

Regulamin Hackathon Rzeszów 29-30.03.2019 r.

I. Wstęp

1. Niniejszy Regulamin określa warunki i zasady, na jakich odbywa się „Hackathon Rzeszów”, wydarzenie programistyczne, zwane dalej „Hackathonem”.
2. Organizatorem Hackathonu jest: Cervi Robotics, zwane dalej „Organizatorem”.
3. Partnerami Hackathonu są: ServoCode, Nanovision, Rzeszowska agencja Rozwoju Regionalnego i AEROPOLIS Podkarpacki Park Naukowo-Technologiczny.
4. Patronat honorowy nad Hackathonem objęli: Prezydent Miasta Rzeszowa, Marszałek Województwa Podkarpackiego, Podkarpackie – Przestrzeń otwarta, Rzeszów Stolica Innowacji.
5. Hackathon organizowany jest w dniach 29–30 marca 2019 r. w budynku Aeropolis Podkarpacki Park Naukowo - Technologiczny, pod adresem Jasionka 954A, 36-002 Jasionka.
6. W ramach Hackathonu prowadzony jest konkurs programistyczny na napisanie rozwiązania technologicznego, zwanego dalej Aplikacją, w 3 kategoriach: Internet of Things, Line of Business – aplikacje dla biznesu, GameDev.
7. Uczestnicy Hackathonu mają pełną dowolność w kontekście wyboru technologii.

II. Warunki uczestnictwa

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Uczestnikiem Hackathonu, zwany dalej Uczestnikiem, może zostać każda osoba pełnoletnia, a także osoba niepełnoletnia, która przedstawi pisemną zgodę opiekunów prawnych na udział w Hackathonie, posiadając podstawową wiedzę programistyczną, adekwatną do specyfiki Hackathonu.
3. Uczestnik musi posiadać własny sprzęt wraz z odpowiednim oprogramowaniem.
4. Zgłoszenia Uczestników następują poprzez rejestrację na stronie <https://hackerz.pl/>.
5. W Hackathonie mogą wziąć udział Zespoły, składające się z 1 do 4 Uczestników. Każdy z członków Zespołu musi zarejestrować się indywidualnie na stronie wskazanej w ust. 4.
6. Dopuszcza się możliwość tworzenia zespołów w trakcie Hackathonu.
7. Uczestnik może pracować podczas Hackathonu tylko nad jedną Aplikacją.

III. Zasady konkursu

1. Hackathon rozpocznie się 29 marca 2019 r. o godzinie 16:00, a zakończy 30 marca 2019 r. o godzinie 18:00.
2. Program Hackathonu dostępny jest na stronie <https://hackerz.pl/>.
3. Organizatorzy zapewniają:
 - o miejsce w którym odbędzie się Hackathon;
 - o dostęp do Internetu za pomocą zabezpieczonej sieci bezprzewodowej Wi-Fi;
 - o zasilanie elektryczne;
 - o projektor multimedialny wraz z komputerem i niezbędnym oprogramowaniem przeznaczone do prezentacji Projektów;
 - o wsparcie merytoryczne trenerów posiadających adekwatne kompetencje;
 - o stoły i krzesła dla Uczestników i pozostałych osób biorących udział w Hackathonie;
 - o wyżywienie w ograniczonym zakresie.
4. Wybór Zwycięzców Hackathonów:
 - o Po zakończeniu pracy, zgodnie z Harmonogramem Hackathonu, Uczestnicy zaprezentują przygotowane Aplikacje, które przygotowywali w Zespołach;
 - o Uczestnicy będą prezentować Aplikacje zgodnie z kolejnością ich złożenia Komisji po zakończonej pracy;
 - o Aplikacje muszą być wynikiem pracy własnej Uczestników. W razie wątpliwości w tym zakresie Komisja podejmie odpowiednie środki w celu weryfikacji Aplikacji.
 - o Prezentacja Aplikacji będzie trwać maksymalnie 3 minuty;
 - o Aplikacje, w zależności od kategorii, będą oceniane w oparciu o kryteria wymienione na stronie <https://hackerz.pl/>.

- o Projekty będzie oceniać Komisja, składająca się z przedstawicieli Organizatorów;
- o W skład Komisji wchodzić będzie 3-5 przedstawicieli w zależności od kategorii konkursu;
- o Ocena końcowa komisji stanowi średnią arytmetyczną ocen wszystkich członków Komisji;
- o W przypadku remisu, członkowie Komisji przystępują do kolejnego głosowania, gdzie wskazują bezpośrednio lepszą Aplikację;
- o Komisja czuwa nad poprawnym przebiegiem Hackathonu, a także wydaje decyzje w sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem. Decyzje Komisji są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

5. Nagrody.

- o za zajęcie 1 miejsca w danej kategorii – nagrody rzeczowe od organizatorów;
- o nagrody specjalne od partnerów konkursu na zasadach określonych przez partnerów.

6. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny ani na inną nagrodę.

7. Uczestnik, któremu została przyznana nagroda, nie może przenieść praw do przyznanej mu nagrody na osoby trzecie.

8. W przypadku zaistnienia przewidzianego przepisami prawa obowiązku uiszczenia podatku dochodowego od osób fizycznych z tytułu przyznanych nagród związanych z Hackathonem, sponsorzy nagród przyznają dodatkowe nagrody pieniężne w kwocie odpowiadającej wysokości podatku obciążającego zdobywców nagród, tj. równowartość 11,11% wartości nagrody przypadającej poszczególnym laureatom, która zostanie przeznaczona na zapłatę podatku. Przed wydaniem nagród, sponsorzy poszczególnych nagród pobiorą od zdobywców nagród podatek dochodowy od osób fizycznych, zgodnie z przepisami prawa. Dodatkowa nagroda pieniężna zostanie w całości przeznaczona na pokrycie przez organizatora 10% zryczałtowanego podatku dochodowego.

9. Każdy z Uczestników Hackathonu otrzyma Certyfikat Udziału wystawiony przez Organizatorów.

IV. Własność intelektualna

1. Właścicielami wszelkich praw własności intelektualnej do prac i utworów stworzonych podczas Hackathonu pozostają Uczestnicy.
2. Uczestnik oświadcza, że zrealizowana podczas Hackathonu Aplikacja jest jego autorstwa lub współautorstwa (w przypadku pracy zespołowej) i nie narusza jakichkolwiek praw osób trzecich.
3. Uczestnik oświadcza także, iż przyjmuje na siebie całkowitą i niczym nieograniczoną odpowiedzialność z tytułu jakichkolwiek roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatorów, a powstałych w związku z realizacją przez Uczestnika działalności gospodarczej lub zawodowej w oparciu o Projekt przygotowany podczas Hackathonu.
4. Uczestnik poprzez uczestnictwo w Hackathonie udziela Organizatorom zgody na utrwalanie jego wizerunku w postaci zdjęć, filmów, a także materiałów prasowych w celach promocyjnych przez nieokreślony okres czasu, bez ograniczeń i bez wynagrodzenia.
5. Uczestnik udziela Organizatorom zgody na wykorzystanie wszelkich fotografii ukazujących Projekty, które zostały stworzone w trakcie trwania Hackathonu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych.

V. Postanowienia końcowe

1. Regulamin Hackathonu jest dostępny na stronie <https://hackerz.pl/>.
2. Regulamin niniejszy jest jedynym dokumentem określającym zasady organizacji i przebiegu Hackathonu.
3. W uzasadnionych przypadkach Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu do momentu rozpoczęcia Hackathonu.
4. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności ani żadnych konsekwencji wynikających z odwołania lub odłożenia Hackathonu w czasie, a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.

5. Administratorem danych osobowych w rozumieniu ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. 2002 r. Nr 101, poz. 926, ze zm.), udostępnianych przez Uczestników w procesie rejestracji jest Organizator tj. Cervi Robotics i Oleksii Lebid. Zbiór użytkowników serwisu podlega rejestracji prowadzonej przez Generalnego Inspektora Ochrony Danych Osobowych.
6. Poprzez zgłoszenie udziału w Hackathonie Uczestnik wyraża zgodę i upoważnia Organizatora do przetwarzania jego danych osobowych, w zbiorze danych osobowych dla celów związanych z organizacją i przebiegiem Hackathonu.
7. Zgłaszając udział w Hackathonie i biorąc w nim udział, Uczestnik bezwarunkowo podporządkowuje się postanowieniom niniejszego Regulaminu i akceptuje je, zrzekając się roszczeń prawnych i majątkowych wobec Organizatora konkursu i współuczestników.
8. Naruszenie przez Uczestników Hackathonu któregokolwiek z postanowień Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, naruszenie przepisów prawa lub dobrych obyczajów w związku z uczestnictwem w Hackathonie upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika z Hackathonu i organizowanego w jego ramach Konkursu oraz powoduje utratę prawa do nagrody.