

Regulamin IV Międzynarodowego Bydgoskiego Hackathonu 2020

Regulamin IV Międzynarodowego Bydgoskiego Hackathonu

organizowanego przez Bydgoski Klaster Informatyczny

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin określa warunki i zasady na jakich odbywa się wydarzenie pod nazwą **IV Międzynarodowy Bydgoski Hackathon**, zwane dalej Hackathonem.
2. Hackathon organizuje Stowarzyszenie Bydgoski Klaster Informatyczny z siedzibą w Bydgoszczy, przy ul. Kopernika 1, 85-074 Bydgoszcz, zwany dalej Organizatorem.
3. Hackathon organizowany jest w dniach 27-28 marca 2020 r., w kampusie Wyższej Szkoły Gospodarki, przy ul. Garbary 2 w Bydgoszczy.
4. Motywem przewodnim Hackathonu jest udział pasjonatów programowania, zarówno adeptów jak i praktyków, i tworzenie rozwiązań programistycznych na temat ogłoszony po otwarciu wydarzenia.
5. Technologia wykonania projektu w ramach Hackathonu jest dowolna, z wykorzystaniem narzędzi, bibliotek i ram (*frameworks*) używanych legalnie, w tym posiadających licencję GPL (*GNU General Public License*) lub równoważną albo co najmniej dozwolonych do bezpłatnego użytku prywatnego.
6. Ideą Hackathonu jest przekształcenie w czasie nie dłuższym niż 24 godziny pomysłu w gotowy produkt lub przynajmniej działający prototyp. Hackathon nie jest przeznaczony dla promocji produktów lub do prezentowania rozbudowy o nowe funkcje produktów już istniejących. Wymagana jest możliwość udokumentowania, np. z wykorzystaniem systemu kontroli wersji jak Github lub Bitbucket, że kod rozwiązania powstał podczas Hackathonu.
7. Produktem w szczególności może być:
 - a. program samodzielny (*desktop*),
 - b. aplikacja mobilna,
 - c. strona www,
 - d. gra komputerowa,
 - e. gra mobilna.

§ 2

ZASADY I WARUNKI UDZIAŁU

2. Udział w Hackathonie jest bezpłatny, dobrowolny i otwarty.
3. Informację o rozpoczęciu naboru Uczestników Organizator upowszechnia za pomocą własnych kanałów promocji (strony www, media społecznościowe, mailing do zainteresowanych osób i instytucji itp.).
4. W Hackathonie może uczestniczyć każda osoba, zwana dalej Uczestnikiem, posiadająca adekwatną do specyfiki Hackathonu wiedzę i umiejętności, w szczególności z zakresu programowania aplikacji, tworzenia modeli biznesowych i projektowania graficznego, w tym:

- a. osoba pełnoletnia,
 - b. osoba niepełnoletnia za zgodą opiekuna prawnego wyrażoną przy rejestracji oraz przy jej obecności w trakcie Hackathonu.
5. Uczestnik stwierdza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych aby mógł uczestniczyć w Hackathonie. Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność z tego tytułu.
 6. Warunkiem udziału w Hackathonie jest uzupełnienie formularza zgłoszeniowego zamieszczonego na oficjalnej stronie konkursu: www.bki.org.pl/hackathon oraz akceptacja postanowień niniejszego regulaminu. Zgłoszenie jest rozumiane jako akceptacja niniejszego regulaminu. Strony informujące o IV Międzynarodowym Bydgoskim Hackathonie na portalach Facebook, LinkedIn i Meetup.com mają jedynie rolę informacyjną i promocyjną i nie służą do oficjalnego zgłaszania uczestnictwa w konkursie.
 7. W Hackathonie mogą wziąć udział zespoły złożone z minimum 3, a maksymalnie 5 Uczestników.
 8. Dopuszcza się możliwość tworzenia zespołów w trakcie Hackathonu.
 9. Maksymalna liczba osób, która może wziąć udział w Hackathonie wynosi 100.
 10. O przyjęciu do konkursu decyduje kolejność zgłoszeń.

§ 3

PRZEBIEG HACKATHONU

1. Hackathon odbędzie się dnia 27 marca 2020 r. od godziny 18.00 do godziny 18.00 dnia następnego.
2. Organizator w trakcie Hackathonu zapewni:
 - a. dostęp do Internetu za pomocą zabezpieczonej sieci Wi-Fi,
 - b. zasilanie elektryczne,
 - c. wyżywienie oraz napoje w ograniczonym zakresie,
 - d. wsparcie merytoryczne mentorów posiadających adekwatne kompetencje,
 - e. stoły i krzesła dla Uczestników, Jury i mentorów,
 - f. projektor multimedialny wraz z komputerem i niezbędnym oprogramowaniem przeznaczone do prezentacji projektów.
3. W pozostałym zakresie każdy Uczestnik jest zobowiązany do korzystania z własnego sprzętu oraz innych niezbędnych mu do udziału w Hackathonie narzędzi.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione, zgubione lub skradzione podczas Hackathonu.
5. Uczestnicy są zobowiązani przestrzegać zasad bezpieczeństwa, przepisów BHP i ppoż. obowiązujących na terenie obiektu, w którym organizowany jest Hackathon. Każdy z Uczestników otrzyma od Organizatora identyfikator, który zobowiązany jest nosić do końca trwania konkursu.
6. Uczestników Hackathonu obowiązuje zakaz wnoszenia i spożywania alkoholu oraz substancji psychoaktywnych. Na terenie obiektu obowiązuje całkowity zakaz palenia. Wyjście na zewnątrz w godzinach od 19.00-09.00 będzie możliwe w przedziałach czasowych podanych przez Organizatora.
7. Organizator zastrzega, że udostępnione media, urządzenia oraz systemy i programy komputerowe nie mogą być użyte do celów innych niż do udziału w Hackathonie.

§ 4

ZASADY OCENY, WYBÓR ZWYCIĘZCÓW ORAZ PRYZNANIE NAGRÓD

1. Po zakończeniu Hackathonu Uczestnicy zaprezentują swoje prace, następnie Jury powołane przez Organizatora Hackathonu wybierze 3 (trzy) najlepsze prace za pomocą głosowania, które oceni według następujących kryteriów:
 - a. gotowość produktu w postaci działającego programu lub jego prototypu,
 - b. innowacyjność i potencjał biznesowy,
 - c. formuła i sposób prezentacji.
1. Prezentacja projektu powstałego w ramach Hackathonu będzie trwała ok. 5 minut.
2. Przygotowane projekty zostaną ocenione przez Jury, w skład którego wejdą osoby reprezentujące Organizatora. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
3. Zgłoszony do oceny projekt musi bazować na pracy własnej Uczestników (nie dopuszcza się korzystania z pomocy zewnętrznej).
4. W ramach Hackathonu zostaną przyznane nagrody pieniężne:
 - za I miejsce – 3.000 złotych (trzy tysiące złotych) do podziału w równych częściach między członków zespołu
 - za II miejsce - 2.000 złotych (dwa tysiące złotych) do podziału w równych częściach między członków zespołu
 - za III miejsce - 1.000 złotych (jeden tysiąc złotych) do podziału w równych częściach między członków zespołu
5. W ramach Hackathonu mogą zostać przyznane nagrody rzeczowe oraz płatne staże w razie ich ufundowania przez sponsorów.
6. Nagrody rzeczowe i płatne staże nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny, ani na inną nagrodę.

§ 5

WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA

1. Właścicielami wszelkich praw własności intelektualnej do prac i utworów stworzonych podczas Hackathonu są Uczestnicy.
2. Uczestnik poświadczają, iż jest autorem lub współautorem wszelkich prac wykonanych podczas Hackathonu oraz, że prace te 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. Uczestnik udziela Organizatorom zgody na wykorzystanie bez wynagrodzenia wszelkich fotografii ukazujących projekty, które zostały stworzone w trakcie trwania Hackathonu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych.

§ 5

OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. **[Administrator danych]** Informujemy, że Państwa dane osobowe będą przetwarzane przez Stowarzyszenie Bydgoski Klaster Informatyczny z siedzibą w Bydgoszczy przy ul. Kopernika 1, 85- 074 Bydgoszcz („Organizator”).

2. **[Podstawa podania danych]** Podanie danych jest dobrowolne, lecz jest konieczne do pełnej i prawidłowej realizacji przez Organizatora działań, w związku z którymi udostępniają Państwo swoje dane osobowe.
3. **[Cel i podstawa prawna przetwarzania]** Przetwarzanie Państwa danych osobowych przez Organizatora jest zgodne z prawem, ponieważ jest niezbędne w celu realizacji dla Państwa przez Organizatora działań, w związku z którymi udostępniają Państwa swoje dane osobowe (tj. wykonywania praw i obowiązków wynikających z regulaminu danego działania Organizatora) oraz do celów wynikających z prawnie uzasadnionych interesów realizowanych przez Organizatora obejmujących: rozpatrywanie reklamacji, przetwarzanie w celach analitycznych i statystycznych. Podstawę prawną przetwarzania Państwa danych osobowych stanowią, odpowiednio, art. 6 ust. 1 lit. b lub f rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) - określanego mianem „RODO”.
4. **[Okres przetwarzania]** Państwa dane osobowe będą przetwarzane przez okres realizacji przez Organizatora działań, w związku z którymi udostępnili Państwo swoje dane osobowe, okres rozpatrywania reklamacji dotyczących tych działań, do czasu upływu terminu przedawnienia roszczeń związanych z tymi działaniami, a w zakresie przetwarzania danych w celach marketingowych, analitycznych i statystycznych - do czasu zgłoszenia przez Państwa sprzeciwu wobec przetwarzania danych w tych celach.
5. **[Państwa prawa]** Zgodnie z zasadami określonymi w mających zastosowanie przepisach o ochronie danych osobowych i w przewidzianym w nich zakresie, przysługuje Państwu prawo dostępu do Państwa danych osobowych, prawo ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania oraz prawo do przenoszenia danych. Mają Państwo również prawo w każdym czasie wnieść sprzeciw wobec przetwarzania Państwa danych w celach marketingowych, statystycznych i analitycznych.
6. **[Organ ochrony danych osobowych]** Przysługuje Państwu prawo wniesienia skargi w związku z dokonywanym przez nas przetwarzaniem do organu sprawującego w Polsce nadzór nad ochroną danych osobowych - do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
7. **[Dane kontaktowe]** Jeżeli będą mieli Państwo pytania lub będą chcieli zrealizować przysługujące Państwu prawa dotyczące przetwarzania danych, prosimy o kontakt z Biurem Organizatora pod adresem e-mail: biuro@bki.org.pl . W sprawie ochrony danych można kontaktować się również wysyłając korespondencję na adres: Stowarzyszenie Bydgoski Klaster Informatyczny, ul. Kopernika 1, 85- 074 Bydgoszcz. Wycofania (odwołania) zgody na otrzymywanie informacji drogą elektroniczną można dokonać w każdym czasie poprzez złożenie Organizatorowi oświadczenia w tym przedmiocie, w szczególności e-mailem wysłanym na adres: biuro@bki.org.pl lub poprzez kontakt na adres pocztowy Stowarzyszenie Bydgoski Klaster Informatyczny, ul. Kopernika 1, 85- 074 Bydgoszcz.
8. **[Pseudonim]** Uczestnik może zastrzec występowanie w Hackathonie pod pseudonimem, z tym że nie uchybia to konieczności podania do wiadomości Organizatora faktycznych danych osobowych.
9. **[Wizerunek i głos uczestnika]** Uczestnik poprzez udział w Hackathonie udziela zezwolenia na utrwalenie i wykorzystanie swojego wizerunku i głosu w materiałach foto, audio i wideo w celach promocyjnych, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych oraz bez wynagrodzenia.

1. W uzasadnionych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego regulaminu.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności wynikającej z odwołania lub zmiany daty Hackatonu a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
3. Poprzez zgłoszenie udziału w Hackathonie Uczestnik akceptuje i zobowiązuje się do przestrzegania postanowień niniejszego regulaminu.
4. Wszelkie naruszenia niniejszego regulaminu a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych lub naruszenie przepisów obowiązującego prawa upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika z udziału w Hackathonie.
5. Niniejszy regulamin wchodzi w życie z dniem jego zatwierdzenia.
6. Regulamin został zatwierdzony przez zarząd Organizatora – Stowarzyszenia Bydgoski Klaster Informatyczny 14.02.2020 r.