

# Règlement du TechNovate Hackathon

## 1ère Édition : AgriTech

29-30 novembre 2024

Centre de Recherche, Faculté des Sciences, Agadir

### **Article 1 : Objectifs du Hackathon**

1. Réunir des talents de divers horizons pour résoudre des problématiques réelles liées à l'AgriTech.
2. Encourager la collaboration, l'innovation et le partage de connaissances.
3. Proposer des solutions viables et impactantes pour améliorer l'efficacité, la durabilité et la technologie dans l'agriculture.

### **Article 2 : Conditions de participation**

1. **Participation en équipe :**
  - Chaque participant peut s'inscrire en équipe.
  - Les équipes doivent être composées de 4 membres.
2. **Public cible :**
  - Étudiants, professionnels, développeurs, entrepreneurs et passionnés de technologies et d'agriculture.
  - Avoir 18 ans ou plus.
3. **Inscription :**
  - Les inscriptions doivent être effectuées avant la date limite indiquée.
  - Toute inscription est définitive et non transférable.

### **Article 3 : Thème et directives du hackathon**

1. **Thème principal :**
  - L'innovation dans l'AgriTech, avec une attention particulière aux projets qui exploitent des technologies de pointe et des approches innovantes. Les participants sont libres de développer leurs idées de projet tant qu'elles s'inscrivent dans cette thématique.
2. **Directives générales :**
  - Les projets doivent répondre à une problématique ou opportunité en lien avec l'AgriTech.
  - L'utilisation des technologies émergentes telles que l'intelligence artificielle, l'IoT (Internet des Objets), les systèmes automatisés ou les outils de gestion de données est encouragée.
3. **Exemples d'applications possibles (non limitatifs) :**

- Optimisation de l'irrigation et gestion durable de l'eau.
- Automatisation et robotique appliquées aux activités agricoles.
- Développement d'outils d'analyse prédictive pour les récoltes.
- Réduction des impacts environnementaux par des pratiques technologiques innovantes.
- Toute autre solution technologique apportant une valeur ajoutée au secteur agricole.

## **Article 4 : Encadrement et support**

1. **Mentors :**
  - Des experts en AgriTech, développement logiciel, et gestion de projets seront disponibles pour accompagner les participants.
  - Chaque équipe pourra consulter les mentors selon un calendrier établi.
2. **Ressources :**
  - Accès à des outils logiciels, connexions internet et espaces de travail dédiés.
  - Documentation et matériel de référence disponibles sur demande.

## **Article 5 : Règles de participation**

1. Les projets doivent être développés uniquement durant la durée du hackathon. Aucun projet préexistant ne sera accepté.
2. Toute forme de tricherie, plagiat ou non-respect des règles entraînera une disqualification immédiate.
3. Les équipes doivent respecter les deadlines et être prêtes à présenter leurs projets à l'heure convenue.
4. Le respect mutuel et une attitude professionnelle envers les participants, mentors et organisateurs sont obligatoires.

## **Article 6 : Évaluation des projets**

1. **Critères d'évaluation :**
  - **Innovation** : Originalité et nouveauté de la solution proposée.
  - **Impact** : Potentiel d'amélioration pour les pratiques agricoles.
  - **Faisabilité** : Viabilité technique et économique de la solution.
  - **Présentation** : Clarté et professionnalisme du pitch final.
2. **Pitch final :**
  - Chaque équipe disposera de 10 minutes pour présenter son projet au jury.
  - Une session de questions-réponses suivra chaque présentation.

## **Article 7 : Propriété intellectuelle**

1. Les projets restent la propriété exclusive des équipes qui les développent.
2. Les organisateurs se réservent le droit de promouvoir les projets sur leurs canaux de communication avec l'accord des participants.

## **Article 8 : Récompenses**

1. **Prix :**

- **1er prix : 5000 MAD + Trophée décerné à l'équipe gagnante.**
- **2ème prix : 3000 MAD + Trophée décerné à l'équipe classée deuxième.**
- **3ème prix : 2000 MAD + Trophée décerné à l'équipe classée troisième.**

2. Tous les participants recevront un certificat de participation.

**Article 9 : Responsabilité et engagement**

1. Une connexion Internet wifi sera disponible durant toute la durée du HACKATHON.
2. Chaque participant se présente avec son propre matériel (notamment ordinateur, etc.) et ses logiciels.
3. Les participants restent seuls responsables de leur matériel pendant toute la durée du HACKATHON.
4. Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas de perte ou de dommage personnel durant l'événement.
5. En participant, les participants acceptent de respecter ce règlement dans son intégralité.

**Conseils**

6. Avant les hackings days, il est fortement conseillé de rencontrer son équipe afin de réaliser du travail préparatoire. N'hésitez pas à travailler sur vos idées, sur des maquettes ou tout autre type d'activité préparatoire.
7. N'hésitez pas à développer votre réseau professionnel durant le HACKATHON.
8. Commencez par donner des rôles à chaque membre de l'équipe et à vous réunir régulièrement pour faire des points de situation.

**Article 10 : Annulation et modifications**

1. Les organisateurs se réservent le droit d'annuler l'événement ou de modifier son contenu en cas de force majeure.
2. Les participants seront informés de tout changement dans les plus brefs délais.

**Acceptation du présent règlement**

En participant au HACKATHON, les participants adhèrent tacitement à ce règlement. Votre inscription suppose l'acceptation de ces règles.

**UN GRAND MERCI A TOUS LES PARTENAIRES ET A TOUS LES PARTICIPANT-E-S !**