



Regulamin hackathonu Hack4Change

Wprowadzenie

1. Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki, na jakich odbywa się wydarzenie pod nazwą **“Hackathon Hack4Change”** (dalej zwany „Hackathonem”, „Hack4Change” lub „Wydarzeniem”).
2. Organizatorami wydarzenia jest Fundacja CODE:ME. Wydarzenie współorganizują: Instytut Marka Kamińskiego Sp. z o.o., Gdańska Fundacja Przedsiębiorczości, Agencją Rozwoju Pomorza S.A. Partnerem strategicznym wydarzenia jest Microsoft Sp. z o.o.
3. Warunkiem udziału w Hackathonie jest zgłoszenie chęci udziału w wydarzeniu poprzez wypełnienie formularza dostępnego na stronie internetowej <https://hack4change.tech/>. Ilość miejsc jest ograniczona.
4. Celem Hackathonu jest stworzenie rozwiązań wspierających walkę z największymi zagrożeniami XXI wieku - zanieczyszczeniem środowiska, zmianami klimatycznymi i kryzysem związanym z pandemią koronawirusa. Hack4Change to przestrzeń wspólnego działania na rzecz środowiska i naszej planety. Razem będziemy szukać prostych rozwiązań skomplikowanych problemów.
5. Wszystkie pomysły realizowane w ramach hackathonu muszą wpisywać się w cel Hack4Change opisane w niniejszym Regulaminie i realizować założenia jednej lub kilku ścieżek tematycznych.
6. Udział w Hackathonie Możliwy jest wyłącznie zdalnie, za pomocą platformy MS Teams.
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://hack4change.tech/> zawierająca informacje o Hackathonie oraz umożliwiającą zgłoszenie udziału w Hackathonie w charakterze Uczestnika.
2. **Platforma** - platforma Microsoft Teams - 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 oraz osoby niepełnoletnie (powyżej 16 roku życia).

Przebieg hackathonu

1. Hack4Change będzie trwał 24 godziny. Rozpocznie się 26.06.2020 o godzinie 18:00 i zakończy 27.06.2020 o godzinie 18:00. W tygodniu poprzedzającym wydarzenie odbędą się warsztaty i spotkania przygotowujące, z których uczestnicy mogą, ale nie muszą skorzystać.
2. Udział w hackathonie jest dobrowolny i bezpłatny.
3. Hackathon zostanie w całości przeprowadzony się w przestrzeni wirtualnej. Każdy uczestnik Hack4Change dostanie dostęp do platformy Microsoft Teams, na której odbywać się będą spotkania, warsztaty, konsultacje z mentorami oraz praca nad projektami. Każda z grup otrzyma dostęp do osobnego pokoju oraz przestrzeni wspólnej.



4. Hackathon złożony jest z elementów, które umożliwią: pracę twórczą, rywalizację, korzystanie ze wsparcia mentorów oraz integrację uczestników.
5. Hack4Change 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. Hack4Change 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 Hack4Change jest bezpłatne, wymaga jednak spełnienia kryteriów zdefiniowanych w ramach niniejszego Regulaminu.
2. Do uczestnictwa w wydarzeniu zapraszamy wszystkich pasjonatów technologii, innowatorów, programistów, grafików, UX designerów i każdego komu bliska jest idea walki z kryzysem klimatycznym i innymi problemami naszej planety.
3. Uczestnicy zgłaszają chęć udziału w hackathonie za pośrednictwem formularza dostępnego na stronie internetowej <https://hack4change.tech/>. Zgłoszenie uczestnictwa wymaga wypełnienia wszystkich pól formularza zgłoszeniowego.
4. Przed wysłaniem formularza rejestracji Uczestnik zobowiązany jest zapoznać się z treścią Regulaminu i Polityki Prywatności znajdującej się na stronie internetowej <https://hack4change.tech/>. Wypełnienie i przesłanie formularza rejestracyjnego oznacza akceptację Polityki Prywatności Hack4Change oraz zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez Organizatorów Hack4Change 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 27.05.2020.
7. Ilość miejsc jest ograniczona do 80 uczestników. Rekrutacja uczestników zakończy się po wyczerpaniu miejsc.
8. Każdy uczestnik Hack4Change otrzyma szeroki zakres wsparcia, na który składa się:
 1. Mentoring technologiczny wiodących ekspertów.
 2. Mentoring tematyczny doświadczonych osób.
 3. Wsparcie w zakresie wykorzystania platformy MS Teams.
 4. Możliwość wzięcia udziału w dedykowanych warsztatach przygotowujących do hackathonu oraz spotkaniach podczas jego trwania.
9. Uczestnicy Hack4Change połączą się w zespoły składające się z nie więcej niż 4 osób.
10. Każdy zespół będzie pracować nad jednym projektem.
11. Uczestnik może być członkiem więcej niż jednego Zespołu, ale nie jest to zalecane z uwagi na krótki czas trwania hackathonu. O jego członkostwie w Zespole decydują pozostali członkowie Zespołu, na podstawie wkładu pracy we wspólne dzieło Zespołu.
12. Zmiana grupy w trakcie trwania hackathonu jest możliwa jedynie za zgodą wszystkich jej członków.
13. 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. Każda z grup może również skorzystać z pomocy mentora poza wyznaczonymi godzinami.
4. Konsultacje z mentorami odbywać się będą za pośrednictwem platformy MS Team.

Jury

1. W skład jury wejdą przedstawiciele organizatorów oraz partnerów wydarzenia.
2. Projekty będą oceniane na podstawie 3 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 Microsoft Teams.
2. Każdy z uczestników otrzyma bezpłatny dostęp do platformy na czas trwania Hack4Change.
3. Każdy z uczestników hackathonu otrzyma instrukcję korzystania z platformy MS Teams w zakresie niezbędnym do udziału w hackathonie.

Ocena projektów i nagrody

1. Ocenie podlegać będą jedynie projekty stworzone podczas hackathonu i wpisujące się w jego misję. Warunkiem przystąpienia do konkursu projektów jest zaprezentowanie wyników swojej pracy podczas 3-minutowej prezentacji oraz udzielenie odpowiedzi na pytania jury.
2. Nie będą oceniane projekty, które przed rozpoczęciem Hack4Change, w całości lub w części, wykorzystywane były do celów komercyjnych.
3. Komisja Oceniająca wybierze zwycięzcę Hack4Change z puli prawidłowo zgłoszonych do oceny projektów.
4. Uczestnicy hackathonu wspólnie wybiorą projekt, który otrzyma wyróżnienie publiczności.
5. Organizatorzy nie przewidują nagród pieniężnych dla zwycięzców Hack4Change. Główną motywacją do wzięcia udziału w hackathonie powinna być identyfikacja z jego misją - chęć ratowania naszej planety, nagrody mają charakter symboliczny.

Własność Intelektualna

1. Wypracowany przez zespoły w trakcie Hackathonu projekt jest ich własnością.
2. Organizatorzy nie roszczą sobie praw do projektów stworzonych w trakcie Hack4Change.



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 Marka Kamińskiego podczas jego wyprawy dookoła świata Power4Change oraz rozwijane w kolejnych edycjach hackathonu Hack4Change. W takim przypadku forma współpracy będzie uregulowana odrębną umową.

Przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych Uczestników wskazanych w formularzu zgłoszeniowym jest Fundacja Code:Me z siedzibą w Gdańsku przy ulicy Wojska Polskiego 41, 80-268 Gdańsk, KRS: 0000613580, NIP: 5842749072, REGON: 364259670. Wszelkie informacje o przetwarzaniu danych osobowych oraz celach przetwarzania znajdują się w formularzu. Podanie danych jest całkowicie dobrowolne, jednakże niezbędne, aby przystąpić do udziału w Hackathonie.
2. Podmiotami przetwarzającym dane na zlecenie Administratora w zakresie w jakim jest to niezbędne do organizacji wydarzenia, rejestracji oraz obsługi Hackathonu są współorganizatorzy wydarzenia:
 - Fundacja Marka Kamińskiego z siedzibą w Gdańsku przy Al. Grunwaldzka 212 80-266 Gdańsk KRS: 0000133671, NIP: 5842006715, REGON: 191275740,
 - Gdańska Fundacja Przedsiębiorczości z siedzibą w Gdańsku, ul. Lęborska 3b, 80-386 Gdańsk, KRS: 0000234045, NIP: 5832907440, REGON 220049622;
 - Agencją Rozwoju Pomorza S.A. z siedzibą w Gdańsku przy Al. Grunwaldzkiej 472D, 80-309, KRS 0000004441, NIP: 5830002002 oraz REGON: 190044530
 - Microsoft Sp. z o.o. Al. Jerozolimskie 195A 02-222 Warszawa, Polska; KRS: 0000056838; NIP: 527-010-33-91;
3. Poprzez zgłoszenie udziału w Hackathonie Uczestnik akceptuje i zobowiązuje się do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu oraz wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych.
4. Wszelkie informacje dotyczące przetwarzania danych zostały wskazane w Polityce Prywatności dostępnej na stronie internetowej <https://hack4change.tech/>.

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. Regulamin wchodzi w życie w dniu 27.05.2020 r.