

## Regulamin

Hackathonu organizowanego przez  
Bydgoski Klaster Informatyczny.

### § 1

#### POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa warunki i zasady na jakich odbywa się wydarzenie pod nazwą bkihack, zwane dalej Hackathonem.
2. Organizatorem Hackathonu jest Bydgoski Klaster Informatyczny.
3. Hackathon organizowany jest w dniach 17-18 marca 2017 r., w Bibliotece Głównej Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy, przy ul. Karola Szymanowskiego 3.
4. Motywem przewodnim Hackathonu jest tworzenie rozwiązań technologicznych i programistycznych, szczegóły zostaną podane przed rozpoczęciem konkursu.
5. Technologia wykonania projektu w ramach Hackathonu jest dowolna.

### § 2

#### ZASADY I WARUNKI UDZIAŁU

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny, dobrowolny i otwarty.
2. Informację o rozpoczęciu naboru Uczestników, Organizatorzy upowszechniają za pomocą własnych kanałów promocji (strony www, media społecznościowe, mailing do zainteresowanych osób i instytucji itp.).
3. Uczestnikiem Hackathonu może zostać każda osoba pełnoletnia posiadająca adekwatną do specyfiki Hackathonu wiedzę i umiejętności, w tym m.in. z zakresu programowania aplikacji web i mobile i/lub tworzenia modeli biznesowych i/lub projektowania graficznego (zwana dalej Uczestnikiem).
4. Uczestnik stwierdza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych aby mógł uczestniczyć w Hackathonie. Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność z tego tytułu.
5. Warunkiem udziału w Hackathonie jest uzupełnienie formularza zgłoszeniowego on-line zamieszczonego na stronie [www.bkihack.pl](http://www.bkihack.pl) oraz akceptacja postanowień niniejszego Regulaminu. Zgłoszenie jest rozumiane, jako akceptacja niniejszego Regulaminu.
6. W Hackathonie mogą wziąć udział zespoły złożone z minimum 3, a maksymalnie 5 Uczestników. Dopuszcza się możliwość tworzenia zespołów w trakcie Hackathonu. Maksymalna liczba osób, która może wziąć udział w Hackathonie wynosi 68.
7. O przyjęciu do konkursu decyduje kolejność zgłoszeń.

### § 3

#### PRZEBIEG HACKATHONU

1. Hackathon odbędzie się dnia 17 marca 2016 r. od godziny 18.00 do godziny 18.00 dnia następnego.
2. Organizator w trakcie Hackathonu zapewni:
  - 1) dostęp do Internetu za pomocą zabezpieczonej sieci Wi-Fi;
  - 2) zasilanie elektryczne;
  - 3) wyżywienie oraz napoje w ograniczonym zakresie;
  - 4) wsparcie merytoryczne mentorów posiadających adekwatne kompetencje;

- 5) stoły i krzesła dla Uczestników, Komisji Oceny i mentorów;
- 6) 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 opaskę na rękę, którą zobowiązany jest nosić do końca trwania konkursu.
6. Uczestników Hackathonu obowiązuje zakaz wnoszenia i spożywania alkoholu oraz substancji psychoaktywnych. Na terenie Biblioteki obowiązuje całkowity zakaz palenia. Wyjście na zewnątrz w godzinach od 19.00-09.00 będzie możliwe w przedziałach czasowych podanych przez Organizatora.
7. Organizatorzy zastrzegają, że udostępnione dane oraz systemy i programy komputerowe nie mogą być użyte do celów innych niż do udziału w Hackathonie.

#### § 4

#### 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) pomysłowość,
  - b) kreatywność,
  - c) oryginalność,
  - d) użyteczność
  - e) unikalność zaprezentowanych prac;
2. Prezentacja Projektu powstałego w ramach Hackathonu będzie trwała ok. 5 minut.
3. Przygotowane Projekty zostaną ocenione przez Komisję Oceny, w skład której wejdą osoby reprezentujące Organizatorów. Decyzje Komisji są ostateczne i nie przysługują od nich odwołanie.
4. Zgłoszony do oceny Projekt musi bazować na pracy własnej Uczestników (nie dopuszcza się korzystania z pomocy zewnętrznej).
5. W ramach Hackathonu przewidziane są nagrody rzeczowe ufundowane przez Organizatorów.
6. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny, ani na inną nagrodę.
7. W przypadku zaistnienia przewidzianego przepisami prawa obowiązku uiszczenia podatku dochodowego od osób fizycznych z tytułu przyznanych nagród (tj. dla nagród, których wartość przekracza 760 PLN brutto), sponsorzy nagród przyznają dodatkową nagrodę pieniężną na pokrycie podatku dochodowego.

#### § 5

#### WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA

1. Właścicielami wszelkich praw własności intelektualnej do prac i utworów stworzonych podczas Hackathonu są Uczestnicy.

2. Uczestnik poświadcza, 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 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 oraz bez wynagrodzenia.
4. Uczestnik udziela Organizatorom zgody na wykorzystanie wszelkich fotografii ukazujących Projekty, które zostały stworzone w trakcie trwania Hackathonu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych.

## § 6

### POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 24 listopada 2016 roku.
2. W uzasadnionych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności wynikającej z odwołania lub zmiany daty Hackathonu a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
4. Poprzez zgłoszenie udziału w Hackathonie Uczestnik akceptuje i zobowiązuje się do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
5. 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.