



HACKATHON TOURISME ESTUAIRE DE LA SEINE

Règlement (v.2.1)

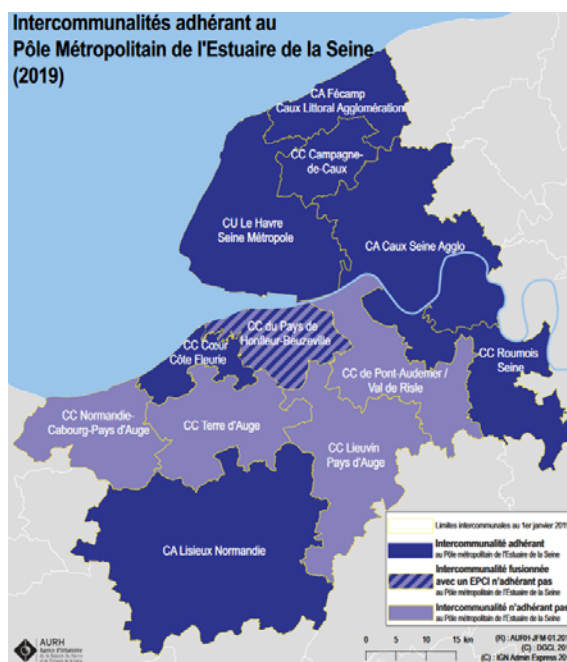


Mars 2019

Préambule

Le Pôle métropolitain de l'estuaire de la Seine est un syndicat mixte fermé constitué de huit établissements publics de coopération intercommunale regroupant près de 575 000 habitants.

- CA de Fécamp Caux Littoral
- CC Campagne-de-Caux
- CU Le Havre Seine Métropole
- CA Caux Seine Agglo
- CC Roumois Seine
- CC du Pays de Honfleur-Beuzeville
- CC Cœur Côte Fleurie
- CA Lisieux Normandie.



Destiné à développer et faire rayonner l'estuaire de la Seine qui constitue un bassin de vie cohérent et à fort potentiel, le **Pôle métropolitain** est un outil de coopération entre les territoires souhaitant faire avancer des projets d'intérêt public commun qui gagnent à être portés collectivement

Il constitue une communauté de projets permettant de défendre ensemble les intérêts des territoires qui le composent, tant au niveau régional que national, sans jamais se substituer à elles.

Les **hackathons** sont un outil d'innovation précieux. En faisant collaborer des profils variés autour d'une problématique commune, ils incitent à la création de solutions inédites et permettent à certains talents de montrer leur savoir-faire. Ces événements représentent aussi une expérience unique pour les participants qui mettent à l'épreuve leur créativité, leur capacité et leur endurance intellectuelle le temps d'un week-end.

Afin de favoriser la réutilisation des **données** numériques libérées dans le cadre de l'ouverture de sa plateforme de données ouvertes (« open data » : <https://data.estuairedelaseine.fr>), le **Pôle métropolitain** organise un **hackathon** réunissant des entreprises, startups, développeurs et étudiants souhaitant créer en mode collaboratif des produits numériques à partir de ces données libérées ou mises à disposition.

Le **Pôle métropolitain** a choisi le thème du **tourisme** pour l'année 2019.

Le **tourisme** exploite le **patrimoine** naturel et culturel et distingue des **destinations** remarquables. Il valorise des services associés, comme l'**accueil**, l'**hébergement**, la **restauration**, la **mobilité** et contribue à l'**attractivité du territoire**.

Très peu exploité par les hackathons, le **tourisme** s'inscrit dans la stratégie touristique qui est menée pour l'estuaire de la Seine. Il est donc opportun de l'organiser à **Deauville**, haut lieu touristique.

Article 1. Objet du Hackathon

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, en continu, en équipes, durant une période de temps donnée.

Le **Hackathon Tourisme** s'inscrit dans le thème du développement touristique. Il s'agit d'exploiter la créativité et le numérique pour proposer des nouveaux concepts, œuvres, produits, développements, prototypes, autour des activités touristiques.

L'objectif du **Hackathon Tourisme** est de répondre à des problèmes identifiés par les acteurs du tourisme et des partenaires mais aussi de laisser libre court à la créativité des participants pour esquisser de **nouvelles applications** (site internet, cartographie, applications web ou mobiles, objets connectés, réalité augmentée, intelligence artificielle...) qui valorisent et dynamisent l'offre touristique et les produits touristiques de l'estuaire de la Seine.

Le Hackathon « **Tourisme Estuaire de la Seine** » ci-après désigné par **Hackathon Tourisme** est un concours gratuit sans obligation d'achat. **Il met en compétition des équipes de participants inscrits individuellement, en leur nom propre, qui construisent ensemble une œuvre collective.**

Le règlement n'est donc ni un appel à projets, ni un cahier des charges. Les participants restent libres de choisir leurs données, leurs outils, leurs méthodes, dans le respect des conditions d'utilisation de ceux-ci et notamment de leurs licences d'exploitation.

Article 2. Entité organisatrice

Le **Hackathon Tourisme** est organisé par le **Pôle métropolitain de l'estuaire de la Seine** ci-après désigné **Pôle métropolitain** (<https://www.estuairedelaseine.fr>), représenté par Florence DUBOSC, en qualité de directrice du Pôle métropolitain de l'estuaire de la Seine.

Il est mis en œuvre par le **Pôle métropolitain**.

Le hackathon a pour partenaires :

- L'Agence d'Urbanisme de la Région du Havre et de l'Estuaire de la Seine (**AURH**).
<https://www.aurh.fr/>
- L'agence **Calvados Attractivité** (Calvados Tourisme).
<https://www.calvados-tourisme.com/>
- L'agence de développement touristique de l'Eure, **Eure Tourisme**.
<https://presse.eure-tourisme.fr/Presse>
- L'agence d'attractivité **Latitude Manche**.
<https://www.maviedanslamanche.fr/latitude-manche/>
- Le service tourisme du Département de l'Orne, **Orne Pure Normandie**
<https://www.ornetourisme.com/>
- L'agence **Seine-Maritime Attractivité** (SMA).
<https://www.seine-maritime-attractivite.com/fr>
- L'Association des Directeurs Généraux des Communautés de France (**ADGCF**).
<https://www.adgcf.fr/>
- La fondation **Openstreetmap** (OSMF) et l'association OpenStreetMap France (OSM-FR). <https://www.openstreetmap.org>
- L'association **OpenData France**.
<http://www.opendatafrance.net/>
- La boutique **LDLC Rouen**.
<https://www.ldlc.com/magasins-ldlc/magasin-470033/76-ldlc-rouen/>
- La Chambre de Commerce et d'Industrie Seine Estuaire (**CCI Seine Estuaire**).
<https://www.seine-estuaire.cci.fr/>
- Le **Comité Régional de Tourisme de Normandie** (CRT Normandie)
<http://www.normandie-tourisme.fr/>
- La Direction Générale des Entreprises (**DGE**), le réseau national d'incubateurs et d'accélérateurs du tourisme **France tourisme Lab**
<https://www.entreprises.gouv.fr/tourisme/france-tourisme-lab>
- La Direction Régionale des Entreprises, de la Concurrence, de la Consommation, du Travail et de l'Emploi en Normandie (**DIRECCTE Normandie**).
<http://direccte.gouv.fr/>
- La fédération régionale des **offices de Tourisme de Normandie** (OTN).
<https://www.otnnormandie.fr/>
- Le groupement d'intérêt public (GIP) **Un été au Havre**.
<https://www.uneteauhavre.fr/fr>
- L'Institut national de l'information géographique et forestière (**IGN**). <http://www.ign.fr/>
- La région **Normandie**, coordination régionale de l'information géographique en Normandie (**CRIGE Normandie**) <https://www.crige.normandie.fr/crige>
<https://www.normandie.fr/>
- La société **5D**. <https://5d-impression.com/>
- La société **Initio**, <https://www.initio-info.fr/>
- La société **Kisio Digital**, <http://www.kisio.org/> et <https://www.navitia.io>
- La société **Openagenda SAS**. <https://openagenda.com/>
- **Twelve Solutions** <https://twelve.solutions/>

Article 3. Date et lieu

Le **Hackathon Tourisme** se déroule :

- en **présentiel** ;
- du **vendredi 22 mars 2019** à partir de **17h** jusqu'au **samedi 23 mars 2019** à **17h (24 heures)**.
- Au sein de l'**Atelier Hoche** (la Closerie) à **Deauville** dans le département du Calvados, ci-après désigné **Atelier Hoche**.

L'**Atelier Hoche** est un établissement du complexe hôtelier « La Closerie » ; il est situé au 156 avenue de la République à Deauville (14) : <http://www.lacloseriedeauville.com/contact-acces-deauville.html>

Article 4. Annonce du Hackathon Tourisme

L'événement est annoncé :

- Lors des réunions et rendez-vous organisés par le **Pôle métropolitain** ;
- Sur les site Internet et compte Twitter® du **Pôle métropolitain** ;
- Par communiqué de presse ;
- Par plusieurs influenceurs, blogueurs ou incubateurs, accélérateurs ;
- Auprès de l'Université du Havre et d'écoles de l'Estuaire de la Seine.

Les **partenaires** de l'évènement assurent également un relais en termes de communication par leurs propres canaux.

Article 5. Conditions et modalités de participation

Art. 5.1 Conditions d'inscription

Le **Hackathon Tourisme** est ouvert à toute personne physique âgée de dix-huit (18) ans minimum.

La participation au **Hackathon Tourisme** est **gratuite**. La participation implique une inscription préalable sur le site internet : <https://hackathon-estuaire.fr/>

Les **inscriptions** se font exclusivement en ligne à **partir du 22 février 2019** et **se clôtureront dès que la jauge des 50 participants sera atteinte**. Aucune inscription ne sera prise en compte après cette clôture.

Le nombre maximum de participants est fixé à **50 personnes**. Une sélection interviendra dans le cas d'un trop grand nombre d'inscriptions.

Le **Pôle métropolitain** se réserve le droit de refuser toute demande d'inscription incomplète ou ne correspondant pas à ses attentes.

Par leur inscription, les participants acceptent expressément l'intégralité des dispositions du présent règlement.

Les **informations** devant être indiquées sur le **formulaire d'inscription** au **Hackathon Tourisme** sont les suivantes :

- Nom (obligatoire),
- Prénom (obligatoire),
- E-mail (obligatoire),
- Téléphone (obligatoire),
- Adresse complète (facultatif),
- Situation « Vous êtes » (catégories de participants) (obligatoire),
- Entreprise, organisation, association, école (obligatoire),
- Taille (tee-shirt),
- Case à cocher d'acceptation du présent règlement (obligatoire).

La personne dûment inscrite au **Hackathon Tourisme** est ci-après dénommée le **participant**.

A la suite de l'inscription, le **participant** reçoit une confirmation de prise en compte par e-mail. A l'issue de la clôture des inscriptions, une confirmation définitive est adressée à chaque **participant**, après sélection éventuelle s'il y a un trop grand nombre d'inscrits.

Art. 5.2 Acceptation du règlement

La participation à ce **Hackathon Tourisme** entraîne l'acceptation pure et simple par les participants de la totalité du présent règlement et des règles de déontologie sur Internet.

Le présent règlement peut être consulté et imprimé à tout moment depuis le site internet officiel <https://hackathon-estuaire.fr/> et sera consultable sur le lieu de l'événement.

Art. 5.3 Experts, coachs, fixeurs, facilitateurs

Pour accompagner les équipes, plusieurs **experts** seront présents. Ces **experts** ne sont pas assignés à une équipe, tous les participants peuvent donc les solliciter. Ce sont des spécialistes qui se rendent disponibles pour aider et répondre aux questions des participants, les accompagner dans la mise au point de leur solution.

Les **experts** seront sélectionnés par le **Pôle métropolitain**.

Les **coachs** accompagnent les équipes le jour du **Hackathon Tourisme**, aux différentes étapes. Le rôle du **coach** est d'aider les équipes à développer le potentiel de leur idée et à la présenter de la meilleure façon possible. Le soutien apporté est avant tout méthodologique.

Les **coachs** sont des personnels du **Pôle métropolitain**, de l'**AURH** et de l'entreprise « **NOD-A** » (<http://makestorming.com/nod-a>) qui accompagnent le **Hackathon Tourisme**.

Les **coachs** seront présents aux principales phases et répondront à toutes les demandes de soutien.

Art. 5.4 Conditions de participation

Le participant doit être inscrit préalablement au **Hackathon Tourisme**.

Les participants devront réaliser un projet conforme à l'objet du **Hackathon Tourisme** défini à l'Article 1 du présent règlement.

Pour participer au **Hackathon Tourisme**, les participants devront se rendre dans les locaux cités à l'Article 3 et ils disposeront d'une durée définie au même article. Pour la réalisation de leur projet, les participants seront installés dans des espaces dédiés au sein de l'**Atelier Hoche**.

Art. 5.5 Conditions matérielles

Chaque participant recevra un **kit de bienvenue** à l'entrée du **Hackathon Tourisme**.

Du **matériel de créativité** sera mis à disposition des participants : paper board, papeterie (« Post-It »), feutres, etc. **Chaque participant devra se présenter avec son propre matériel, en particulier informatique**, et ses logiciels. Le **Pôle métropolitain** se réserve toutefois le droit de refuser l'accès dans les locaux de tout matériel qui ne serait pas conforme aux installations électriques ou aux normes en vigueur dans l'établissement, notamment en termes de risque incendie.

Il est conseillé d'être équipé de son propre appareil connectable à Internet (ordinateur portable, tablette, smartphone...). **Il n'y aura pas de prêt personnel de matériel informatique.**

Le participant est responsable de ses matériels et logiciels. Il est aussi responsable d'éventuels dommages qui pourraient survenir sur ses matériels et logiciels dans le cadre du **Hackathon Tourisme** mais aussi des dommages causés par lui ou ses matériels à des biens ou à toute personne dans le cadre de la manifestation précitée.

L'**atelier Hoche** mettra notamment à la disposition des participants :

- Une prise de **courant** électrique par participant.
- Une connexion **Wi-Fi** avec l'accès internet (haut débit) ;

L'**accès à l'internet haut-débit** sera fourni par l'organisation.

Une solution d'impression de type laser couleur, format de papier A4 sera accessible aux participants.

Tout au long de l'événement, des boissons et petits encas seront à la disposition des participants dans la salle de réception.

Art. 5.6 Équipes

Les **équipes** seront constituées le soir du 22 mars 2019.

Les **équipes** seront constituées de **sept personnes**, de **compétences variées**, de statuts, professions et âges différents.

Ces équipes pluridisciplinaires seront constituées :

- Par le **porteur de projet** qui fera partie de l'équipe,
- par les organisateurs, notamment **sur la base des informations recueillies lors des inscriptions.**

L'hétérogénéité des équipes est un principe du **Hackathon**

Les équipes travailleront sur des **thématiques imposées.**

Art. 5.7 Thématiques, enjeux, défis

Le concours portera sur huit enjeux touristiques au choix :

- Enjeu n°1, **Fleuve et mer.**
- Enjeu n°2, **Culture et patrimoine.**
- Enjeu n°3, « **Slow tourisme** ».
- Enjeu n°4, **Loisirs et sport.**
- Enjeu n°5, **Handicap.**
- Enjeu n°6, **Aménités, équipements, services.**
- Enjeu n°7, **Tourisme d'affaires.**
- Enjeu n°8, **Mobilités.**

Art. 5.8 Langue du Hackathon

La langue officielle du **Hackathon Tourisme** est le français.

Art. 5.9 Déroulement

Le **Hackathon Tourisme** se déroule comme suit :

- 17h00 : **Accueil** des participants,
- **18h00 : Lancement officiel** du **Hackathon Tourisme**,
- 18h30 : Mieux se connaître (« Ice breaker »),
- 19h00 : Présentation des **défis**,
Découverte de la plateforme - Temps d'idéation et d'inspiration...
- 21h00 : Dîner,
- **Durant toute la soirée et la nuit, les équipes travaillent sur leurs projets, leur mise en forme et leur prototypage.**
- 08h00 : Petit-déjeuner.
- **Durant toute la matinée, les équipes « challengent » leur projet, font évoluer leur prototypage et préparent leurs pitches.**
- 12h00 : Lunch
- 14h30 : **Démarrage des présentations (« pitches »).**
- 15h00 : Délibération, remise des prix et cocktail de clôture.

Art. 5.10 Accès au public

Le public n'est pas autorisé à accéder aux espaces dédiés au Hackathon Tourisme, sauf lors de la remise des prix.

Article 6. Présentation, sélection, dotations

Art. 6.1 Présentation des projets (« pitch »)

A l'issue du **Hackathon Tourisme**, les **participants** des équipes ou leurs représentants disposeront de quelques minutes (temps très court) pour présenter et soutenir leur **projet** devant le **jury** (« **pitch** »). Le format de restitution est libre. Le **pitch** pourra être filmé.

Art. 6.2 Fiches projets

Outre leur **pitch** devant **jury**, les **participants** devront remettre au **Pôle métropolitain** une documentation écrite de leur projet. **Cet écrit sera réalisé selon une fiche type d'identification du projet et sera remplie avec les organisateurs.**

Art. 6.3 Sélection et désignation des projets lauréats

Le **jury** évaluera la création, les **produits**, les **nouvelles applications** définies à l'article 1 (site internet, cartographie, applications web ou mobiles, objets connectés, réalité augmentée, intelligence artificielle...) qui leur seront soumis en fonction de différents **critères d'évaluation** :

- L'**intérêt** du projet pour le développement touristique.
- La **faisabilité** technique, humaine et financière de la proposition, son potentiel de développement et sa pérennisation, son modèle économique.
- L'**expérience utilisateur**, l'ergonomie dans le cadre d'une création numérique, la compréhension par le citoyen dans le cadre d'une œuvre.
- La qualité de la **présentation orale**.
- L'**originalité** de la création.

Le **jury** sera composé de personnalités expertes et compétentes dans les domaines du développement touristique, du numérique et des politiques publiques.

La décision du **jury** ne pourra en aucun cas être contestée par les participants. **De ce fait, aucune réclamation ne pourra être présentée suite à la désignation des gagnants.** Les prix seront remis aux participants composant les équipes gagnantes à l'issue du **Hackathon Tourisme**. Les prix seront acceptés tels qu'ils sont annoncés. **Aucun changement pour quelque raison que ce soit ne pourra être demandé par les gagnants. Aucune contrepartie ne pourra être demandée par les gagnants sous quelque forme que ce soit, totalement ou partiellement.**

Art. 6.4 Dotations

Les **lauréats** du **Hackathon Tourisme** se verront attribuer des récompenses. La liste de ces prix sera présentée sur le site internet de l'évènement.

Le montant cumulé de la valeur commerciale des récompenses ne justifie pas une publicité.

Les **récompenses** seront remises lors de la cérémonie officielle qui clôturera le **Hackathon Tourisme** le samedi 23 mars 2019 à partir de 15h.

Ces prix seront remis à chaque membre des équipes **lauréates**. Il est prévu sept lots individuels sur la base d'équipes de sept personnes :

- Si l'équipe lauréate a moins de sept participants, le ou les lot(s) restant(s) sera(seront) attribué(s) par tirage au sort parmi les membres d'équipes non lauréates.
- Si l'équipe lauréate a plus de sept participants, les membres s'entendront sur la répartition des lots.

En cas d'impossibilité ou d'absence, le lauréat pourra retirer son prix auprès du Pôle métropolitain **avant le 31 mai 2019**, au 4 quai Guillaume Le Testu, 76600 Le Havre. Passée cette date, le lot restera propriété de l'organisateur.

Les lots non attribués resteront la propriété du **Pôle métropolitain**.

Article 7. Garanties et responsabilités

Le participant s'engage à fournir des informations exactes le concernant.

Chaque membre d'une équipe participante garantit qu'il est bien co-auteur et co-titulaire des droits de propriété intellectuelle du document de présentation du produit proposé ainsi que du produit soumis.

Le participant déclare et garantit au Pôle métropolitain de disposer de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle afférents aux créations constitutives du projet qu'il réalise dans le cadre du **Hackathon Tourisme** 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. Le participant garantit au **Pôle métropolitain** contre tous recours de tiers à cet égard et reconnaît être informé qu'il sera tenu pour seul responsable en cas de violation de la présente obligation de garantie.

Chaque membre d'une équipe participante garantit que son produit est original et inédit, qu'elle ne porte atteinte aux droits d'auteur d'aucun tiers et que l'ensemble des éléments qui la composent, ainsi que toutes les informations qu'il communique dans le cadre du document de présentation du produit sont exactes, fiables et complètes.

Le participant s'engage à respecter les conditions d'utilisation des documents, données, métadonnées, services, logiciels et infrastructures qui seront mis à sa disposition par le **Pôle métropolitain**, l'**AURH** et leurs **partenaires** durant le **Hackathon Tourisme** et sera seul responsable en cas de recours de tiers résultant d'utilisations non conformes qu'il réaliserait de ceux-ci.

Le participant s'engage à respecter le bon usage des locaux de l'atelier Hoche.

Le **participant** renonce à tout recours dirigé contre le **Pôle métropolitain** ou l'**AURH** portant sur les conditions d'organisation du **Hackathon Tourisme**, son déroulement ou ses résultats. Les participants sont seuls responsables des dommages causés par eux ou par leurs matériels à des personnes ou à des biens dans le cadre du **Hackathon Tourisme**. Il fait son affaire de sa couverture par sa propre assurance **responsabilité civile**.

Le **Pôle métropolitain** se réserve le **droit d'exclure de la participation** au présent **Hackathon Tourisme** toute personne troublant son bon déroulement.

Article 8. Modification et annulation

Le **Pôle métropolitain** se réserve le droit de prolonger, d'écourter, de modifier, de reporter ou d'annuler le présent **Hackathon Tourisme** à tout moment en cas d'événement qualifié de force majeure, tel que ceux reconnus par la jurisprudence française, sans qu'il puisse être prétendu à aucune indemnité par les participants. Dans la mesure du possible, ces modifications ou changements feront l'objet d'une information préalable par tous moyens appropriés.

Article 9. Droits d'auteur et licences

Chaque **production** dans le cadre du **Hackathon Estuaire** dans lequel interviennent plusieurs **participants** constitue une **œuvre collective de collaboration**. Le **participant** ne pourra pas en revendiquer sa propriété exclusive. Le **Pôle métropolitain coordinateur de cette œuvre collective, projet et documentation afférente, garantit son usage ultérieur au moyen d'une licence ouverte**.

La licence la plus appropriée est la licence « **Creative Commons Attribution 4.0 France** » consultable au lien : <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.fr>. Cette licence encourage la diffusion d'œuvres ainsi que la possibilité de les réutiliser. En France, une œuvre entre dans le domaine public 70 ans après le décès de son auteur.

Pour comprendre les différentes licences Creative Commons : <https://coreight.com/content/guide-licences-creative-commons>

Art. 9.1 Licence CC-BY-SA

Cette licence, adossée au présent règlement, reconnaît au Pôle métropolitain et aux créateurs le droit de paternité sur leurs œuvres. Le Pôle métropolitain et l'AURH s'engagent à ce que les participants soient reconnus et cités comme les co-auteurs de leur création.

Cette licence permet aussi au Pôle métropolitain et à l'AURH de :

- « Partager – copier, distribuer et communiquer les créations des participants par tous moyens et sous tous formats »
- « Adapter – remixer, transformer et créer à partir du matériel pour toute utilisation, sauf commerciale »

Les participants renoncent donc, de manière définitive, à faire valoir les droits suivants et ce quels que soient les supports, médias, procédés techniques et formats en question.

Les participants ne pourront donc pas s'opposer à :

- Toute présentation, représentation ou communication de l'œuvre sous quelque forme que ce soit.
- Toute distribution d'exemplaires ou d'enregistrement de l'œuvre.
- Toute création ou reproduction d'œuvres dérivées à partir de l'œuvre qu'ils ont réalisée.
- Toute reproduction de l'œuvre, toute incorporation de l'œuvre dans une œuvre collective.
- Toute modification en vue d'une réutilisation.

Le *Pôle métropolitain* et tous les ré-utilisateurs d'une manière générale s'engagent à se conformer à cette même licence pour les réutilisations faites des différents projets des participants (« **share-alike** »).

Art. 9.2 Application de la licence CC-BY-SA aux productions du Hackathon

Toutes les productions des équipes participantes seront placées sous licence **CC-BY-SA**. Les organisateurs reconnaissent que la licence **CC-BY-SA ne concerne que le concept, la spécification ou scénario d'usage, les éléments vidéo, copies d'écran (screenshots), montage vidéo (screencast), maquette (mock-up) illustrant le prototype ou produit développé, ainsi que la présentation de leur équipe.**

Les organisateurs sont donc libres de reproduire les productions, **excepté le code des prototypes développés**, de les distribuer, de les communiquer au public et de les modifier. En cas de modification, transformation ou adaptation des productions, les organisateurs ne pourront distribuer l'œuvre dérivée qui en résulterait que dans les termes de la licence.

Par exception à la licence citée ci-dessus, **sont exclus du champ de la licence CC-BY-SA les codes produits par les participants dans le cadre du développement d'application, ainsi que les logiciels et algorithmes ayant servi à la production de leur produit.**

Art. 9.3 Protection de certaines données propriétaires mises à disposition par le Consortium pour la base de données touristique normande et par l'Institut Géographique National (IGN)

Certaines données mises à disposition dans le cadre du hackathon sont en licence propriétaire (données numériques, photographies, textes, documents). Elles sont toutefois mises à la disposition des participants au cours du Hackathon Tourisme par les organisateurs, les partenaires et/ou les porteurs de projets et demeurent la propriété exclusive de ceux-ci.

Les participants s'engagent à utiliser les données de façon à ce qu'elles restent divisibles du reste et ne soient pas régies par une ou des licences libres.

De manière absolue, le droit moral de l'auteur ou des auteurs des données est réservé et les participants ne pourront utiliser les données que dans le strict respect de ce droit.

L'autorisation, pour les participants, d'utiliser les données telles que mises à disposition par les partenaires et/ou les porteurs de projets ou sous une forme dérivée est limitée à la durée du *Hackathon Tourisme*.

Pour toute utilisation des données en dehors du cadre du *Hackathon Tourisme*, un nouveau contrat devra impérativement être conclu entre le **participant** et les **organisateur**s, les **partenaires** et/ou les **porteurs de projets**.

En particulier, concernant les données dite « Offre touristique en Normandie », celles-ci sont mises à disposition des candidats sous forme de flux XML ou de fichiers au format CSV par le Consortium pour la base de données touristique normande. Les candidats s'engagent à réserver l'utilisation de ces données aux développements produits dans le cadre du hackathon exclusivement. Les candidats qui souhaitent pouvoir disposer de ces données dans un autre contexte pourront en faire la demande au Comité Régional de Tourisme de Normandie à l'adresse suivante : bdd@normandie-tourisme.fr. Tout stockage de données, par exemple dans des fichiers Excel, pour utilisation à d'autres fins que la réalisation d'un projet dans le

cadre du présent Hackathon (prospection commerciale, revente de fichier, etc.) **est donc strictement proscrite**. Par ailleurs, le Consortium prend des engagements vis à vis des professionnels du tourisme pour le respect du Règlement pour la Gestion des Données Personnelles (RGPD) et le respect du droit à la propriété (droits sur les visuels notamment). Les candidats s'engagent à prendre en compte ces aspects dans le cadre des développements produits à l'occasion du Hackathon.

Les données géographiques numériques de l'IGN, les ressources en ligne du géoportail® et l'API IGNrando mises à disposition par l'institut national de l'information géographique et forestière (IGN) font l'objet d'une annexe spécifique, les participants désirant utiliser les données dans le cadre du hackathon sont invités à signer l'acte d'engagement (un représentant par équipe), comprenant notamment l'acceptation des conditions générales d'utilisation des données numériques, des ressources du géoportail® et du produit IGNrando®.

Article 10. Droit à l'image

Du seul fait de l'acceptation de ce règlement, les participants autorisent l'organisateur à :

- utiliser leurs **identités** (noms, prénoms, organismes).
- réaliser des **photos**, des **enregistrements** sonores ou audiovisuels désignés par **enregistrements**.
- les interviewer.

Le **Pôle métropolitain** peut reproduire, représenter et exploiter ces captations et interviews à des fins de valorisation des activités des partenaires de l'évènement.

Article 11. Données à caractère personnel

Conformément à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 modifiée dite « Informatique et Libertés », les participants disposent d'un droit d'accès et de rectification des données les concernant en écrivant à l'adresse suivante Pôle métropolitain de l'Estuaire de la Seine, 4 quai Guillaume le Testu, 76600 LE HAVRE ou par mail à contact@hackathon-estuaire.fr.

Les données nominatives collectées seront détruites à l'issue de l'attribution des lots aux lauréats.

Article 12. Loi Applicable et opposabilité du règlement

Les participants sont soumis à la réglementation française applicable aux jeux et concours.

Toute contestation relative à son interprétation ou à son application sera tranchée souverainement par l'organisateur.

En cas de litige relatif à l'interprétation ou à l'exécution du présent règlement, les parties s'efforceront au préalable de rechercher un accord amiable.

Tout litige qui ne pourrait être réglé à l'amiable serait soumis au tribunal administratif de Caen.