

# Regulamin - Minecraft Hackathon 2022 ANS w Elblągu

## §1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin określa zasady konkursu pod nazwą **Minecraft Hackathon 2022 ANS w Elblągu** (zwanego dalej „**Hackathon**”).
2. Hackathon odbędzie się w Akademii Nauk Stosowanych w Elblągu, REGON: 170711628, NIP: 5782490793, (zwanego dalej „**Uczelnią**”).
3. Hackathon rozpocznie się w dniu 10 czerwca 2022 r. o godz. 16:00, a zakończy się w dniu 12 czerwca 2022 r. o godz. 21:30.
4. Hackathon odbędzie się w Elblągu przy Aleja Grunwaldzka 137 w siedzibie Uczelni.
5. Celem Hackathonu jest promowanie innowacyjnych rozwiązań informatycznych przez Uczelnię.
6. Przedmiotem prac konkursowych (dalej: „Prace Konkursowe”) są:
  - a) Studenci Uczelni – zespołowy konkurs programistyczny,
  - b) Szkoły średnie – zespołowy konkurs kreatywny,
  - c) Szkoły podstawowe – zawody indywidualne.
7. Udział w Hackathonie oznacza akceptację postanowień niniejszego Regulaminu.

## §2. ZASADY KONKURSU

1. Aktualna Agenda i Regulamin Hackathonu znajdują się na stronie internetowej <https://hackathon.ans-elblag.pl/>.
2. Uczestnictwo w Hackathonie jest dobrowolne i nieodpłatne.
3. Uczestnikiem Hackathonu może być student Akademii Nauk Stosowanych w Elblągu, uczeń szkoły średniej pod opieką nauczyciela, rodzica lub innego dorosłego opiekuna lub uczeń szkoły podstawowej pod opieką rodzica lub innego dorosłego opiekuna, z zastrzeżeniem § 3 ust. 1 (zwany dalej „Uczestnikiem”). Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane w sposób opisany w § 3 ust. 2. Przetwarzanie danych osobowych jest niezbędne dla przeprowadzenia Hackathonu, dlatego wniesienie sprzeciwu lub żądania zaprzestania przetwarzania danych osobowych przez Uczestnika będzie równoznaczne z rezygnacją z udziału w Hackathonie.
4. Studenci Uczelni i uczniowie szkół średnich biorą udział w Hackathonie w czteroosobowych zespołach (dalej: „Zespół”). Jeśli z jakichkolwiek przyczyn niektóre ze zgłoszonych Zespołów nie będą miały pełnego składu, Uczelnia może połączyć te Zespoły tak, by jak najwięcej Zespołów miało skład czteroosobowy. Szkoła średnia może wystawić więcej zespołów, ale w drodze eliminacji wyłonimy jeden. W finale szkołę średnią może reprezentować tylko jeden zespół.
5. Warunkiem udziału w Hackathonie jest rejestracja poprzez formularz dostępny pod adresem <https://hackathon.ans-elblag.pl> do dnia 23 maja 2022 r. do godz. 23:59.

Zgłoszenie jest ważne po otrzymaniu od Uczelni potwierdzenia uczestnictwa na wskazany w formularzu adres e-mail.

6. Uczelnia może otworzyć drugą turę rejestracji, jeśli nie zostanie wyczerpany limit miejsc określony w ust. 7. O terminie zakończenia dodatkowej rejestracji decyduje Uczelnia. Zespoły umieszczone na liście rezerwowej będą informowane na wskazany w formularzu adres e-mail o dopuszczeniu do udziału w Hackathonie.
7. Liczba Uczestników zawodów finałowych:
  - a) Studenci: nie może przekroczyć 32 osób. Uczelnia może utworzyć listę rezerwową z limitem 16 miejsc. O dopuszczeniu do udziału decyduje kolejność zgłoszeń.
  - b) Szkoły średnie: nie może przekroczyć 32 osób. Uczelnia może utworzyć listę rezerwową z limitem 16 miejsc. O dopuszczeniu do udziału decyduje kolejność zgłoszeń.
  - c) Szkoły podstawowe: nie może przekroczyć 32 osób. Uczelnia może utworzyć listę rezerwową z limitem 16 miejsc. O dopuszczeniu do udziału decyduje kolejność zgłoszeń.
8. W uzasadnionych przypadkach dopuszcza się zgłoszenie Zespołu lub Uczestnika w dniu rozpoczęcia Hackathonu na miejscu.
9. W przypadku dużej liczby zgłoszeń Uczelnia może przeprowadzić dodatkowe eliminacje on-line dla uczestników i wyłonić uczestników finałowych przed głównym wydarzeniem. Zasady eliminacji są przedstawione na stronie <https://hackathon.ans-elblag.pl/eliminacje>.
10. Uczelnia w trakcie Hackathonu udostępnia Uczestnikom dane bezpłatnie.
11. Uczestnicy przygotowują Prace Konkursowe w trakcie trwania Hackathonu w całości samodzielnie, korzystając ze sprzętu Uczelni i narzędzi programistycznych udostępnionych także przez Uczelnię. Uczelnia nie zapewnia nadzoru nad mieniem Uczestników.
12. Uczelnia zapewni Uczestnikom:
  - a) miejsce do pracy z dostępem do Internetu i zasilania elektrycznego,
  - b) wyżywienie dla studentów i uczestników ze szkół średnich zgodnie z Agendą,
  - c) konsultacje Mentorów w zakresie architektury i tworzenia aplikacji, środowisk programistycznych i zarządzania projektem,
  - d) miejsce do odpoczynku w postaci wydzielonej przestrzeni chillout,
  - e) dostęp do danych i aplikacji potrzebnych do prac konkursowych.
13. Przed przedstawieniem Pracy Konkursowej do oceny, Uczestnicy deponują ją we wskazanym przez Uczelnię repozytorium cyfrowym (np. github). Uczestnicy zobowiązują się do pozostawienia Prac Konkursowych w repozytorium po zakończeniu Hackathonu.
14. Ocena prac konkursowych zostanie przeprowadzona w dwóch etapach:
  - a) I etap - akceptacja pomysłu na pracę konkursową przez Jury na podstawie 5- minutowych prezentacji Uczestników;

- b) II etap - ocena prac konkursowych przez Jury na podstawie analizy tych prac oraz 5-minutowych prezentacji Uczestników.
15. Prace Konkursowe będą oceniane przez Jury składające się z Mentorów oraz innych osób wskazanych przez Uczelnię (dalej „Jury”). Pracami Jury koordynuje Przewodniczący Jury.
16. Prace Konkursowe będą oceniane według następujących kryteriów:
- a) Innowacyjność,
  - b) design i funkcjonalność,
  - c) kreatywność rozwiązania,
  - d) wydajność rozwiązania.
17. Każdy członek Jury będzie oceniał prace konkursowe indywidualnie w skali od 1 do 10 (1 – najniższa ocena, a 10 – najwyższa). Ocena końcowa jest sumą ocen przyznanych w ramach każdego z kryteriów wskazanych w ust. 16.
18. W przypadku, gdy dwie lub więcej prac konkursowych otrzymają równą ocenę końcową, decyduje głos Przewodniczącego Jury.
19. Nagrody zostaną przyznane za zdobycie I miejsca, II miejsca i III miejsca. O miejscu decyduje liczba punktów przyznanych przez Jury.
20. Wręczenie nagród odbędzie się w dniu 12 czerwca 2022 r., po ogłoszeniu wyników Hackathonu przez Jury.
21. Uczestnik, któremu została przyznana nagroda, nie może przenieść praw do przyznanej mu nagrody na osoby trzecie.
22. Uczestnicy zobowiązani są do nieodpłatnego przeniesienia na Uczelnię autorskich praw majątkowych do swojej Pracy Konkursowej na wszystkich polach eksploatacji, w szczególności w celu ich promocji. Przeniesienie prawa autorskiego następuje bez ograniczeń terytorialnych na następujących polach eksploatacji:
- 1) trwałe lub czasowe utrwalanie lub zwielokrotnianie pracy konkursowej – wytwarzanie dowolną techniką egzemplarzy, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego lub techniką cyfrową;
  - 2) obrót oryginałem albo egzemplarzami, na których utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy,
  - 3) publiczne rozpowszechnianie, w szczególności wyświetlanie, publiczne odtwarzanie, nadawanie i reemitowanie w dowolnym systemie lub standardzie, a także publiczne udostępnianie pracy konkursowej w ten sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, w szczególności elektroniczne udostępnianie na żądanie, niezależnie od formatu, systemu lub standardu,
  - 4) rozpowszechnianie w sieci Internet oraz w sieciach zamkniętych,
  - 5) nadawanie za pomocą fonii lub wizji, w sposób bezprzewodowy (drogą naziemną i satelitarną) lub w sposób przewodowy, w dowolnym systemie i standardzie, w tym także poprzez sieci kablowe i platformy cyfrowe,

- 6) prawo do wykorzystywania pracy konkursowej do celów marketingowych lub promocji, a także dla celów edukacyjnych lub szkoleniowych.

Uczestnicy zobowiążą się do niewykonywania praw osobistych do pracy konkursowej i przekażą Uczelni prawo do ich wykonywania.

### §3. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Uczestnikami nie mogą być pracownicy Uczelni, a także osoby, którym powierzono określone prace w związku z opracowaniem lub organizacją Hackathonu. Uczestnikami nie mogą być również najbliżsi członkowie rodzin osób stanowiących Jury konkursu (tj. ich małżonkowie, dzieci, rodzice i rodzeństwo).
2. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Uczelnia. Dane osobowe przetwarzane są w celu poprawnego przeprowadzenia Hackathonu. Osoba, której dane dotyczą, ma prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania, a także zgłoszenia sprzeciwu i żądania zaprzestania przetwarzania tych danych. Dane osobowe będą przetwarzane przez czas trwania Hackathonu oraz przez okres, w jakim Uczelnia zobowiązana będzie przepisami prawa do archiwizacji materiałów z Hackathonu. Każda osoba, której dane osobowe są przetwarzane ma prawo wnieść skargę do organu nadzorczego.
3. Uczelnia oraz Partner Minecraft Hackathon 2022 ANS w Elblągu Opegieka przewidują rozpowszechnianie wizerunku Uczestników, m.in. w postaci fotografii, nagrań audio lub audio-wideo, sporządzonych w trakcie Hackathonu oraz w trakcie ogłoszenia wyników i wręczania nagród, w celach informacyjnych i promocji Hackathonu lub Uczelni. W zakresie, w jakim na takie rozpowszechnianie wizerunku konieczna jest zgoda Uczestnika, Uczestnicy taką zgodę wyrażają poprzez akceptację Regulaminu.
4. Zakazane jest przedstawienie do oceny Prac Konkursowych:
  - a) o charakterze bezprawnym, w szczególności takich, których wykorzystanie narusza prawa osób trzecich (w tym poprzez wykorzystanie danych lub bibliotek programistycznych osób trzecich niezgodnie z udzielonymi licencjami. Przy ocenie zgodności z licencjami uwzględnia się potrzeby Hackathonu oraz późniejsze korzystanie z aplikacji lub serwisu zgodnie z licencją, na której zostały udostępnione zgodnie z § 2 ust. 12 Regulaminu),
  - b) sprzecznych z dobrymi obyczajami.
5. Uczelnia zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu.
6. Uczestnicy są zobowiązani przestrzegać zasad bezpieczeństwa, przepisów bhp i ppoż. obowiązujących na terenie obiektu Uczelni, w którym organizowany jest Hackathon.
7. Na terenie Uczelni, w czasie trwania Hackathonu, obowiązuje zakaz przebywania osób nietrzeźwych, znajdujących się pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających, a także osób stanowiących zagrożenie dla porządku publicznego.