



## **Regulamin uczestnictwa**

### **Hackathon „<Zaprogramuj\_Tarnów/>”**

#### **Forum Innowacji**

14 – 16 kwietnia 2019 r., Tarnów

## **§1 POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Niniejszy regulamin określa zasady Hackathonu pod nazwą „<Zaprogramuj Tarnów/>”, zwanego w dalszej części Regulaminu Hackathonem.
2. Organizatorami Hackathonu są: Fundacja Instytut Studiów Wschodnich, ul. Solec 85, 00-382 Warszawa oraz Urząd Miasta Tarnowa, ul. Mickiewicza 2, 33-100 Tarnów, zwani w dalszej części Regulaminu: „Organizatorami”.
3. Hackathon rozpocznie się w dniu 14 kwietnia 2019 r. o godz. 9:00, a zakończy się 15 kwietnia 2019 r. o godz. 21:00 (łącznie 36 godzin).
4. Hackathon odbędzie się w Teatrze im. L. Solkiego w Tarnowie, ul. Mickiewicza 4, 33-100 Tarnów.
5. Celem Hackathonu jest programowanie oraz rozwój innowacyjnych rozwiązań z dziedziny *smart city* dla miasta Tarnowa.
6. Formą prac powstałych w trakcie Hackathonu są gry lub aplikacje mobilne wspierające rozwój miasta i ułatwiające życie jego mieszkańców.
7. Udział w Hackathonie oznacza akceptację postanowień niniejszego Regulaminu.

## **§2 ZASADY HACKATHONU**

1. Uczestnictwo w Hackathonie jest dobrowolne i nieodpłatne.
2. W Hackathonie uczestniczą 4-osobowe zespoły, zwane dalej „Zespołami”.

3. Członkowie Zespołów wybierają spośród siebie kapitana Zespołu, zwanego dalej „Kapitanem Zespołu”.
4. Członkiem Zespołu może być pełnoletnia osoba fizyczna lub uczeń szkoły ponadgimnazjalnej z zastrzeżeniem §3 pkt. 5, zwana w dalszej części Regulaminu „Uczestnikiem”.
5. Niepełnoletni Uczestnicy są zobowiązani do przesłania na adres Organizatora w Warszawie (Instytut Studiów Wschodnich, ul. Solec 85, 00-382 Warszawa), do dnia 29 marca 2019 r. (decyduje data wpływu) zgody na udział w Hackathonie podpisanej przez rodzica lub opiekuna prawnego. Zgoda powinna zawierać: imię, nazwisko i numer PESEL Uczestnika Hackathonu oraz czytelny podpis rodzica lub opiekuna prawnego.
6. Niepełnoletni Uczestnicy są również zobowiązani do przesłania zgody, o której mowa w pkt. 5, w wersji elektronicznej, na adres: s.kasprzyk@isw.org.pl do dnia 15 marca 2019 r. (decyduje data wpływu).
7. Warunkiem udziału w Konkursie jest rejestracja przez formularz internetowy zamieszczony na stronie internetowej [www.forum-ekonomiczne.pl](http://www.forum-ekonomiczne.pl) i [www.economicaccelerator.pl](http://www.economicaccelerator.pl)
8. Kapitan Zespołu dokonuje rejestracji Zespołu przez formularz internetowy, o którym mowa w ust. 7 powyżej. Rejestrując Zespół, Kapitan Zespołu potwierdza, iż każdy Uczestnik Zespołu wyraża zgodę na osobisty odbiór przez Kapitana Zespołu nagrody podczas Gali o której mowa w ust. 27 poniżej. Wszelkie ewentualne odwołania Uczestników Zespołu w ww. zakresie są bezskuteczne.
9. Termin rejestracji mija 15 marca 2019 r.
10. Przygotowane przez Zespoły w trakcie Hackathonu prace, muszą być wykonane w całości samodzielnie, z wykorzystaniem własnego sprzętu i własnych narzędzi programistycznych. Organizator nie zapewnia nadzoru nad sprzętem i pozostałym mieniem uczestników.
11. Zespoły mogą pracować wyłącznie na legalnym oprogramowaniu.
12. Organizator zapewni Uczestnikom:
  - a) miejsce do pracy z dostępem do Internetu (za pośrednictwem sieci LAN oraz WIFI) oraz zasilania elektrycznego;
  - b) wyżywienie;
  - c) konsultacje Mentorów w zakresie wsparcia merytorycznego;
  - d) miejsce do odpoczynku w postaci wydzielonej przestrzeni *chill-out*.

13. Prace, które powstaną w trakcie Hackathonu będą oceniane przez Jury składające się z Mentorów, zwanych w dalszej części Regulaminu „Jury”. Pracę Jury koordynuje Przewodniczący Jury.
14. Organizator zastrzega sobie prawo dołączenia do Jury osoby niebędącej Mentorem.
15. Prace, które powstaną w trakcie Hackathonu będą oceniane według następujących kryteriów:
  - a) innowacyjność;
  - b) społeczna użyteczność;
  - c) potencjał biznesowy;
  - d) design i funkcjonalność;
  - e) łatwość wdrożenia;
  - f) zaawansowanie w realizacji pracy.
16. Jury oceni prace, które powstaną w trakcie Hackathonu na podstawie:
  - a) bieżącej obserwacji pracy Zespołów podczas trwania Hackathonu,
  - b) 7-minutowych prezentacji prac, które powstaną w trakcie Hackathonu, sporządzonych przez Zespoły. Dla każdej prezentacji będzie dodatkowo przeznaczony czas 3 minut na pytania od Jury i odpowiedzi.
17. Prezentacje prac, które powstaną w trakcie Hackathonu, odbędą się drugiego dnia Forum Innowacji, tj.: 16 kwietnia 2019 r.
18. Każdy członek Jury będzie oceniał prace, które powstaną w trakcie Hackathonu, indywidualnie, w skali od 1 do 5 (1 – najniższa ocena, 5 – najwyższa ocena). Ocena końcowa jest sumą ocen przyznanych przez wszystkich członków Jury, w ramach kryteriów wskazanych w pkt. 15.
19. W przypadku gdy dwa lub więcej Zespołów otrzyma taką samą liczbę punktów, Przewodniczący Jury zarządza dodatkowe głosowanie, które będzie miało na celu wybór zwycięzcy.
20. Nagroda zostanie przyznana zwycięskiemu Zespołowi. O zwycięstwie zadecyduje suma punktów przyznanych przez Jury.
21. Nagrodą dla zwycięskiego Zespołu w Hackathonie jest nagroda pieniężna w wysokości 12.000 zł netto (słownie: dwanaście tysięcy złotych netto). Nagroda ta zostanie przyznana tylko zwycięskiemu Zespołowi.
22. Nagroda w całości zostanie wpłacona wyłącznie na numer rachunku bankowego Kapitana, podany w formularzu rejestracyjnym.
23. Organizator nie przewiduje możliwości odwołania się od decyzji Jury.

24. Wszelkie należności publiczno-prawne (w tym podatkowe), w wysokości określonej przez obowiązujące przepisy prawa, związane z przyznaniem nagrody, ponosi Organizator.
25. Organizator zastrzega sobie prawo przyznania dodatkowych nagród rzeczowych dla uczestników Hackathonu.
26. W przypadku nie wypełnienia kryteriów Hackathonu, przez żaden z Zespołów, Organizator zastrzega sobie możliwość nie przyznania nagrody pieniężnej.
27. Warunkiem otrzymania nagrody jest również jej osobisty odbiór przez Kapitana Zespołu podczas Gali, która odbędzie się w drugim dniu Forum Innowacji, tj.: 16 kwietnia 2019 r.

### **§3 POZOSTAŁE KWESTIE**

1. Właścicielami wszelkich praw własności intelektualnej do prac i utworów stworzonych podczas Hackathonu są Uczestnicy.
2. Uczestnik oświadcza, że jest autorem lub współautorem wszelkich prac wykonanych podczas Hackathonu oraz, że te prace nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.
3. Uczestnik oświadcza, że bierze na siebie wszelką odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, które mogą powstać w związku z udziałem w Hackathonie.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie wyłączne prawa własności do informacji oraz materiałów i danych udostępnionych Uczestnikom, w celu udziału w Hackathonie.
5. Uczestnikami nie mogą być pracownicy Organizatora, a także osoby, którym powierzono określone prace, w związku z opracowaniem lub organizacją Hackathonu. Uczestnikami nie mogą być również najbliżsi członkowie rodzin tych osób (tj. ich małżonkowie, dzieci, rodzice i rodzeństwo).
6. Organizator przewiduje rozpowszechnianie wizerunku Uczestników, m.in. w postaci fotografii, nagrań audio lub audio-wideo, sporządzonych w trakcie Hackathonu oraz w trakcie ogłoszenia wyników i wręczenia nagród w celach informacyjnych i promocyjnych Hackathonu lub Organizatora, w zakresie, w jakim na takie rozpowszechnianie wizerunku konieczna jest zgoda Uczestnika. Uczestnicy taką zgodę wyrażają poprzez akceptację Regulaminu.
7. W przypadku ujawnienia, że podane w formularzu zgłoszeniowym informacje są niekompletne lub niezgodne ze stanem rzeczywistym, zwycięski Zespół zobowiązany jest do zwrotu przyznanej nagrody.

8. Limit Uczestników Konkursu wynosi 40 osób. Organizator zastrzega sobie prawo do utworzenia listy rezerwowej.
9. Zakazane jest przedstawianie do oceny prac powstałych w trakcie Hackathonu, które:
  - a) mają charakter bezprawny, w szczególności takie, które wykorzystują prawa osób trzecich;
  - b) są sprzeczne z dobrymi obyczajami.
10. Koszt dojazdu na Hackathon oraz zakwaterowania Uczestnik pokrywa we własnym zakresie.
11. Organizator zastrzega sobie prawo, w przypadku zaistnienia okoliczności od niego niezależnych, do odwołania lub zorganizowania Hackathonu w innym terminie.
12. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.
13. W miejscu, w którym odbywa się Hackathon, tj. Teatr im. L. Solskiego w Tarnowie, obowiązuje bezwzględny zakaz wnoszenia i spożywania napojów alkoholowych oraz przebywania osób nietrzeźwych, znajdujących się pod wpływem alkoholu, narkotyków lub innych środków odurzających, a także osób stanowiących zagrożenie dla bezpieczeństwa i porządku publicznego.
14. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się odpowiednio przepisy Kodeksu Cywilnego.
15. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 18 lutego 2019 r.