

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 1 - 2 kwietnia 2023 r. w Krakowskim Parku Technologicznym przy ul. Podole 60 w Krakowie.
3. Organizatorem Hackathonu jest uczelniana organizacja studencka AGH Electrical Engineering and Computer Sciences Students' Club (UOS AGH EECSS Club) zwana dalej **“Organizatorem”**.
4. **“Partnerem”** wydarzenia jest osoba prawna lub fizyczna, która na określonych warunkach współpracuje z Organizatorem.
5. Motywem przewodnim Hackathonu jest tworzenie rozwiązań technologicznych i programistycznych związanych z kategorią podaną w trakcie ceremonii otwarcia Hackathonu.
6. W ramach Hackathonu prowadzone są konkursy polegające na stworzeniu rozwiązań technologicznych (w postaci działającego prototypu).
7. Technologia wykonania projektu w ramach Hackathonu jest dowolna.

§ 2

DEFINICJE

1. **Uczestnik** - osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, która posiada aktualny status studenta. Uczestnik nie musi być studentem Akademii Górniczo-Hutniczej im. Stanisława Staszica w Krakowie.
2. **Zespół** - grupa uczestników złożona z:
 - a. 3 uczestników dla kategorii EESTech Challenge,
 - b. minimum 3, a maksymalnie 4 uczestników dla kategorii Game Jam.

§ 3

ZASADY I WARUNKI UDZIAŁU

1. Udział w Hackathonie jest dobrowolny, bezpłatny i otwarty.
2. W Hackathonie mogą wziąć udział wyłącznie zespoły biorące udział w jednej z dwóch kategorii: “EESTech Challenge” lub “Game Jam”.
3. Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu.
4. Warunkiem udziału w Hackathonie jest uzupełnienie formularza zgłoszeniowego on-line zamieszczonego między innymi na stronie internetowej <https://hacknarok.pl> oraz akceptacja postanowień niniejszego Regulaminu.
5. Przyjmowanie zgłoszeń na Hackathon rozpocznie się 20 lutego 2023 r. 00:00 i potrwa do dnia 5 marca 2023 r. do godziny 23:59, ilość miejsc jest ograniczona do 100 osób.
6. Przesłanie formularza zgłoszeniowego nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem na Hackathon.
7. Organizator zastrzega sobie pełne prawo do wyboru Uczestników.

8. Aplikacja na Hackathon jest równoważna z akceptacją otrzymania minimum trzech wiadomości e-mail od Organizatora w czasie nieokreślonym.
9. 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.
10. Mail potwierdzający zakwalifikowanie na Hackathon zostanie przesłany na adres mailowy podany w formularzu zgłoszeniowym.
11. 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.
12. Każdy zespół musi zarejestrować się indywidualnie za pomocą formularza rejestracyjnego, który jest podstawą do kwalifikacji zespołu.
13. O wszelkich zmianach we wcześniej wysłanym formularzu należy poinformować Organizatora drogą mailową na adres kontakt@hacknarok.pl.
14. Uczestnik może pracować podczas Hackathonu tylko nad jednym prototypem nazywanym dalej "**Projektem**".
15. Uczestnicy Hackathonu we własnym zakresie zapewniają sobie sprzęt komputerowy na potrzeby udziału w Hackathonie.
16. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za swoją własność (w tym sprzęt komputerowy). Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty.
17. Uczestnik stwierdza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł uczestniczyć w Hackathonie. Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność z tego tytułu.
18. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność za wyrządzone przez siebie szkody na obiekcie wydarzenia oraz mienia nie należącego do Uczestnika. Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność z tego tytułu.
19. Wnoszenie i spożywanie alkoholu bądź wszelkiego rodzaju środków odurzających i substancji psychotropowych przez Uczestników na terenie wydarzenia jest zabronione.

§ 4

PRZEBIEG HACKATHONU

1. Rejestracja na wydarzenie rozpocznie się 1 kwietnia 2023 r. o godzinie 10:00 dla kategorii EESTech Challenge oraz o godzinie 12:00 dla kategorii Game Jam.
2. Hackathon rozpocznie się 1 kwietnia 2023 r. o godzinie 11:00 dla kategorii EESTech Challenge oraz o godzinie 13:00 dla kategorii Game Jam, a zakończy 24 godziny później dla każdej z kategorii.
3. Organizator w trakcie Hackathonu zapewni:
 - a. dostęp do Internetu za pomocą sieci Wi-Fi;
 - b. zasilanie elektryczne;
 - c. wyżywienie oraz napoje;
 - d. wsparcie merytoryczne mentorów;
 - e. projektor multimedialny do prezentacji projektów.
4. Organizatorzy zastrzegają, że rzeczy wymienione w § 3 niniejszego regulaminu nie mogą być użyte do celów innych niż do udziału w Hackathonie.
5. W pozostałym zakresie każdy Uczestnik jest zobowiązany do korzystania z własnego

- sprzętu oraz innych niezbędnych mu do udziału w Hackathonie narzędzi.
6. Gotowe projekty należy umieścić na wskazanej przez Organizatora platformie.
 7. Dla każdego zespołu będą przeznaczone 3 minuty na prezentację i 2 minuty na ewentualne, dodatkowe pytania od komisji oceniającej.
 8. Prezentacja projektów stworzonych przez poszczególne zespoły odbędzie się 2 kwietnia 2023 r. dla:
 - a. kategorii EESTech Challenge o godzinie 12:00.
 - b. kategorii Game Jam o godzinie 14:00.
 9. Zespół może zrezygnować z prezentacji Projektu, co jednocześnie wiąże się z rezygnacją z udziału w Hackathonie i uniemożliwia uzyskanie nagrody.

§ 5

WYKONANIE I PREZENTACJA PROJEKTU

1. Uczestnicy mają pełną dowolność wyboru technologii, w których będą tworzyli rozwiązania technologiczne i programistyczne.
2. Uczestnicy biorący udział w danej kategorii powinni tworzyć rozwiązania technologiczne i programistyczne nawiązujące do tematu kategorii, który zostanie ogłoszony przez Organizatora w trakcie ceremonii otwarcia Hackathonu.
3. Zgodność z tematyką jest brana pod uwagę podczas oceny projektów poszczególnych zespołów na zakończenie Hackathonu.
4. Prezentacja projektu składa się z krótkiego opisu projektu, z demonstracji lub nagrania działającego prototypu projektu oraz odpowiedzi na pytania zadane przez Jury.
5. Nieprzedstawienie demonstracji, przedstawienie opisu słownego lub prezentacji multimedialnej opisującej działanie projektu, które nie zawierają demonstracji działania, dyskwalifikuje projekt z udziału w konkursie.

§ 6

WYBÓR ZWYCIĘZCÓW ORAZ PRYZNANIE NAGRÓD

1. Po zakończeniu Hackathonu Uczestnicy prezentują swoje Projekty. Komisje oceniające Projekty (zwana dalej **"Jury"**) składają się z 3 członków dla każdej kategorii, tj. EESTech Challenge oraz Game Jam, powołanych przez Organizatora Hackathonu. Ich zadaniem jest wybranie najlepszego Projektu oraz wyróżnienia z danej kategorii, które zostaną wyłonione według następujących kryteriów kategorii:
 - a. EESTech Challenge
 - i. Zgodność z tematem
 - ii. Wykonanie, kreatywność i innowacyjność
 - iii. Estetyka i wygląd projektu
 - iv. Stopień trudności (skala 1-5)
 - v. Opinia jurora (skala 1-5)
 - vi. Demonstracja oraz odpowiedzi na pytania od Jury
 - b. Game Jam
 - i. Zgodność z tematem
 - ii. Walory użytkowe, w szczególności doświadczenie użytkownika
 - iii. Estetyka i wygląd projektu
 - iv. Stopień trudności wykonania projektu (skala 1-5)
 - v. Opinia jurora (skala 1-5)
 - vi. Demonstracja oraz odpowiedzi na pytania od Jury

2. Członkowie Jury indywidualnie oceniają Projekty poprzez przyznanie punktów w skali od 1 do 10 dla każdej kategorii, jeśli nie zaznaczono inaczej. W sumie Projekt może uzyskać maksymalnie 50 punktów w każdej z kategorii.
3. W przypadku gdy 2 lub więcej Projektów otrzyma tę samą liczbę punktów, o wyborze zwycięzców zdecyduje Jury.
4. Obrady Jury są niejawne, a decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
5. Laureaci każdej kategorii Hackathonu otrzymają nagrody ufundowane przez Organizatora lub Partnerów.
6. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny ani na inną nagrodę.
7. Laureaci każdej kategorii Hackathonu są zobowiązani do osobistego odbioru nagród w wyznaczonym przez Organizatora miejscu i czasie.

§ 7

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 żadnych 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. gorszących,
 - c. wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej czy innej,
 - d. propagującą narkotyki.
4. Uczestnik, biorąc udział w Hackathonie wyraża zgodę na nieodpłatne rozpowszechnianie jego wizerunku, zarejestrowanego podczas Hackathonu dla celów promocyjnych. Zgoda udzielona jest na czas nieograniczony i bez ograniczeń terytorialnych. Zgoda obejmuje również rozpowszechnianie wizerunku przez osoby trzecie w ramach nadawania oraz publicznego odtwarzania materiałów promocyjnych, reportaży oraz informacji dotyczących Hackathonu.
5. Uczestnik poprzez udział w Hackathonie udziela zezwolenia Organizatorowi na utrwalenie i wykorzystanie swojego wizerunku i głosu w materiałach foto i video Organizatora w celach promocyjnych bez ograniczeń czasowych i terytorialnych.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do opublikowania rozwiązań Uczestników, nie naruszając przy tym praw autorskich powstałych dzieł w celach promocyjnych na stronie <https://hacknarok.pl>, a także na fanpage EESTEC AGH Kraków.

§ 8

PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

1. Dane będą przetwarzane zgodnie z art. 6 ust 1 lit. a Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady UE 2016/679 z 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych (dalej jako: „RODO”)
2. Administratorem danych osobowych udostępnianych przez Uczestników konkursu jest Organizator.
3. Zakres przetwarzania obejmuje dane zawarte w CV oraz formularzu aplikacyjnym Uczestników Hackathonu.
4. Zebrane dane będą przechowywane do 90 dni po zakończeniu Hackathonu.
5. Zebrane CV będą udostępniane Partnerom Hackathonu, jeżeli umowa współpracy z Organizatorem na to pozwala, do 90 dni po zakończeniu Hackathonu.
6. Każdy Uczestnik ma prawo wglądu, poprawiania, uzupełniania, aktualizowania oraz żądania zaprzestania przetwarzania jego danych osobowych.

§ 9

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 1 lutego 2023 roku.
2. W uzasadnionych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu. Wszelkie zmiany regulaminu, w tym w zakresie terminów Hackathonu zostaną niezwłocznie opublikowane na stronie internetowej Hackathonu. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator poinformuje również pocztą elektroniczną zarejestrowanych Uczestników. Zmiany wchodzi w życie w ciągu 7 dni od ich publikacji i rozesłania wiadomości Uczestnikom.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu Hackathonu bądź jego odwołania w przypadku wystąpienia zdarzeń od niego niezależnych (m.in. stan wyjątkowy, klęska żywiołowa), które uniemożliwiają przeprowadzenie Konkursu w terminie określonym w niniejszym Regulaminie. W takiej sytuacji 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 niezdefiniowanych w regulaminie, o ile nie dotyczy to spraw określonych w Kodeksie Cywilnym.
5. Poprzez zgłoszenie udziału w Hackathonie Uczestnik akceptuje i zobowiązuje się do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
6. Wszelkie naruszenia niniejszego Regulaminu lub naruszenie przepisów obowiązującego prawa, upoważniają Organizatora do wykluczenia Uczestnika z udziału w Hackathonie.