

RÈGLEMENT OFFICIEL

Hackathon MIX.E avec PRODURABLE 2026

« Renforcer la souveraineté des territoires ruraux »

ARTICLE 1 – ORGANISATION

Le Hackathon « Renforcer la souveraineté des territoires ruraux » est organisé par AEF INFO, dont le siège social est situé :

137, rue de l'Université
75007 Paris
France

L'événement est organisé dans le cadre de MIX.E avec PRODURABLE.

Il se déroulera à Lyon, les 22 et 23 avril 2026, sur une durée continue de 24 heures (du 22 avril à 17h au 23 avril à 17h).

La participation au Hackathon implique l'acceptation sans réserve du présent règlement.

ARTICLE 2 – OBJECTIF DU HACKATHON

Le défi proposé aux participants est :

« Renforcer la souveraineté des territoires ruraux »

Les équipes devront concevoir une solution innovante contribuant à renforcer la souveraineté des territoires ruraux, notamment en matière :

- d'énergie (production locale, autoconsommation, stockage, réseaux intelligents)
- d'alimentation (circuits courts, résilience agricole, logistique territoriale)
- de gestion des ressources
- de coopération territoriale
- de modèles économiques favorisant l'autonomie locale

Les projets devront présenter un impact concret, mesurable et réaliste. Le détail du cahier des charges et des attendus seront présentés aux participant·es au début du hackathon.

ARTICLE 3 – CONDITIONS DE PARTICIPATION

La participation est ouverte :

- aux étudiants

- aux entrepreneurs
- aux professionnels
- aux porteurs de projets
- à toute personne majeure intéressée par l'innovation territoriale

Les équipes devront être composées de **1 à 6 participants maximum**.

Chaque participant ne peut appartenir qu'à une seule équipe.

L'Organisateur se réserve le droit de refuser toute inscription incomplète ou non conforme.

ARTICLE 4 – DÉROULEMENT

4.1 Inscriptions et préparation de l'évènement

Les personnes intéressées doivent remplir le formulaire d'inscription de l'évènement disponibles ici : [lien](#). L'Organisateur adresse une confirmation d'inscription aux participant·es au plus tard xx jours avant l'évènement.

Les équipes seront composées par l'organisateur, afin d'assurer la diversité des profils dans chaque équipe et de stimuler l'intelligence collective.

Les participant·es rencontreront leurs co-équipier·es au démarrage du hackathon le 22 avril à xx heures.

4.2 Période de travail

Les équipes disposeront d'une durée de **1 jour** pour développer leur projet.

Le travail devra être réalisé exclusivement pendant la durée officielle du Hackathon.

Un pack participant sera remis à chacun au démarrage de l'évènement contenant le cahier des charges précis et diverses ressources.

Sont autorisés :

- L'utilisation d'outils, bibliothèques et frameworks existants
- Les API publiques
- Les ressources open source
- Le recours à des outils d'IA est autorisé uniquement à des fins d'assistance technique, notamment pour la vérification, la correction formelle, l'optimisation rédactionnelle ou la validation ponctuelle de certains éléments du projet. Toutefois, ces outils ne sauraient se substituer à l'analyse intellectuelle, à la conception, à la réflexion stratégique ni à l'élaboration du contenu substantiel, lesquelles demeurent exclusivement fondées sur l'apport personnel et le travail intellectuel propre des candidats.

Sont interdits :

- Les projets entièrement développés avant l'événement
- La réutilisation substantielle d'un projet préexistant non déclaré

Les équipes bénéficieront de l'expertise de mentors pendant l'évènement, qui pourront les accompagner, répondre à leurs questions, et guider leurs travaux.

4.2 Livrables

A l'issue de la période de travail, chaque équipe devra remettre son projet sous forme de :

1. Un **pitch oral** devant le jury (durée précisée par l'Organisateur)
2. Un **support de présentation numérique** (PDF)
3. Une **note synthétique du projet** (problématique, solution, impact, faisabilité)

Le cahier des charges précis des livrables (nombre de pages, plan, etc. sera présenté au début du hackathon

Tout défaut de présentation pourra entraîner la disqualification.

ARTICLE 5 – JURY ET CRITÈRES D'ÉVALUATION

Les projets seront évalués par un jury, constitué par l'Organisateur, qui rassemblera un nombre impair d'expert·es, professionnel·les et partenaires aux regards complémentaires. La composition du jury sera annoncée au début du hackathon.

Les projets seront évalués selon les critères suivants :

- Pertinence par rapport au défi
- Niveau d'innovation
- Faisabilité technique et économique
- Impact territorial et environnemental
- Clarté et qualité de la présentation
- Potentiel de déploiement

Les décisions du jury sont définitives et sans appel.

ARTICLE 6 – PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Les équipes conservent l'intégralité des droits de propriété intellectuelle sur leurs projets.

En participant, elles autorisent l'Organisateur à utiliser les éléments de présentation (nom de l'équipe, description du projet, photos, vidéos) à des fins de communication et de promotion, sans contrepartie financière.

ARTICLE 7 – COMPORTEMENT

Les participants s'engagent à adopter un comportement respectueux, professionnel et inclusif.

Tout comportement discriminatoire, frauduleux ou perturbateur pourra entraîner une exclusion immédiate décidée par l'Organisateur.

ARTICLE 8 – RESPONSABILITÉ

L'Organisateur ne pourra être tenu responsable en cas :

- de perte ou de vol d'effets personnels
- de dommages causés par un participant
- d'incident lié à l'utilisation de matériel personnel

ARTICLE 9 – ACCEPTATION DU RÈGLEMENT

La participation au Hackathon implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement.