

# Regulamin 4. Bydgoskiego Hackathonu 2020 online organizowanego przez Bydgoski Klaster Informatyczny

## Wprowadzenie

1. Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki, na jakich odbywa się wydarzenie pod nazwą "4. Bydgoski Hackathon 2020 online" (dalej zwany „Hackathonem” lub „Wydarzeniem”).
2. Organizatorem wydarzenia jest Stowarzyszenie Bydgoski Klaster Informatyczny z siedzibą w Bydgoszczy, przy ul. Kopernika 1, 85-074 Bydgoszcz, zarejestrowane w Krajowym Rejestrze Sądowym pod numerem KRS: 0000542857, zwane dalej Organizatorem.
3. Warunkiem udziału w Hackathonie jest zgłoszenie chęci udziału w wydarzeniu poprzez wypełnienie formularza dostępnego na stronie internetowej <https://bki.org.pl/hackathon/> . Ilość miejsc jest ograniczona do 100 uczestników. W przypadku zwiększonego zainteresowania, Organizator może zwiększyć liczbę uczestników, uwzględniając warunki techniczne i organizacyjne Wydarzenia.
4. Celem Hackathonu jest stworzenie rozwiązań informatycznych związanych z zagadnieniem wskazanym przez organizatora.
5. Wszystkie pomysły i prace realizowane w ramach Hackathonu muszą być zgodne z niniejszym regulaminem
6. Udział w Hackathonie możliwy jest wyłącznie zdalnie, za pomocą platformy DISCORD.
7. Uczestnik przystępując do Hackathonu powinien zapoznać się z treścią niniejszego Regulaminu. Zapis na wydarzenie jest równoznaczny z akceptacją Regulaminu. Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania zawartych w nim zasad jak również potwierdza, iż spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w Wydarzeniu.

## Definicje

Na potrzeby niniejszego Regulaminu poniższym pojęciom przypisuje się następujące znaczenie:

1. **Serwis** – strona internetowa dostępna pod adresem elektronicznym <https://bki.org.pl/hackathon/> zawierająca informacje o Hackathonie oraz umożliwiająca zgłoszenie udziału w Hackathonie w charakterze Uczestnika.
2. **Platforma** - platforma DISCORD - usługa internetowa oparta na chmurze zawierająca zestaw narzędzi i usług służących współpracy zespołowej, przesyłania i przechowywania projektów stworzonych w ramach Hackathonu, kontaktu między uczestnikami, mentorami, organizatorami itp. podczas trwania Hackathonu.
3. **Uczestnik** – osoba biorąca udział w Hackathonie. Uczestnikami hackathonu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych. Osoby niepełnoletnie powyżej 13 roku życia mogą być uczestnikami pod warunkiem przesłania Organizatorowi, na adres [biuro@bki.org.pl](mailto:biuro@bki.org.pl), skanu zgody podpisanego przez rodzica lub opiekuna prawnego.

## Przebieg Hackathonu

1. Hackathon rozpocznie się **20 listopada 2020r. o godzinie 17:00 i zakończy 21 listopada 2020r. o 21:00.**
2. Udział w Hackathonie jest dobrowolny i bezpłatny.
3. Hackathon zostanie w całości przeprowadzony się w przestrzeni wirtualnej. Każdy uczestnik Hackathonu otrzyma dostęp do platformy DISCORD na czas trwania Wydarzenia.
4. Hackathon złożony jest z elementów, które umożliwią: pracę twórczą, rywalizację, korzystanie ze wsparcia mentorów oraz integrację uczestników.
5. Hackathon zostanie przeprowadzony zgodnie z harmonogramem umieszczonym na stronie internetowej wydarzenia.
6. Udział w niektórych częściach Hackathonu (to jest: rozpoczęcie, spotkania z mentorem oraz zamknięcie) jest obowiązkowy. Udział w innych jego częściach jest dobrowolny.
7. Hackathon nie promuje i nie zezwala na tworzenie rozwiązań, które w jakikolwiek sposób naruszają standardy bezpieczeństwa lub wykorzystują słabości oprogramowania. Wszystkie budowane rozwiązania muszą pozostawać w zgodzie z regulacjami prawnymi oraz powszechnie akceptowanymi standardami etycznymi.

## Udział w Hackathonie w charakterze uczestnika

1. Uczestnictwo w Hackathonie jest bezpłatne, wymaga jednak spełnienia kryteriów zdefiniowanych w ramach niniejszego Regulaminu.
2. Do uczestnictwa w wydarzeniu zapraszamy wszystkich pasjonatów technologii informatycznych
3. Uczestnicy zgłaszają chęć udziału w Hackathonie za pośrednictwem formularza dostępnego na stronie internetowej <https://bki.org.pl/hackathon/>. Zgłoszenie uczestnictwa wymaga wypełnienia wszystkich pól formularza zgłoszeniowego.
4. Przed wysłaniem formularza rejestracji Uczestnik zobowiązany jest zapoznać się z treścią niniejszego Regulaminu i go zaakceptować. Regulamin znajduje się na stronie internetowej <https://bki.org.pl/hackathon/>. Wypełnienie i przesłanie formularza rejestracyjnego oznacza akceptację regulaminu Hackathonu oraz zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez Organizatorów Hackathonu celem obsługi uczestnictwa w Hackathonie i właściwego przygotowania wirtualnego środowiska.
5. Wszystkie osoby chcące wziąć udział w Hackathonie muszą przejść przez proces indywidualnej rejestracji. Każdy członek zespołu musi zostać zarejestrowany.
6. Rejestracja uczestników rozpocznie się 08.10.2020r.
7. Ilość miejsc jest ograniczona do 100 uczestników. Rekrutacja uczestników zakończy się po wyczerpaniu miejsc.
8. Każdy uczestnik Hackathonu otrzyma szeroki zakres wsparcia, na który składa się:
  - a. Mentoring technologiczny
  - b. Mentoring tematyczny
  - c. Wsparcie w zakresie wykorzystania platformy DISCORD.
9. Uczestnicy Hackathonu połączą się w zespoły składające się z nie więcej niż 5 osób.
10. Każdy zespół będzie pracować nad jednym projektem.
11. Uczestnik może być członkiem wyłącznie jednego Zespołu
12. Zmiana Zespołu w trakcie trwania Hackathonu jest możliwa jedynie za zgodą wszystkich jego członków oraz za zgodą Jury.
13. 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.
14. 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.
15. Produktem w szczególności może być:
  - a. program samodzielny (desktop),
  - b. aplikacja mobilna,
  - c. strona www,
  - d. gra komputerowa,
  - e. gra mobilna.
16. Organizator zastrzega sobie prawo wykluczenia Uczestnika z Hackathonu w trakcie wydarzenia w przypadku braku przestrzegania regulaminu oraz ogólnoprzyjętych zasad Hackathonu.

## Inne osoby zaangażowane w realizację Hackathonu

### Mentorzy:

1. Mentorami są osoby specjalizujące się w danym temacie. Zadaniem Mentorów w czasie Hackathonu jest wsparcie Uczestników, udzielanie porad, naprowadzanie na właściwe rozwiązania oraz udzielanie odpowiedzi na ich pytania.
2. Każdy zespół otrzyma możliwość skorzystania ze wsparcia mentorów - ekspertów z dziedziny technologii, ekologii i biznesu, których wiedza i doświadczenie pozwolą zbudować mu rozwiązanie maksymalizujące wykorzystanie dostępnych zasobów.
3. W trakcie Hackathonu wyznaczono godziny, w których grupy odbędą konsultacje mentorskie.
4. Konsultacje z mentorami odbywać się będą za pośrednictwem platformy DISCORD.

## **Jury**

1. W skład jury wejdą przedstawiciele organizatorów oraz partnerów wydarzenia.
2. Projekty będą oceniane na podstawie 5-minutowej prezentacji.
3. Decyzje Jury zapadają zwykłą większością głosów. W przypadku równego rozłożenia liczby głosów, wiążąca jest decyzja przewodniczącego Jury, wybieranego przez członków Jury ze swojego grona przed rozpoczęciem Konkursu.

## **Wirtualna przestrzeń Hackathonu**

1. Podstawowym rozwiązaniem technologicznym wykorzystywanym podczas Hackathonu do komunikacji i pracy nad projektami będzie platforma DISCORD.
2. Każdy z uczestników otrzyma bezpłatny dostęp do platformy na czas trwania Hackathonu.

## **Ocena projektów i nagrody**

1. Ocenie podlegać będą jedynie projekty stworzone podczas Hackathonu. Warunkiem przystąpienia do konkursu projektów jest zaprezentowanie wyników swojej pracy podczas 5-minutowej prezentacji oraz udzielenie odpowiedzi na pytania jury.
2. Jury powołane przez Organizatora 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.
3. Nie będą oceniane projekty, które przed rozpoczęciem Hackathonu, w całości lub w części, wykorzystywane były do celów komercyjnych.
4. Jury wybierze zwycięzcę Hackathonu z puli prawidłowo zgłoszonych do oceny projektów.
5. Organizatorzy przewidują nagrody dla zwycięzców Hackathonu:
  - a. 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
  - b. w ramach Hackathonu mogą zostać przyznane nagrody rzeczowe oraz płatne staże w razie ich ufundowania przez sponsorów. Nagrody rzeczowe i płatne staże nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny, ani na inną nagrodę.

## **Własność Intelektualna**

1. Wypracowany przez zespoły w trakcie Hackathonu projekt jest własnością członków danego zespołu.
2. Organizatorzy nie roszczą sobie praw do projektów stworzonych w trakcie Hackathonu.
3. Organizatorzy nie zapewniają zespołom biorącym udział w Hackathonie ochrony prawnej wygenerowanej przez nich projektów.
4. Uczestnicy muszą być autorami lub współautorami wszelkich prac wykonanych podczas Hackathonu. Uczestnicy biorą na siebie wszelką odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, które powstałyby w związku z udziałem w Hackathonie.
5. Za zgodą twórców, wybrane projekty mogą być wykorzystane i promowane przez organizatorów Hackathonu. W takim przypadku forma współpracy będzie uregulowana odrębną umową.

## **Przetwarzanie i 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](mailto: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](mailto: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.

### **Rejestracja przebiegu Hackathonu**

1. Organizator i Partnerzy Hackathonu są uprawnieni do utrwalania i rozpowszechniania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk dla celów dokumentacji, a także promocji i reklamy wydarzenia. W związku z tym wizerunek osób uczestniczących w Hackathonie może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie rozpowszechniany w sposób i dla wyżej określonych celów bezterminowo, na co Uczestnik Hackathonu wyraża zgodę z momentem rozpoczęcia się wydarzenia online, a zgoda obowiązuje do momentu jej wycofania.

2. Zezwolenia nie wymaga rozpowszechnianie wizerunku osoby stanowiącej jedynie szczegół całości takiej jak zgromadzenie, krajobraz, publiczna impreza.

### **Postanowienia końcowe**

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności wynikającej z odwołania lub zmiany daty odbycia się Hackathonu a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.

2. Z chwilą akceptacji niniejszego regulaminu Uczestnik potwierdza znajomość wytycznych Ministerstwa Zdrowia oraz Głównego Inspektora Sanitarnego w zakresie przeciwdziałania i walki z epidemią COVID-

19 oraz deklaruje ich stosowanie podczas trwania Hackathonu. W przypadku stwierdzenia zagrożenia zakażeniem wirusem SARS-CoV-2 w związku z udziałem Uczestnika w Wydarzeniu, dane zawarte w formularzu będą mogły zostać przekazane przez organizatora właściwym służbom sanitarnym. W przypadku ewentualnego zakażenia w trakcie Hackathonu Uczestnik nie będzie z tego tytułu rościł pretensji wobec organizatorów i zdaje sobie w pełni sprawę z ryzyka oraz konsekwencji wynikających z uczestnictwa w Wydarzeniu.

3. Regulamin wchodzi w życie w dniu 07 października 2020r.