



RÈGLEMENT WATER4FUTURE HACKATHON ÉTUDIANTS

Préambule

Depuis 2018, le Centre UNESCO ICIREWARD développe le programme Water4Future Hackathons. La version étudiante est une compétition internationale ouverte à tous les étudiants de niveau minimum Bac+3 inscrits dans un établissement de formation supérieur public ou privé (Universités, Grandes Ecoles) : le Water4Future Hackathon Etudiants.

C'est un évènement hybride (présentiel et distanciel) qui se déroule simultanément sur plusieurs sites en France et à l'International. Le présent règlement s'applique donc à l'ensemble des sites participants au Water4Future Hackathon Etudiants.

Article 1 : Organisation

L'Université de Montpellier (ci-après « l'**UM** »), établissement public à caractère scientifique, culturel et professionnel, dont le siège social est 163 rue Auguste Broussonet, 34095 Montpellier cedex 05 et représenté par Monsieur Philippe AUGÉ, porte la responsabilité financière et juridique du Water4Future Hackathon Etudiants (ci-après le « **W4F** »), dans le cadre du présent règlement.

Le Centre international UNESCO sur l'Eau de Montpellier - ICIREWARD (ci-après « l'**Organisateur** ») organise le W4F en partenariat avec des collectivités territoriales, des organismes de recherche, des entreprises privées, etc. (ci-après « les **Partenaires** »).

Le **W4F** est un concours d'innovation spécialisé dédié à l'eau douce continentale. C'est un évènement collaboratif sans but lucratif qui vise à faire émerger des solutions sociales, organisationnelles et/ou technologiques à partir d'une idée originale, d'un besoin exprimé ou d'un concept qui s'inscrit dans un thème imposé sur une durée déterminée.

Article 2 : Définitions & Objectif

2.1 Définitions

Par « **Eau** », l'Organisateur entend la définition suivante :

Le terme « Eau » au titre du présent Règlement recouvre : les eaux continentales : masses d'eau naturelles superficielles et souterraines, incluant cours d'eau permanents et temporaires, lacs de retenue, sources, et également les ressources alternatives (eau de pluie collectées et stockée, eaux résiduaires traitées). Les masses d'eau de transition comme les lagunes sont intégrées à cette définition. Par extension, les milieux aquatiques sont également intégrés à cette définition.

Par « **Innovation** », l'Organisateur entend la définition suivante :

L'Innovation¹ est un processus par lequel une entreprise lance un nouveau produit, un nouveau service qui n'existait pas jusqu'alors. Aussi, il peut s'agir de la refonte drastique de l'existant, pour en changer les usages, le design, afin de s'adapter toujours mieux aux évolutions sociales et technologiques, en fonction des cultures et des populations. Technologique ou non, la stratégie de l'innovation repose sur l'anticipation des besoins des consommateurs, la création d'un produit provoquant le sentiment d'en avoir besoin, ou simplement l'amélioration d'un service devenu obsolète.

Par « **Participants** », l'Organisateur entend la définition suivante :

Toute personne physique âgée de 18 (dix-huit) ans révolus, toute personne morale (entreprise sans limitation de taille, collectivité, association, institut académique, etc.) préalablement inscrites au W4F via le site <https://fr.unesco-montpellier.org/water4future-etudiants>. Le terme « **Participants** » comprend les différents groupes suivants :

- « **Equipes** » : groupe de 5 à 7 étudiants (niveau Bac+3 à Doctorat) ;
- « **Organisateurs locaux** » : Etablissements d'enseignements supérieurs (Universités, Grandes Ecoles) européens et internationaux inscrits, qu'ils soient privés ou publics ;
- « **Coaches** » : professionnels, considérés comme experts dans une ou plusieurs disciplines en lien avec le thème du W4F ou de l'entrepreneuriat en général, qui viennent en appui aux équipes et pouvant faire partie des Jurys de Demi-finales.

¹ « Une innovation est la mise en œuvre d'un produit (bien ou service) ou d'un procédé nouveau ou sensiblement amélioré, d'une nouvelle méthode de commercialisation ou d'une nouvelle méthode organisationnelle dans les pratiques de l'entreprise, l'organisation du lieu de travail ou les relations extérieures » (Manuel d'Oslo, OCDE 1992). Les activités d'innovation correspondent à toutes les opérations (scientifiques, technologiques, organisationnelles, financières, commerciales, R&D) qui conduisent effectivement ou ont pour but de conduire à la mise en œuvre des innovations.

2.2 Objectif du W4F

L'objectif du W4F est de réunir des équipes d'étudiants pluridisciplinaires, sur 48h d'affilée, afin de créer un projet d'équipe, favoriser l'esprit d'entreprise, imaginer de nouveaux outils, technologies ou services innovants pour préserver notre environnement et améliorer le quotidien de chacun. Il ne s'adresse donc pas uniquement à des étudiants spécialistes du domaine des Sciences de l'Eau mais bien à tous les étudiants capables d'apporter un éclairage technique, économique, géographique, sociologique, etc. Toutes les disciplines sont appelées à participer au W4F afin de développer des approches systémiques.

Durant le W4F, les Equipes ont à charge de créer et développer des innovations (technologiques, d'usage, sociale, organisationnelle, autre) et devront intégrer des approches économiques et sociétales. Les Participants devront respecter le thème du W4F, annoncé 48h avant l'évènement.

Article 3 : Conditions générales d'organisation

La coordination générale du W4F est assurée par l'Organisateur avec l'appui de ses Partenaires et des Organiseurs locaux.

3.1 Une organisation en mode hybride

Le W4F se déroule en mode hybride, c'est-à-dire en présentiel et à distance en s'appuyant sur des outils de communication (visio) et de collaboration en ligne (dossiers et documents partagés). Le mode hybride permet de participer au W4F simultanément sur plusieurs sites en France et à l'International, quel que soit le fuseau horaire.

L'Organisateur et ses Partenaires accueillent à Montpellier les Equipes et les Coaches qui le souhaitent et encouragent les Organiseurs locaux à le faire également. Le choix du site et les modalités d'accueil sont à définir par les Organiseurs locaux. Le nombre de Participants en présentiel peut être limité pour des raisons liées au respect des règles de sécurité propres à chaque site.

3.2 Autorisation de droit à l'image

A des fins uniques de promotion, et dans le respect de ses objectifs, le W4F est filmé et photographié. Le Participant autorise l'Organisateur, ses Partenaires et les Organiseurs locaux :

- A réaliser et à utiliser des photos ainsi que des enregistrements sonores et/ou audiovisuels de son image et des interventions orales qu'il pourra réaliser durant le W4F ;

- A publier, à communiquer, à présenter tout ou partie des projets réalisés dans le cadre du W4F ;
- A publier leurs noms, prénoms, ainsi que la description du projet dans le cas où celui-ci est primé ;
- Le cas échéant, au titre de ses droits d'auteur, à présenter publiquement et à reproduire tout ou partie de son intervention.

Ces autorisations sont faites à titre gratuit, à des fins non commerciales, et utilisées exclusivement pour la promotion du W4F.

Le Participant peut s'opposer à l'utilisation de son image et des enregistrements vidéo où il apparaît en l'indiquant par mail à l'Organisateur (contact@unesco-montpellier.org). Sans mention contraire, l'Organisateur considère que le Participant donne pleinement son accord à l'utilisation de son image.

3.4 Aspects matériels et données

3.4.1 Aménagement des espaces

Pendant toute la durée du W4F, les Organiseurs locaux mettent à disposition (quel que soit le site en France ou à l'International) :

- Un espace de travail aménagé ;
- Une connexion internet stable ;
- Des sanitaires.

A Montpellier, l'inscription au W4F inclut l'accès aux prestations mises à disposition par l'Organisateur et ses Partenaires : connexion wifi et boissons/restauration sur les deux jours, dans la limite des stocks disponibles.

3.4.2 Matériel et outils

La participation au W4F nécessite pour chaque Participant l'utilisation d'un **ordinateur avec une webcam**. L'utilisation d'un **casque audio avec microphone** est fortement recommandée.

Le logiciel **Microsoft Teams** est utilisé pour animer l'évènement, pour permettre les échanges en distanciel entre les Participants des différents sites et l'accès à toute la documentation du W4F.

Internet et les autres moyens de télécommunications mis en œuvre ne peuvent être déclarés comme étant parfaitement sécurisés. De facto, l'Organisateur, ne saurait être tenu pour responsable de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers. Il décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des participants au réseau internet. Il ne saurait être tenu responsable d'un quelconque dommage causé aux

Participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ainsi que des conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle. Il appartient dès lors 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 (antivirus, VPN, etc.).

3.4.3 Ressources

Les Participants pourront utiliser, pour la réalisation de leur projet :

- Des documents, données, métadonnées au format numérique issus de sites publics, qui sont en accès libre ;
- Des documents, données, métadonnées au format numérique issues de sites privés, sous réserve qu'ils disposent des codes et droits d'accès correspondants.

Article 4 : Conditions de participation

4.1 Modalités d'inscriptions

La participation au W4F est gratuite et ouverte à tous les Participants comme défini à l'Article 2.1, sous réserve de son inscription préalable via le site <https://fr.unesco-montpellier.org/water4future-etudiants>. Le Participant doit renseigner les informations demandées sur le formulaire d'inscription et se porte garant de leur véracité. Il reçoit en retour de la part de l'Organisateur un accusé de réception relatif à sa bonne inscription, par courrier électronique à l'adresse indiquée dans le formulaire d'inscription.

L'Organisateur se réserve le droit de refuser toute demande d'inscription incomplète ou ne correspondant pas aux objectifs du W4F mentionnés à l'Article 2.2.

L'inscription au W4F, implique de la part de tout Participant, acceptation pleine et entière du présent règlement, en application de l'Article 8.

Quelle que soit la raison, tout Participant souhaitant se retirer ou ne pouvant participer au W4F, doit en informer obligatoirement l'Organisateur par courrier électronique à l'adresse contact@unesco-montpellier.org.

En France, les données personnelles des Participants sont traitées par l'Organisateur. Le consentement des participants est recueilli au moment de l'inscription. Le refus de consentir fait obstacle à la participation au W4F. Ces données à caractère personnel ne peuvent être utilisées à d'autres fins que pour l'organisation du W4F, et sont à destination exclusive de l'Organisateur. Conformément aux dispositions de la loi n°78-17 du 6 Janvier 1978, modifiée en 2004, relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les Participants bénéficient d'un

droit d'accès, de rectification, de suppression et d'opposition, relatif aux données personnelles les concernant en s'adressant à l'Organisateur, à l'adresse contact@unesco-montpellier.org.

4.2 Engagement des Participants

Chaque Participant au W4F s'engage à :

- Prendre connaissance du présent règlement, et à l'accepter de manière pleine et entière, sans réserve ;
- Remplir et renseigner de manière exacte et sincère son formulaire d'inscription ;
- Respecter le déroulé et les horaires de l'évènement en présentiel et en distanciel (implique la participation aux sessions de travail et moments conviviaux avant et pendant l'évènement) ;
- Venir avec un ordinateur et un casque équipé d'un micro ;
- Respecter les conditions générales d'utilisation de la plateforme numérique Microsoft Teams ;
- Respecter les mesures sanitaires mises en place ;
- Se comporter de manière loyale et sociable durant la tenue de l'évènement, et avoir une tenue vestimentaire décente ;
- S'assurer que leurs résultats ne constituent ni une violation des droits de propriété intellectuelle de tiers, ni une atteinte aux droits de la personnalité (notamment droit à l'image, droit au nom, diffamation, insultes, injures, respect de la vie privée, VSS, etc.), ni une atteinte à l'ordre public et aux bonnes mœurs.

4.3 Composition des équipes

Les Equipes sont composées de 5 à 7 étudiants maximum issus préférentiellement de la même formation et encadrés par un référent (Responsable de formation, Enseignant, membre de la Direction, etc.).

Au-delà de 10 Equipes inscrites au W4F, l'Organisateur répartit les Equipes entre plusieurs Poules de manière à respecter un certain équilibre entre répartition géographique, formations et langues parlées. Chaque Equipe est identifiée par un numéro et les Poules par une lettre. Ces informations sont à retrouver dans Teams et disponible au plus tard 48h avant l'évènement.

L'Organisateur met à la disposition des Equipes un groupe d'experts indépendants appelés Coaches qui soutiendront l'ensemble des équipes (conseils, éléments de réponse aux interrogations, etc.). Ces Coaches sont issus de différentes disciplines (sciences, entrepreneuriat, marketing, finances, communication, etc.). Les Coaches interviennent en présentiel et/ou en distanciel auprès des l'ensemble des Equipes.

L'Organisateur incite les Organisateur locaux à identifier des Coaches de leurs réseaux afin de venir aider les équipes inscrites au W4F.

Article 5 : Calendrier

Chaque année, le W4F se déroule sur 2 jours consécutifs. L'Organisateur communique les dates du W4F sur son site www.unesco-montpellier.org et ses réseaux sociaux (@Water4Future et @ICIREWARD) 6 à 8 mois avant l'évènement.

Le W4F se prépare plusieurs mois à l'avance et comprend les étapes suivantes :

- Annonce de la prochaine édition du W4F ;
- Inscription des Participants ;
- Visio conférence d'explication du déroulé et du rôle de chacun – séance « Q&R » ;
- Visio conférence d'annonce du thème retenu (48h avant l'évènement) ;
- W4F : 48 heures pour élaborer et présenter un projet devant un Jury conformément à l'Article 7.

Le W4F se déroule selon le programme suivant avec des horaires à titre indicatif et susceptible d'être modifié par l'Organisateur (en UTC+1) :

Jour 1 :

09h00 – 09h30	Accueil des Participants
09h30 – 10h00	Ouverture officielle – Organisateurs & Partenaires
10h00 – 11h00	Travail en équipes / Phase 1
11h00 – 13h00	Travail en équipes / Phase 2
13h00 – 14h00	Déjeuner
14h00 – 20h00	Travail en équipes / Phase 3
20h00 – 21h00	Diner
21h00 – 23h00 ²	« Pitch Night »

Jour 2 :

08h00 – 08h30	Accueil des Participants
08h30 – 09h00	Ouverture jour 2
09h00 – 12h00	Travail en équipes / Phase 4
12h00 – 13h00	Déjeuner
13h00 – 14h30	Travail en équipes / Préparation Pitch
14h30 – 16h30	Demi-Finales / Sélection de la meilleure équipe par Poule
16h30 – 17h00	Annonce des finalistes
17h00 – 19h00	Finale
19h00 – 20h00	Clôture et remise des Prix

² Contrainte locale de l'Organisateur mais les Equipes sont libres (et encouragées) de poursuivre toute la nuit si elles le souhaitent. Teams permet les échanges en dehors des heures d'accueil sur site.

Article 6 : Présentation des résultats, critères d'évaluation et récompenses

6.1 Présentation des résultats des projets

Le français et l'anglais sont les langues officielles utilisées pour toute la durée du W4F.

Chaque équipe présente son projet, sous forme de « pitch » dans le temps imparti, avec tous les moyens utiles à sa disposition et permettant une bonne compréhension de ses résultats, devant le Jury du W4F. Chaque équipe dispose ensuite d'un temps d'échanges avec le Jury pour répondre aux questions.

6.2 Déroulé des phases finales

Le W4F comporte deux phases de sélection l'après-midi du Jour 2 (Fig. 1.) :

Demi-finales :

- Les phases de demi-finales sont organisées par Poules.
- Toutes les équipes inscrites dans une Poule présentent (dans un ordre de passage aléatoire) son projet devant le Jury selon les modalités évoquées en 6.1.
- Le Jury évalue les projets selon les critères évoqués en 6.3 et délibère à l'issue de l'ensemble des présentations.
- Le Jury sélectionne alors le meilleur projet de chaque Poule qui rejoint le groupe des finalistes.

Finale :

- Toutes les équipes sélectionnées à l'issue des Demi-finales (meilleur projet de chaque Poule) accèdent à la phase Finale.
- Les Participants présentent à nouveau leur projet (toujours dans un ordre de passage aléatoire) devant le Jury selon les modalités évoquées en 6.1.
- Le Jury évalue les projets selon les critères évoqués en 6.3 et se retire pour délibérer à l'issue de l'ensemble des présentations.

W4F Hackathon Etudiants 2024

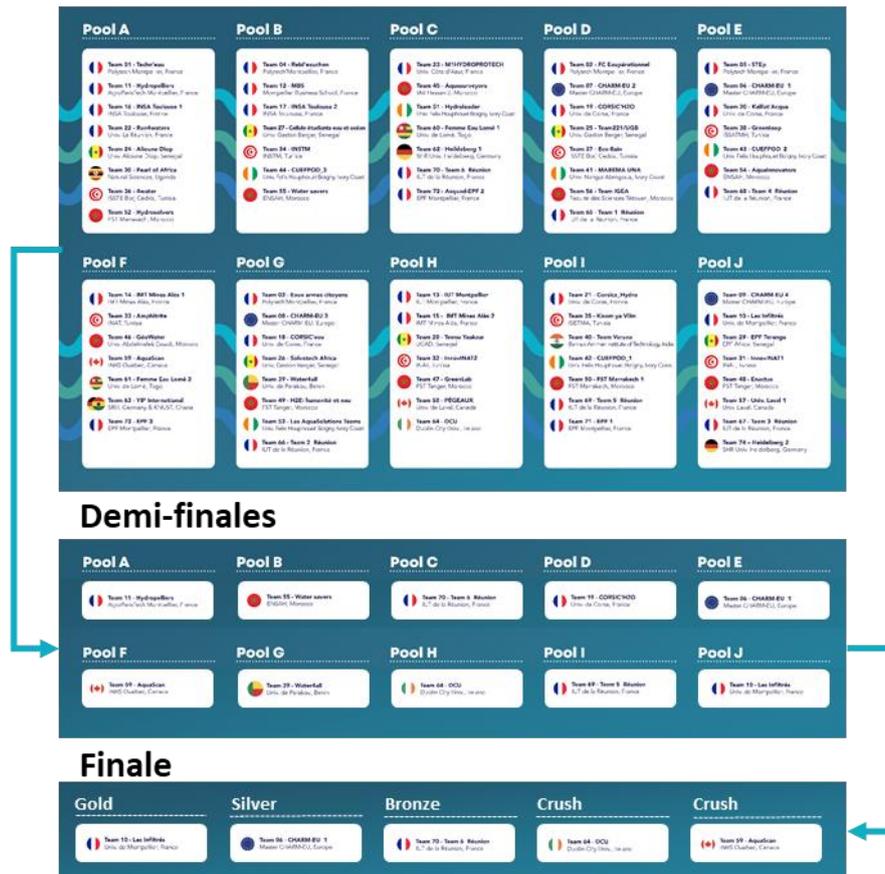


Fig. 1. Exemple de processus de sélection des lauréats – W4F Hackathon Etudiants 2024

6.3 Composition du Jury et critères d'évaluation

Le Jury de Demi-finales est composé d'experts sélectionnés parmi les Coaches inscrits au W4F.

Le Jury de la Finale est sélectionné par l'Organisateur et composé de personnalités qualifiées et reconnues pour leur expertise sur le thème du W4F. Un Président de Jury peut être nommé par l'Organisateur.

Les Jurys (Demi-finales et Finale) doivent prendre connaissance de la grille d'évaluation avant le W4F.

Les Jurys évaluent, délibèrent, et décident souverainement du palmarès sur la base des critères suivant :

- LA MARQUE :
- PERTINENCE : Le projet répond-il aux enjeux définis par la thématique ?
- PERFORMANCE : Le projet atteint-il ses objectifs ? Les ressources humaines et matérielles sont-elles utilisées de manière optimale ?
- INNOVATION : Comment le projet se démarque-t-il vis-à-vis de la concurrence ?

- IMPACT : Quels sont les impacts économiques, écologiques, sociétal, etc. du projet ? Implique-t-il les Sciences Humaines et sociales ?
- EFFET WOW : Donne envie de m'impliquer/soutenir ce projet

Les Jurys peuvent également prendre en compte la capacité de l'équipe à travailler en groupe et la qualité de la présentation.

6.4. Prix

A l'issue des délibérations du Jury de la phase Finale, les équipes lauréates reçoivent les Prix suivants :

- 1^{er} Prix : W4F Hackathon d'Or ;
- 2^{ème} Prix : W4F Hackathon d'Argent ;
- 3^{ème} Prix : W4F Hackathon de Bronze ;
- Mention spéciale « Coup de Cœur ».

Le Jury peut décider de ne décerner qu'une partie de ces Prix ou de nommer des ex-aequo.

La désignation des lauréats s'opère en toute impartialité, indépendance, et ne peut être contestée dans son fond comme dans sa forme, ni donner lieu à une quelconque réclamation ou protestation. En cas d'égalité, la décision finale est prise par le Président du Jury.

Les résultats sont annoncés lors de la clôture de l'évènement. Les Prix (diplômes et/ou coupes) sont remis aux Equipes lauréates directement sur place ou envoyés par voie postale.

Article 7 : Cadre juridique de la propriété intellectuelle

Les droits de propriété intellectuelle éventuellement générés lors du W4F demeurent la propriété exclusive de l'ensemble des membres d'une même Equipe à part égale et sont régis par les dispositifs de droit commun (cf. Code de la propriété intellectuelle en France).

L'Organisateur demande à être informé d'une éventuelle poursuite du projet au-delà du W4F pour apporter une aide à la promotion et à la communication.

Article 8 : Fourniture du règlement et responsabilité

Le présent règlement est disponible auprès de l'Organisateur et en ligne sur le site www.unesco-montpellier.org.

L'Organisateur se réserve tout droit pour annuler ou modifier le présent règlement, dicté par les circonstances ou la force majeure.

L'Organisateur ne pourrait en aucun cas être tenu pour responsable si le W4F venait à être reporté, interrompu, ou annulé pour quelque raison que ce soit.

Article 9 : Droit applicable & opposabilité du règlement

Le présent règlement est soumis au droit français.

Tout litige né à l'occasion du W4F entre l'Organisateur et/ou les Partenaires et/ou un ou plusieurs Participants, et qui ne pourrait être réglé à l'amiable, sera soumis aux tribunaux compétents.

ORGANISÉ PAR :



AVEC LE SOUTIEN FINANCIER DE :



EN PARTENARIAT AVEC :

