



2021 United Nations Decade
of Ocean Science
2030 for Sustainable Development



OCEAN 16 | 18
HACKATHON OCT
2026
RÉGLEMENT



<u>Editeurs</u>	Laura Perrin
<u>Destinataires</u>	Référénts et Participants de Ocean Hackathon® 2026
<u>Date du document</u>	3/5/2026
<u>Version</u>	finale

TABLE DES MATIÈRES

1. Organisation	2
2. Participants.....	2
3. Modalités d’inscription	3
4. Modalités de participation	4
5. Respect de la propriété intellectuelle	5
5.1. Données et outils mis à disposition	5
5.2. Résultats	5
5.3. Originalité et exclusivité	6
6. Déroulement de Ocean Hackathon®	7
7. Désignations des lauréats	7
8. Les prix	7
9. Responsabilité	7
10. Données à caractère personnel et droit à l’image.....	8
11. Autorisation de reproduction de L’image	9
12. Modification des dates de Ocean Hackathon®.....	10
13. Autres dispositions.....	10
14. Loi applicable / Juridiction.....	10

1. ORGANISATION

Ocean Hackathon®, c'est 48 heures non-stop pour développer un prototype en équipe et réfléchir à son utilisation, à partir de diverses données numériques liées à la mer. Un appel à défis est lancé quelques mois avant l'événement pour identifier les projets sur lesquels les équipes se positionneront dans chacune des villes participantes. A l'issue du week-end, une équipe sera élue pour participer à la compétition internationale de pitches (Grande Finale) à Brest et pourra remporter l'un des prix offerts par les Ambassadeurs d'Ocean Hackathon®.

Depuis son lancement en 2016, Ocean Hackathon® a permis de rassembler une nouvelle communauté autour de l'océan et des environnements numériques. Initialement basé à Brest, il a été étendu en 2019 à d'autres lieux en France et au-delà.

Ocean Hackathon® est une initiative du Campus mondial de la mer qui encourage le partage, l'utilisation des nouvelles technologies numériques et l'esprit entrepreneurial. Les projets qui en résultent valorisent les données marines et maritimes, souvent en les réaffectant. Les fournisseurs de données concentrent leurs efforts sur l'amélioration de l'accessibilité et de la compréhension des données et s'impliquent dans l'encadrement des Participants tout au long de l'événement.

Ocean Hackathon® fonctionne sous l'égide du Campus mondial de la mer et est coordonné par le Technopôle Brest-Iroise (l'**Organisateur**). L'événement est organisé sur chacun des sites par un **Référent** qui est une personne morale sélectionnée par l'Organisateur et liée par un contrat avec celui-ci.

La 10^{ème} édition de Ocean Hackathon® aura lieu du vendredi 16 au dimanche 18 octobre 2026, dans plusieurs villes en simultané.

2. PARTICIPANTS

La participation à Ocean Hackathon® est ouverte à tous, aussi bien aux entrepreneurs qu'aux étudiants, chercheurs, associations, entreprises, usagers, demandeurs d'emploi...

Les Participants (ci-après le « **Participant** ») sont donc des personnes physiques ou morales âgées de 18 (DIX-HUIT) ans minimum, civilement responsables, préalablement inscrites via le site : www.ocean-hackathon.fr

Le Participant devra, lors de son inscription, spécifier s'il participe à titre personnel ou au nom d'une personne morale (entreprise, association, groupement...).

La participation n'est admise pour une personne morale qu'au titre de porteur de défi.

Aucune personne morale ne peut s'inscrire comme simple partie à un projet porté par un tiers.

Dès l'inscription au titre d'une personne morale, le Participant doit donc s'engager à porter un défi.

Le cas échéant le Participant garantit en toute sincérité à l'Organisateur et au Référent :

- Qu'il participe soit à titre strictement personnel, soit pour le compte ou au profit d'une structure (en tant que porteur de défi), que ce soit au moment du Ocean Hackathon® ou pour tout prolongement de sa participation.

- Qu'il dispose lors de son inscription et pour toute la durée de Ocean 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 dépendrait. En particulier, le Participant garantit qu'il est libre de tout engagement en matière de propriété intellectuelle sur les résultats produits dans le cadre du Ocean Hackathon®.

Les places sont limitées pour des raisons liées au respect des règles de sécurité de chaque ville accueillant l'événement.

3. MODALITÉS D'INSCRIPTION

La participation à Ocean Hackathon® se fait après inscription sur le site. L'Organisateur ou le Référent accuseront réception par courrier électronique à l'adresse renseignée par le Participant lors de sa demande d'inscription.

Le Référent de la ville où s'inscrit le Participant et l'Organisateur se réservent le droit de refuser toute demande d'inscription incomplète ou ne correspondant pas à ses exigences. L'Organisateur et le Référent de la ville où s'inscrit le Participant se réservent 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 inscriptions sont ouvertes de début septembre à mi-octobre 2026 (les dates seront précisées sur le site Internet de Ocean Hackathon®). Aucune inscription ne sera prise en compte après l'expiration de la date limite.

Une participation financière peut être demandée aux Participants lors de l'inscription, selon les modalités d'organisation choisies par le Référent. Le cas échéant, le tarif d'inscription à Ocean Hackathon® est indiqué au candidat qui s'inscrit préalablement à la validation de l'inscription sur le site Internet.

Dans le cas privilégié d'un événement organisé en présence, l'inscription à Ocean Hackathon® inclut la prise en charge des repas, à minima :

- Les dîners du vendredi et samedi ;
- Les petits déjeuners et déjeuners du samedi et dimanche.

Une équipe est composée du porteur du défi (identifié lors de l'appel à défis) et de ses équipiers, tous étant qualifiés de Participants.

Le Participant s'inscrit à un défi dans une ville. En fonction de ses expertises et des compétences recherchées pour relever le défi, le Référent de la ville où s'inscrit le Participant se réserve le droit d'orienter le Participant vers un autre défi que celui préalablement choisi.

S'il ne souhaite pas choisir un défi lors de l'inscription, le Participant pourra mettre son expertise à disposition de l'ensemble des équipes de la ville dans laquelle il s'inscrit. Cependant, le Participant devra, au plus tard le mercredi 14 octobre 2026, être intégré à une seule équipe.

A un défi correspondra une seule équipe de 3 à 8 Participants idéalement. Il est conseillé de privilégier des équipes pluridisciplinaires (par exemple : mer, numérique, droit, économie...).

Chaque Participant spécifiera dans lequel des deux cas suivants il se trouve :

- a. personne morale (exclusivement en tant que porteur de défi) ;
- b. personne physique dans le cadre d'une démarche individuelle (en tant que porteur de défi ou équipier).

Quelle que soit la raison, le Participant ayant confirmé son inscription et souhaitant se retirer de Ocean Hackathon®, devra en informer le Référent de la ville où il est inscrit avant le vendredi 9 octobre 2026. Si l'inscription est payante, le Participant sera alors remboursé de ses frais d'inscription. Après cette date, l'Organisateur et le Référent de la ville où il est inscrit se réservent le droit de conserver le montant de l'inscription acquittée.

4. MODALITÉS DE PARTICIPATION

Chaque Participant devra se présenter avec son propre matériel et ses logiciels et en sera exclusivement responsable. Une connexion Internet Wifi sera disponible sous la responsabilité du Référent pendant toute la durée de Ocean Hackathon®.

Les logiciels utilisés devront autant que possible être open source, et idéalement sous licence libre (GNU gpl, Creative Commons, etc...). Le Participant pourra utiliser un logiciel propriétaire mais il est averti qu'il devra se préoccuper de détenir toutes les garanties de libre exploitation des résultats en termes de propriété intellectuelle.

Les repas décrits dans l'article 3 de ce règlement seront assurés et pris en charge financièrement par chaque ville accueillante. Un lieu de repos sera également mis à la disposition des Participants. Ces derniers devront prévoir leur couchage si besoin.

Il est précisé que l'Organisateur et les Référents ne fourniront nulle autre prestation que celles précédemment décrites. Ainsi, les frais et notamment les frais nécessaires pour se rendre sur le lieu de Ocean Hackathon® dans chaque ville, les frais d'hébergement, les frais de restauration (autre que ceux indiqués dans le présent règlement), restent à la charge exclusive du Participant.

Les frais de déplacement d'un ou plusieurs membres de l'équipe lauréate de chaque ville pour le concours final de pitches à Brest seront pris en charge par les Référents de chaque ville. Leur hébergement et repas lors de cette finale à Brest seront pris en charge par l'Organisateur.

Le porteur du défi devra être présent le vendredi pour la présentation de son défi à son équipe et le dimanche pour la restitution des projets. Il doit aussi se rendre disponible le plus possible le samedi et le dimanche en journée sur le site pour aiguiller ses équipiers et faire avancer le projet. Il est responsable de la coordination et de l'organisation des activités de l'équipe (tâches respectives, objectifs, restitution).

Chaque Participant s'engage à présenter le projet aux coachs et jury en toute transparence.

5. RESPECT DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

“Droits de propriété intellectuelle” : signifie toute invention, tout droit d’auteur et droit relatif à une marque, un modèle, et plus généralement tout élément susceptible d’être protégé par les lois ou les conventions internationales sur la propriété intellectuelle.

5.1. DONNEES ET OUTILS MIS A DISPOSITION

L’ensemble des Participants aura à sa disposition un catalogue de métadonnées avec accès aux données et mises à disposition par Les Partenaires fournisseurs de données de l’Organisateur. D’autres données apportées par les Partenaires des Référents de chaque ville ou par les Porteurs de défis pourront aussi être utilisées, sous réserve du respect de tout droit de propriété intellectuelle qui s’y appliquerait.

Les bases de données et/ou outils mis à disposition sont protégées par le droit de la propriété intellectuelle.

Seul un droit d’utilisation est accordé aux Participants conformément aux licences d’utilisation décrites dans les métadonnées qui en régissent l’usage. Ainsi, l’accès aux données n’emporte pas acquisition des droits de propriété sur celles-ci.

L’autorisation, pour le Participant, d’utiliser les données et outils tels que mis à disposition par l’Organisateur ou sous une forme dérivée est limitée à la durée de Ocean Hackathon®. Pour toute utilisation des données en dehors du cadre de Ocean Hackathon®, un accord écrit préalable devra nécessairement être conclu entre le Participant et Le titulaire des droits.

Ces données pourront cependant être utilisées par le Participant dans le cadre d’une valorisation des projets conçus lors de l’évènement à l’exclusion de toute exploitation commerciale, conformément aux conditions de licences des données ou outils.

Tous éléments de tiers, y compris les logiciels libres, runtimes, programmes, algorithmes, éléments assurant l’interopérabilité à l’intérieur des dispositifs soumis à l’appréciation du jury, devront être identifiés clairement avec leur version, les termes de licence applicable et tout autre détail concernant leur utilisation.

5.2. RÉSULTATS

Les résultats seront soumis à un régime de droits distincts selon que le défi sera porté par une personne morale ou par une personne physique.

Dans le cas où une personne morale porte un défi, tel que décrit à l’article 3, sous réserve d’intégrer des licences libres ou tierces, le Résultat est qualifié d’œuvre collective au sens de l’article L 113-2 alinéa 3 du code de la propriété intellectuelle, qui est publiée, éditée, divulguée sous l’égide de ladite personne morale.

Cette dernière bénéficiera alors de la propriété des résultats et donc leur exploitation.

Les résultats pourront toutefois être exploités par les équipiers au défi correspondant, aux termes d'une convention qui sera conclue entre ces derniers et la personne morale portant le défi.

La conclusion de cette convention et son application effective sont expressément convenues comme une condition expresse de la validité du défi au sein de Ocean Hackathon®.

Dans le cas où une personne physique porte un défi, tel que décrit à l'article 3, chacun des Participants membres de l'équipe détiendra les droits d'exploitation des résultats, sans qu'il soit nécessaire d'avoir l'accord des autres pour les exercer.

L'Organisateur, les Référents et les Partenaires n'acquièrent aucun droit de propriété sur les résultats créés par les Participants. Cela inclut notamment leurs contributions écrites, illustratives, leurs vidéos, leurs documents, leurs développements, leurs données personnelles et plus généralement toutes informations publiées par leurs soins sur tous les supports durant leur participation à Ocean Hackathon®.

L'Organisateur recommande au Participant ainsi qu'aux porteurs de défi de prendre toute mesure au sein de chaque équipe pour protéger les résultats ainsi que les données exploitées lors de leur participation à Ocean Hackathon®, en particulier en termes de sécurité et de confidentialité.

L'Organisateur s'engage à ce que les Participants soient reconnus et cités comme les contributeurs originaux.

5.3. ORIGINALITÉ ET EXCLUSIVITÉ

Le Participant déclare disposer de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle sur le résultat qu'il aura développé lors de Ocean Hackathon® et qui sera présenté au jury.

En particulier, le Participant s'engage à produire, lors de Ocean Hackathon®, des créations originales et personnelles n'ayant fait l'objet d'aucune cession à un tiers, diffusion ou publication sous n'importe quelles formes, conditions et supports que ce soient.

Le Participant garantit que le Résultat n'a pas été primé ou vendu par ailleurs et qu'il s'agit d'une œuvre originale, dont il est l'auteur, qui ne viole pas les droits de propriété intellectuelle ou tout autre droit.

Il déclare et garantit qu'il est titulaire de l'ensemble des droits nécessaires pour se conformer au Règlement. Toute violation de la présente garantie par un Participant donnera lieu à une disqualification d'office.

Le Participant et les Référents s'engagent à tenir indemne l'Organisateur ou le Partenaire en cas de poursuites amiables ou judiciaires de tiers et/ou de Partenaire, le cas échéant.

Dans la mesure où il en aurait connaissance, l'Organisateur disqualifiera tout Résultat non conforme aux dispositions du Règlement ou constituant une quelconque illégalité au regard du droit français.

6. DÉROULEMENT DE OCEAN HACKATHON®

Cf. site page web de Ocean Hackathon® : www.ocean-hackathon.fr et pages web dédiées qui pourraient être créées par les Organismes et référencées sur www.ocean-hackathon.fr.

7. DÉSIGNATIONS DES LAURÉATS

A la fin de Ocean Hackathon®, les projets des équipes seront présentés devant un jury local dans chaque ville accueillante puis devant un jury composé par le Campus mondial de la mer lors de la Grande Finale prévue à Brest le 8 décembre 2026.

L'évaluation se fera sur la base du développement d'un démonstrateur ou d'une preuve de concept, l'utilisation de données numériques, l'impact potentiel environnemental et sociétal du projet, l'ambition du projet, le caractère innovant du projet et la cohésion et la communication au sein de l'équipe.

Chaque équipe disposera de quelques minutes pour présenter sa contribution en séance ouverte au public et au jury local le dimanche 18 octobre 2026 après-midi dans la langue officielle du pays du Référént. Les équipes lauréates de chaque ville présenteront leur projet en anglais lors de la Grande Finale. Les prix seront remis aux Participants composant les équipes à l'issue des éditions locales et de la Grande Finale.

Le jury local prendra également le temps d'échanger avec les équipes, et ainsi de faire un retour qualitatif sur chaque projet. Des pistes de développement pourront être également suggérées.

8. LES PRIX

Des récompenses, définies par le Référént, seront attribuées aux équipes sélectionnées par le jury local dans chaque ville.

Un ou plusieurs autres prix, définis par l'Organisateur, seront attribués dans le cadre de la Grande Finale organisée à Brest. Le prix sera attribué sur la base du pitch.

9. RESPONSABILITÉ

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.

La connexion de toute personne au site www.ocean-hackathon.fr et sa participation à Ocean Hackathon® se fait sous son entière responsabilité.

L'Organisateur ou les Référénts se réservent le droit d'exclure de la participation à Ocean Hackathon® toute personne qui troublerait le déroulement de l'événement, porterait atteinte aux matériels mis à sa disposition et aux locaux de Ocean Hackathon®.

Tout Participant à Ocean Hackathon® qui serait considéré par le Réfèrent ou l'Organisateur comme ayant troublé Ocean 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.

En cas de perte ou vol d'objet, l'Organisateur et le Réfèrent déclinent toute responsabilité.

10. DONNÉES À CARACTÈRE PERSONNEL ET DROIT À L'IMAGE

L'Organisateur ainsi que le Réfèrents, en vue d'assurer le bon déroulement du Ocean Hackathon®, sont amenés à collecter et à traiter des données à caractère personnel.

Le Participant est notamment informé que, conformément au règlement (UE) 2016/679 du Parlement européen et du Conseil du 27 avril 2016 européen sur la protection des Données à Caractère Personnel (« RGPD »), ainsi que la loi n° 78-87 du 6 janvier 1978 modifiée, les informations communiquées du fait des formulaires présents sont nécessaires pour prendre en compte sa participation, et sont destinées à l'Organisateur et aux Réfèrents en qualité de responsable de traitement.

En s'inscrivant, le Participant est réputé accepter les conditions de collecte et de traitement des Données à Caractère Personnel de l'Organisateur et des Réfèrents.

Le traitement des données à caractère personnelles dans le cadre d'un événement organisé sur un site situé en dehors de l'Union Européenne ou qui ne se trouve pas dans un Etat disposant d'un niveau de protection considérée comme adéquat, sera effectué strictement dans le même cadre que pour les sites situés dans l'Union Européenne.

Dans ce cas, les garanties du respect de la réglementation sur les données à caractère personnel telle qu'elle s'applique en Europe sont portées par le Réfèrent, au titre de son engagement juridique envers l'Organisateur (clauses contractuelles type).

Le Participant fournit les informations en toute connaissance de cause, notamment lorsqu'il procède par lui-même à leur saisie. Il est alors précisé au Participant le caractère obligatoire ou optionnel des informations qu'il serait amené à fournir.

Les finalités poursuivies par les traitements sont les suivantes : collecte des informations sur les Participants, gestion des affectations aux équipes, communication auprès des Participants et entre ceux-ci.

Les bases légales du traitement des données sont le contrat d'inscription qui lie le Participant à l'Organisateur et au Réfèrent de la ville où il s'inscrit, ainsi que le consentement pour les données que le Participant peut choisir ou non de révéler, ou de voir exploitées le cas échéant, de même que l'intérêt légitime pour l'utilisation des données à des fins de communication.

Les données concernant le Participant seront conservées pendant une durée nécessaire aux opérations pour lesquelles elles ont été collectées ainsi que dans le respect de la législation en vigueur, c'est-à-dire pendant la durée nécessaire pour satisfaire aux durées de prescription, sauf demande explicite et motivée de suppression par le Participant.

Les destinataires des données sont l'Organisateur, les Réfèrents et leurs employés, et les prestataires techniques de chaque ville intervenant pour leur compte dans le cadre du fonctionnement du service (hébergement, maintenance, contrôle et modération).

Sauf opposition expresse ultérieure des personnes concernées, l'Organisateur et les Référénts sont autorisés à diffuser le nom des lauréats, le nom éventuel du Résultat, sa finalité et son descriptif à des fins d'information sur tout support.

Sauf opposition expresse, l'Organisateur et les Référénts se réservent le droit d'utiliser les informations que le Participant a fournies pour améliorer l'organisation du Ocean Hackathon® pour communiquer des informations (uniquement si le Participant y a expressément consenti quand il y est invité), à des fins de recherche et de marketing.

Le Participant est informé qu'il dispose d'un droit d'accès, d'interrogation et de rectification qui lui permet, le cas échéant, de faire rectifier, compléter, mettre à jour, verrouiller ou effacer les données à caractère personnel le concernant qui sont inexactes, incomplètes, équivoques, périmées ou dont la collecte, l'utilisation, la communication ou la conservation est interdite.

Le Participant dispose également d'un droit d'effacement, d'opposition et de limitation au traitement de ses données pour des motifs légitimes.

L'ensemble de ces droits s'exerce auprès de l'Organisateur par un email à l'adresse : contact@campus-mer.fr accompagné d'une copie d'un titre d'identité comportant une signature afin d'éviter toute usurpation d'identité.

L'Organisateur mettra alors tout en œuvre pour mettre à jour, corriger, ou supprimer les données à caractère personnel concernant le Participant dans les meilleurs délais et en informer les Référénts.

En cas de contestation, le Participant dispose du droit de saisir la Commission Nationale Informatique et Libertés.

En cas de décès, et en l'absence de directives de sa part, le Participant est informé que ses héritiers disposent d'un droit de s'opposer à la poursuite des traitements de ses données ou faire procéder à leur mise à jour.

11. AUTORISATION DE REPRODUCTION DE L'IMAGE

Du fait de sa participation à Ocean Hackathon® et son acceptation du présent règlement, le Participant donne l'autorisation à l'Organisateur et aux Référénts 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 Référénts 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 2 (DEUX) 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.

Dans le cas où le Participant ne souhaiterait qu'aucune captation de son image ou de sa voix ne soit réalisée durant le Hackathon, il en avisera l'Organisateur et le Référént du site où il s'inscrit dès le début de sa présence sur le site de Ocean Hackathon®.

12. MODIFICATION DES DATES DE OCEAN HACKATHON®

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

Dans le cas d'une annulation ou d'un report de Ocean Hackathon®, les Participants seront remboursés de leur frais d'inscription.

13. AUTRES DISPOSITIONS

Le Participant reconnaît être informé qu'il sera tenu pour seul responsable en cas d'inexactitude des informations qu'il portera dans le formulaire d'inscription ou de non- respect des obligations figurant dans le présent règlement.

14. LOI APPLICABLE / JURIDICTION

Le droit applicable à Ocean Hackathon® est le droit français.

En cas de différend, concernant notamment l'interprétation et l'exécution du Règlement, le litige sera porté devant le tribunal compétent de Brest (France).