

REGULAMIN

Hackathonu "SheepYourHack" edycja 2020

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Hackathonu "SheepYourHack" edycja 2020 (dalej "Hackathon") jest Wyższa Szkoła Ekonomii i Informatyki w Krakowie, ul. Filipa 17, 31-150 Kraków, zwana „Organizatorem”, poprzez następujące jednostki organizacyjne:
 - a. Park Technologiczny WSEI
 - b. Szkoła Programowania WSEI
2. Hackathon odbywa się w Wyższej Szkole Ekonomii i Informatyki w Krakowie ul. Filipa 17, 31-150 Kraków w dniach 20-21 listopada 2020 r.
3. "Partnerem" wydarzenia jest osoba prawna lub fizyczna, która na określonych warunkach współpracuje z Organizatorem. Partner może mieć status "Partnera", "Sponsora", "Patrona medialnego"
4. Motywem przewodnim Hackathonu jest tworzenie rozwiązań technologicznych i programistycznych związanych z kategorią New Media, sharing economy.
5. W ramach Hackathonu prowadzony jest Konkurs, który polega na stworzeniu rozwiązania technologicznego (w postaci działającego prototypu). Technologia wykonania jest dowolna.

§ 2

CELE HACKATHONU

1. Celami Hackathonu są:
 - a. Stworzenie MVP produktu biznesowego, który ma szansę podbić rynek
 - b. Promowanie wiedzy z zakresu tworzenia oprogramowania
 - c. Rozwijanie zainteresowań i budowanie kompetencji informatycznych.
 - d. Wyłanianie i wspieranie osób zdolnych w rozwijaniu i poszerzaniu zainteresowań informatycznych.
 - e. Inspirowanie u młodych ludzi postaw proaktywnych oraz zachęcanie ich do rozwoju kompetencji pożądanых na rynku pracy.
 - f. Nawiązanie integracji, networking pomiędzy uczestnikami, mentorami oraz organizatorem.

§ 3

WARUNKI I ZASADY UCZESTNICTWA W HACKATHONIE

1. Udział w Hackathonie jest dobrowolny i bezpłatny.

2. Z uwagi na intensywny przebieg wydarzenia, Uczestnikiem Hackathonu może być jedynie pełnoletnia osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, nie przekraczającą górnej granicy wieku, która przypada na 26 rok życia (zwana dalej Uczestnikiem). Osoby poniżej 18. roku życia mogą zostać dopuszczone do udziału w SheepYourHack po wcześniejszej weryfikacji przez Organizatora (tylko i wyłącznie za zgodą opiekuna prawnego). Prosimy o wcześniejszy kontakt e-mailowy na adres: nuchwat@wsei.edu.pl
3. Weryfikacja wieku będzie miała miejsce w dniu Hackathonu w trakcie rejestracji. Wymagane będzie okazanie aktualnego dokumentu tożsamości ze zdjęciem.
4. Program Hackathonu zakłada wykonywanie przez Uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu przez okres 24 godzin.
5. Uczestnik powinien rozsądnie ocenić i w razie wątpliwości skonsultować z lekarzem, czy jego stan zdrowia pozwala na udział w Hackathonie
6. Uczestnik zobowiązany jest do zawiadomienia Organizatora w przypadku odczucia zawrotów głowy, mdłości, silnego zmęczenia, bólu głowy lub innych niepokojących objawów.
7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne szkody, wypadki i zdarzenia losowe, dotyczące zdrowia i życia Uczestników w trakcie trwania hackathonu
8. Na potrzeby Hackathonu oraz Konkursu Uczestnicy tworzą Zespoły liczące od 2 do 6 członków.
9. Uczestnicy mogą być członkiem tylko jednego Zespołu
10. W Hackathonie może brać udział maksymalnie 150 Uczestników
11. Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, a w szczególności przestrzegać postanowień regulaminu obiektu dostępnego w miejscu odbywania się Hackathonu i Regulaminu Hackathonu.
12. Zabrania się wnoszenia i posiadania przez Uczestników broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów, materiałów wybuchowych, wyrobów pirotechnicznych, materiałów pożarowo niebezpiecznych, napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych. W przypadku podejrzenia wnoszenia wymienionych przedmiotów Uczestnik deklaruje poddanie się kontroli przez Organizatora lub przez Osobę przez niego wyznaczoną.
14. Zgłoszenie do Konkursu przebiega następująco:
 - g. Warunkiem udziału jest wypełnienie formularza online do którego odnośnik znajduje się na stronie www.sheepyourhack.com
 - h. Podczas rejestracji Uczestnik zobowiązany jest podać
 - Imię i nazwisko
 - Wiek
 - Obszar swojej działalności
 - Uczelnię (jeśli dotyczy)
 - i. Rejestracja na Hackathon jest równoważna z akceptacją otrzymywania wiadomości e-mail od Organizatora w tym z materiałami Partnerów, przed jak i po zakończeniu Hackathonu.
15. Rejestracja online dostępna jest od godziny 00.00 w dniu 11.02.2020, do godziny 23.59 w dniu 04.11.2020 roku
16. Przyjęcie formularza nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem na Hackathon.
17. Uczestnicy, którzy zostali zakwalifikowani zostaną o tym fakcie poinformowani drogą mailową nie później niż na 14 dni przed rozpoczęciem Hackathonu.
18. Uczestnicy, którzy nie zostali zakwalifikowani zostaną wpisani na listę oczekujących i w momencie zwolnienia się miejsca zostaną niezwłocznie poinformowane o tym fakcie drogą mailową nie później niż na 5 dni przed rozpoczęciem Hackathonu.

19. Mail potwierdzający zakwalifikowanie na Hackathon zostanie przesłany na adres mailowy podany w formularzu zgłoszeniowym.
20. Należy potwierdzić uczestnictwo w przeciągu 4 dni od otrzymania maila potwierdzającego zakwalifikowanie się na Hackathon.
21. Brak odpowiedzi w terminie jest równoznaczny z rezygnacją.
22. O wszelkich zmianach we wcześniej wysłanym formularzu należy poinformować organizatorów drogą mailową na adres nuchwat@wsei.edu.pl
23. Dopuszcza się możliwość reorganizacji zespołów do momentu rozpoczęcia Hackathonu.
24. Posiadanie zespołu nie jest konieczne do rejestracji w hackathonie. Osoby zarejestrowane pojedynczo, będą miały możliwość stworzenia nowego zespołu w dniu Hackathonu, przed rozpoczęciem zadania konkursowego. Chęć stworzenia zespołu należy zgłosić do organizatorów zaraz po przybyciu na miejsce wydarzenia.
25. Organizator może odmówić prawa do uczestnictwa w Hackathonie osobom, wobec których powzięte uzasadnione przypuszczenie, iż dokonały rejestracji w celu innym, niż wzięcie udziału w Konkursie organizowanym w ramach Hackathonu (w szczególności w celu rekrutacji pracowników). Rejestracja zostanie uznana za bezskuteczną.
26. Organizator może przyznać Zespołowi bądź Uczestnikowi prawo uczestniczenia w Hackathonie mimo braku zgłoszenia za pośrednictwem formularza rejestracji.

§ 4

PRZEBIEG HACKATHONU

1. Teren Wyższej Szkoły Ekonomii i Informatyki jest udostępniany Uczestnikom od godziny 16 w dniu 20 listopada do godziny 21 w dniu 21 listopada.
2. W przypadku rozwiązania zadania konkursowego (§1 pkt. 5) przed upływem przewidzianego czasu, Hackathon może ulec skróceniu.
3. Organizator w czasie trwania Hackathonu zapewnia:
 - a. Wyżywienie i napoje;
 - b. Dostęp do instalacji sanitarnych;
 - c. W ograniczonym zakresie dostęp do Internetu bezprzewodowego;
 - d. Przestrzeń do pracy;
 - e. Wsparcie merytoryczne mentorów;
 - f. Projektor multimedialny do prezentacji projektów.
4. Organizator zastrzega, że rzeczy wymienione w paragraf 4 pkt 3 niniejszego Regulaminu nie mogą być użyte do celów innych niż do udziału w Hackathonie.
5. W pozostałym zakresie każdy Uczestnik jest zobowiązany do korzystania z własnego sprzętu oraz innych niezbędnych mu do udziału w Hackathonie narzędzi
6. Organizator może udostępnić następujący sprzęt: monitor, myszkę, klawiaturę w ilości po 1 sztuce na zespół. Chęć skorzystania ze sprzętu organizatora należy zgłosić do dnia 18.03.2020.
7. Wnoszenie i spożywanie alkoholu na terenie odbywania się Hackathonu jest zabronione
8. Rejestracja w dniu Hackathonu odbywać się będzie w godz. 16:00 – 17:00
9. Następnie o godzinie 17:00 odbędzie się inauguracja wydarzenia.
10. Konkurs rozpocznie się o godzinie 18:00 dnia 20.11.2020.
11. Zespoły kończą pracę o godzinie 18:00 dnia 21.11.2020.

12. Na godzinę przed rozpoczęciem prezentacji końcowych (o godz. 17:00) odbędzie się warsztat z pitchingu w którym będą mogli wziąć udział team leaderowie zespołów wraz z chętnymi uczestnikami. Uczestnictwo w warsztacie nie jest obowiązkowe.
13. Prezentacja projektów stworzonych przez poszczególne Zespoły odbędzie się 21 listopada 2020r. o godzinie 18:15.
14. Dla każdego zespołu będą przeznaczone co najmniej 2 minuty (nie więcej niż 3 minuty) na prezentację, dokładny czas zostanie podany po ustaleniu ostatecznej liczby Zespołów prezentujących swoje rozwiązania.
15. Na prezentacje końcowe przeznaczone jest 1,5h. Zakończenie prezentacji przypada na godzinę 19:45.
16. Ogłoszenie wyników nastąpi o godz. 20:00.

§ 5

KONKURS

1. W ramach Hackathonu przeprowadzony zostanie Konkurs, którego przedmiotem będzie rozwiązanie zadania konkursowego. (*§ 1 pkt.5*)
2. Zadanie konkursowe to zagadnienie z zakresu informatyki i biznesu, polegające na stworzeniu przez Zespół autorskiego rozwiązania o tematyce przedstawionej w treści zadania konkursowego.
3. Rozwiązanie zadania konkursowego daje możliwość starania się o Nagrody
4. Konkurs rozpocznie się przedstawieniem przez Organizatora lub osobę przez niego wyznaczoną tematu zadania konkursowego.
5. Po zapoznaniu się z tematem zadania Uczestnicy mają 24 godziny na rozwiązanie zadań.

§ 6

JURY I KRYTERIA OCEN I WYBÓR ZWYCIĘZCÓW

1. Oceny rozwiązań zadania konkursowego dokonuje Jury Konkursu, składające się z minimum 5 członków. Członkowie Jury wybierani są przez Organizatora. Skład Jury zostanie opublikowany na stronie internetowej www.sheepyourhack.com, najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
2. Jury ocenia przygotowane przez Zespoły rozwiązania pod względem:
 - a. Potencjału biznesowego
 - b. Innowacyjności
 - c. Możliwości wdrożenia
 - d. Wykonania
 - e. funkcjonowanie aplikacji
3. Rolą mentora jest wsparcie uczestników w procesie tworzenia aplikacji. Pod koniec pracy zespołów mentorzy będą sprawdzać, czy stworzona aplikacja działa. Na tej podstawie przydzielane będą punkty w tej kategorii. Działająca aplikacja otrzymuje 3pkt. niedziałająca 0pkt.

4. 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.
5. Decyzje Jury i członków Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
6. Po upływie wyznaczonego czasu zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian i poprawek w stosunku do przygotowanego rozwiązania. Zmiany i poprawki dokonane po upływie wyznaczonego czasu nie będą brane pod uwagę przez Jury.

§ 7

NAGRODY

1. Trzem najwyżej ocenionym przez Jury Zespołom przysługuje prawo do nagród
2. Nagrodami w Konkursie mogą być nagrody rzeczowe oraz nagrody pieniężne.
3. Lista nagród rzeczowych oraz pieniężnych dostępna będzie na stronie internetowej www.sheepyourhack.com najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
4. Oferowane nagrody rzeczowe nie podlegają wymianie na nagrody pieniężne, inne nagrody lub ekwiwalent pieniężny.
5. Nagrody są ufundowane przez Sponsorów oraz Organizatora Hackathonu.
6. Wartość przekazywanych nagród pieniężnych zostanie pomniejszona o zryczałtowany podatek dochodowy w wysokości 10%, który uiszcza Organizator.
7. Przewiduje się nagrody jedynie dla trzech zwycięskich Zespołów, jednakże Sponsorzy oraz Organizator zastrzegają możliwość przyznawania wyróżnień oraz dodatkowych drobnych nagród rzeczowych lub finansowych dla konkretnych zespołów, których projekty zostaną uznane za wartościowe przez Organizatora, bądź przez Jury. W razie wszelkich wątpliwości do wyróżnionych zespołów nie stosuje się pkt VIII Prawa autorskie
8. Wręczenie nagród nastąpi podczas zakończenia Hackathonu w dniu 04 kwietnia 2020 r.
9. Wyniki oraz zwycięskie i wyróżnione rozwiązania mogą zostać zaprezentowane na stronie internetowej organizatora oraz Partnerów.
10. Zgłoszenie się Uczestników po odbiór nagrody do Organizatora może nastąpić w każdej możliwej formie, w sposób pozwalający na identyfikację Uczestnika oraz wskazujący podstawę ubiegania się o nagrodę.
11. Nagrody pieniężne, w ciągu 14 dni od zgłoszenia się Uczestników danego Konkursu po odbiór nagrody, zostaną przelane na konta bankowe wskazane przez Uczestników. Nagrody rzeczowe zostaną wydane Uczestnikom bezpośrednio po ogłoszeniu wyniku Konkursu. W przypadku późniejszego zgłoszenia się Uczestników po odbiór nagród rzeczowych (w terminie określonym w zdaniu pierwszym), będą one dostępne do odbioru przez Uczestników pod adresem ul. Westerplatte 1, 31-033 Kraków, przez okres 14 dni od chwili dokonania zgłoszenia.

§ 8

DANE OSOBOWE UCZESTNIKÓW KONKURSU ORAZ WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA

1. Właścicielami wszelkich praw własności intelektualnej do prac i utworów stworzonych podczas Hackathonu są Uczestnicy.
2. Uczestnik oświadcza, iż jest autorem lub współautorem wszelkich prac wykonanych podczas Hackathonu oraz iż te prace nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.
3. Uczestnik oświadcza, iż bierze na siebie wszelką odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, które powstałyby w związku z udziałem w Hackathonie.
4. Obowiązuje kategoriyczny zakaz umieszczania w pracach konkursowych treści niezgodnych z prawem, kontrowersyjnych oraz innych, które mogłyby zostać źle przyjęte, w szczególności:
 - i. pornograficznych,
 - ii. obrzydliwych,
 - iii. wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej czy innej,
 - iv. propagującą narkotyki.
5. Uczestnik poprzez udział w Hackathonie udziela zezwolenia na utrwalenie i wykorzystanie swojego wizerunku i głosu w materiałach foto i video w celach promocyjnych bez ograniczeń czasowych i terytorialnych.
6. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane zgodnie z przepisami rozp. 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 oraz ustawy z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator.
7. Dane osobowe Uczestników przetwarzane będą wyłącznie w celach związanych z przeprowadzeniem Hackathonu, w tym celem wydania Nagród i uregulowania ewentualnych zobowiązań podatkowych związanych z ich wydaniem. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane przez Organizatora i przekazywane do właściwego Urzędu Skarbowego oraz kurierowi, jak również mogą być przekazywane innym uprawnionym organom, na podstawie odpowiednich przepisów prawa, a ponadto dostawcom usług IT i dostawcom systemów informatycznych.
8. Podanie danych osobowych jest dobrowolne ale jest niezbędne do udziału w Hackathonie, w celu otrzymania Nagrody i wykonania obowiązków podatkowych. Każdy Uczestnik ma prawo do wycofania zgody na przetwarzanie danych osobowych przekazując stosowne żądanie drogą elektroniczną Organizatorowi. Złożenie oświadczenia o cofnięciu zgody na przetwarzanie danych osobowych przez Uczestnika w trakcie trwania Hackathonu, uważane będzie za wycofanie się Uczestnika z Hackathonu. Wycofanie zgody uniemożliwiające przekazanie Uczestnikowi Nagrody uprawnia Organizatora do odmowy jej wydania. Cofnięcie zgody pozostaje bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody Uczestnika przed jej cofnięciem. Niezależnie od przetwarzania danych osobowych Uczestnika na podstawie jego zgody, administrator może przetwarzać dane osobowe także w celu ustalenia, dochodzenia lub obrony przed roszczeniami, jeżeli roszczenia dotyczą Hackathonu. W tym celu administrator może przetwarzać dane osobowe w oparciu o jego prawnie uzasadniony interes, polegający na ustaleniu, dochodzeniu lub obrony przed roszczeniami w postępowaniu przed sądami lub organami państwowymi. Uczestnik ma prawo dostępu do danych, w tym uzyskania ich kopii, sprostowania nieprawidłowych i uzupełnienia niekompletnych danych osobowych, żądania ich usunięcia, ograniczenia przetwarzania, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania oraz ich przeniesienia do innego administratora danych. Uczestnik ma także prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych. Dane osobowe

będą przetwarzane w w/w celach przez okres do chwili wydania Uczestnikowi uzyskanej Nagrody na potrzeby jej wydania, a następnie po jej wydaniu przez okres wymagany przez właściwe przepisy prawa podatkowego tj. przez okres 5 lat liczony od daty zakończenia roku kalendarzowego, w którym wydano Nagrodę, na potrzeby uregulowania zobowiązań podatkowych związanych z jej wydaniem, w tym ewentualnej kontroli podatkowej. Administrator nie przekazuje danych osobowych do państwa trzeciego ani organizacji międzynarodowej, w rozumieniu przepisów wskazanych w § 6 ust. 6 Regulaminu .

9. Uczestnik poprzez udział w Hackathonie udziela nieodwołalnego, nieograniczonego czasowo i nieodpłatnego prawa do wielokrotnego wykorzystywania zdjęć i filmów ze swoim wizerunkiem i głosem oraz treści wypowiedzi bez konieczności każdorazowego ich zatwierdzania. Zgoda obejmuje wykorzystanie, utrwalanie, obróbkę i powielanie wykonanych zdjęć oraz materiałów video za pośrednictwem dowolnego medium, w tym przez Partnerów, wyłącznie w celach związanych z Hackathonem.

§ 9

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W czasie rejestracji w dniu hackathonu uczestnicy składają oświadczenie o zapoznaniu się i akceptacji Regulaminu. Akceptacja Regulaminu jest wymogiem do dokonania rejestracji, a tym samym udziału w Hackathonie. (załącznik nr. 1)
2. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
3. Uczestnicy, którzy mimo wezwania do zaprzestania łamania postanowień Regulaminu, nie zastosują się do poleceń Organizatora, a w szczególności stwarzają swoim zachowaniem niebezpieczeństwo dla innych Uczestników, bądź zakłócają przebieg Hackathonu są zobowiązani do natychmiastowego opuszczenia Hackathonu i nie przysługują im z tego tytułu żadne roszczenia wobec Organizatora.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia na inny termin konkursu na skutek zajścia nadzwyczajnych okoliczności, jak również w przypadku zbyt małej ilości zgłoszonych do konkursu zespołów.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn. Wszelkie zmiany Regulaminu, w tym w zakresie terminów Konkursu zostaną niezwłocznie opublikowane na stronie internetowej Hackathonu oraz na profilu Facebook Hackathonu. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator poinformuje również pocztą elektroniczną zarejestrowanych Uczestników. Zmiany wchodzi w życie w ciągu 7 dni od ich publikacji i rozesłania wiadomości Uczestnikom. Uczestnikom, którzy nie zaakceptują zmienionych postanowień Regulaminu przysługuje prawo do odstąpienia od umowy w ciągu 7 dni od publikacji zmian.
6. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
7. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Hackathonu decyduje Organizator.
8. Regulamin wchodzi w życie w dniu 06.04.2020.