RÈGLEMENT DU TECHNOVATE HACKATHON

3ème Édition : BlueTech

18 et 19 décembre 2026

Centre d'Excellence IT – Faculté des Sciences, Agadir

Article 1 : Objectifs du Hackathon

- Réunir des participants aux profils et compétences variés autour de problématiques concrètes liées aux océans, aux espaces côtiers et à l'économie bleue.
- Encourager la créativité, la collaboration interdisciplinaire, l'esprit entrepreneurial et le partage de connaissances.
- Faire émerger des idées, initiatives et solutions contribuant à une économie bleue durable, à la préservation des écosystèmes marins et au développement des territoires littoraux.
- Favoriser le passage de l'idée au prototype, au démonstrateur ou à une proposition de projet réalisable.

Article 2 : Conditions de participation

- **Participation en équipe :** les participants s'inscrivent en équipes de quatre (4) membres. Toute dérogation éventuelle reste soumise à l'accord des organisateurs.
- **Public cible :** étudiants, jeunes diplômés, développeurs, designers, chercheurs, entrepreneurs, professionnels et toute personne intéressée par les enjeux de l'économie bleue et de l'innovation.
- **Âge :** les participants doivent être âgés de 18 ans ou plus.
- **Inscription :** l'inscription doit être effectuée à travers le formulaire officiel, dans les délais communiqués par les organisateurs. Elle est nominative et non transférable.
- Chaque membre de l'équipe doit fournir des informations exactes lors de l'inscription.

Article 3 : Thème et orientations du hackathon

- **Thème principal :** BlueTech – Innovating for a Sustainable Ocean.
- Les projets doivent répondre à un enjeu lié à l'océan, au littoral ou à l'économie bleue. Ils peuvent notamment porter sur la pêche durable, l'aquaculture, la gestion des ressources marines, la biodiversité, la pollution et les déchets marins, la qualité de l'eau, l'adaptation au changement climatique, le tourisme côtier durable, la sécurité maritime ou le développement des communautés littorales.
- Les propositions peuvent être technologiques ou non technologiques : une solution pertinente peut reposer sur un service, un produit, un procédé, une organisation, un modèle économique, une campagne de sensibilisation ou une innovation sociale.
- Le recours à l'intelligence artificielle, à l'Internet des objets, aux systèmes embarqués, à la télédétection, aux applications numériques, aux outils géospatiaux ou à toute autre technologie est encouragé lorsqu'il apporte une réelle valeur ajoutée, mais n'est pas obligatoire.
- La disponibilité d'un jeu de données n'est pas une condition préalable. Les équipes peuvent travailler à partir d'observations, d'hypothèses explicites, de données ouvertes, de données simulées ou d'une maquette, en précisant les limites de leur démarche.
- Les projets doivent être réalistes au regard du temps disponible et présenter clairement le problème ciblé, les bénéficiaires, la proposition de valeur et l'impact attendu.

Article 4 : Encadrement et accompagnement

- Des mentors et personnes-ressources issus de domaines complémentaires pourront accompagner les équipes, notamment en innovation, entrepreneuriat, environnement marin, économie bleue, conception et développement de solutions.
- Chaque équipe pourra solliciter les mentors selon le planning et les modalités communiqués par les organisateurs.
- Les conseils des mentors ont une vocation d'accompagnement ; la conception et les choix finaux du projet restent sous la responsabilité de l'équipe.

Article 5 : Règles de participation

- La préparation des projets peut commencer dès l'inscription : identification d'une problématique, définition de l'idée, recherches documentaires, conception de maquettes ou développement préliminaire.
- **Il n'est pas obligatoire de disposer d'un prototype au moment de la candidature.** Les équipes peuvent donc présenter une idée ou une proposition à différents niveaux de maturité.
- Les équipes sont invitées à poursuivre, améliorer ou concrétiser leur proposition pendant le hackathon, en tenant compte du temps disponible et des ressources à leur disposition. Elles devront présenter clairement le travail réalisé, les choix effectués et les perspectives de développement.
- Toute utilisation de travaux, de codes, de contenus, de données ou de ressources préexistants ou provenant de tiers doit être signalée clairement. Les sources et contributions externes doivent être mentionnées.
- Toute forme de plagiat, de fraude, de falsification ou de présentation trompeuse des contributions peut entraîner la disqualification de l'équipe.
- Les équipes doivent respecter le programme, les échéances et les consignes des organisateurs, et être prêtes à présenter leur projet à l'heure prévue.
- Le respect mutuel, l'inclusion et une attitude professionnelle envers les autres participants, les mentors, les membres du jury et les organisateurs sont obligatoires.
- Les participants s'engagent à ne pas utiliser de données personnelles ou confidentielles sans autorisation et à respecter les règles applicables à l'utilisation des ressources et contenus tiers.

Article 6 : Évaluation des projets

- **Pertinence et impact :** adéquation du projet avec les enjeux BlueTech, utilité pour les bénéficiaires et contribution potentielle à la durabilité des océans et des territoires côtiers.
- **Innovation et créativité :** originalité de l'approche, qualité de l'idée et différenciation de la proposition.
- **Faisabilité :** cohérence de la démarche, faisabilité technique, opérationnelle et/ou économique, et possibilité de mise en œuvre.
- **Qualité de la réalisation :** niveau d'avancement, qualité du prototype, du démonstrateur ou de la proposition, ainsi que clarté des choix effectués.
- **Présentation :** clarté du pitch, structuration du propos, qualité des supports et capacité à répondre aux questions du jury.
- **Pitch final :** chaque équipe disposera de 10 minutes pour présenter son projet au jury, suivies d'une session de questions-réponses selon les modalités annoncées par les organisateurs.

Article 7 : Propriété intellectuelle et communication

- Les participants conservent les droits de propriété intellectuelle sur les créations et projets qu'ils développent, sous réserve des droits attachés aux éléments, outils, données ou contenus de tiers utilisés dans le cadre du projet.
- Les équipes sont responsables de vérifier qu'elles disposent des autorisations nécessaires pour utiliser et présenter les ressources intégrées à leurs projets.
- Les organisateurs peuvent communiquer sur l'événement et présenter les projets, les noms des équipes et des extraits de leurs présentations à des fins de valorisation. Toute diffusion de contenus confidentiels ou de détails techniques non publics nécessite l'accord préalable de l'équipe concernée.

Article 8 : Responsabilité et engagements

- Les organisateurs mettront à disposition les moyens et espaces prévus pour le déroulement du hackathon. Les modalités d'accès à Internet et aux équipements seront communiquées aux participants ; une disponibilité permanente ne peut être garantie.
- Chaque participant doit apporter son propre matériel, notamment son ordinateur et ses accessoires, ainsi que les logiciels nécessaires à son travail.
- Les participants restent responsables de leurs effets personnels et de leur matériel pendant toute la durée de l'événement.
- Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas de perte, de vol ou de détérioration du matériel personnel, ainsi qu'en cas de dommage résultant du non-respect des consignes de sécurité.

• En participant au hackathon, chaque participant s'engage à respecter le présent règlement dans son intégralité.

Conseils aux participants

• Prenez le temps de faire connaissance avec les membres de votre équipe et de répartir les rôles en fonction des compétences de chacun.

• Profitez de la période précédant le hackathon pour approfondir votre problématique, structurer votre idée, effectuer des recherches et préparer des maquettes ou des développements préliminaires.

• Privilégiez une idée claire, un besoin bien identifié et une solution adaptée au temps et aux ressources disponibles.

• Pensez à expliquer l'impact environnemental, social ou économique attendu de votre proposition.

• Organisez-vous régulièrement pour suivre l'avancement du travail et préparez une présentation concise et convaincante.

Article 9 : Annulation et modifications

• Les organisateurs se réservent le droit de modifier le programme, les modalités pratiques ou, en cas de force majeure, d'annuler ou de reporter l'événement.

• Les participants seront informés de toute modification dans les meilleurs délais par les canaux de communication officiels.

Acceptation du présent règlement

En s'inscrivant et en participant au TechNovate Hackathon – 3ème Édition BlueTech, chaque participant reconnaît avoir pris connaissance du présent règlement et en accepter l'ensemble des dispositions. L'inscription vaut acceptation de ces conditions.

NOUS VOUS SOUHAITONS UN EXCELLENT HACKATHON !

TechNovate Hackathon – BlueTech | Centre d'Excellence IT – Faculté des Sciences, Agadir