

Regulamin 5. Bydgoskiego Hackathonu

organizowanego przez Bydgoski Klaster Informatyczny

§1 Wprowadzenie

1. Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki, na jakich odbywa się wydarzenie pod nazwą "5. Bydgoski Hackathon 2022" (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 osobiście, w dniach i w miejscu realizacji imprezy.
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.

§2 Definicje

1. Na potrzeby niniejszego Regulaminu poniższym pojęciom przypisuje się następujące znaczenie:
 - a. 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.
 - b. 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, skanu zgody podpisanego przez rodzica lub opiekuna prawnego (nazwisko rodzica lub opiekuna podaje niepełnoletni uczestnik w formularzu zgłoszeniowym)..

§3 Przebieg Hackathonu

1. Hackathon rozpocznie się 25 marca 2022r. o godzinie 17:00 i zakończy 26 marca 2022r. o godzinie 21:00.
2. Udział w Hackathonie jest dobrowolny i bezpłatny.
3. Hackathon zostanie przeprowadzony w Bydgoszczy, przy ul. Mennica 10, w budynku Młynów Rothera. Uczestnicy powinni przynieść własne komputery przenośne, a organizator zapewni bezprzewodowy dostęp do internetu na czas trwania Wydarzenia.
4. Organizator zastrzega, że w przypadku niekorzystnego rozwoju epidemii COVID-19 w kraju, dla bezpieczeństwa Uczestników, na 7 dni przed rozpoczęciem Wydarzenia może zarządzić zmianę jego formuły na zdalną, z wykorzystaniem platformy DISCORD. W tym przypadku Uczestnicy pracują zdalnie i sami są odpowiedzialni za zapewnienie dostępu do internetu oraz

za założenie profilu na platformie DISCORD i przekazanie Organizatorowi swojego loginu do tej platformy w terminie 3 dni

5. Hackathon złożony jest z elementów, które umożliwią: pracę twórczą, rywalizację, korzystanie ze wsparcia mentorów oraz integrację uczestników.
6. Hackathon zostanie przeprowadzony zgodnie z harmonogramem umieszczonym na stronie internetowej wydarzenia.
7. Udział w niektórych częściach Hackathonu (to jest: rozpoczęcie, spotkania z mentorem oraz zamknięcie) jest obowiązkowy. Udział w innych jego częściach jest dobrowolny.
8. 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.

§4 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 oznaczają 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 10.01.2022r.
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 (w przypadku zmiany formuły konkursu na on-line, co może nastąpić w razie wzrostu zagrożenia epidemicznego i wymaga decyzji Zarządu Organizatora).
9. Uczestnicy Hackathonu będą pracować w zespołach składających się z od 3 do 5 osób. Zespół wybiera sobie nazwę. Uczestnik w procesie zgłaszania podaje nazwę zespołu.
10. Każdy zespół będzie pracował nad jednym projektem.
11. Uczestnik może być członkiem wyłącznie jednego Zespołu.
12. Z uczestników, którzy zgłoszą się bez podania zespołu, zostanie stworzony zespół tymczasowy do 5 osób lub zespoły tymczasowe, jeśli liczba takich uczestników będzie wyższa niż 5.
13. Zmiana Zespołu w trakcie trwania Hackathonu jest możliwa jedynie za zgodą wszystkich jego członków oraz za zgodą Jury.
14. 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.
15. 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.
16. Produktem / Prototypem określonym w pkt. 14 w szczególności może być:
 - a. program samodzielny (desktop),
 - b. aplikacja mobilna,
 - c. strona www,

- d. rozwiązanie IoT (interentu rzeczy),
 - e. gra komputerowa,
 - f. gra mobilna.
17. Organizator zastrzega sobie prawo wykluczenia Uczestnika z Hackathonu w trakcie wydarzenia w przypadku braku przestrzegania regulaminu oraz ogólnie przyjętych zasad Hackathonu.

§5 Mentorzy

1. Merytorycznym wsparciem uczestników Hackathonu są Mentorzy.
2. 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.
3. 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.
4. W trakcie Hackathonu wyznaczono godziny, w których grupy odbędą konsultacje mentorskie.

§6 Jury

1. W skład jury wejdą przedstawiciele organizatorów, sponsorów oraz partnerów wydarzenia.
2. Projekty będą oceniane na podstawie 10-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.

§7 Ocena i nagrody

1. Jury wybierze zwycięską drużynę na podstawie prawidłowo zgłoszonych do oceny Produktów/Prototypów.
2. Ocenie podlegać będą jedynie Produkty/Prototypy stworzone podczas Hackathonu.
3. Warunkiem przystąpienia do konkursu jest zaprezentowanie wyników swojej pracy podczas 10-minutowej prezentacji oraz udzielenie odpowiedzi na pytania jury.
4. Jury powołane przez Organizatora wybierze 3 (trzy) najlepsze prace za pomocą głosowania, które oceni według następujących kryteriów:
 - a. gotowość produktu w postaci działającego Produktu lub jego prototypu,
 - b. innowacyjność, samodzielność i kreatywność oraz potencjał biznesowy,
 - c. formuła i sposób prezentacji.
5. Nie będą oceniane Produkty, które przed rozpoczęciem Hackathonu, w całości lub w części, wykorzystywane były do celów komercyjnych.
6. Organizatorzy przewidują nagrody dla zwycięzców Hackathonu:
 - a. nagrody pieniężne:
 - i. za I miejsce – 3.000 złotych (trzy tysiące złotych) do podziału w równych częściach między członków zespołu
 - ii. za II miejsce - 2.000 złotych (dwa tysiące złotych) do podziału w równych częściach między członków zespołu
 - iii. za III miejsce - 1.000 złotych (jeden tysiąc złotych) do podziału w równych częściach między członków zespołu
 - b. nagrody dodatkowe:
 - i. w ramach Hackathonu mogą zostać przyznane nagrody rzeczowe, pieniężne oraz płatne staże w razie ich ufundowania przez sponsorów lub inne osoby zaangażowane w organizację Hackathonu.
 - ii. nagrody rzeczowe i płatne staże nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny, ani na inną nagrodę.

- iii. kryteria przyznawania nagród dodatkowych określa przyznający w zgodzie z niniejszym regulaminem i za zgodą jury.

§8 Własność Intelektualna

1. Wypracowany przez zespoły w trakcie Hackathonu Produkt jest własnością członków danego zespołu.
2. Organizatorzy nie roszczą sobie praw do Produktów stworzonych w trakcie Hackathonu.
3. Organizatorzy nie zapewniają zespołom biorącym udział w Hackathonie ochrony prawnej wygenerowanej przez nich Produktów.
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 Produkty mogą być wykorzystane i promowane przez organizatorów Hackathonu. W takim przypadku forma współpracy będzie uregulowana odrębną umową.

§9 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. 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.

§10 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 od momentu rozpoczęcia Wydarzenia aż do jego zakończenia lub wcześniejszej rezygnacji Uczestnika może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie rozpowszechniany w sposób i dla wyżej określonych celów bezterminowo, na co Uczestnik Hackathonu wyraża zgodę.
2. Zezwolenia nie wymaga rozpowszechnianie wizerunku osoby stanowiącej jedynie szczegół całości takiej jak zgromadzenie, krajobraz, publiczna impreza.

§11 Procedury związane z zapobieganiem, przeciwdziałaniem i zwalczaniem COVID-19 i innych chorób zakaźnych, mające na celu ochronę zdrowia i życia uczestników Hackathonu

1. 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.
2. W celu uniknięcia tłoku przed rozpoczęciem Hackathonu, należy przyjść z odpowiednim wyprzedzeniem czasowym - zalecane minimum 30 minut przed rozpoczęciem Hackathonu.
3. W czasie konkursu należy zachować dystans społeczny min. 1,5 m, a w kolejce do wejścia lub po positek min. 2 m.
4. Przed wejściem na Hackathon uczestnicy będą poproszeni o podpisanie oświadczenia o stanie zdrowia. Niewypełnienie tego oświadczenia i nieprzekazanie go obsłudze Hackathonu uniemożliwia uczestnictwo w turnieju.
5. Przy wejściach umieszczone są pojemniki ze środkiem do obowiązkowej dezynfekcji dłoni.
6. W czasie Hackathonu obligatoryjne jest zasłanianie ust i nosa - osoby nieprzestrzegające tego zalecenia mogą zostać poproszone o opuszczenie konkursu. Uczestnik zobowiązany jest posiadać własną maseczkę zakrywającą usta i nos.
7. Obsługa Hackathonu ma prawo odmówić wejścia na Hackathon osobie wykazującej objawy choroby, stwarzającej możliwość zarażenia pozostałych uczestników.
8. Obsługa Hackathonu kieruje uczestników do wyznaczonych stanowisk, celem udroźnienia ciągów komunikacyjnych i uniknięcia kolejek. Na sali turniejowej obowiązuje zajmowanie tylko wyznaczonych i wskazanych miejsc.
9. Zabroniony jest wstęp na Hackathon osób przebywających w izolacji, na kwarantannie, pod nadzorem epidemiologicznym lub wykazujących cechy infekcji (gorączka, kaszel, duszności).
10. W przypadku stwierdzenia zagrożenia zakażeniem wirusem SARS-CoV-2 w związku z udziałem Uczestnika w Hackathonie, dane zawarte w formularzu będą mogły zostać przekazane przez organizatora właściwym służbom sanitarnym.
11. 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.

§12 Postanowienia końcowe

1. Organizator może zmienić postanowienia niniejszego Regulaminu wyłącznie w przypadku:
 - a) zmiany na korzyść Uczestników,
 - b) zmiany wynikającej ze względów bezpieczeństwa Uczestników.

Zmiany przed rozpoczęciem Wydarzenia podlegają ogłoszeniu na stronie bki.org.pl/hackathon, a zmiany w czasie trwania Wydarzenia ogłaszane są ustnie w miejscu realizacji Hackathonu i obowiązują od chwili ogłoszenia.

2. Ostateczna interpretacja zapisów Regulaminu należy do Organizatora.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności wynikającej z odwołania lub zmiany daty odbycia się Hackathonu a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
4. Regulamin wchodzi w życie w dniu 01.01.2022r.



Organizator:  BYDGOSKI KLASTER
INFORMATYCZNY

Partner:  BYDGOSKA
AGENCJA
ROZWOJU
REGIONALNEGO

Partner
techniczny:  **LOGON SA**
INFORMATYKA W FIRMIE

Sponsorzy:





