

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 27 - 28 marca 2021 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 8 lutego 2021 r. o godzinie 00:00 i trwało do dnia 8 marca 2021 r. do godziny 23:59, ilość miejsc jest ograniczona do ok. 100 osób.

5. Przesłanie formularza zgłoszeniowego 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. Każdy zespół musi zarejestrować się indywidualnie za pomocą formularza rejestracyjnego.
13. Podstawą do kwalifikacji zespołu jest poprawne uzupełnienie formularza rejestracyjnego.
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 14 marca 2021 r.
16. Uczestnik może pracować podczas Hackathonu tylko nad jednym prototypem nazywanym dalej **"Projektem"**.
17. Uczestnicy Hackathonu we własnym zakresie zapewniają sobie dostęp do internetu oraz 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 27 marca 2021 r. o godzinie 11:00
2. Hackathon rozpocznie się 27 marca 2021 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 podczas wydarzenia pomiędzy Organizatorem, a Uczestnikiem odbywać się będzie na platformie Discord. 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 28 marca 2021 r. o godzinie 13:00.
10. Dla każdego zespołu będą przeznaczone 2 minuty na prezentację i 2 minuty na ewentualne, dodatkowe pytania od komisji oceniającej.
11. Zespół może zrezygnować z prezentacji Projektu, co jednocześnie wiąże się z rezygnacją z udziału w Hackathonie i uniemożliwia uzyskanie nagrody.

§ 4 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.

4. Prezentacja projektu składa się z krótkiego opisu projektu, z demonstracji lub nagrania demonstracji 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.

§ 5

WYBÓR ZWYCIĘZCÓW ORAZ PRYZNANIE NAGRÓD

1. Po zakończeniu Hackathonu Uczestnicy prezentują swoje Projekty. Komisja oceniająca Projekty (zwana dalej "**Jury**") składa się z 3 członków powołanych przez Organizatora Hackathonu. Jej zadaniem jest wybranie najlepszego Projektu oraz wyróżnienia, które zostaną wyłonione według następujących kryteriów:
 - a. Zgodność z tematem
 - b. Wykonanie i użyte technologie
 - c. Stopień trudności (skala 1-5)
 - d. Efekt WOW!
 - e. Opinia jurora (skala 1-5)
 - f. 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.
3. W przypadku gdy 2 lub więcej Projektów otrzyma tą samą liczbę punktów, o wyborze zwycięzców zdecydować Jury.
4. Obrady Jury są niejawne, a decyzje Jury są ostateczne i nie przysługują 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.

§ 6

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.

§ 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 8 lutego 2021 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 zakłócające przebieg wydarzenia 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.