

Regulamin Hackathonu „Hacknarök”

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki, na jakich odbywa się wydarzenie pod nazwą „Hacknarök” (dalej „**Hackathon**”).
2. Hackathon organizowany jest w dniach 29 - 30 sierpnia 2020 r.
3. Hackathon odbędzie się w trybie online.
4. Organizatorem Hackathonu jest uczelniana organizacja studencka AGH Electrical Engineering and Computer Sciences Students' Club (UOS AGH EECSS Club) zwana dalej „**Organizatorem**”.
5. „**Partnerem**” wydarzenia jest osoba prawna lub fizyczna, która na określonych warunkach współpracuje z Organizatorem.
6. Motywem przewodnim Hackathonu jest tworzenie rozwiązań technologicznych i programistycznych związanych z kategorią podaną w trakcie ceremonii otwarcia Hackathonu.
7. W ramach Hackathonu prowadzony jest konkurs na stworzenie rozwiązań technologicznych (w postaci działającego prototypu).
8. Technologia wykonania projektu w ramach Hackathonu jest dowolna.

§ 2

ZASADY I WARUNKI UDZIAŁU

1. Udział w Hackathonie jest dobrowolny, bezpłatny i otwarty.
2. Udział w Hackathonie może wziąć każda osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, która posiada aktualny status studenta (zwana dalej „**Uczestnikiem**”).
3. Warunkiem udziału w Hackathonie jest uzupełnienie formularza zgłoszeniowego on-line zamieszczonego na stronie <https://hacknarok.eestec.pl/> oraz akceptacja postanowień niniejszego Regulaminu.
4. Przyjmowanie zgłoszeń na Hackathon rozpoczęło się 17 lutego 2020 r. o godzinie 00:00 i trwało do dnia 2 marca 2020 r. do godziny 23:59, ilość miejsc jest ograniczona do 100 osób.

5. Przyjęcie formularza nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem na Hackathon.
6. Organizator zastrzega sobie pełne prawo do wyboru Uczestników.
7. Aplikacja na Hackathon jest równoważna z akceptacją otrzymania minimum trzech wiadomości e-mail od Organizatora w czasie nieokreślonym.
8. Osoby, które zostały zakwalifikowane zostaną o tym fakcie poinformowane drogą mailową nie później niż na 5 dni przed rozpoczęciem Hackathonu. Osobom, które zostaną zakwalifikowane z listy rezerwowej, informacja ta zostanie przekazana nie później niż na 3 dni przed rozpoczęciem Hackathonu.
9. Mail potwierdzający zakwalifikowanie na Hackathon zostanie przesłany na adres mailowy podany w formularzu zgłoszeniowym.
10. Należy potwierdzić uczestnictwo w przeciągu dwóch dni od otrzymania maila potwierdzającego zakwalifikowanie się na Hackathon. Brak odpowiedzi w terminie jest równoznaczny z rezygnacją z udziału w Hackathonie.
11. W Hackathonie mogą wziąć udział wyłącznie zespoły złożone z minimum 2, a maksymalnie 4 Uczestników.
12. Wszyscy członkowie zespołu muszą zarejestrować się indywidualnie za pomocą formularza rejestracyjnego.
13. Podstawą do kwalifikacji zespołu jest rejestracja minimum 2 uczestników, którzy uwzględnią nazwę tego zespołu w formularzu.
14. O wszelkich zmianach we wcześniej wysłanym formularzu należy poinformować organizatorów drogą mailową na adres **hacknarok@eestec.pl**.
15. Warunkiem udziału w wydarzeniu jest przesłanie Organizatorowi formularza z potwierdzeniem uczestnictwa. Organizator prześle formularz drogą mailową nie później niż 7 sierpnia 2020 r.
16. Uczestnik może pracować podczas Hackathonu tylko nad jednym prototypem nazywanym dalej **„Projektem”**.
17. Uczestnicy Hackathonu we własnym zakresie zapewniają sobie sprzęt komputerowy na potrzeby udziału w Hackathonie.
18. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za swoją własność (w tym sprzęt komputerowy) i sami są zobligowani do jej pilnowania. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty.

19. Uczestnik stwierdza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych aby mógł uczestniczyć w Hackathonie. Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność z tego tytułu.

§ 3

PRZEBIEG HACKATHONU

1. Rejestracja na wydarzenie rozpocznie się 29 sierpnia 2020 r. o godzinie 10:00.
2. Hackathon rozpocznie się 29 sierpnia 2020 r. o godzinie 12:00, a zakończy 24 godziny później.
3. Organizator w trakcie Hackathonu zapewni:
 - a. wsparcie merytoryczne mentorów;
 - b. dostęp do platformy komunikacyjnej Hackathonu.
4. Komunikacja pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem odbywać się będzie na platformie MS Teams. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany platformy komunikacyjnej.
5. Organizatorzy zastrzegają, że rzeczy wymienione w § 3 niniejszego regulaminu nie mogą być użyte do celów innych niż do udziału w Hackathonie.
6. W pozostałym zakresie każdy Uczestnik jest zobowiązany do korzystania z własnego sprzętu oraz innych niezbędnych mu do udziału w Hackathonie narzędzi.
7. Podczas połączeń wideo z zespołem co najmniej jeden Uczestnik z tego zespołu ma obowiązek włączyć kamerę.
8. Gotowe projekty należy umieścić na wskazanej przez Organizatora platformie.
9. Prezentacja projektów stworzonych przez poszczególne zespoły odbędzie się 30 sierpnia 2020 r. o godzinie 12:30.
10. Dla każdego zespołu będą przeznaczone 3 minuty na prezentację i 2 minuty na ewentualne, dodatkowe pytania od komisji oceniającej.

§ 4

WYBÓR ZWYCIĘZCÓW ORAZ PRYZNANIE NAGRÓD

1. Po zakończeniu Hackathonu Uczestnicy zaprezentują swoje Projekty. Komisja oceniająca Projekty (zwana dalej "**Jury**") składa się z 3 członków powołanych przez Organizatora Hackathonu. Jej zadaniem jest wybranie 3 najlepszych Projektów, które oceni według następujących kryteriów:
 - a. **pomysł,**
 - b. **innowacyjność i potencjał biznesowy,**
 - c. **wykonanie i stopień trudności projektu,**

- d. prezentacja,**
- e. zgodność z tematem.**

2. Członkowie Jury indywidualnie oceniają Projekty poprzez przyznanie punktów.
3. W przypadku gdy 2 lub więcej Projektów otrzyma tą samą liczbę punktów, o wyborze zwycięzców zadecyduje ponowne głosowanie, w ramach którego członkowie Jury wskazują laureatów.
4. Obrady Jury są niejawne, a decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
5. Laureaci Hackathonu otrzymają nagrody ufundowane przez Partnerów.
6. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny ani na inną nagrodę.
7. Laureaci Hackathonu są zobowiązani do osobistego odbioru nagród w wyznaczonym przez Organizatora miejscu i czasie.

§ 5

WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA

1. Właścicielami wszelkich praw własności intelektualnej do prac i utworów stworzonych podczas Hackathonu są Uczestnicy.
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. pornograficznych,
 - b. obrzydliwych,
 - c. wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej czy innej,
 - d. propagującą narkotyki.
4. Uczestnik poprzez udział w Hackathonie udziela zezwolenia na utrwalenie i wykorzystanie swojego wizerunku i głosu w materiałach foto i video w celach promocyjnych bez ograniczeń czasowych i terytorialnych.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do opublikowania rozwiązań Uczestników na stronie <https://hacknarok.eestec.pl/>, a także na fanpage EESTEC AGH Kraków.

§ 6

WYKONANIE I PREZENTACJA PROJEKTU

1. Uczestnicy mają pełną dowolność wyboru technologii, w których będą tworzyli rozwiązania technologiczne i programistyczne.
2. Uczestnicy powinni tworzyć rozwiązania technologiczne i programistyczne nawiązujące do kategorii, która zostanie ogłoszona przez Organizatora w trakcie ceremonii otwarcia Hackathonu.
3. Zgodność z tematyką jest brana pod uwagę podczas oceny projektów poszczególnych zespołów na zakończenie Hackathonu.

§ 7

PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorem danych osobowych udostępnianych przez Uczestników konkursu jest Organizator.
2. Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez Organizatora w celu i zakresie niezbędnym do organizacji Hackathonu. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednakże ich niepodanie skutkuje brakiem możliwości uczestnictwa w Hackathonie. Podanie nieprawdziwych danych osobowych upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika z udziału w Hackathonie.
3. Zebrane dane będą przechowywane do 31 dni po zakończeniu Hackathonu.
4. Każdy Uczestnik ma prawo wglądu, poprawiania, uzupełniania, aktualizowania oraz żądania zaprzestania przetwarzania jego danych osobowych.

§ 8

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 3 sierpnia 2020 roku.
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. Organizator posiada ostateczny głos w sprawach nie zdefiniowanych w regulaminie, o ile nie dotyczy to spraw określonych w Kodeksie Cywilnym.

5. 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 wykluczone z udziału w Hackathonie.
6. Poprzez zgłoszenie udziału w Hackathonie Uczestnik akceptuje i zobowiązuje się do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
7. Wszelkie naruszenia niniejszego Regulaminu lub naruszenie przepisów obowiązującego prawa, upoważniają Organizatora do wykluczenia Uczestnika z udziału w Hackathonie.