

# **REGLEMENT**

## **1<sup>er</sup> Innovathon Tourisme de La Réunion Février 2024**

L'Innovathon Tourisme est organisé par la Fédération Réunionnaise de Tourisme (FRT) ("l'organisateur"), située au 5 rue des bons enfants 97410 Saint-Pierre.

L'opération est portée par la Fédération Réunionnaise de Tourisme (FRT) dans le cadre du projet de Lab Tourisme Reunion co-animé avec Ile de La Réunion Tourisme (IRT), avec le soutien de la Région Réunion.

### **RÈGLEMENT**

Le Règlement a pour objet de définir les conditions et règles de la participation à l'Innovathon Tourisme (ou dénommé "Challenge"). La participation à l'Innovathon implique pour tout participant l'acceptation entière et sans réserve du présent Règlement. Si vous êtes en désaccord avec les termes du Règlement, il convient de ne pas vous inscrire ni de participer à l'Innovathon Tourisme.

#### **1. OBJET**

L'Événement aura lieu :

- Le 06 février 2024, pour un bootcamp de pré-embarquement des équipes ;
- Les mercredi 21, jeudi 22 et vendredi 23 février 2024 au MOCA, Domaine de Montgaillard, 97400, Saint Denis, La Réunion.

Il consiste en un événement permettant de développer, en équipe, des propositions de solution en réponse aux 5 défis annoncés dans l'appel à projet de ce 1<sup>er</sup> Innovathon Tourisme de La Réunion, répartis autour de 2 thématiques :

#### **I - L'identité réunionnaise au service de l'expérience client**

Défi 1 : Retrouver l'identité réunionnaise dans la décoration des lieux touristiques d'hébergement et de restauration

Défi 2 : Retrouver chaque territoire de l'île à travers l'art culinaire

Défi 3 : Faire partager le pique-nique réunionnais

#### **II - Mobilité et gestion des flux touristiques**

Défi 4 : Découvrir La Réunion sans voiture

## Défi 5 : L'observation responsable au service de l'expérience touristique

Les équipes de participants, encadrées par des coaches, des experts et des facilitateurs, devront identifier des opportunités de développement au regard des défis identifiés et proposer des solutions en soulignant leur impact, leur stratégie de mise en œuvre, leur viabilité, leur communication ainsi que leurs leviers d'adoption. La qualité de gagnant est subordonnée à la validité de la participation du participant.

## 2. MODALITÉS DE PARTICIPATION

### a. Inscription et participation à l'Innovathon Tourisme de La Réunion

Pour participer au 1<sup>er</sup> Innovathon Tourisme de La Réunion, nous devons avoir reçu votre inscription complète avant le 22 Janvier 2024 à 23h59 (UTC +4).

Pour participer à cet Innovathon, le Participant doit remplir le formulaire d'inscription présent sur le Site de l'Innovathon et renseigner de manière loyale et complète les informations requises obligatoires (marquées d'une astérisque), telles que ses nom, prénom, adresse mail, etc.

Les Participants n'ayant pas justifié de leurs coordonnées et identités complètes ou qui les auront fournies de façon inexacte ou mensongère seront disqualifiés, tout comme les personnes refusant les collectes, enregistrements et utilisations des informations à caractère personnel les concernant et strictement nécessaires pour les besoins de la gestion de l'Innovathon. Les informations fournies par le Participant dans le cadre de son inscription à l'Innovathon sont de sa responsabilité et toute erreur, anomalie, incohérence, intentionnelle ou non portant sur les informations communiquées par le Participant sont de nature à entraîner sa disqualification.

L'organisateur se réserve le droit de procéder à toutes les vérifications nécessaires concernant l'identité, l'adresse postale et / ou électronique des Participants.

### b. Conditions de participation à l'Innovathon tourisme de La Réunion

L'Innovathon est ouvert uniquement aux candidats domiciliés à La Réunion :

- Les entreprises / Les prestataires touristiques
- Les porteurs de projet
- Les professionnels indépendants ou étudiants souhaitant rejoindre une équipe

➤ **Entreprises** : Une entité commerciale quelle que soit son activité (**Start up, prestataire touristique...**) et tout autre secteur. L'organisateur pourra exiger des entreprises, à sa seule discrétion, qu'elles fournissent la preuve de (i) leur immatriculation au registre du commerce et des sociétés, par la fourniture d'un extrait KBis de moins de trois (3) mois, ou la preuve que leur immatriculation est en cours, ou tout autre organisme et justificatif attestant de la création de la société dans le pays concerné et (ii) de la souscription à une police d'une assurance professionnelle valide. L'ensemble des documents pouvant justifier l'éligibilité du Participant à l'Innovathon sera réclamé avant l'attribution des dotations (ex. pièce d'identité, extrait KBis, etc.).

➤ Porteur de projet : Une personne physique âgée d'au moins dix-huit (18) ans et/ou juridiquement capable au moment de l'inscription. Il ne sera admis qu'une seule participation à l'Innovathon par personne.

Cet Innovathon n'est pas ouvert aux membres du personnel de la FRT, de l'IRT.

● Nombre de personnes par équipe :

Les équipes seront constituées de 2 personnes minimum et 4 personnes maximum.

Pourront rejoindre les équipes :

- les Participants individuels, autrement appelés "professionnels indépendants";
- les personnes / entreprises porteuses de projet dont la candidature projet n'a pas été non retenue ;
- les étudiants des écoles partenaires.

### **c. Principe de l'Innovathon et modalités de participation**

La participation à l'Innovathon doit se faire de manière individuelle (participant individuel), en équipe ou par l'intermédiaire d'une entreprise.

- *Participants individuels* : les participants doivent s'inscrire à l'Innovathon individuellement.
- *Équipes* : les participants individuels peuvent choisir de former une équipe de 2 à 4 membres maximum. Chaque membre de l'équipe doit lire et accepter le règlement. De plus, un seul membre de l'équipe est chargé de remplir le formulaire d'inscription en fournissant, pour chaque participant, leur nom, prénom, adresse e-mail, statut professionnel et compétences. L'organisateur peut disqualifier une équipe (ainsi que tous ses membres) dans le cas où l'un des membres n'a pas accepté ou n'a pas respecté les obligations découlant du Règlement.
- *Entreprises* : les entreprises participent au Challenge pour le compte de leur entité juridique. Lors de l'inscription au Challenge, l'entreprise doit désigner, au sein de sa société, un interlocuteur pour la Société organisatrice, chargé de l'inscription et la gestion du Challenge. En tant qu'entreprise participant au Challenge, vous déclarez et garantissez à la Société organisatrice que cet interlocuteur (i) est dûment autorisé et habilité pour engager la société qu'il représente et participer au Challenge pour le compte de celle-ci et (ii) a obtenu toute autorisation nécessaire afin de participer au Challenge, y compris les accords des personnes habilitées permettant d'accorder, le cas échéant, à la Société organisatrice, des droits en matière de propriété intellectuelle. Toute personne employée par une entreprise peut également soumettre sa participation en tant que participant individuel.

La participation à l'événement est ouverte aux seules personnes physiques réunissant, à la date de début de l'Événement, les conditions suivantes :

(i) avoir signé le présent règlement : toute personne inscrite sur à l'Innovathon Tourisme de La Réunion ("le Candidat" ou "Vous") doit prendre connaissance et accepter expressément le Règlement.

En accédant et acceptant le règlement, Vous :

- avez conclu un contrat avec la FRT, organisatrice, ayant force exécutoire. Étant précisé que l'inscription et la participation à l'Innovathon tourisme de La Réunion n'a, en aucune manière, pour effet de créer un lien de subordination entre la FRT et le Participant, et
- acceptez de manière pleine et entière sans réserve de respecter le présent Règlement en toutes ses dispositions. L'acceptation se faisant au moyen d'une case en ligne à cocher du présent Règlement lors de l'inscription à l'Innovathon Tourisme de La Réunion.

Le non-respect dudit Règlement entraîne l'annulation immédiate de la participation et de l'attribution éventuelle des dotations ;

(ii) être une personne inscrite à l'événement à titre individuel ou en équipe ;

(iii) avoir été sélectionné par l'organisateur.

La participation à l'événement est limitée à une seule inscription par participant (même nom et prénom, même adresse électronique/postale, même numéro de téléphone) et ce pendant toute la durée de l'Innovathon.

De même, pour participer à l'Innovathon, le participant doit avoir accepté le présent Règlement ainsi que la politique de confidentialité.

L'inscription et la participation à l'Innovathon est entièrement gratuite, et sans obligation d'achat et ne peut donner droit à aucune rémunération.

### **3. LIVRABLES**

Le participant devra compléter l'ensemble des mentions obligatoires du formulaire d'inscription en ligne. Il pourra compléter ces informations par d'autres livrables.

Pour être valable, les Livrables doivent (i) répondre au problème spécifique posé dans le Brief du défi choisi (présent sur le site internet), (ii) être dans un format numérique classique, tel que doc, docx, pdf, ppt, ptx, key, odt, mp3, mpeg, mov, mp4, (iii) être en français, et d'une manière générale, être conformes aux conditions posées par le Règlement.

Si un Livrable ne peut être téléchargé, n'est pas au bon format, ou encore est incompatible, illisible ou inintelligible, il sera disqualifié.

En soumettant un Livrable, les Participants déclarent et garantissent que le Livrable est composé uniquement de contributions émanant d'un Participant individuel, d'une Équipe ou d'une Entreprise.

A défaut, si du contenu émanant d'un tiers a été utilisé pour l'élaboration du Livrable, tous les droits, les autorisations et les accords nécessaires pour soumettre le Livrable et accorder les droits mentionnés aux présentes, ont été obtenus. L'existence d'une contribution émanant d'un tiers en violation de ces droits aura pour conséquence la disqualification du Livrable et des Participants concernés.

Aucune autre personne physique et/ou entité juridique quelle qu'en soit sa forme ne peut revendiquer un quelconque droit du fait de l'utilisation du Livrable ; et que le contenu du Livrable ne viole et ne violera aucun droit d'un tiers, y compris (sans que cette liste soit exhaustive) les droits de propriété intellectuelle, le droit au respect de la vie privée, le droit de la concurrence, la confidentialité, ou tout autre droit contractuel ou non-contractuel.

Tout Livrable suspecté de violer des droits de tiers et/ou une ou plusieurs loi(s) sera inéligible au Challenge.

Les Participants ont à leur charge tous les frais et dépenses relatifs à la préparation et à la soumission des Livrables. Les Participants sont seuls responsables en cas de Livrables abîmés, perdus, retardés, incomplets, invalides, incorrects ou mal acheminés.

Au cours de l'appel à projets, les participants peuvent télécharger, via le Site de l'Innovathon, tout document ou tout fichier (tels que des textes, présentations, vidéos, etc.) relatif à leur projet comme réponse et solution au challenge de la société organisatrice.

#### **4. DÉROULEMENT DE L'ÉVÉNEMENT**

Pour participer à l'événement, chaque équipe devra réaliser une Solution répondant à l'un des 5 défis proposés par les organisateurs.

Pour ce faire, les Équipes pourront avoir accès à des données mises à disposition par les organisateurs. L'ensemble de ces données doivent être en open source : le droit d'utilisation n'est pas limité à ce qui est nécessaire à la réalisation de l'Innovathon du Tourisme de La Réunion. Toutes les autres sources ouvertes fournissant une information pertinente seront accessibles aux Participants, à leur convenance.

L'événement se déroule sur quatre jours, dès le 06 février 2024 et du mercredi 21 février 2024 au vendredi 23 février 2024 dont :

- Un Bootcamp le 06 février 2024, avec 10 équipes pré-sélectionnées pour une journée de pré-embarquement, 6 équipes seront retenues pour participer au sprint de l'Innovathon ;
- 2,5 jours de travail en collaboration du mercredi 21 février 2024 au matin au vendredi 23 février 2024 à midi ;
- 0,5 jour de présentation des projets et solutions aux membres du Jury et au public de l'Innovathon le vendredi après-midi jusqu'au soir.

Tout au long de l'évènement, des « coachs », « experts » et « facilitateurs » spécialisés seront à disposition des équipes pour les accompagner sur leurs projets.

Toute participation à l'événement ne sera considérée comme valide qu'à partir de l'instant où les Organisateurs auront valablement reçu la Solution dans les conditions susvisées.

### **Étapes du Challenge :**

Le Challenge est composé de plusieurs phases de sélection :

(i) Les dossiers réceptionnés avant le 22 janvier 2024 (à 23h59 heure de La Réunion) via le formulaire d'inscription et jugés complets et recevables seront analysés et 10 équipes seront retenues pour intégrer le Bootcamp ;

(ii) à l'issue du Bootcamp, 6 équipes seront retenues pour participer au sprint de l'Innovathon ;

(iii) les membres du jury se réuniront à nouveau, le dernier jour du sprint pour sélectionner 3 lauréats :

Au terme des 3 jours de sprint, chaque équipe sera invitée à présenter sa Solution, à travers sa présentation incluant :

1/ une forme de diagnostic (poser le problème que leur présentation propose de résoudre)

2/ un livrable sous la forme de maquette, prototype, application, scénarios d'usage, interface ou algorithme ou toute autre solution pertinente au regard de la thématique.

Les organisateurs ne prennent aucunement en charge l'hébergement éventuel des participants ni les déplacements. Un catering pris en charge par l'Organisateur sera à disposition des Participants tout au long de l'Innovathon : le 06 février et du 21 février 2024, du 22 février 2024 et du vendredi 23 février 2024.

Les Organisateurs se réservent le droit d'annuler, de reporter, de prolonger, d'écourter ou de modifier partiellement ou en totalité les dates et horaires de l'Innovathon (en cas de force majeure, de conditions météorologiques dégradées, de problèmes logistiques, etc...).

### **Critères de sélection :**

Les livrables seront jugés en fonction des critères de sélection exposés ci-après. Le Participant reconnaît être informé et accepte que le Challenge proposé fasse appel à sa créativité, sagacité, son habileté et son ingéniosité pour résoudre des problèmes complexes. Le Challenge ne dépend en aucun cas, même partiellement, du hasard et de la chance et ne peut donc s'analyser ou s'apparenter à une loterie. Ne sont en aucun cas pris en considération des éléments tenant à la personne, l'apparence, la religion, l'appartenance syndicale, l'opinion politique ou l'orientation sexuelle des Participants.

### **Notification aux Participants :**

Une fois la sélection terminée, les Participants seront avertis par mail, par téléphone, ou par tout autre moyen, à la seule discrétion de la Société organisatrice, des résultats de chaque étape de sélection. Nous partagerons également, sur les réseaux sociaux des différents comptes des organisateurs, les équipes retenues durant les différentes étapes.

La Société organisatrice sera libre de modifier les dates auxquelles les résultats sont communiqués dans l'hypothèse où le nombre de projets à examiner rendrait ce changement nécessaire. Le classement décidé par le jury sera annoncé le jour de la Finale lors de la remise des prix (Demo day) et désignera les Participants finalistes.

a. La première étape de la sélection :

Tous les Livrables de cette étape doivent avoir été reçus par la Société organisatrice avant le 22 janvier 2024 à 23h59 (heure de La Réunion). Les Livrables doivent répondre aux spécifications définies ci-dessus, et doivent inclure :

Un formulaire de participation, complété à tous les champs obligatoires.

Dans le cadre de cette première étape de sélection, les votes se dérouleront comme suit :

### **Vote par critères**

Le vote par critères aura lieu du 22 janvier 2024 au 30 janvier 2024.

Les votants sont des membres et partenaires de la Société organisatrice ; ils peuvent évaluer et sélectionnent les Livrables en fonction de leur contenu et des critères suivants :

- L'utilité et le potentiel de la solution (Adéquation du projet avec le défi)
- La faisabilité et la duplicabilité de la solution
- L'impact environnemental de la solution
- L'originalité et le caractère innovant de la solution
- L'équilibre et l'engagement de l'équipe
- l'impact sur l'économie locale, maillage territorial avec les acteurs existants
- L'appréciation libre du Jury

A l'exception des dispositions prévues ci-après, les 10 Projets qui ont reçu les meilleures notes à la fin de l'étape de vote gagnent ce vote et accèdent à l'étape suivante de la sélection.

Les Participants seront informés des résultats de la première étape de sélection avant le 8 février 2024.

b. La deuxième étape et troisième étape de la sélection (Bootcamp)

La deuxième étape de sélection se déroulera à Saint-Denis (dans un lieu précisé ultérieurement), en présentiel et la troisième étape de sélection se déroulera en présentiel au Moca, domaine de Montgaillard à Saint-Denis.

Les frais de déplacement ne sont pas pris en charge par l'organisme organisateur sur la durée du Bootcamp, du sprint et du demoday.

## **Vote par critères**

Le vote par critères aura lieu le 6 février 2024.

A l'issue du Bootcamp, les équipes produiront chacune un power point de présentation.

Les votants évaluent et sélectionnent les Livrables en fonction de leur contenu et des critères suivants :

- L'utilité et le potentiel de la solution (Adéquation du projet avec le défi)
- La faisabilité et la duplicabilité de la solution
- L'impact environnemental de la solution
- L'originalité et le caractère innovant de la solution
- L'équilibre et l'engagement de l'équipe
- La pertinence de la réflexion et du processus d'innovation
- L'impact sur l'économie locale, maillage territorial avec les acteurs existants
- La prise en compte d'éléments identitaires de la Réunion pour les défis 3 / 4 / 5
- L'appréciation libre du Jury

A l'exception des dispositions prévues ci-après, les 6 Projets qui ont reçu les meilleures notes à la fin de l'étape de vote gagnent ce vote et accèdent à l'étape suivante de la sélection.

Les Participants seront informés des résultats de la deuxième étape de sélection avant le 8 février 2024.

### **c. La Finale (Sprint et Demoday)**

Les Participants sélectionnés pour participer à la Finale seront contactés directement par la Société organisatrice. En l'absence de confirmation de participation de leur part lorsque la Société organisatrice a essayé de les contacter par mail et par téléphone, cette dernière se réserve le droit, à sa seule discrétion, de disqualifier les Participants concernés. Cette disqualification, le cas échéant, ne pourra donner lieu à aucun dédommagement de la part de la Société organisatrice.

Cette phase finale consistera en une présentation orale des projets sélectionnés par les Participants. A ce stade de la sélection, il sera demandé aux Participants de déposer avant la date limite le support de présentation powerpoint qui leur sera fourni en amont et à remplir pour le Jury final.

A l'issue de la Finale, le jury sera en charge d'élire les projets gagnants et procédera à un classement des vainqueurs.

Le fait pour une équipe de ne pas présenter avant la date limite de chaque étape, les documents demandés, sera considéré comme un abandon de sa part de sa participation au Challenge. L'équipe ne pourra en aucun cas réintégrer le Challenge, ni ne pourra obtenir de la Société organisatrice un quelconque dédommagement.

## **5. DÉSIGNATION DES GAGNANTS**



À l'issue de l'Innovathon, chaque Équipe présentera son projet devant un jury composé des partenaires de l'événement, de professionnels du tourisme ainsi que de représentants de l'écosystème de l'innovation de La Réunion.

L'Innovathon pourra être partiellement ouvert au public sous forme d'invitation nominative. Le public assistera à la présentation des projets et à la remise des prix aux lauréats de l'Innovathon.

Le Jury désignera les Équipes gagnantes ayant développé les meilleures Solutions, parmi les équipes participantes.

La qualité de gagnant est subordonnée à :

- La validité de la participation du Participant
- La réception de la Solution par le Jury telle que définie
- L'acceptation du présent règlement et notamment des conditions
- Chaque Équipe disposera de 5 (cinq) à 10 (dix) minutes pour présenter la solution au Jury.

À l'issue de ces présentations, la ou les Équipe(s) ayant développé les meilleure(s) Solution(s) seront sélectionnées par le Jury en fonction des critères suivants :

- L'utilité et le potentiel de la solution (Adéquation du projet avec le défi)
- La faisabilité et la duplicabilité de la solution
- L'impact environnemental de la solution
- L'originalité et le caractère innovant de la solution
- L'équilibre et l'engagement de l'équipe
- La pertinence de la réflexion et du processus d'innovation
- Impact sur l'économie locale, maillage territorial avec les acteurs existants
- Prise en compte du confort des visiteurs et des populations locales
- Innovation socialement acceptable
- La prise en compte d'éléments identitaires de la Réunion pour les défis 3 / 4 / 5
- Appréciation libre du Jury

Les Équipes dont les Solutions auront été retenues par le Jury seront désignées gagnantes de l'Innovathon, et se verront attribuer les lots proposés tels que définis à l'article « Les Lots » des présentes.

Le jury est souverain et ne motive pas ses décisions. De ce fait, aucune réclamation ne pourra être acceptée à la suite de la désignation du meilleur projet.

Le Jury pourra, s'il le juge pertinent et de manière discrétionnaire, créer des mentions spéciales afin de permettre la distinction de projets en raison, par exemple, de l'originalité de la démarche proposée.

Du seul fait de l'acceptation de leur lot, les Participants des Équipes gagnantes autorisent expressément les Organismes à utiliser leurs nom, prénom, image, ainsi que l'indication de l'organisation dont ils sont issus, dans le cadre de tout message/manifesteration publicitaire ou promotionnel, sur tout support, et notamment à l'occasion de la promotion de l'Innovathon, ainsi que sur les sites Internet ou

Intranet, en France et à l'étranger, pendant une durée illimitée, sans que cette utilisation ne puisse ouvrir d'autres droits que les lots gagnés.

## **6. LES LOTS**

### **a. Description des lots**

**Les lots proposés aux Équipes désignées gagnantes de l'Événement par le Jury est le suivant :**

(i) Une offre d'accompagnement privilégié de type :

- Séances d'accompagnement offertes par des structures partenaires et experts de l'Innovathon ;
- Séances proposées par des structures partenaires et experts de l'Innovathon à des tarifs préférentiels ;
- Parcours d'accompagnement avec une des structures d'accompagnement partenaires ;
- Un Rdv privilégié avec un mentor.

(ii) Une aide financière et/ou sous forme d'un billet d'avion pour aider les équipes lauréates à développer leurs projets.

Le lot proposé aux 6 équipes participantes de l'Événement est le suivant :

- Engagement des partenaires de l'Événement de recevoir en entretien individuel le représentant de chaque équipe participante afin d'étudier avec lui la possibilité d'accompagner son projet par les moyens financiers ou matériels dont les partenaires disposent. Ces entretiens n'engagent aucunement les partenaires vis à vis du porteur de projet. Les suites à donner au représentant de l'équipe sont à la discrétion des partenaires.

### **b. Remise des prix**

Les prix sont attribués nominativement et ne peuvent être cédés à des tiers.

Chaque prix offert ne comprend que ce qui est indiqué, à l'exclusion de tout autre chose. Il ne peut donner lieu, de la part des Équipes Gagnantes, à aucune contestation d'aucune sorte, ni à leur remplacement ou échange pour quelque cause que ce soit.

Les Organismes ne sauraient être tenus responsables pour tous incidents/accidents pouvant survenir à l'occasion de l'utilisation des prix.

Toutes indications d'identité ou d'adresse falsifiées, frauduleuses, fausses, mensongères, incorrectes, inexacts entraînent l'élimination du Participant.

## **7. COMMUNICATION**

Le Participant reconnaît et accepte que la Société organisatrice puisse, en France, pour la durée du Challenge et pour une période d' un (1) an suivant la Finale, utiliser le Challenge à des fins publicitaires, y compris de communication et de marketing de la Société organisatrice, quel qu'en soit le format, le moyen et le support (site internet, bannières publicitaires, réseaux sociaux, newsletter, communiqué de presse, etc.), connus ou inconnus à ce jour, à titre gratuit ou onéreux.

Pour ce faire, vous consentez à l'utilisation par la Société organisatrice, de votre nom et prénom, votre ville et région de résidence, le nom de l'établissement dans lequel vous avez étudié ou dans lequel vous avez obtenu vos diplômes et autres informations biographiques, votre image, les informations quant à la dotation (si vous êtes un vainqueur), au nom de votre entreprise et à ses signes distinctifs (si vous êtes une entreprise) et toute autre donnée à caractère personnel que vous soumettez avec vos Livrables ainsi que le contenu de vos Livrables relatif au Challenge.

A titre d'exemple, chaque Participant autorise la Société organisatrice à utiliser les photographies prises lors de la Finale afin de les diffuser sur tout support de communication.

Cette utilisation n'ouvre droit à aucune rémunération autre que la dotation attribuée, ni ne nécessite de consentement supplémentaire de votre part. La Société organisatrice s'engage expressément à cesser toute utilisation des éléments mentionnés ci-dessus en lien avec le Participant au terme de la période précitée.

## **8. PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE - GARANTIES**

### **a. Propriété des Contributions et des Solutions**

**Définitions.** Pour les besoins de cette section, on entend par :

- Les "droits de propriété intellectuelle" : tout droit d'auteur ou autres droits relatifs à une marque, un dessin ou modèle, un brevet et, plus généralement tout élément (y compris des secrets d'affaires et du savoir-faire) qui peut être protégé par des lois nationales et/ou internationales, ou par des conventions relatives à la propriété intellectuelle (« les Droits de propriété intellectuelle ») ;
- Les « droits antérieurs » : tout droit de propriété intellectuelle et/ou tout savoir-faire associé détenu par les Participants avant la date de début des inscriptions (« les Droits antérieurs ») ;
- Les "créations" : tout(e) logiciel (y compris le code source et le code objet), base de données, spécification technique, texte, dessin, modèle, information, connaissance, méthode, procédé ou produit, ainsi que tout élément et/ou procédé en résultant, développé par un Participant en tant qu'élément d'un Livrable soumis au cours du Challenge et pouvant être protégé ou étant susceptible de l'être en vertu des lois et conventions nationales et/ou internationales relatives à la propriété intellectuelle en vigueur (« les Créations »).

**Garantie de non contrefaçon.** En soumettant un Livrable, et ce à n'importe quelle étape de l'Innovathon Tourisme de La Réunion, chaque Participant garantit à l'Organisateur qu'il est le co/propriétaire et/ou le co/titulaire des Droits de propriété intellectuelle relatifs à tout ou partie des Créations contenus dans les Livrables, et qu'il a obtenu tous les droits et autorisations nécessaires portant sur ces Créations préexistantes ou appartenant à un tiers.

Chaque Participant garantit que : (i) ses contributions sont inédites et originales ; (ii) ses contributions ne portent pas atteinte aux droits d'un tiers ; (iii) tous les éléments composant ses contributions ainsi que toutes les informations communiquées dans les Livrables sont exacts, fiables et complets ; et (iv) la soumission des Livrables ne constitue pas un acte de concurrence déloyale.

Les Participants doivent obligatoirement inclure la source de toutes les Créations préexistantes incluses dans les Livrables soumis. Tout Livrable ayant été élaboré par plusieurs Participants constitue une œuvre collective et devrait être traité comme tel en vertu de la réglementation applicable en vigueur.

**Responsabilité.** La responsabilité des Organisateurs ne pourra en aucun cas être retenue en cas de violation par des Participants des dispositions ci-dessus. Chaque Participant dédommage les Organisateurs en cas de réclamations, oppositions, actions, ou tentative d'éviction de la part d'un tiers, portant sur l'une quelconque des Créations contenus dans les Livrables (y compris les droits de propriété intellectuelle associés).

### **Participant titulaire des droits**

En soumettant un Livrable et en participant à l'Innovathon Tourisme de La Réunion, vous n'accordez aux Organisateurs aucun Droit de propriété intellectuelle portant sur tout ou partie du Livrable. Les Organisateurs reconnaissent n'avoir aucune prétention quant à la propriété de votre Livrable ou aux Droits de propriété intellectuelle qu'il contient. Le livrable du finaliste sera conservé par la société organisatrice afin de pouvoir la tester ou la mettre en œuvre le cas échéant, totalement ou partiellement. Il n'existe aucune obligation de mise en œuvre de la Solution.

Les Organisateurs s'engagent par ailleurs à respecter et reconnaître la propriété intellectuelle des développements réalisés avant l'Innovathon par les Participants.

### **b. Garanties**

En soumettant un Livrable, et ce à n'importe quelle étape de l'Innovathon, chaque Participant garantit aux Organisateurs qu'il est le co/propriétaire et/ou le co/titulaire des Droits de propriété intellectuelle relatifs à tout ou partie des Créations contenus dans les Livrables, et qu'il a obtenu tous les droits et autorisations nécessaires portant sur ces Créations préexistantes ou appartenant à un tiers.

Chaque Équipe et chaque Participant à l'Événement s'engage à respecter les droits des tiers et garantit aux Organisateurs que leurs Contributions et Solutions :

(i) ne portent pas atteinte aux intérêts matériels et/ou moraux des Organisateur et/ou à la notoriété, réputation ou l'image des Organisateur ;

(ii) ne sont pas associées à des allégations diffamatoires, injurieuses, ou pouvant heurter la sensibilité de certaines catégories de personnes ;

(iii) ne sont pas associées à des propos ou éléments illicites, contraires au principe de loyauté, à la décence ou la dignité humaine ;

(iv) ne portent pas atteinte à l'image des personnes ;

(v) ne sont pas constitutives : (a) d'une violation des droits de propriété intellectuelle de tiers (droit d'auteur et droit des marques notamment) (b) d'une atteinte aux personnes (notamment diffamation, insultes, injures, etc.) (c) d'une atteinte au respect de la vie privée, ou d'une atteinte à l'ordre public et aux bonnes mœurs (notamment apologie des crimes contre l'humanité, incitation à la haine raciale et/ou au terrorisme, pornographie enfantine, etc.) ;

(vi) plus généralement sont conformes et respectent les lois, règlements et règles déontologiques applicables notamment en France.

La Solution proposée par l'ensemble des Participants de chaque Équipe doit être une création nouvelle et originale, au sens où il ne s'agit pas d'une solution déjà commercialisée. Ce qui exclut toute diffusion, imitation, compilation, reproduction ou représentation, intégrale, d'un livrable déjà existant.

Les Participants doivent obligatoirement inclure la source de toutes les Créations préexistantes incluses dans les Livrables soumis. Tout Livrable ayant été élaboré par plusieurs Participants constitue une œuvre collective et devrait être traité comme tel en vertu de la réglementation applicable en vigueur.

Les Organisateur se réservent le droit d'exclure de l'Événement, toutes les Solutions (et notamment Contributions) qui ne respecteraient pas les limitations susvisées ou qui constitueraient des atteintes ou une fraude aux droits de tiers et ce, de quelque nature que ce soit, sans que les Participants et les Équipes concernés ne puissent revendiquer quoi que ce soit.

### **c. Confidentialité et propriété intellectuelle de l'organisateur**

L'Organisateur est propriétaire de tous les droits de propriété intellectuelle en vigueur sur la structure et sur le contenu du Site (notamment textes, marques, logos, photographies, images, graphismes, éléments sonores, logiciels, icônes, mise en page, base de données) ou a acquis régulièrement les droits permettant l'exploitation de la structure et du contenu du Site, sans aucune limitation, sous réserve de la gestion spécifique des contributions des Participants.

Il est interdit aux Participants de reproduire, représenter, adapter, modifier et/ou exploiter, de quelque façon que ce soit et à quelque fin que ce soit, tout ou partie de la structure et du contenu du Site.

Le non-respect de ces dispositions peut constituer un acte de contrefaçon et/ou de concurrence déloyale et parasitaire engageant la responsabilité civile et/ou pénale de son auteur.

## **9. MATÉRIEL MIS À DISPOSITION**

Pour tout Matériel mis à la disposition des Participants et/ou rendu accessible aux Participants dans le cadre de l'Événement, les Participants s'engagent, à leurs frais exclusifs et sous leurs seules responsabilités, pendant toute la période durant laquelle ledit Matériel est mis à leur disposition :

(i) à n'utiliser ce Matériel qu'aux fins de participer à l'Événement (et exclusivement sur le lieu de l'Événement) ;

(ii) à prendre tout le soin nécessaire afin de rendre le Matériel dans l'état dans lequel il leur a été transmis ;

(iii) à ne pas porter atteinte au système d'information notamment en y introduisant un logiciel malveillant (virus, cheval de Troie, logiciel espion etc.) afin d'y déclencher une opération non autorisée ou d'en perturber le fonctionnement ;

(iv) à restituer aux Organismes (et/ou ses partenaires) et/ou à cesser d'utiliser sur simple demande des Organismes et/ou au plus tard à la fin de l'Événement, le Matériel resté en leur possession.

Les Participants s'engagent à respecter les droits et notamment les droits de propriété intellectuelle, des Organismes ou de tout tiers relativement au Matériel.

## **10. RESPONSABILITÉ**

### **a. Des Organismes**

Chaque Participant reconnaît que la responsabilité des Organismes ne saurait être retenue, de quelque manière que ce soit, et à quelque titre que ce soit, pour tous dommages indirects, relatifs d'une part aux Contributions et aux Solutions et à l'utilisation qu'il fait du Matériel.

Les Organismes se réservent le droit de mener toute action nécessaire pour garantir le parfait respect de ses obligations par chaque Participant.

Les Organismes ne seront en aucun cas responsables, si le bon déroulement administratif et/ou technique de l'Événement est perturbé (notamment par un problème de Matériel, une intervention humaine non autorisée ou toute autre cause

échappant aux Organisateur(s)). Les Organisateur(s) se réservent le droit d'interrompre l'Événement, sans dédommagement d'aucune sorte pour les Participants.

## **b. Des Participants**

Chaque Participant est responsable de l'utilisation qu'il fait du Matériel mis à sa disposition par les Organisateur(s) dans le cadre de l'Événement.

La participation des Participants à l'Événement se fait sous leur entière responsabilité.

Il appartient à tout Participant de prendre toutes les mesures nécessaires de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur l'équipement informatique (mis à sa disposition) contre toute atteinte.

Les participants s'engagent également à respecter les consignes de circulation dans les espaces du MOCA, Domaine de Montgaillard et tout autre lieu mis à la disposition des participants ainsi que les consignes de sécurité qui leur seront indiquées par les agents responsables pendant toute la durée de l'Innovathon.

## **11. ASSURANCES**

La Fédération Réunionnaise de Tourisme déclare disposer d'un contrat d'assurance auprès d'une compagnie d'assurance notoirement solvable et établie en France, pour toutes les conséquences pécuniaires de sa responsabilité civile professionnelle délictuelle et/ou contractuelle, du fait de dommages corporels, matériels et immatériels causés à tout tiers, dans le cadre de la gestion de l'Événement.

## **12. EXCLUSION DE L'ÉVÉNEMENT**

La participation à l'événement implique l'acceptation sans réserve du Règlement dans son intégralité.

Les Organisateur(s) peuvent, à tout moment, sans préavis ni indemnité exclure tout Participant qui n'aurait pas respecté le présent Règlement.

Les Organisateur(s) se réservent le droit de poursuivre en justice quiconque aura fraudé le Challenge ou tenté de le faire. Les Organisateur(s) ne sauraient toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des Participants du fait des fraudes éventuellement commises.

Sera notamment considérée comme fraude, le fait pour un Participant de s'inscrire puis de participer à l'Événement sous un ou des prête-noms fictifs ou empruntés à une ou plusieurs tierces personnes, chaque Participant devant s'inscrire et participer à l'Événement sous sa propre et unique identité. Toute fraude (et notamment

usurpation d'identité) ou contrefaçon entraîne l'élimination du participant et/ou d'une équipe.

En cas de contestation ou de réclamation, pour quelque raison que ce soit, les demandes devront être transmises aux Organisateur à l'adresse ci-dessous, dans un délai de 2 mois après la clôture de l'Événement (cachet de la poste faisant foi) :

Fédération Réunionnaise de Tourisme (FRT)  
5 rue des Bons Enfants  
97410 Saint-Pierre

### **13. FORCE MAJEURE**

La responsabilité des Organisateur ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure (tels que ceux notamment habituellement retenus par la jurisprudence française) ou indépendant de sa volonté, l'Événement devait être modifié, écourté ou annulé. Les Organisateur se réservent dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation des Participants, et de reporter toute date et/ou heure annoncée.

### **14. DONNÉES**

Les Données à Caractère Personnel recueillies dans le cadre de l'Événement sont traitées conformément à la loi "Informatique et Libertés" du 6 janvier 1978, telle que modifiée par la loi du 6 août 2004, et conformément au RGPD (règlement n° 2016/679). Les Organisateur sont responsables de traitement au sens du RGPD, et déclarent avoir procédé aux formalités nécessaires dans le cadre de l'Événement.

En application de la loi « informatique et libertés » n°78-17 du 6 janvier 1978 modifiée, et du RGPD, les Participants disposent de droits d'accès, de rectification et de suppression aux données les concernant, en envoyant la copie d'un justificatif d'identité valide, en précisant leurs nom, prénom, courriel et adresse ainsi que lisiblement, l'objet de leur demande, auprès des Organisateur, par courrier postal à l'adresse suivante : Fédération Réunionnaise de Tourisme (FRT), 5 rue des Bons Enfants, 97410 Saint-Pierre.

Les informations collectées sur les Participants peuvent également être utilisées par les Organisateur, afin de mieux les servir et de les informer de leurs nouveaux événements susceptibles de les intéresser, étant entendu que les Participants peuvent à tout moment s'opposer à un tel traitement de leurs données en cliquant sur le lien de désabonnement figurant en bas de chaque communication reçue ou en envoyant un courrier postal aux coordonnées indiquées ci-dessus.

### **15. MODIFICATION DU RÈGLEMENT**



Les Organisateurs informeront, par tous moyens, les Participants de toute modification du Règlement. Tout Participant sera réputé l'avoir acceptée du simple fait de sa participation à l'Événement, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout Participant qui refuse d'appliquer la ou les modifications intervenues perdra immédiatement la qualité de Participant, et ne pourra plus participer à l'Événement.

## **16. DROIT À L'IMAGE**

A des fins de promotion, l'Événement et son public pourront être filmés et photographiés.

Ainsi, les Participants et les Partenaires accordent aux Organisateurs le droit d'utiliser et d'exploiter à titre gratuit leur image et leur voix, dans une finalité de promotion de l'Événement et des activités des Organisateurs, conformément à ce qui est défini ci-dessous :

- le droit de reproduire les photos et enregistrements, en intégralité ou par extraits, par tous procédés connus et inconnus à ce jour (notamment par voie graphique, par enregistrement magnétique, optique, numérique ou électronique...) et sur tous supports (notamment sur papier ou tout support graphique, sur CD-Rom, DVD-Rom, disques durs, clés USB...), aux fins d'archivage et de communication au public dans les conditions définies ci-après ;
- le droit de représenter les photos et enregistrements, en intégralité ou par extraits, par tous procédés de communication au public connus et inconnus à ce jour (notamment via le réseau hertzien, le câble, le satellite, la télécommunication et/ou tout procédé de communication par voie numérique ou électronique) aux fins de diffusions gratuites telles que ci-après définies :
- la diffusion en ligne sur les sites Internet ainsi que sur tous les portails donnant accès à ces sites et toutes les plateformes et réseaux sociaux lui étant associés avec possibilité de téléchargement par les internautes pour leur strict usage personnel, à des fins de communication sur l'Innovathon Tourisme de La Réunion et plus généralement sur les activités des organisateurs ;
- l'utilisation dans le cadre de la communication interne et externe de la FRT, et des partenaires de l'événement notamment l'IRT et La Région Réunion, de la promotion de l'établissement et de ses activités culturelles (notamment par l'envoi à la presse ou à des tiers, sur support matériel ou de façon dématérialisée, de Newsletters, ou de publications diverses), ou de la présentation de ses collections à l'extérieur de ses emprises (dans le cadre d'expositions, de salons, manifestations, colloques etc.).

L'autorisation concédée à la FRT et ses partenaires, par le participant au titre de son droit d'auteur sur son intervention est cédée pour le monde entier et pour toute la durée des droits d'auteur telle que prévue par la loi française portant code de la propriété intellectuelle.

L'autorisation concédée à la FRT et ses partenaires, par le participant au titre de son droit à l'image est cédée pour le monde entier et sans limitation de durée.

## **17. LOI APPLICABLE ET ATTRIBUTION DE COMPÉTENCE**

Le présent Règlement est soumis à la loi française.

Toute question relative à l'exécution et/ou l'interprétation du Règlement, sera tranchée souverainement par les Organismes. A défaut de résolution amiable, tout litige relatif à l'interprétation et/ou à l'exécution du présent Règlement et notamment de l'Événement, sera soumis, à la compétence exclusive des Tribunaux de La Réunion.

## **DÉFINITIONS / ABREVIATIONS**

Pour les besoins des présentes, les abréviations et termes en majuscules suivants auront les définitions ci-dessous :

« Solution(s) » : désigne les objets, présentations, projets développés par les Équipes dans le cadre de l'Innovathon, en ce compris les codes sources et logiciels produits par les Participants dans le cadre de la maquette et ayant servi à la production de la maquette.

« l'Innovathon » ou « Innovathon Tourisme » : désigne le challenge dénommé « Innovathon du Tourisme de La Réunion » lequel regroupe les participants afin qu'ils proposent une Solution.

« Contribution(s) » : désigne l'ensemble des éléments objet de droit(s) de propriété intellectuelle et/ou autre(s), de quelque nature et forme que ce soit appartenant à chaque Participant et qu'il soit ou non intégré dans la Solution, dans le cadre de l'Innovathon.

« Données à Caractère Personnel » : désigne toute information relative à une personne physique identifiée ou qui peut être identifiée, directement ou indirectement, par référence notamment à un numéro d'identification ou à un ou plusieurs éléments qui lui sont propres, notamment identifiant, e-mail, profil, adresse, photos communiquées ou traitées dans le cadre de l'Innovathon.

« Organisation (s) » : désigne les Associations, Collectivités, Entreprises, Citoyens, Etablissements Publics, Etablissements d'enseignement, les écoles, associations, entreprises etc d'où sont issus les participants

« Participant(s) ou Candidats(s) » : désigne toute personne inscrite à l'Événement, à titre personnel, qu'elle assiste ou non à celui-ci, représentant ou non une personne morale.

« Équipe(s) » : désigne un groupe composé de divers Participants, Candidats, des Organisations nommées ci-dessus ainsi que les personnes inscrites à l'événement à titre personnel.

« Jury » : désigne les personnes qui sélectionnent les Équipes ayant proposé et défini la meilleure Solution. La composition du jury sera transmise aux participants avant la tenue de l'Innovathon.

« Matériel » : désigne l'ensemble du matériel mis à disposition des Participants par l'Organisateur, sous sa responsabilité, dans le cadre de l'Innovathon.

« Organismes » : désigne l'association Fédération Réunion de Tourisme.

« Partenaire » : toute personne morale ou personne physique ayant conclu un accord avec l'Organisateur en vue de soutenir l'événement, y compris les experts et membres du jury.

« Challenge » : l'événement également dénommée Innovathon Tourisme

Le présent règlement définit les droits et obligations des Participants à l'Événement organisé par les Organismes (ci-après le « Règlement »)

## **ANNEXES : CONDITIONS BILLETS D'AVION**

### **1. CONDITIONS DE FRENCHBEE**

Le billet d'avion mis à disposition par Frenchbee est soumis aux conditions suivantes :

Gain : Lot de 1 billet d'avion FRENCH BEE aller-retour La Réunion <> Paris valable en classe Eco Blue (valeur max. 1 200€ TTC) et pour un voyage effectué avant le 31 décembre 2024 au plus tard.

La valeur commerciale annoncée des dotations est une valeur maximale. La valeur effective de chacune des dotations sera en fonction des dates choisies par le gagnant, de la saisonnalité et du yield. Aucun remboursement ne sera effectué si le coût du vol choisi par le gagnant est inférieur à cette valeur. La valeur des prix est indicative et déterminée au moment de la rédaction du présent règlement et ne saurait faire l'objet d'une contestation quant à leur évaluation.

Détails :

- Classe de réservation : Eco Smart
- Les taxes et redevances du billet seront à la charge de la compagnie.
- Il est nominatif. Le billet sera au nom du gagnant du concours
- Il doit être émis une (1) semaine avant la date de départ, sous peine d'annulation des réservations.
- Il est émis par voie électronique.
- Il est valable jusqu'au 31 décembre 2024. Pas de prolongation de date possible.

- Il est octroyé sous réserve de disponibilités dans la classe de réservation dédiée au moment de la réservation. La compagnie ne pourra être tenue pour responsable de l'indisponibilité des vols aux dates choisies par le gagnant.
- Il n'est ni remboursable, ni modifiable, ni échangeable après émission, ni cumulables (1 billet par gagnant), ni repris contre leur valeur en espèce ou contre tout autre bien ou prestation quelconque.
- Il ne peut en aucun cas être cédé ou transféré à un tiers, être revendu ou monnayé.
- Il est valable hors périodes de vacances scolaires (à la Réunion et en Métropole) et hors départ les samedis.
- Le passager bénéficiant de billet d'avion gagnant reste débarquable sans dédommagement le jour du départ (selon les mesures pouvant être prises et étant liées à l'exploitation du jour).
- Les conditions générales de vente de la compagnie (disponibles sur [www.frenchbee.com](http://www.frenchbee.com)) s'appliquent aux dotations.

Les dotations ne comprennent pas toutes les dépenses non expressément prévues dans le descriptif ci-dessus, et notamment, sans que cette liste soit limitative :

- les frais d'hébergement
- les frais de restauration
- les frais de déplacement
- les frais de transfert aller-retour du domicile du gagnant à l'aéroport de départ, ni les frais de transfert aller-retour de l'aéroport d'arrivée à l'hôtel choisi par le gagnant.
- les assurances rapatriement et annulation.

Tous les frais exposés postérieurement au Concours notamment pour l'entretien et l'usage du lot sont entièrement à la charge du gagnant.

En cas de force majeure ou si les circonstances l'exigent, la compagnie se réserve la possibilité de substituer à tout moment aux dotations proposées d'autres dotations d'une valeur équivalente ou supérieure (incluant de modifier les dates de voyage). Le gagnant sera tenu informé des éventuels changements.

La dotation ne peut donner lieu à aucune contestation ou réclamation quelconque. Le gagnant s'engage à ne pas tenir la compagnie, ses partenaires ni, plus généralement, tout fournisseur de la compagnie dans le cadre de ce Concours, légalement responsables en ce qui a trait à la dotation, notamment leur livraison, leur état et leur qualité.

## **2. CONDITIONS DE CORSAIR**

Le billet d'avion mis à disposition par Corsair est soumis aux conditions suivantes :

- Un (1) billet d'avion aller-retour en classe Economy valable au départ de La Réunion et à destination de Paris.
- Ce gain est valable jusqu'au 23 février 2025 (date limite de voyage) :
  - hors vacances scolaires, toutes zones confondues

- non cessible, non modifiable après émission

- La valeur du lot ne pourra en aucun cas être exigée en espèce ou contre tout autre bien ou service.
- Le vol retour doit impérativement avoir lieu dans un délai maximal de trois (3) mois à compter de la date du vol.
- Pour effectuer votre réservation, nous vous remercions d'envoyer votre demande à l'adresse mail suivante [partenariat-run@corsair.fr](mailto:partenariat-run@corsair.fr) au minimum 30 jours avant la date de départ en mentionnant les dates de voyage, vos coordonnées complètes et date de naissance.
- Seule, la compagnie Corsair est habilitée à faire la réservation sur présentation du courrier transmis, par l'équipe organisatrice de l'Innovathon, au gagnant.