ouvertes du 15/06/2025 au 30/08/2025. Toute participation enregistrée après ce délai, ne sera pas prise en compte. Le hackathon débute le 02/10/2025 à 9h prendra fin le 09/10/2025 à 19h.

- **Phase 1 – Présentation (en visio) :**

Le **jeudi 2 octobre matin de 9h à 11h**, une session en ligne permettra aux participants de découvrir : Les enjeux du territoire ; Le thème du hackathon ; Les données disponibles ; Session de questions/réponses ; Les modalités de participation

- **Phase 2 – Hackathon (en présentiel) :**

Le **jeudi 9 octobre**, les participants se réuniront à **l'hôtel l'Yeuse, Châteaubernard (16)** pour une journée de création collective. Des **coachs experts** accompagneront les équipes tout au long du processus. L'Organisateur se réserve le droit d'orienter les équipes.

Les équipes auront la journée pour créer un projet concret, sous forme d'une **idée, d'un prototype ou d'un visuel**. Un **pitch de 5 minutes** sera présenté devant un **jury local** en fin de journée.

Chaque équipe devra, au terme du hackathon, présenter un **projet concret** sous forme de :

- Pitch oral de 5 minutes
- Support visuel (maquette, présentation, prototype, etc.)

## **Article 5 – Détermination des gagnants et récompenses**

Les équipes gagnantes seront déterminées par un jury composé des membres de l'Organisateur et des partenaires de l'écosystème, de partenaires du Hackathon et de professionnels externes reconnus.

Les gagnants seront sélectionnés parmi les participants au hackathon ayant effectivement rempli cumulativement les conditions suivantes :

- remplir les conditions de participation telles que prévues au présent Règlement

- avoir participé au hackathon Fleuve Hackathon 2025
- avoir été présent lors de la soumission de leur prototype le 9/10/2025, ou le cas échéant, avoir l'accord des membres constituant son équipe de ne pas y participer.

Le jury désignera les équipes lauréates sur la base des critères suivants :

- **Innovation, originalité** et créativité
- **Faisabilité technique et opérationnelle**
- Intérêt pour le territoire et les usagers
- **Impact environnemental**
- Qualité du pitch et du travail en équipe

Un ou plusieurs **projets lauréats** seront sélectionnés par le jury.

## **Article 6 – Dotation du Hackathon**

Le hackathon est doté de deux (2) prix différents dont la dénomination sera donnée lors du lancement du hackathon.

## **Article 7 – Attribution des Lots**

Les lots seront adressés par l'Organisateur aux gagnants à la fin du hackathon. Avant la remise de son lot, chaque participant de l'Équipe gagnante devra remplir les conditions définies dans le Règlement et justifier de son identité. Les participants autorisent ainsi l'Organisateur à effectuer toute vérification relative à leur identité.

## **Article 8 – Partenaires**

Le hackathon est organisé en partenariat avec Grand-Cognac

Il bénéficie du soutien financier du programme de l'Union Européen, Interreg Atlantic Area.

## **Article 9 – Propriété intellectuelle**

Le participant déclare disposer de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle ou être dûment autorisé à agir au nom et pour le compte du ou des titulaire(s) des droits de l'application. Le participant reconnaît être informé qu'il sera tenu pour seul responsable en cas d'inexactitude de la présente déclaration et de violation de son obligation de garantie, l'Organisateur et ses partenaires étant garanti contre tous recours de tiers à cet égard.

L'Organisateur s'engage donc à ce que les participants soient reconnus et cités comme les auteurs originaux de leurs créations et garantie leur droit moral conformément aux articles L121-1 du code de la Propriété Intellectuelle. En contrepartie, pour le monde entier et pour la durée légale de protection des droits d'auteurs, les participants renoncent de manière définitive, à faire valoir les droits suivants et ce, peu importe les supports, médias, procédés techniques et formats en question, et quelque qu'en soit la destination :

- S'opposer à toute reproduction de l'oeuvre à toute incorporation de l'oeuvre dans une oeuvre collective ;
- S'opposer à toute création et reproduction d'oeuvres dérivées ;

- S'opposer à toute distribution d'exemplaires ou d'enregistrements de l'oeuvre ;
- S'opposer à toute présentation, représentation ou communication de l'oeuvre sous n'importe quelle forme que ce soit ;
- Si l'oeuvre est une base de données, s'opposer à toute extraction ou réutilisation de parties substantielles de l'oeuvre ;
- S'opposer à toute modification en vue d'une réutilisation ;
- S'opposer à toute commercialisation de son oeuvre et à toute demande de gains autre que la dotation.

## **Article 10 – Responsabilité**

L'Organisateur ne saurait être tenu responsable au cas où un ou plusieurs participants ne pourraient parvenir à s'inscrire du fait de tout défaut technique ou de tout problème lié notamment et non limitativement à/aux (1) l'encombrement du réseau ; (2) une erreur humaine ou d'origine électrique ; (3) toute intervention malveillante ; (4) la liaison téléphonique ; (5) matériels ou logiciels ; (6) tous dysfonctionnements de logiciel ou de matériel ; (7) un cas de force majeure ; (8) des perturbations qui pourraient affecter le bon déroulement du hackathon.

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.

L'Organisateur ne pourra être tenu responsable si les données relatives à l'inscription d'un participant ne lui parvenaient pas pour une quelconque raison ou lui arriveraient illisibles ou impossibles à traiter. L'Organisateur se réserve le droit d'exclure de la participation au présent hackathon toute personne troublant le déroulement du concours.

L'Organisateur se réserve la faculté d'utiliser tout recours et notamment de poursuivre en justice quiconque aurait triché, fraudé, truqué ou troublé les opérations décrites dans le présent règlement, ou, aurait tenté de le faire.

Tout participant au hackathon qui serait considéré par l'Organisateur comme ayant troublé le 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.

Chaque participant est responsable de son matériel et de ses données.

## **Article 11 – Données personnelles**

En application de la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants inscrits au Concours disposent des droits d'opposition, d'accès, de rectification et de suppression des données personnelles les concernant en écrivant à l'Organisateur à l'adresse suivante : [contact.petr@grand-cognac.fr](mailto:contact.petr@grand-cognac.fr)

## **Article 12 – Autorisation de reproduction de l'image**

Du fait de sa participation au Fleuve Hackathon et son acceptation du présent règlement, le Participant donne l'autorisation à l'Organisateur et aux Référents 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 à caractère purement commercial.

Conformément aux dispositions relatives au droit à l'image, le Participant autorise l'Organisateur et les Référents 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 cinq (5) 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.

## **Article 13 – Force majeure et modification**

En cas de force majeure ou pour des raisons logistiques, l'organisateur se réserve le droit de modifier les dates, lieux ou conditions du hackathon. Toute modification sera communiquée aux participants inscrits.

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

Toute modification du règlement donnera lieu à un avenant et entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne. Tout participant sera réputé l'avoir accepté du simple fait de sa participation au Concours, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Concours.

## **Article 14 – Attribution de compétence**

Les participants admettent sans réserve que le simple fait de participer à ce Concours les soumet obligatoirement à la réglementation française applicable aux jeux et concours. Les contestations ne sont recevables que dans un délai d'une semaine après la clôture du Concours sous forme de lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse de l'Organisateur. En cas de désaccord persistant relatif à l'application et/ou à l'interprétation du présent règlement, et à défaut d'accord amiable dans un délai de deux mois à compter de la réception de la contestation par l'Organisateur, tout litige sera soumis aux tribunaux compétents.

Le règlement est soumis à la loi française. En cas de contestation, les parties s'efforceront de régler leur litige à l'amiable. Tout litige né à l'occasion du Concours qui ne pourrait être réglé à l'amiable, sera soumis aux tribunaux compétents de la ville de Poitiers.

## **Article 15 – Acceptation du règlement**

La participation au Fleuve Hackathon 2025 implique l'**acceptation pleine et entière** du présent règlement. Celui-ci est consultable en ligne et pourra être modifié si nécessaire.

Pour toute question, vous pouvez contacter l'organisateur via l'adresse [contact.petr@grand-cognac.fr](mailto:contact.petr@grand-cognac.fr)

Etablie le 06 juin 2025, à Jarnac