

Regulamin BITEhack - BEST IT Extended Hackathon

§1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin BITEhack - BEST IT Extended Hackathon (zwany dalej **“Regulaminem”**) określa zasady i warunki, na jakich odbywa się wydarzenie BEST IT Extended Hackathon (zwane dalej **“Hackathonem”**).
2. Organizatorem wydarzenia jest Stowarzyszenie Studentów BEST AGH Kraków, z siedzibą pod adresem: DS “Alfa” Blok 1 ul. Reymonta 17/E14 30-059 Kraków.

§2

TERMIN I MIEJSCE

1. Hackathon odbędzie się w dniach 16-17 stycznia 2021 r. w formie zdalnej tj. za pomocą środków komunikacji elektronicznej.

§3

DEFINICJE

Na potrzeby niniejszego Regulaminu poniższym pojęciom przypisuje się następujące znaczenie:

1. **Serwis** - strona internetowa dostępna pod adresem elektronicznym <https://bitehack.best.krakow.pl/> zawierająca informacje o Hackathonie oraz umożliwiającą zgłoszenie udziału w Hackathonie w charakterze Uczestnika.
2. **Uczestnik**- osoba fizyczna posiadająca zdolność do czynności prawnych, która w dniu Hackathonu nie ukończyła 26. roku życia i posiada aktualny status studenta
3. **Drużyna** - zespół składający się z 2-4 Uczestników.
4. **Speed Recruitment** - krótka rozmowa przedstawiciela firmy z Uczestnikiem wydarzenia, w celach rekrutacyjnych.

§4

ZASADY I WARUNKI UDZIAŁU

1. Udział w Hackathonie jest dobrowolny, bezpłatny i otwarty.
2. Uczestnicy nie muszą być studentami Akademii Górniczo-Hutniczej im. Stanisława Staszica w Krakowie.
3. Każda Drużyna może wziąć udział w jednej z dwóch kategorii: „Programistycznej” lub „Robotycznej”.
4. Każdy uczestnik może być członkiem tylko jednej drużyny.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do sprawdzenia tożsamości Uczestników w celach sprawdzenia aktualnego statusu studenta.
6. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zdyskwalifikowania uczestnika, jeśli okaże się, że w trakcie wydarzenia nie posiada/posiadał on aktualnego statusu studenta.
7. Uczestnicy zobowiązani są do połączenia się na platformie komunikacyjnej oraz transmisji z wydarzenia w podanym terminie.
8. Projekt musi w całości powstać w czasie trwania Hackathonu.

9. Organizator zawiadamia, że program Hackathonu zakłada wykonywanie przez Uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu przez okres 24 godzin.
10. Uczestnik powinien rozsądnie ocenić i w razie wątpliwości skonsultować z lekarzem, czy jego stan zdrowia pozwala na udział w Hackathonie.

§5

REJESTRACJA DO UDZIAŁU W HACKATHONIE

1. Zgłoszenie Drużyny następuje poprzez poprawne wypełnienie i przesłanie formularza dostępnego w Serwisie.
2. W formularzu dostępnym w Serwisie, Uczestnicy podają następujące dane:
 - a. imię i nazwisko,
 - b. adres e-mail,
 - c. numer telefonu,
 - d. nazwę uczelni,
 - e. kierunek i wydział studiów,
 - f. rok studiów,
 - g. nazwę Drużyny,
 - h. imię i nazwisko kapitana drużyny (w przypadku rejestracji kapitana drużyny, proszę to pole wypełnić po raz drugi swoimi danymi),
 - i. wybór kategorii Hackathonu,
 - j. CV (opcjonalnie),
 - k. numer legitymacji studenckiej,
 - l. adres korespondencyjny kapitana drużyny.
 - m. odpowiedzi na pytania merytoryczne, umożliwiające wybranie określonej liczby drużyn do obu kategorii.
3. Każdy Uczestnik ma możliwość załączenia swojego CV podczas rejestracji, w formularzu zgłoszeniowym.
4. W CV, obowiązkowe jest zamieszczenie zgody na przetwarzanie danych osobowych w stopce dokumentu.
5. Przesłane CV trafią do bazy danych, do której dostęp będą miały firmy:
 - a. Goldman Sachs
 - b. UBS Group AG
 - c. Motorola
6. CV bez zgody na przetwarzanie danych osobowych, nie będą dostępne w bazie.
7. Każdy z Uczestników zobowiązany jest do zarejestrowania się poprzez prawidłowe wypełnienie Formularza, znajdującego się na stronie internetowej wydarzenia.
8. Rejestracja dostępna jest od godziny 00.00 w dniu 03.12.2020, do godziny 23:59 w dniu 17.12.2020.
9. W zależności od liczby zgłoszeń Organizator zastrzega sobie prawo do ograniczenia liczby miejsc w przypadku gdy liczba zgłoszonych drużyn przekroczy 20 dla kategorii „Programistycznej” oraz 10 dla kategorii „Robotycznej”. W tej sytuacji Uczestnicy zostaną wybrani na podstawie Formularza.
10. Przed wysłaniem Formularza Uczestnik zobowiązany jest zapoznać się z treścią Regulaminu i Polityki Prywatności.
11. W szczególnych przypadkach organizator dopuszcza wprowadzenie zmiany na liście Uczestników. Informacja o zmianie Uczestnika powinna zostać zgłoszona

Organizatorowi w terminie nie krótszym niż 7 dni przed rozpoczęciem Hackathonu. Zmiana Uczestnika wymaga przekazania przez Uczestnika rezygnującego z udziału w Hackathonie informacji o zmianie Uczestnika na adres e-mail: paulina.natkaniec@best.krakow.pl, wraz ze wskazaniem informacji o osobach, których zmiana dotyczy oraz wypełnienia Formularza przez nowych Uczestników. W przypadku zmiany kapitana drużyny, zmiana może nastąpić nie później niż 14 dni przed wydarzeniem.

12. W przypadku zmiany uczestnika drużyny, po terminie nadsyłania zgłoszeń tj. 17.12.2020r. zmiana rozmiaru koszulki dla poszczególnych członków jest niemożliwa.
13. W przypadku deklaracji chęci udziału w Speed Recruitment, uczestnik zobowiązany jest wyrazić zgodę na przekazanie danych osobowych firmie rekrutującej, która zamieszczona będzie w Formularzu dostępnym w serwisie.

§6

PRZEBIEG HACKATHONU

1. W tygodniu poprzedzającym wydarzenie, do drużyn zostaną dostarczone pakiety, w których znajdują się części zapewnione przez organizatora (kategoria robotyczna) oraz pakiety powitalne (obie kategorie).
2. Zestawy te zostaną dostarczone na wskazany adres korespondencyjny kapitana drużyny podany w formularzu zgłoszeniowym, przesyłką kurierską za potwierdzeniem odbioru.
3. W razie otrzymania wadliwej części, konieczne jest natychmiastowe zgłoszenie problemu organizatorom wydarzenia (w dniu otrzymania przesyłki).
4. Dostęp do platformy, na której będzie odbywać się wydarzenie, zostanie udostępniony Uczestnikom od godziny 10:30 w dniu 16 stycznia 2021 r.
5. Praca Uczestników rozpocznie się o godzinie 13:00 w dniu 16 stycznia 2021 r. a zakończy 24 godziny później.
6. W kategorii programistycznej, 3 godziny przed końcem czasu, odbędą się preeliminacje.
7. Podczas preeliminacji (kategoria programistyczna) zostanie wybranych 10 drużyn, które będą miały możliwość zaprezentowania swoich prac przed Jury.
8. Udział w preeliminacjach jest obowiązkowy.
9. W czasie trwania Hackathonu Organizator zapewnia:
 - a. dostęp do platformy, na której odbywać się będzie wydarzenie oraz do streamu
 - b. wsparcie mentorów
 - c. pomoc ze strony organizatorów w razie problemów technicznych
 - d. możliwość wzięcia udziału w Speed Recruitment z Partnerem Głównym, jakim jest firma Goldman Sachs.
10. Organizatorzy Hackathonu nie zapewniają sprzętu potrzebnego do komunikacji z organizatorami, jury oraz mentorami. W szczególności: komputera z dostępem do internetu, narzędzi audiowizualnych tj. mikrofon, kamera.
11. Po zakończeniu Hackathonu drużyny z kategorii robotycznej mają obowiązek przedstawić działanie swojego urządzenia. Mogą to zrobić poprzez przesłanie

- nagrania projektu przed rozpoczęciem prezentacji lub pokazanie jego działania podczas transmisji na żywo, w trakcie swojej prezentacji przed Jury.
12. Projekt powinien spełniać wszystkie funkcje opisane w prezentacji, wysłanej na podany adres 2 godziny przed zakończeniem konkursu.
 13. Prezentacje projektów powinny umożliwić Jury łatwą ocenę pracy.
 14. Tylko funkcje pokazane na nagraniu/ prezentacji podczas transmisji na żywo będą podlegały ocenie Jury.
 15. Drużyny z kategorii programistycznej prezentują swoje projekty w czasie rzeczywistym podczas prezentacji drużyny przed Jury.
 16. Ogłoszenie wyników nastąpi 17 stycznia 2021 r. podczas ceremonii oficjalnego zakończenia Hackathonu.

§7

SZKOLENIA I PRELEKCJE

1. Uczestnicy będą mieli możliwość wzięcia udziału w dodatkowych prelekcjach w tygodniu poprzedzającym wydarzenie.
2. W prelekcjach mogą uczestniczyć także osoby nie biorące udziału w Hackathonie.
3. Na ww. prelekcje obowiązują osobne zapisy.
4. W przypadku limitowanej liczby uczestników na prelekcje, pierwszeństwo zapisów należy do Uczestników Hackathonu.
5. Formularz z zapisami zostanie opublikowany na fanpage'u i stronie internetowej wydarzenia oraz przesłany mailowo na adresy Uczestników.
6. Prelekcje będą odbywały się online za pomocą środków komunikacji elektronicznej.
7. Linki do spotkań zostaną wysłane drogą mailową, w dniu danej prelekcji.

§8

ZADANIA

1. W ramach Hackathonu przeprowadzone zostaną niezależne od siebie Konkursy, których przedmiotem będzie rozwiązanie zadań z kategorii "Programistycznej" lub "Robotycznej".
2. Zadania to zagadnienia z zakresu informatyki lub robotyki, polegające na stworzeniu przez Drużynę autorskiego rozwiązania o tematyce przedstawionej w treści zadania.
3. Uczestnicy zobowiązani są wybrać jedną z dwóch kategorii podczas rejestracji.
4. W ramach kategorii "Programistycznej" do wyboru będą dwa zadania: zadanie przygotowane przez Organizatora oraz zadanie przygotowane przez Partnera Głównego.
5. Każdy Konkurs rozpoczyna się przedstawieniem przez osobę wyznaczoną przez Organizatora tematu zadania.
6. Po rozpoczęciu Hackathonu Uczestnicy mają 24 godziny na rozwiązanie zadań. Uczestnik ma możliwość ukończenia zadania wcześniej niż wyznaczony czas.

7. Przed prezentacją końcowego rozwiązania Uczestnicy deponują swoje prezentacje oraz rozwiązania zadania w dowolnym otwartym repozytorium cyfrowym w czasie określonym przez Organizatorów wydarzenia.
8. Temat zadania dla części programistycznej zostanie udostępniony w dzień Hackathonu, zaraz przed rozpoczęciem programowania.
9. Temat kategorii robotycznej zostanie podany 5 dni przed wydarzeniem drogą mailową na fanpage'u oraz stronie internetowej wydarzenia.

§9

JURY I KRYTERIA OCEN

1. Oceny rozwiązań poszczególnych zadań dokonuje Jury danego Konkursu, składające się z minimum dwóch członków. Członkowie Jury wybierani są przez Partnerów wspólnie z Organizatorem. Skład Jury zostanie opublikowany w Serwisie najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
2. W kategorii "Programistycznej" Jury ocenia przygotowane przez Drużyny rozwiązania pod względem:
 - a. innowacyjności i pomysłowości zaproponowanych rozwiązań – 15 punktów
 - b. stopnia realizacji projektu – 20 punktów
 - c. estetyki i wyglądu – 10 punktów
 - d. potencjału rozwojowego i biznesowego aplikacji – 10 punktów
 - e. zgodności z tematyką Hackathonu – 25 punktów
3. W kategorii "Robotycznej" Jury ocenia przygotowane przez Drużyny rozwiązania pod względem:
 - a. innowacyjności i pomysłowości zaproponowanych rozwiązań – 20 punktów
 - b. stopnia ukończenia projektu – 20 punktów
 - c. użytkowości i przydatności – 10 punktów
 - d. potencjału na rozwój projektu – 10 punktów
 - e. zgodności z tematyką Hackathonu – 25 punktów
4. Każdy członek Jury ocenia prace konkursowe indywidualnie w ramach każdego z wyróżnionych dla danej kategorii kryteriów w skali od 1 do maksymalnej liczby punktów możliwych do uzyskania w ramach danego kryterium przewidzianej w paragrafie 8 ust. 2 i 3. Ocena końcowa jest sumą punktów przyznanych przez każdego członka Jury w ramach każdego kryterium.
5. W przypadku równego rozłożenia liczby punktów, wiążąca jest decyzja przewodniczącego Jury, wybieranego przez członków Jury ze swojego grona przed rozpoczęciem Konkursu.
6. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
7. Po upływie wyznaczonego czasu zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian i poprawek w stosunku do przygotowanego rozwiązania. Zmiany i poprawki dokonane po upływie wyznaczonego czasu nie będą brane pod uwagę przez Jury.

§10

PRAWA AUTORSKIE

1. Właścicielami wszelkich praw własności intelektualnej do prac i utworów stworzonych podczas Hackathonu są ich autorzy.
2. Uczestnik oświadcza, iż jest autorem lub współautorem wszelkich prac wykonanych podczas Hackathonu oraz iż te prace nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich. Uczestnik oświadcza, iż bierze na siebie wszelką odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, które powstałyby w związku z udziałem w Hackathonie.
3. Obowiązuje kategoriyczny zakaz umieszczania w pracach konkursowych treści niezgodnych z prawem, kontrowersyjnych oraz innych, które mogłyby zostać źle przyjęte, w szczególności:
 - a) wulgarnych
 - b) wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej czy innej;
 - c) propagujących narkotyki;
 - d) propagujących spożywanie alkoholu.
 - e) pornograficznych;
4. Autor zastrzega sobie prawo do opublikowania rozwiązań Drużyn na Stronie Internetowej, a także na fanpage'u BEST AGH Kraków i Fanpage'u wydarzenia BITEhack.

§11 NAGRODY

1. Nagrodami w Konkursach są nagrody rzeczowe.
2. Lista nagród rzeczowych w poszczególnych Konkursach dostępna jest w Serwisie. Lista nagród zostanie zaktualizowana najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
3. Przewiduje się nagrody jedynie dla zwycięskich Drużyn - 3 pierwsze miejsca.
4. Nagrody zostaną dostarczone na adres kapitana drużyny.

§12 ZASADY PORZĄDKOWE

1. Uczestnicy na Hackathonie są obowiązani do poszanowania praw i godności osobistej innych Uczestników. Uczestników obowiązuje bezwzględny zakaz nękania innych Uczestników. Za nękanie przyjmuje się: obraźliwe komentarze słowne dotyczące płci, tożsamości płciowej, wieku, orientacji seksualnej, niepełnosprawności, wyglądu fizycznego, rozmiaru ciała, rasy, pochodzenia etnicznego, religii, umyślne zastraszanie, prześladowanie i niepożądaną uwagę seksualną. Ponadto podczas Hackathonu zabrania się używania słów oraz symboli powszechnie uznanych za niedozwolone, w tym wulgaryzmów lub określeń mogących powodować obrazę uczuć religijnych lub światopoglądowych, oraz wskazujących na dyskryminację.
2. Uczestnicy są zobowiązani zgłosić niezwłocznie do Organizatora wszelkie przypadki nieodpowiednich zachowań (w szczególności tych wskazanych powyżej) innych Uczestników.

§13

REJESTRACJA PRZEBIEGU HACKATHONU

1. Organizator, Partnerzy, Patroni Medialni i Partnerzy Medialni Hackathonu, których lista dostępna jest w Serwisie, są uprawnieni do utrwalania i rozpowszechniania przebiegu Hackathonu zarówno w formie audiowizualnej (na potrzeby dziennikarskiej formy wiadomości i wywiadu, artystycznego bądź teledysku), jak i wizualnej (na potrzeby fotografii dokumentalnej i artystycznej) dla celów dokumentacji, jak i promocji lub reklamy. W związku z tym wizerunek osób przebywających na terenie Hackathonu może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie rozpowszechniany w sposób i dla wyżej określonych celów przez okres dwóch lat, na co Uczestnik Hackathonu wyraża zgodę z momentem wysłania Formularza zgłoszeniowego dostępnego w serwisie.
2. Organizator uprzedza, że przebieg Hackathonu może być filmowany, fotografowany, transmitowany i nagrywany na nośniki w ramach audycji telewizyjnych radiowych, internetowych i innych publicznych transmisji według dowolnej aktualnej metody technicznej.
3. Organizator nie bierze odpowiedzialności za rozpowszechnianie wizerunku Uczestników Hackathonu przez innych uczestników wydarzenia.

§14

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W czasie rejestracji Użytkownik składa oświadczenie o zapoznaniu się i akceptacji Regulaminu. Akceptacja Regulaminu jest wymogiem do dokonania rejestracji, a tym samym udziału w Hackathonie. Dodatkowo Regulamin zostanie dostarczony mu w formie elektronicznej w formacie PDF.
2. Jeśli w niniejszym Regulaminie nie wskazano inaczej, kontakt pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem, odbywał się będzie drogą elektroniczną, ze strony Uczestnika za pośrednictwem adresu e-mail podanego przy rejestracji, a ze strony Organizatora za pośrednictwem adresu w domenie best.krakow.pl
3. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
4. Uczestnicy, którzy mimo wezwania do zaprzestania łamania postanowień Regulaminu, nie zastosują się do poleceń Organizatora, a w szczególności zakłócają przebieg Hackathonu są zobowiązani do natychmiastowego opuszczenia Hackathonu i nie przysługują im z tego tytułu żadne roszczenia wobec Organizatora.
5. Wszelkie informacje dotyczące przetwarzania danych zostały wskazane w Polityce Prywatności dostępnej w Serwisie.
6. Polityka Prywatności stanowi integralną część niniejszego Regulaminu.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu Hackathonu bądź jego odwołania wyłącznie w przypadku wystąpienia zdarzeń od niego niezależnych (stan wyjątkowy, klęska żywiołowa), które uniemożliwią przeprowadzenie Hackathonu w terminie określonym w niniejszym Regulaminie.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn. Wszelkie zmiany Regulaminu, w tym w zakresie terminów Konkursu zostaną

niezwłocznie opublikowane na stronie internetowej Hackathonu O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator poinformuje również pocztą elektroniczną zarejestrowanych Uczestników. Zmiany wchodzi w życie w ciągu 14 dni od ich publikacji i rozesłania wiadomości Uczestnikom.

9. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
10. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Hackathonu decyduje Organizator.
11. Regulamin wchodzi w życie w dniu 03.12.2020 r.
12. Zgłoszenie uczestnictwa w Hackathonie jest tożsame z akceptacją powyższego Regulaminu.