

# **Regulamin BITEhack- BEST IT Extended Hackathon**

## **§1**

### **POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Niniejszy Regulamin BITEhack- BEST IT Extended Hackathon (dalej "Regulamin") określa zasady i warunki, na jakich odbywa się wydarzenie BEST IT Extended Hackathon, zwane dalej „Hackathon”.
2. Organizatorem wydarzenia jest Stowarzyszenie Studentów BEST AGH Kraków, z siedzibą pod adresem: DS "Alfa" Blok 1 ul. Reymonta 17/E14 30-059 Kraków.
3. Hackathon odbędzie się w dniach 12-13 stycznia 2019 r. w Krakowie w budynku klubu Studio na Miasteczku Studenckim AGH (ul. Witolda Budryka 4).
4. Celem Hackathonu jest stworzenie rozwiązania technologicznego pomagającego w nauce i/lub usprawniającego transfer wiedzy oraz promowanie umiejętności cyfrowych w społeczeństwie.

## **§2**

### **ZASADY I WARUNKI UDZIAŁU**

1. Udział w Hackathonie jest dobrowolny, bezpłatny i otwarty. Uczestnikiem wydarzenia może być osoba fizyczna posiadająca zdolność do czynności prawnych, która w dniu Hackathonu nie ukończyła 26. roku życia i posiada aktualny status studenta. (dalej „Uczestnik”).
2. W Hackathonie mogą brać udział drużyny składające się z maksymalnie 4 Uczestników. Członkowie drużyny nie muszą być studentami Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie.

3. Każda Drużyna może wziąć udział w jednej z dwóch kategorii: „Programistycznej” lub „Robotycznej”.(dalej “Drużyna”).
4. Warunkiem udziału w Hackathonie jest uzupełnienie i przesłanie formularza zgłoszeniowego online zamieszczonego na stronie <https://bitehack.best.krakow.pl/> Przyjmowane są zgłoszenia tylko drużynowe.
5. Zgłoszenia w imieniu Drużyny dokonuje Uczestnik reprezentujący do dokonania tej czynności przez pozostałych członków Drużyny. Jednocześnie Uczestnik zgłaszający Drużynę zapewnia, że wszyscy Uczestnicy wchodzący w skład Drużyny zaakceptowali Regulamin i wyrażają zgodę na przetwarzanie ich danych osobowych przez Organizatora w celach związanych z przeprowadzeniem Konkursu i przekazaniem nagród oraz otrzymywaniem korespondencji mailowej z informacjami o Hackathonie.
6. Zapisy na Hackathon trwają od 26 listopada 2018 r. do 28 grudnia w przypadku konkurencji “robotycznej” oraz do 4 stycznia 2019r w przypadku konkurencji “programistycznej”. Zapisy prowadzone są na stronie <https://bitehack.best.krakow.pl/> poprzez wypełnienie formularza.
7. W zależności od liczby zgłoszeń Organizator zastrzega sobie prawo do ograniczenia liczby miejsc w przypadku gdyby liczba zgłoszonych drużyn przekroczyła 20 osób dla kategorii „Programistycznej” oraz 10 drużyn dla kategorii „Robotycznej”. W tej sytuacji Uczestnicy zostaną wybrani na podstawie formularza zgłoszeniowego.
8. Uczestnicy we własnym zakresie organizują sprzęt komputerowy na potrzeby udziału w Hackathonie.
9. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za własność osobistą (w tym sprzęt komputerowy) i są zobligowani do jej pilnowania. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty i uszkodzenia.
10. Uczestnikom biorącym udział w kategorii „Robotycznej” Organizator zapewnia dodatkowy sprzęt, który będą mogli wykorzystać do realizacji swoich projektów. Lista dostępnego sprzętu będzie udostępniona na stronie <https://bitehack.best.krakow.pl/>.
11. Uczestnicy korzystający z urządzeń i sprzętu zapewnionych przez Organizatora Hackathonu są zobligowani do dbania o ów sprzęt oraz w przypadku wszelkich awarii do ich natychmiastowego zgłoszenia Organizatorom.
12. Uczestnicy ponoszą odpowiedzialność za używany sprzęt zapewniony przez Organizatora i w uzasadnionych przypadkach mogą zostać pociągnięci do odpowiedzialności finansowej za ewentualne straty i uszkodzenia.

13. Uczestnik stwierdza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł uczestniczyć w Hackathonie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.
14. Uczestnik odpowiada za wyrządzone przez siebie szkody na terenie obiektu, gdzie odbywać się będzie Hackathon.
15. Nazwa Drużyny nie może zawierać wulgaryzmów, treści obraźliwych, sloganów faszystowskich, nazistowskich, komunistycznych i innych zabronionych przez polskie prawo.
16. Uczestnicy zobowiązani są do stawienia się na miejscu wydarzenia w podanym terminie.
17. Nie ma możliwości zdalnego uczestniczenia w Hackathonie.
18. Uczestnicy mają pełną dowolność wyboru technologii, w których będą tworzyli projekty konkursowe.
19. Dozwolone jest wcześniejsze przygotowanie koncepcji i założeń tworzonego oprogramowania oraz grafik, które zostaną wykorzystane w oprogramowaniu lub w jego prezentacji.
20. Jeśli uczestnicy w części "Robotycznej" chcą skorzystać dodatkowo z własnych części wymagane jest przesłanie ich listy do zatwierdzenia na adres e-mail [albert.luczak@best.krakow.pl](mailto:albert.luczak@best.krakow.pl) do dnia 28.12.2018.
21. Uczestnicy mogą zaproponować dodanie dodatkowych komponentów do listy części na konkurencję "Robotyczną" do dnia 10.12.2018, jednakże organizatorzy nie zapewniają, że podana propozycja zostanie dołączona do zestawu części przygotowanych dla danej drużyny.

### **§3**

#### **PRZEBIEG HACKATHONU**

1. Hackathon będzie przebiegał według harmonogramu zamieszczonego na stronie co najmniej 7 dni przed datą rozpoczęcia Hackathonu.
2. Organizator w trakcie Hackathonu zapewni: dostęp do Internetu, zasilanie elektryczne, dodatkowy sprzęt dla uczestników kategorii „Robotycznej”(paragraf 2 punkt 10), wyżywienie oraz napoje.
3. W pozostałym zakresie każdy Uczestnik jest zobowiązany do korzystania z własnego sprzętu.
4. Przed prezentacją końcowego rozwiązania Uczestnicy deponują swoje prezentacje w dowolnym otwartym repozytorium cyfrowym.

## §4 WYBÓR ZWYCIĘZCÓW

1. W kategorii “Programistycznej” przed rozpoczęciem prezentacji powołane przez Organizatora Jury dokona preselekcji dzięki której do etapu prezentacji dopuszczonych zostanie 10 drużyn.

2. Po zakończeniu prezentacji projektów, Jury wybierze trzy najlepsze prace w każdej kategorii za pomocą głosowania.

3. W kategorii “Programistycznej” wyróżniono następujące kryteria oceniania wraz z maksymalną liczbą punktów do uzyskania:

- 1) innowacyjność i pomysłowość zaproponowanych rozwiązań – 15 punktów
- 2) stopień realizacji projektu - 20 punktów
- 3) prezentacja - 10 punktów
- 4) estetyka i wygląd - 10 punktów
- 5) potencjał rozwojowy i biznesowy aplikacji - 10 punktów
- 6) zgodność z tematyką Hackathonu - 10 punktów

3. W kategorii “Robotycznej” wyróżniono następujące kryteria wraz z maksymalną liczbą punktów do uzyskania:

- 1) innowacyjność i pomysłowość zaproponowanych rozwiązań - 20 punktów
- 2) stopień ukończenia projektu - 20 punktów
- 3) użytkowość i przydatność - 10 punktów
- 4) potencjał na rozwój projektu – 10 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 ust. 4.2 oraz 4.3. Ocena końcowa jest sumą punktów przyznanych przez każdego członka Jury w ramach każdego kryterium.

## §5 WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA

1. Właścicielami wszelkich praw własności intelektualnej do projektów stworzonych podczas Hackathonu są ich autorzy.
2. Uczestnik zaświadcza, że jest autorem lub współautorem wszelkich prac wykonanych podczas Hackathonu oraz, że te prace nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich. Uczestnik oświadcza, iż ponosi odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, które powstałyby w związku z naruszeniem praw autorskich.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do opublikowania rozwiązań Uczestników na stronie <https://bitehack.best.krakow.pl/> a także na fanpage BEST AGH Kraków i BITEhack

## §6 TEMATYKA

1. Od Uczestników kategorii „Programistycznej” wymaga się stworzenia rozwiązania technologicznego i programistycznego, które spełnia następujące kryterium - wykorzystuje otwarte dane (open data).
2. Celem Uczestników kategorii “Robotycznej” jest zaprojektowanie prototypu urządzenia samodzielnie reagującego na zmiany w jego otoczeniu ewentualnie pozwalającego na konfigurację przy pomocy zdalnego urządzenia. Uczestnicy do projektu mogą wykorzystać własny sprzęt oraz sprzęt zapewniony przez Organizatorów zgodnie z warunkami zawartymi wcześniej w regulaminie. Dodatkowo każda Drużyna biorąca udział w kategorii “Robotycznej” jest zobowiązana do stworzenia listy części użytych w prototypie, opisanie działania i celu obiektu oraz udokumentowania etapów jego powstawania.
3. Zgodność z tematyką jest brana pod uwagę podczas oceny projektów.
4. W końcowej ocenie projektów mogą zaprezentować się wszystkie zespoły, nawet jeśli ich rozwiązanie nie jest zgodne z tematyką Hackathonu.
5. Główny partner wydarzenia ma prawo do zorganizowania dodatkowego podzadania w jednej albo w obu konkurencjach, ocenianego i nagradzanego według kryteriów ustalonych przez partnera.

## **§7**

### **REKLAMACJA**

1. Werdykt Jury jest końcowy i niepodważalny. Uczestnikom nie przysługuje prawo do odwołania od werdyktu Jury.

## **§8**

### **POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 10.12.2018 r.
2. W uzasadnionych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności wynikającej z odwołania lub zmiany daty Hackathonu, a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
4. Poprzez zgłoszenie udziału w Hackathonie Uczestnik akceptuje i zobowiązuje się do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
5. Wszelkie naruszenia niniejszego Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych lub naruszenie przepisów obowiązującego prawa upoważnia organizatora do wykluczenia Uczestnika z udziału w Hackathonie.
6. Osoby będące pod wpływem alkoholu lub środków odurzających oraz osoby stanowiące zagrożenie dla porządku publicznego mają zakaz wstępu na teren, w którym odbywa się Hackathon i jako uczestnicy mogą zostać skreślone z listy uczestników.
7. Zgłoszenie udziału w Konkursie oznacza, iż Uczestnik Konkursu zapoznał się z treścią niniejszego Regulaminu i go akceptuje.