



CAMPUS MONDIAL DE LA **MER**

OCEAN HACKATHON® 2020
RÉGLAMENTO

Editor	Juliette Rimetz-Planchon
Destinatarios	Asesores y participantes del Ocean Hackathon® 2020
Fecha del documento	26/06/2020
Versión	1.0 Final

ÍNDICE

1. ORGANIZACIÓN	2
2. PARTICIPANTES	2
3. MODALIDADES DE INSCRIPCIÓN	3
4. MODALIDADES DE PARTICIPACIÓN	4
5. RESPETO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL	5
5.1. DATOS Y HERRAMIENTAS PUESTOS A DISPOSICIÓN	5
5.2. RESULTADOS	6
5.3. ORIGINALIDAD Y EXCLUSIVIDAD	7
6. DESARROLLO DE OCEAN HACKATHON®	7
7. DESIGNACIÓN DE LOS GANADORES	7
8. LOS PREMIOS	8
9. RESPONSABILIDAD	8
10. DATOS DE CARÁCTER PERSONAL Y DERECHO A LA IMAGEN	9
11. AUTORIZACIÓN DE REPRODUCCIÓN DE LA IMAGEN	11
12. MODIFICACIÓN DE LAS FECHAS DEL OCEAN HACKATHON®	11
13. OTRAS DISPOSICIONES	12
14. LEY APLICABLE/JURISDICCIÓN	12

1. ORGANIZACIÓN

Ocean Hackathon® tiene como objetivo poner a disposición una variedad de datos digitales relacionados con el mar para un desafío de 2 días continuos con la finalidad de producir resultados que correspondan a los desafíos seleccionados en el marco de la convocatoria a desafíos.

Ocean Hackathon® es parte de la dinámica del Campus mundial del mar (Campus mondial de la mer).

Ocean Hackathon® está coordinado por el "Technopôle Bres-Iroise" (en lo sucesivo denominado como "el Organizador"), en alianza con sus embajadores: la Agencia Francesa para la Biodiversidad, el CEDRE, el Clúster Marítimo Francés, el Ifremer y el SHOM.

La Quinta Edición del Ocean Hackathon® tendrá lugar del viernes 9 al domingo 11 de octubre de 2020, de manera simultánea en varias ciudades.

El evento está organizado en cada sitio por un referente que es una persona moral seleccionada por el organizador y vinculada por un contrato con este último.

2. PARTICIPANTES

La participación en Ocean Hackathon® está abierta a todos, tanto a empresarios, como a estudiantes, investigadores, asociaciones, empresas, usuarios, o solicitantes de empleo, etcétera.

Los participantes (en lo sucesivo denominados el "Participante") son entonces personas físicas o morales, con una edad mínima de 18 (dieciocho) años, civilmente responsables, y previamente registradas y preseleccionadas a través del sitio:

www.ocean-hackathon.fr

El Participante deberá, al momento de su inscripción, especificar si participa a título personal o en nombre de una persona moral (empresa, asociación, grupo, etc...).

Solo se permite la participación de personas morales como titulares de un desafío. Ninguna persona moral puede registrarse como parte simple de un proyecto dirigido por un tercero.

Al registrarse como persona moral, el participante debe comprometerse a liderar un desafío.

De ser necesario, el Participante garantiza con toda sinceridad al Organizador:

- Que participa de forma estrictamente personal, o en nombre de una estructura (como titular del desafío) o en beneficio de esta, ya sea al momento del Ocean Hackathon® o para cualquier extensión de su participación.

- Que se encuentra al momento de su registro y durante toda la duración de Ocean Hackathon®, así como para cualquier extensión de su participación en el mismo, en una situación de legalidad, y que dispone de todas las autorizaciones y habilitaciones necesarias, en particular de la persona jurídica de la que dependería. En particular, el participante garantiza que está libre de cualquier compromiso de propiedad intelectual sobre los resultados producidos en el marco del Ocean Hackathon®.

Los lugares son limitados por razones relacionadas al cumplimiento de las normas de seguridad de cada ciudad que alberga el evento.

3. MODALIDADES DE INSCRIPCIÓN

La participación en el Ocean Hackathon® se realiza después de inscribirse en el sitio. El Organizador acusará la recepción por correo electrónico a la dirección proporcionada por el Participante al momento de su solicitud de registro.

El Referente de la ciudad en la que se inscribe el participante se reserva el derecho de rechazar cualquier solicitud de inscripción que esté incompleta o que no corresponda a sus exigencias. El Organizador y el Referente de la ciudad donde se inscribe el participante también se reservan el derecho de rechazar la participación de cualquier persona por razones de seguridad o de respeto del presente reglamento.

El registro implica irrevocablemente la aceptación del presente Reglamento.

Las inscripciones están abiertas del 7 de septiembre al 8 de octubre de 2020. No se tendrá en cuenta ninguna inscripción una vez vencido este plazo.

Se puede solicitar una contribución financiera a los Participantes durante el registro, de acuerdo con los métodos de organización elegidos por el Referente. De ser el caso, el precio de registro de Ocean Hackathon® se indica al candidato que se registra antes de la validación del registro en el sitio web.

La inscripción para Ocean Hackathon® incluye:

- Las cenas del viernes y sábado;
- Desayuno y comida el sábado y el domingo;
- Colación del domingo por la tarde.

El participante se registra para un desafío en una ciudad. En función de su experiencia y de las habilidades buscadas para enfrentar el desafío, el referente de la ciudad donde el Participante se registra se reserva el derecho de dirigir al Participante hacia un desafío diferente del elegido previamente.

Si no desea elegir un desafío durante el registro, el participante puede poner su experiencia a disposición de todos los equipos. Sin embargo, el participante, deberá integrarse en un solo equipo a más tardar el viernes 9 de octubre.

Un desafío corresponderá a un solo equipo de 3 a 8 participantes idealmente. Es aconsejable favorecer equipos multidisciplinarios (por ejemplo: mar, digital, derecho, economía, etc.).

Cada participante especificará en cuál de los dos casos siguientes se encuentra:

- persona moral (exclusivamente como titular de un desafío)
- persona física, en el marco de una iniciativa individual.

Cualquiera sea la razón, el Participante que haya confirmado su registro y desee retirarse de Ocean Hackathon®, deberá informar al referente de la ciudad donde está registrado antes del viernes 9 de octubre de 2020. Si el registro es de pago, el Participante será reembolsado más tarde por el pago de su inscripción. Después de esta fecha, el Organizador y el referente de la ciudad donde está registrado se reservan el derecho de retener el monto del registro pagado.

4. MODALIDADES DE PARTICIPACIÓN

Cada participante deberá presentarse con su propio material y programas informáticos y será el único responsable de los mismos. Una conexión Wi-Fi estará disponible y será responsabilidad del referente durante toda la duración de Ocean Hackathon®.

En la medida de lo posible, el software utilizado debe ser de código abierto, e idealmente bajo una licencia gratuita (GNU gpl, Creative Commons, etc.). El Participante podrá usar software privativo, pero se le advierte que deberá preocuparse por tener todas las garantías de libre explotación de los resultados en términos de propiedad intelectual.

Las comidas descritas en el artículo 3 de este reglamento se proporcionarán y estarán a cargo financieramente por cada ciudad sede. También se pondrá a disposición de los Participantes un lugar de reposo. Estos últimos deberán de prever su alojamiento de ser necesario.

Se especifica que ni el Organizador ni el Referente proporcionarán ningún otro servicio además de los descritos anteriormente. Por lo tanto, los gastos y, en particular, los gastos necesarios para el traslado al lugar de Ocean Hackathon® en cada ciudad, los gastos de alojamiento, los gastos de restauración (distintos de los indicados en este reglamento), quedarán a cargo exclusivo del Participante.

Los gastos de traslado de uno o más miembros del equipo ganador de cada ciudad para el concurso final de pitches en la ciudad de Brest correrán a cargo de los Referentes de cada ciudad. Su alojamiento y comidas durante esta final en Brest correrán a cargo del Organizador.

Un equipo se compone de un titular del desafío (identificado durante la convocatoria a desafíos) y de los integrantes de su equipo, todos calificados como Participantes.

El titular del desafío deberá estar presente el viernes para la presentación de su desafío, el domingo para la presentación de los proyectos y lo suficientemente disponible en el sitio durante el fin de semana para orientar a sus compañeros de equipo. Es responsable de coordinar y organizar las actividades del equipo (tareas respectivas, objetivos).

Cada Participante se compromete a presentar el proyecto a los coaches y al jurado con total transparencia.

5. RESPETO DE LA PROPIEDAD INTELLECTUAL

"Derechos de propiedad intelectual": se refiere a cualquier invención, cualquier derecho de autor y marca registrada, modelo y, en general, cualquier elemento que pueda estar protegido por leyes o convenios internacionales sobre propiedad intelectual.

5.1. DATOS Y HERRAMIENTAS PUESTOS A DISPOSICIÓN

Todos los Participantes tendrán a su disposición un catálogo de metadatos con acceso a los datos puestos a disposición por los Socios proveedores de datos del Organizador. También se podrán usar otros datos proporcionados por los Socios de los Referentes de cada ciudad, bajo reserva del cumplimiento de los derechos de propiedad intelectual aplicables en cada sede.

Las bases de datos y/o herramientas puestas a disposición están protegidas por la ley de propiedad intelectual.

Solo se otorga un derecho de uso a los Participantes de acuerdo con las licencias de utilización descritas en los metadatos que rigen su uso. Por lo tanto, el acceso a los datos no implica la adquisición de derechos de propiedad sobre ellos.

La autorización para que el Participante use los datos y las herramientas puestas a disposición por el Organizador o de forma derivada, se limita a la duración de Ocean Hackathon®. Para cualquier uso de datos fuera del marco de Ocean Hackathon®, deberá necesariamente celebrarse un acuerdo previo por escrito entre el Participante y el titular de los derechos.

Sin embargo, estos datos podrán ser utilizados por el participante en el marco de una valoración de proyectos diseñados durante el evento con exclusión de cualquier explotación comercial, de acuerdo con los términos de la licencia de los datos o herramientas.

Todos los elementos de terceros, incluidos el software libre, tiempos de ejecución, programas, algoritmos, o elementos que garanticen la interoperabilidad dentro de los dispositivos sometidos a la evaluación del jurado, deberán estar claramente identificados con su versión, los términos de licencia aplicables y cualquier otro detalle con respecto a su uso.

5.2. RESULTADOS

Los resultados estarán sujetos a un sistema de derechos distintos dependiendo de si el desafío es asumido por una persona moral o por una persona física.

En el caso de que una persona moral presente un desafío, como se describe en el Artículo 3, bajo reserva de incluir licencias gratuitas o de terceros, el Resultado se calificará como una obra colectiva en el sentido del Artículo L 113-2 párrafo tercero del Código de Propiedad Intelectual, el cual estará publicado, editado y divulgado bajo los auspicios de dicha persona moral.

Esta última beneficiará entonces de la propiedad de los resultados y, por lo tanto, de su explotación.

Sin embargo, los resultados podrán ser explotados por los participantes en el desafío correspondiente, bajo los términos de un convenio que se celebrará entre estos últimos y la persona moral a cargo del desafío.

La conclusión de este convenio y su aplicación efectiva se acuerdan expresamente como una condición expresa de la validez del desafío dentro de Ocean Hackathon®.

En caso de que una persona física lidere un desafío, como se describe en el Artículo 3, cada uno de los participantes miembros del equipo del desafío conservará los derechos de explotación de los resultados, sin que sea necesario contar con el acuerdo de los demás para ejercerlos.

El Organizador, los Referentes y los Socios no adquieren ningún derecho de propiedad sobre los resultados creados por los participantes. Esto incluye particularmente sus contribuciones escritas, ilustraciones, videos, documentos, desarrollos, datos personales y, en general, toda la información publicada por ellos en todos los medios durante su participación en Ocean Hackathon®.

El organizador recomienda al Participante, así como a los titulares del desafío, tomar cualquier medida dentro de cada equipo para proteger los resultados y los datos explotados durante su participación en Ocean Hackathon®, en particular en términos de seguridad y confidencialidad. Se proporcionará un acuerdo estándar a los participantes de cada equipo.

El Organizador se compromete a que los participantes sean reconocidos y citados como contribuyentes originales.

5.3. ORIGINALIDAD Y EXCLUSIVIDAD

El participante declara disponer de la integridad de los derechos de propiedad intelectual sobre el resultado que desarrollará durante Ocean Hackathon® y que presentará al jurado.

En particular, el participante se compromete a producir, durante el Ocean Hackathon®, creaciones originales y personales que no hayan sido objeto de ninguna asignación a un tercero, o de ningún tipo de difusión o publicación en cualquier forma, condición o medio.

El Participante garantiza que el resultado no ha sido otorgado o vendido en otro lugar y que se trata de una obra original, de la cual él es el autor, que no infringe los derechos de propiedad intelectual ni ningún otro derecho.

Declara y garantiza que es titular de todos los derechos necesarios para cumplir con el Reglamento. Cualquier incumplimiento de esta garantía por parte de un Participante resultará en una descalificación automática.

El participante se compromete a eximir de responsabilidad al Organizador o al Socio en caso de una prosecución amigable o judicial de terceros y/o del Socio, según sea el caso.

En la medida en que tenga conocimiento de ello, el Organizador descalificará cualquier Resultado que no cumpla con las disposiciones del Reglamento o que constituya cualquier tipo de ilegalidad bajo la ley francesa.

6. DESARROLLO DEL OCEAN HACKATHON®

Consulte el sitio web de Ocean Hackathon®: www.ocean-hackathon.fr.

7. DESIGNACIÓN DE LOS GANADORES

Al final de Ocean Hackathon®, se presentarán los proyectos de los diferentes equipos a un jurado local en cada ciudad sede y más tarde frente a un jurado compuesto por los Embajadores de

Ocean Hackathon®, durante la final prevista para finales de 2020 en la ciudad de Brest (fecha por confirmar).

La evaluación se realizará con base en el desarrollo de un demostrador o prueba de concepto, el uso de datos digitales, la elaboración de una reflexión en torno al uso de la solución propuesta (e incluso un esbozo de Modelo de Negocio para los proyectos de vocación económica) y el carácter innovador del proyecto.

Cada equipo dispondrá de algunos minutos para presentar su contribución en sesión abierta al público y al jurado local el domingo 11 de octubre por la tarde, así como al jurado de la final para los equipos ganadores. Los premios se otorgarán a los participantes que conforman los equipos al finalizar los Concursos locales y nacionales.

El jurado local también se tomará el tiempo para tener un intercambio con los equipos y, por lo tanto, para realizar comentarios cualitativos sobre cada proyecto. También podrán sugerirse posibles planes de desarrollo.

8. LOS PREMIOS

Se otorgarán recompensas a los equipos seleccionados por el jurado local en cada ciudad.

Se otorgará uno o varios premios, en el marco de la final por realizarse en Brest. El premio se otorgará en función del pitch.

9. RESPONSABILIDAD

Es responsabilidad de cualquier Participante tomar todas las medidas apropiadas para proteger sus propios datos y/o software almacenados en su equipo informático contra cualquier vulneración.

La conexión de cualquier persona al sitio www.ocean-hackathon.fr y su participación en Ocean Hackathon® se realizará bajo su total responsabilidad.

El Organizador o los Referentes se reservan el derecho de excluir de la participación en Ocean Hackathon® a cualquier persona que perturbara el correcto desarrollo del evento, o que dañara los materiales puestos a su disposición o las instalaciones de Ocean Hackathon®.

Cualquier participante en Ocean Hackathon® que el Referente o el Organizador consideraran que hubiera perjudicado a Ocean Hackathon® en cualquiera de las formas antes mencionadas,

quedará privado automáticamente de cualquier derecho a obtener una dotación, y no se aceptará ningún reclamo por lo mismo.

En caso de pérdida o robo de un objeto, el Organizador y el Referente declinan cualquier responsabilidad.

10. DATOS DE CARÁCTER PERSONAL Y DERECHO A LA IMAGEN

El Organizador, así como los Referentes, con miras a asegurar el buen desarrollo del Ocean Hackathon®, deberán recopilar y procesar datos de carácter personal.

Se le informa en particular al Participante que, de conformidad con el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo del 27 de abril de 2016 sobre la protección de datos personales ("RGDP por sus siglas en francés), así como la ley n° 78-87 del 6 de enero de 1978 modificada, la información comunicada como resultado de los formularios presentes es necesaria para considerar su participación, y está destinada al Organizador y a los Referentes en calidad de responsables del manejo de datos.

Al inscribirse, se considera que el Participante acepta las condiciones para la recopilación y el procesamiento de los Datos personales por parte del Organizador y de los Referentes.

El procesamiento de datos personales en el marco de un evento organizado en un sitio ubicado fuera de la Unión Europea o que no se encuentra en un Estado que disponga de un nivel de protección considerado adecuado, se llevará a cabo estrictamente en el mismo marco que para los sitios ubicados en la Unión Europea.

En este caso, las garantías de cumplimiento de la normativa sobre datos personales tal como se aplica en Europa estarán a cargo del referente, como parte de su compromiso legal con el Organizador (cláusulas contractuales estándar).

El Participante proporciona la información con pleno conocimiento de causa, en particular cuando la ingresa él mismo. Luego se informa al participante sobre el carácter obligatorio u opcional de la información que se le pida proporcionar.

Los propósitos que persigue el procesamiento son los siguientes: recopilación de información sobre los participantes, gestión de las tareas del equipo, comunicación con y entre los participantes.

Las bases legales para el procesamiento de datos son el contrato de registro que vincula al participante con el Organizador y el Referente de la ciudad donde se registra, así como el consentimiento para los datos que el Participante puede elegir revelar o no, o que sean explotados de ser el caso, así como el interés legítimo por el uso de los datos con fines de comunicación.

Los datos relativos al participante se conservarán durante el período necesario para las operaciones para las que fueron recopilados, así como en cumplimiento de la legislación vigente, es decir, durante el período necesario para satisfacer los períodos de prescripción, a menos que se solicite de manera explícita y justificada su eliminación por parte del participante.

Los destinatarios de los datos son el Organizador, los Referentes y sus empleados, y los proveedores de servicios técnicos de cada ciudad que intervienen en su nombre en el marco de la operación del servicio (alojamiento, mantenimiento, control y moderación).

Salvo oposición expresa posterior de las partes interesadas, el Organizador y los Referentes están autorizados a difundir los nombres de los ganadores, el posible nombre del Resultado, su propósito y su descripción con fines informativos en cualquier medio.

Salvo oposición expresa, el Organizador y los Referentes se reservan el derecho de usar la información que el Participante haya proporcionado para mejorar la organización del Ocean Hackathon®, para comunicar información (únicamente si el participante ha dado su consentimiento expreso al ser invitado), con fines de investigación y mercadotecnia.

Se informa al participante que tiene derecho de acceso, interrogatorio y rectificación que le permite, de ser necesario, rectificar, completar, actualizar, bloquear o eliminar los datos personales que le conciernen que sean inexactos, incompletos, ambiguos, obsoletos o cuya recolección, uso, comunicación o conservación esté prohibida.

El participante también dispone de un derecho a borrar, oponerse y limitar el procesamiento de sus datos por razones legítimas.

Todos estos derechos pueden ejercerse ante el Organizador mediante un correo electrónico a la dirección: contact@campus-mer.fr acompañado de una copia de un documento de identidad con firma para evitar cualquier usurpación de identidad.

El Organizador hará todo lo posible para actualizar, corregir o eliminar los datos personales sobre el participante lo antes posible e informar a los Referentes.

En caso de disputa, el participante tiene derecho a apelar ante la Comisión Nacional de Informática y Libertades.

En caso de fallecimiento, y en ausencia de indicaciones de su parte, se informa al Participante que sus herederos tienen derecho a oponerse al procesamiento posterior de sus datos o a su actualización.

11. AUTORIZACIÓN DE REPRODUCCIÓN DE LA IMAGEN

Derivado de su participación en Ocean Hackathon® y de la aceptación del presente reglamento, el Participante autoriza al Organizador y a los Referentes a difundir y reproducir su imagen y, de ser el caso, su voz, grabada durante su participación en el Hackathon con fines de comunicación interna y/o externa, con excepción de toda publicidad de carácter puramente comercial.

De conformidad con las disposiciones relativas al derecho a la imagen, el Participante autoriza al Organizador y a los Referentes a reproducir y comunicar su imagen y/o su voz al público. Esta autorización se otorga de forma gratuita para todo el mundo por un período de dos (2) años a partir de la aceptación del presente reglamento. El beneficiario de la autorización se abstiene expresamente de realizar cualquier explotación que pueda ser ilegal o perjudicial.

En caso de que el Participante no deseara que se realice ninguna captura de su imagen o de su voz durante el Hackathon, deberá de notificar al Organizador y al Referente de la ciudad donde se inscriba desde el comienzo de su presencia en el sitio de Ocean Hackathon®.

12. MODIFICACIÓN DE LOS DATOS DE OCEAN HACKATHON®

La responsabilidad no recaerá en el Organizador ni en los Referentes si, por un caso de fuerza mayor o fuera de su control, Ocean Hackathon® debiera modificarse, acortarse o cancelarse. El Organizador y los referentes están eximidos de toda responsabilidad en cualquier caso sobre la posibilidad de extender el período de participación y/o posponer cualquier fecha anunciada.

En caso de una cancelación o aplazamiento de Ocean Hackathon®, los participantes recibirán un reembolso por su tarifa de inscripción.

13. OTRAS DISPOSICIONES

El Participante reconoce haber sido informado de que será el único responsable en caso de información inexacta que incluirá en el formulario de inscripción o de incumplimiento de las obligaciones contenidas en este Reglamento.

14. LEY APLICABLE/JURISDICCIÓN

La ley aplicable a Ocean Hackathon® es la ley francesa.

En el caso de una disputa, particularmente con respecto a la interpretación y ejecución del presente Reglamento, la disputa deberá ser llevada ante el tribunal competente de Brest.