

Regulamin HackCarpathia

I. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy dokument (zwany dalej: „*Regulaminem*”) określa zasady i warunki Hackathonu typu hackathon pt. HackCarpathia
2. Organizatorem Hackathonu jest Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania z siedzibą w Rzeszowie, ul. Sucharskiego 2, 35 – 225 Rzeszów, NIP: 813 11 23 670 oraz Podkarpackie Centrum Innowacji z siedzibą w Rzeszowie, ul. T. Lenartowicza 4, 35 – 051, NIP: 813 37 65 154 zwani dalej Współorganizatorem

II .Termin i miejsce

1. Hackathon odbywa się stacjonarnie w budynku Podkarpackiego Centrum Innowacji z siedzibą w Rzeszowie, przy ul. Teofila Lenartowicza 6. Hackathon rozpocznie się w dniu 6 kwietnia 2024 r. około godziny 10:00 a zakończy w dniu 7 kwietnia 2024 po ogłoszeniu wyników.
2. Podczas Hackathonu przeprowadzone zostaną konkursy na rozwiązanie przedstawionych zagadnień problemowych (zwane dalej pojedynczo: „*Konkuresem*”).

III. Definicje

Na potrzeby niniejszego Regulaminu poniższym pojęciom przypisuje się następujące znaczenie:

1. **Serwis** – strona internetowa zawierająca informacje o Hackathonie oraz umożliwiająca zgłoszenie udziału w Hackathonie w charakterze Uczestnika za pośrednictwem Platformy Rejestracyjnej.
2. **Platforma rejestracyjna** – strona internetowa Hackathonu do której następuje przekierowanie z Serwisu celem zgłoszenia udziału w Hackathonu w charakterze Uczestnika.
3. **Platforma konkursowa** – repozytorium służące do przesyłania i przechowywania projektów stworzonych w ramach hackathonu.
4. **Uczestnik (lub Użytkownik)** – pełnoletnia bądź niepełnoletnia osoba uprawniona do udziału w Hackathonie. Szczegółowe opisy kryteriów znajdują się w sekcji IV.
5. **Program** – ustalony przez Organizatorów szczegółowy plan Hackathonu, udostępniony w Serwisie. Program ma charakter orientacyjny i może ulegać zmianom.
6. **Organizator lub Współorganizator**- podmioty, o których mowa w I.2.
7. **Sponsor** – osoba, firma lub instytucja fundująca nagrodę w Konkursach organizowanych w ramach Hackathonu.
8. **Partner** – osoba, firma lub instytucja, która bierze udział w Hackathonu, prezentując swoje produkty i usługi. Partner może pełnić funkcję Sponsora.

IV. Udział w Hackathonie w charakterze uczestnika

1. Uczestnikami Hackathonu w formie stacjonarnej mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych oraz osoby niepełnoletnie (mające ukończony 16 roku życia), które nie są pracownikami Organizatora. Osoba niepełnoletnia może być uczestnikiem wyłącznie po otrzymaniu pisemnej zgody opiekuna - Załącznik nr 1. Pisemną zgodę opiekuna należy przesłać w formie listu poleconego na adres Organizatora lub drogą elektroniczną na adres e-mail znajdujący się na stronie internetowej Hackathonu.
2. Uczestnikiem może być również mentor, speaker, członek jury lub inny zaproszony gość.
3. Organizator zawiadamia, że program Hackathonu zakłada wykonywanie przez Uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu przez okres co najmniej 24 godzin. Uczestnik powinien rozsądnie ocenić i w razie wątpliwości skonsultować z lekarzem, czy jego stan zdrowia pozwala na udział w Hackathonie.
4. Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, a w szczególności przestrzegać postanowień Regulaminu Hackathonu oraz poleceń pracowników Organizatora i innych osób wspierających organizację wydarzenia.
5. Uczestnikom nie wolno wносить na teren wydarzenia broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów, materiałów wybuchowych, wyrobów pirotechnicznych, materiałów stwarzających zagrożenie pożarowe, napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych, a także innych materiałów niebezpiecznych
6. Każdy Uczestnik zobowiązany jest do noszenia identyfikatora w sposób widoczny dla Organizatora (lub okazywania ich na każde żądanie Organizatora) przez cały czas trwania Hackathonu. Jeżeli Uczestnik nie posiada identyfikatora, Organizator ma prawo usunąć go z terenu, na którym odbywa się Hackathon. Uczestnik nie może udostępnić swojego identyfikatora lub opaski na rękę innej osobie, a bilet na Hackaton będzie wystawiony na nazwisko Uczestnika i przypisany do danego Uczestnika. Na terenie, na którym odbywa się Hackathon, każdy Uczestnik powinien mieć przy sobie swój bilet w formie papierowej lub elektronicznej w celu udostępnienia go do kontroli przez Organizatora.

V. Zasady formowania zespołów

1. Na potrzeby Hackathonu oraz zadań konkursowych Uczestnicy tworzą Zespoły liczące od 2 do 6 członków. W szczególnie uzasadnionych przypadkach Organizatorzy dopuszczają udział Uczestników indywidualnych, do których odpowiednio stosuje się postanowienia niniejszego Regulaminu dotyczące Zespołu.
2. Uczestnik może być członkiem dowolnej liczby Zespołów. O jego członkostwie w Zespole decydują pozostali członkowie Zespołu, na podstawie wkładu pracy we wspólne dzieło Zespołu.
3. Ostateczna nazwa i skład Zespołu rejestrowane są podczas finalnego zgłaszania projektu do oceny. Późniejsza zmiana nazwy Zespołu lub jego składu jest niemożliwa.
4. Jeden zespół może zgłosić dowolną ilość projektów, ale tylko jeden projekt w danej kategorii konkursowej.

VI. Rejestracja do udziału w Hackathonie

1. Warunkiem umożliwiającym wzięcie udziału w Hackathonie jest zarejestrowanie się poprzez prawidłowe wypełnienie formularza rejestracyjnego dostępnego na stronie www.hackcarpathia.pl.
2. Aby móc wziąć udział w Hackathonie, Uczestnik musi zamieszkiwać lub uczyć się lub pracować, odbywać staż w instytucji mającej siedzibę na terenie Województwa Podkarpackiego.
3. Rejestracja będzie możliwa od godziny 10:00 w dniu 1 lutego 2024 r., do godziny 23:59 w dniu 4 kwietnia 2024 r. lub do momentu wyczerpania puli dostępnych miejsc.
4. Po dokonaniu rejestracji, wybrani przez Organizatora Uczestnicy otrzymają potwierdzenie udziału najpóźniej do godziny 01:00 w dniu 5 kwietnia 2024 r. Organizator ma pełne prawo wyboru uczestników na podstawie formularza zgłoszeniowego.
5. Bilety na Hackathon są spersonalizowane. Oznacza to, że podczas rejestracji należy obowiązkowo podać imię, nazwisko, miejscowość zamieszkania, miejsca wykonywania pracy bądź stażu, albo pobierania nauki, telefon kontaktowy i adres e-mail każdego Uczestnika.
6. Bilety na Hackathon są bezpłatne.
7. Użytkownik może dokonać rejestracji w imieniu pozostałych Uczestników za ich zgodą. Dane osobowe Uczestnika, zgłoszonego przez innego Użytkownika przetwarzane są w celach związanych z obsługą uczestnictwa w Hackathonie, na podstawie zgody Uczestników – art. 6 ust. 1 lit. a) RODO. Jeżeli zgłoszenia Uczestnika do udziału w Hackathonie dokonuje inny Użytkownik, Użytkownik winien być upoważniony do przekazania Administratorowi danych osobowych Uczestnika. Użytkownik jest zobowiązany do okazania stosownego upoważnienia lub pełnomocnictwa na każde wezwanie Administratora.
8. W formularzu rejestracji Uczestnika dostępnym na Platformie oraz w Serwisie Użytkownik podaje następujące dane: imię i nazwisko, numer kontaktowy, adres e-mail (na ten adres e-mail zostanie przesłany bilet, informacje dotyczące organizacji Hackathonu) oraz następujące dane Uczestnika: imię i nazwisko, adres e-mail, telefon komórkowy, jakie są jego zawodowe zainteresowania oraz inne uwagi.
9. Przed wysłaniem formularza rejestracji Użytkownik zobowiązany jest zapoznać się z treścią Regulaminu i Polityki Prywatności. Poprzez przesłanie Organizatorowi uzupełnionego formularza, Użytkownik składa Organizatorowi informację o chęci wzięcia udziału w Hackathonie
10. Otrzymanie przez Organizatora informacji o chęci rejestracji, o której mowa w pkt. VI.7., jest potwierdzone poprzez przesłanie, za pomocą Platformy, na adres e-mail Użytkownika wiadomości e-mail. Wybrani przez Organizatora Uczestnicy otrzymają potwierdzenie udziału. Z chwilą przesłania tej wiadomości (potwierdzenia) Użytkownikowi, ma on prawo wziąć udział w Hackathonie, na warunkach określonych w niniejszym regulaminie.
11. W trakcie rejestracji Uczestnik musi obligatoryjnie zaakceptować Regulamin.
12. Organizator może odmówić prawa do uczestnictwa w Hackathonie osobom, wobec których powźmie uzasadnione przypuszczenie, iż dokonały rejestracji w celu innym, niż wzięcie udziału w Hackathonu lub Konkursach organizowanych w ramach Hackathonu (w szczególności w celu rekrutacji pracowników).

VII. Prawo odstąpienia od udziału, zmiana nazwiska na bilecie

1. Uczestnik uprawniony jest do odstąpienia od udziału w Hackathonie. Zgłaszający może skorzystać ze wzoru oświadczenia załączonego do Regulaminu (Załącznik nr 2 - Formularz odstąpienia od umowy).
2. Organizator dopuszcza wprowadzenie zmiany na liście uczestników. Informacja o zmianie Uczestnika powinna zostać zgłoszona Organizatorowi w terminie nie krótszym niż 5 dni przed rozpoczęciem Hackathonu. Zmiana Uczestnika wymaga ponownego wypełnienia formularza rejestracyjnego oraz przekazania przez Użytkownika informacji o zmianie Uczestnika na adres e-mail wskazany na stronie Hackathon wraz ze wskazaniem informacji o osobach, których zmiana dotyczy.

VIII. Przebieg Hackathonu

1. Hackathon rozpocznie się o godzinie 10:00 w dniu 6 kwietnia 2024 r., a zakończy w dniu 7 kwietnia 2024 roku.
2. Platforma konkursowa zostanie udostępniona Uczestnikom do logowania w przedziale czasowym od godziny 10:00 w dniu 6 kwietnia 2024 r. do godziny 10:00 w dniu 7 kwietnia 2024 r.
3. W przypadku rozwiązania wszystkich zadań konkursowych, przed upływem przewidzianego czasu, Hackathon może ulec skróceniu.
4. W ramach Hackathonu Organizator zastrzega sobie możliwość zorganizowania dodatkowych aktywności takich jak: warsztaty, wykłady, konkursy itd.
5. Agenda aktywności wymienionych w VIII.4 będzie dostępna na stronie Hackathonu, najpóźniej w dniu jego rozpoczęcia.

IX. Konkursy

1. W ramach Hackathonu przeprowadzone zostaną niezależne od siebie Konkursy, których przedmiotem będzie rozwiązanie zadań.
2. Każdy Konkurs może posiadać indywidualnego Sponsora nagród możliwych do wygrania w ramach danego Konkursu.
3. Lista Sponsorów, oraz przewidzianych w Konkursach nagród, zostanie zaktualizowana najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nagrody fundowane przez sponsorów.
4. Po zapoznaniu się z tematem zadania Uczestnicy mają 24 godziny na rozwiązanie zadań. Uczestnik ma możliwość ukończenia zadania wcześniej, niż wyznaczony czas.
5. Regulaminy Konkursów zostaną opublikowane nie później niż w dniu rozpoczęcia Hackathonu, na jego stronie.
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.

X Jury i kryteria ocen

1. Oceny rozwiązań poszczególnych zadań dokonuje Jury powołane do przeprowadzenia danego Konkursu, składające się z minimum trzech członków. Członkowie Jury wybierani są przez Sponsora danego Konkursu wspólnie z Organizatorem.
2. Jury ocenia przygotowane przez Zespoły rozwiązania pod względem innowacyjności, możliwości praktycznego zastosowania, wartości wdrożeniowej, integralności oraz kompletności.
3. Jeśli opracowane przez Uczestników rozwiązania nie zdobędą co najmniej 50% maksymalnej liczby punktów, nagrody nie muszą zostać przyznane.
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 są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

XI Prawa autorskie

1. Kwestię przejścia praw do nagrodzonego dzieła, a w szczególności praw autorskich, określa się indywidualnie dla każdego Konkursu w jego regulaminie. Autorskie prawa majątkowe w stosunku do najlepszych rozwiązań pozostają przy uczestnikach, o ile regulamin danego Konkursu wyraźnie nie zastrzega przeniesienia praw, a w szczególności autorskich praw majątkowych na Sponsora danego Konkursu odbywającego się w ramach Hackathonu z chwilą wydania nagrody zwyciężcom Uczestnikom, zgodnie z art. 921 § 3 kodeksu cywilnego. Przeniesienie całości praw własności intelektualnej nastąpi na podstawie stosownej umowy zawartej pomiędzy stronami.
2. W razie wszelkich wątpliwości, przyzyskującym poszczególne nagrody w rozumieniu art. 921 § 3 kodeksu cywilnego, w danym Konkursie odbywającym się w ramach Hackathonu, jest organizacja wskazana w regulaminie tego Konkursu.
3. Przeniesienie autorskich praw majątkowych, o których mowa w ust. 1 w zakresie w jakim rozwiązanie stanowi program komputerowy odbywa się względem następujących pól eksploatacji:
 - a. trwałe lub czasowe zwielokrotnianie rozwiązania w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie,
 - b. tłumaczenie, przystosowanie, zmiana układu oraz dokonywanie jakiegokolwiek innych zmian,
 - c. rozpowszechnianie, w tym użyczanie lub najem rozwiązania lub jego kopii,
 - d. zezwalanie na wykonywanie przez osoby trzecie praw autorskich zależnych w stosunku do rozwiązania.
4. Przeniesienie autorskich praw majątkowych, o których mowa w ust. 1 w zakresie, w jakim rozwiązanie nie stanowi programu komputerowego, odbywa się względem następujących pól eksploatacji:
 - a. utrwalenie i zwielokrotnianie wszelkimi znanymi technikami, w tym techniką zapisu cyfrowego, magnetycznego, światłoczułego, elektronicznymi, wszelkimi technikami video, technikami poligraficznymi i drukarskimi,
 - b. wprowadzenia do pamięci komputera i swobodnego udostępniania w sieciach komputerowych, w tym: Internet oraz Intranet – w szczególności przez stałe umieszczenie na publicznej stronie www całości dzieł lub ich części w sposób umożliwiający swobodne, wielokrotne kopiowanie każdemu zainteresowanemu,

- c. wprowadzanie egzemplarzy i nośników oraz zwielokrotnionych egzemplarzy i nośników do obrotu,
 - d. publiczne odtwarzanie,
 - e. publiczne udostępnianie egzemplarzy i nośników,
 - f. publiczne wykonanie,
 - g. najem i użyczenie,
 - h. wystawienia,
 - i. wyświetlania,
 - j. sporządzania wersji obcojęzycznych (jak również z użyciem technik umożliwiających przekazywanie informacji dla osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności).
 - k. nadania za pomocą wizji przewodowej albo bezprzewodowej lub w inny sposób poprzez sieć komputerową w tym zamieszczanie filmów w sieci Internet bez żadnych ograniczeń z wyłączeniem możliwości publicznego emitowania filmów lub ich części w telewizji.
 - l. zezwalanie na wykonywanie przez osoby trzecie praw autorskich zależnych w stosunku do rozwiązania.
5. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość pierwszeństwa w nawiązaniu trwałej współpracy rozwojowej i inkubacyjnej z Uczestnikami/Zespołami o wysokim potencjale innowacyjnym, na co Uczestnik wyraża zgodę.
 6. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do nieodpłatnego, nieograniczonego w czasie i rodzaju działań, promowania ogólnych efektów rozwiązań wypracowanych przez Uczestników lub Zespoły projektowe, na co Uczestnik wyraża zgodę.

XII. Nagrody

1. Nagrodami w Konkursach są nagrody pieniężne oraz rzeczowe.
2. Lista nagród rzeczowych oraz pieniężnych w poszczególnych Konkursach dostępna jest na stronie internetowej Hackathonu. Lista nagród zostanie zaktualizowana najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
3. Nagrody zostaną wypłacone laureatom Konkursów w ciągu 180 dni od dnia ogłoszenia wyników.
4. Oferowane nagrody rzeczowe nie podlegają wymianie na nagrody pieniężne, inne nagrody lub ekwiwalent pieniężny.
5. Nagrody są ufundowane przez Sponsorów poszczególnych Konkursów.
6. Przewiduje się nagrody jedynie dla zwycięskich Zespołów, jednakże Sponsorzy oraz Organizator zastrzegają możliwość przyznawania wyróżnień oraz dodatkowych drobnych nagród rzeczowych dla konkretnych Zespołów, których projekty zostaną uznane za wartościowe przez Organizatora, bądź przez Jury. Do wyróżnionych zespołów nie stosuje się postanowień pkt XI. Prawa autorskie.

XIII Dane osobowe

1. Współadministratorami danych osobowych jest Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania z siedzibą w Rzeszowie, ul. Sucharskiego 2, 35 – 225 Rzeszów, NIP: 813 11 23 670 oraz Podkarpackie Centrum Innowacji z siedzibą w Rzeszowie, ul. Lenartowicza 4, 35 – 051, NIP: 813 37 65 154.
2. Wszelkie informacje dotyczące przetwarzania danych zostały wskazane w Polityce Prywatności dostępnej na stronie internetowej Hackathonu.

XIV. Reklamacje

1. Wszelkie reklamacje Użytkownik może zgłosić na adres e-mail Organizatora lub pisemnie, na adres siedziby Organizatora.
2. Reklamacja dotycząca przebiegu Hackathonu może być złożona na piśmie pod rygorem nieważności, w terminie 14 dni od dnia zakończenia Hackathonu. Za datę złożenia reklamacji uznaje się datę wpływu reklamacji do Organizatora.
3. Reklamacje złożone po upływie terminu określonego w pkt. XIV.2. nie będą rozpatrywane.
4. Organizator zobowiązuje się do rozpatrzenia reklamacji w terminie do 14 dni od dnia jej złożenia. Jeżeli Organizator nie udzieli odpowiedzi na reklamację we wskazanym powyżej terminie, uważa się, że uznał reklamację, tj. uznał za uzasadnione oświadczenie lub żądanie Użytkownika.

XV. Zasady porządkowe

1. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do zachowania nie zagrażającego bezpieczeństwu innych Uczestników, przestrzegania prawa i niniejszego Regulaminu oraz niezwłocznego wykonywania poleceń pracowników ochrony oraz Organizatora. Dodatkowo, Uczestnicy powinni zapoznać się z Kodeksem Postępowania.
2. Uczestnicy biorący udział w Hackathonie są zobowiązani do poszanowania praw i godności osobistej innych Uczestników. Uczestników obowiązuje bezwzględny zakaz nękania innych Uczestników. Za nękanie przyjmuje się: obraźliwe komentarze słowne dotyczące płci, tożsamości płciowej, wieku, orientacji seksualnej, niepełnosprawności, wyglądu fizycznego, rozmiaru ciała, rasy, pochodzenia etnicznego, religii, umyślnie zastraszanie, prześladowanie, niewłaściwy kontakt fizyczny i niepożądana uwaga seksualna. Ponadto podczas Hackathonu zabrania się używania słów oraz symboli powszechnie uznanych za niedozwolone, w tym wulgaryzmów lub określeń mogących powodować obrazę uczuć religijnych lub światopoglądowych, oraz wskazujących na dyskryminację.
3. Zabrania się niszczenia jakichkolwiek oznaczeń, tablic informacyjnych, lub nośników reklamowych, urządzeń lub sprzętu wykorzystywanego podczas Hackathonu itp. Uczestnicy zobowiązani są do korzystania z urządzeń sanitarnych wyłącznie zgodnie z ich przeznaczeniem.
4. Uczestnicy są zobowiązani zgłosić niezwłocznie do Organizatora każdy przypadek nieodpowiedniego zachowania (w szczególności tych wskazanych w powyżej) innych Uczestników.

XVI. Rejestracja przebiegu Hackathonu

1. Organizator i Partnerzy Hackathonu są uprawnieni do utrwalania i rozpowszechniania przebiegu Hackathonu zarówno w formie audiowizualnej (na potrzeby dziennikarskiej formy wiadomości i wywiadu, artystycznego bądź teledysku), jak i wizualnej (na potrzeby fotografii dokumentalnej i artystycznej) dla celów dokumentacji, a także promocji lub reklamy. 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 Hackathonu.
2. Organizator uprzedza, że przebieg Hackathonu będzie filmowany, fotografowany, transmitowany i nagrywany na nośniki w ramach audycji telewizyjnych radiowych, internetowych i innych publicznych transmisji według dowolnej aktualnej metody technicznej.
 3. Organizator i Partnerzy Hackathonu będą uprawnieni do przetwarzania danych osobowych Uczestnika podanych w formularzu rejestracyjnym w celach marketingowych i promocyjnych, jeżeli Uczestnik wyrazi na to zgodę.

XVII. Postanowienia Końcowe

1. W czasie rejestracji Użytkownik składa oświadczenie o zapoznaniu się i akceptacji Regulaminu. Akceptacja Regulaminu jest wymogiem do dokonania rejestracji, a tym samym udziału w Hackathonie. Domniemywa się, że poprzez akceptację postanowień niniejszego regulaminu Uczestnik wyraża zgodę na swoje zobowiązania regulaminowe względem każdego z Organizatorów.
2. Jeśli w niniejszym Regulaminie nie wskazano inaczej, kontakt pomiędzy Organizatorem a Użytkownikiem, który przesłał Organizatorowi formularz rejestracji Uczestnika, odbywał się będzie drogą elektroniczną, ze strony Użytkownika za pośrednictwem adresu e-mail wskazanego w ustawieniach Konta, a ze strony Organizatora za pośrednictwem adresu e-mail.
3. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
4. 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.
5. Polityka Prywatności stanowi integralną część niniejszego Regulaminu.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu Hackathonu bądź jego odwołania lub zmiany daty Hackathonu w przypadku wystąpienia zdarzeń od niego niezależnych (m.in. stan wyjątkowy, klęska żywiołowa) oraz inny ważnych przyczyn, które uniemożliwia przeprowadzenie Konkursu w terminie określonym w niniejszym Regulaminie. Uczestnikom, którzy zrezygnują z udziału w Hackathonie w zmienionym terminie przysługuje prawo do odstąpienia od umowy w ciągu 14 dni od ogłoszenia informacji o zmianie terminu Hackathonu.
7. 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. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator poinformuje również pocztą elektroniczną zarejestrowanych Uczestników. Zmiany wchodzi w życie w ciągu 14 dni od ich publikacji i rozesłania wiadomości Uczestnikom.
8. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.

9. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Hackathonu decyduje Organizator.
10. Określenia użyte w niniejszym regulaminie w liczbie pojedynczej odnoszą się również do liczby mnogiej, zaś określenia użyte w liczbie mnogiej odnoszą się również do liczby pojedynczej, chyba że takie zastosowanie z przyczyn obiektywnych nie będzie możliwe.
11. Prawo do wiążącej wykładni postanowień niniejszego regulaminu przysługuje wyłącznie Organizatorom.
12. Ewentualne spory powstałe pomiędzy którymkolwiek z Organizatorów a Uczestnikiem, który jest konsumentem (tj. osobą fizyczną dokonującą czynności prawnej niezwiązanej bezpośrednio z jej działalnością gospodarczą lub zawodową, posiadający pełną zdolność do czynności prawnych [rozumianą jako nieubezwłasnowolniona osoba pełnoletnia, która może we własnym imieniu dokonywać czynności prawnych]) mogą być rozstrzygane polubownie. Szczegóły dotyczące sposobów oraz dostępu do pozasądowych form rozstrzygania sporów znajdują się pod adresem: https://www.uokik.gov.pl/pozasadowe_rozwiazywanie_sporow_konsumenckich.php
13. Regulamin wchodzi w życie w dniu 1 kwietnia 2024 r.

Załącznik 1

ZGODA OPIEKUNA PRAWNEGO

(imię i nazwisko opiekuna prawnego)

(adres zamieszkania)

(telefon kontaktowy)

ZGODA NA UDZIAŁ DZIECKA/PODOPIECZNEGO W HACKCARPATHIA - WSIIZ HACKATHON

Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka/podopiecznego:

(imię i nazwisko)

w HackCarpathia realizowanym 6 - 7 kwietnia roku w Rzeszowie. Wyrażając zgodę na udział dziecka, jednocześnie biorę pełną odpowiedzialność za jego/jej udział w Hackathonu.

Po zapoznaniu się z zagrożeniami związanymi z intensywnością Hackathonu, o których mowa jest w Regulaminie HackCarpathia, potwierdzam, że stan zdrowia dziecka pozwala na jego udział w wydarzeniu.

W przypadku wygranej mojego dziecka/podopiecznego oświadczam, iż jeżeli regulamin danego konkursu będzie tego wymagał, zrzekniemy się praw autorskich na rzecz partnerów i sponsorów Hackathonu zgodnie z zapisami Regulaminu.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie przez Współorganizatorów Hackathonu oraz Partnerów danych osobowych mojego dziecka/podopiecznego podanych w formularzu rejestracyjnym w celu organizacji Hackathonu oraz w celach marketingowych i promocyjnych. Ponadto wyrażam zgodę na wykorzystanie wizerunku mojego dziecka/podopiecznego.

Potwierdzam, że przeczytałem, zrozumiałem i akceptuję Regulamin Hackathonu oraz że moje dziecko/podopieczny będzie go przestrzegać.

(miejsce i data)

(podpis opiekuna prawnego)

Załącznik 2

WZÓR FORMULARZA ODSTĄPIENIA OD UDZIAŁU

(formularz ten należy wypełnić i odesłać tylko w przypadku chęci odstąpienia od umowy udziału w Hackathonie)

Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania z siedzibą w Rzeszowie
ul. Sucharskiego 2
35 – 225 Rzeszów
NIP: 813 11 23 670

Podkarpackie Centrum Innowacji z siedzibą w Rzeszowie
ul. T. Lenartowicza 4,
35 – 051 Rzeszów,
NIP: 813 37 65 154

Imię: _____
Nazwisko: _____
Nr telefonu: _____
E-mail: _____

Ja,

_____ (imię i nazwisko, adres zamieszkania) niniejszym informuję o odstąpieniu od udziału w _____ (nazwa Hackathonu) terminie 14 dni od dnia otrzymania wiadomości e-mail potwierdzającej rejestrację zgodnie z postanowieniami Regulaminu.

(Data i podpis)

Warunki i zasady zadania "GAMING"

1. Niniejsze warunki (dalej zwane "Warunkami") określają zasady i warunki kategorii "GAMING" w ramach wydarzenia hackathonu HackCarpathia i stanowią załącznik do ogólnych warunków i zasad hackathonu HackCarpathia 2024.
2. Nagroda zostanie wypłacona przez jednego z Organizatorów hackathonu - Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania z siedzibą w Rzeszowie, ul. Sucharskiego 2, 35 – 225 Rzeszów, NIP: 813 11 23 670.
3. Szczegóły zadania zostaną przedstawione na początku hackathonu.
4. Zadanie przesłane do oceny musi zawierać:
 - tytuł projektu
 - opis projektu
 - prezentację w formie maksymalnie 15 slajdów w formacie PDF
 - film w otwartym repozytorium (link) trwający maksymalnie 3 minuty prezentujący projekt

Może również zawierać:

- zrzuty ekranu, repozytorium kodu, linki do demonstracji, materiały graficzne i inne materiały związane z projektem.

Rozwiązania zadań należy przesłać na link podany przed Organizatora. Dodatkowo, 5 najlepszych projektów w zostanie zaproszonych do 5 minutowej prezentacji swojego projektu.

5. Projekty mogą być przygotowane języku polskim lub angielskim. Ewentualna prezentacja musi być przygotowana w języku polskim.
6. Hackathon polega na przedstawieniu rozwiązań problemu - zadania otwartego. Rozwiązania poszczególnych zadań będą oceniane przez Jury przypisane do danego zadania, składające się z co najmniej dwóch członków.
7. Uczestnicy związani lub bezpośrednio spokrewnieni z członkami Jury kategorii "GAMING" są wykluczeni z udziału.
8. Nagroda w tej kategorii to: 1. miejsce: 5 000 PLN (wliczając podatek).
9. Kryteria oceny są następujące:
 - Pomysł — 20%
 - Wyjątkowość i innowacyjność — 20%
 - Przygotowanie i kompletność — 20%
 - Krytyczna analiza projektu — 20%
 - Związek z kategorią — 20%
10. Aby otrzymać nagrodę, projekt musi zdobyć co najmniej 50% punktów. Decyzje Jury są ostateczne i nie podlegają odwołaniu.
11. Decyzje Jury są podejmowane zwykłą większością głosów. W przypadku równomiernego podziału głosów decyzja Przewodniczącego panelu Jury, wybranego spośród członków panelu przed rozpoczęciem Hackathonu, jest wiążąca.
12. Wszelkie zmiany lub poprawki dokonane po upływie ustawowego terminu są nielegalne. Wszelkie zmiany i modyfikacje dokonane po upływie ustawowego terminu nie będą brane pod uwagę przez Jury.
13. Prawa autorskie do przesłanych projektów pozostają w całości przy uczestnikach.

Warunki i zasady zadania „Inteligentne Specjalizacje Województwa Podkarpackiego”

14. Niniejsze warunki (dalej zwane "Warunkami") określają zasady i warunki kategorii " Inteligentne Specjalizacje Województwa Podkarpackiego" w ramach wydarzenia hackathonu HackCarpathia i stanowią załącznik do ogólnych warunków i zasad hackathonu HackCarpathia 2024.
15. Nagroda zostanie wypłacona przez jednego z Organizatorów hackathonu - Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania z siedzibą w Rzeszowie, ul. Sucharskiego 2, 35 – 225 Rzeszów, NIP: 813 11 23 670.
16. Szczegóły zadania zostaną przedstawione na początku hackathonu.
17. Zadanie przesłane do oceny musi zawierać:

- tytuł projektu
- opis projektu
- prezentację w formie maksymalnie 15 slajdów w formacie PDF
- film w otwartym repozytorium (link) trwający maksymalnie 3 minuty prezentujący projekt

Może również zawierać:

- zrzuty ekranu, repozytorium kodu, linki do demonstracji, materiały graficzne i inne materiały związane z projektem.

Rozwiązania zadań należy przesłać na link podany przed Organizatora. Dodatkowo, 5 najlepszych projektów w zostanie zaproszonych do 5 minutowej prezentacji swojego projektu.

18. Projekty mogą być przygotowane języku polskim lub angielskim. Ewentualna prezentacja musi być przygotowana w języku polskim.
19. Hackathon polega na przedstawieniu rozwiązań problemu - zadania otwartego. Rozwiązania poszczególnych zadań będą oceniane przez Jury przypisane do danego zadania, składające się z co najmniej dwóch członków.
20. Uczestnicy związani lub bezpośrednio spokrewnieni z członkami Jury kategorii " Inteligentne Specjalizacje Województwa Podkarpackiego" są wykluczeni z udziału.
21. Nagroda w tej kategorii to: 1. miejsce: 5 000 PLN (wliczając podatek).
22. Kryteria oceny są następujące:
 - Pomysł — 20%
 - Wyjątkowość i innowacyjność — 20%
 - Przygotowanie i kompletność — 20%
 - Krytyczna analiza projektu — 20%
 - Związek z kategorią — 20%
23. Aby otrzymać nagrodę, projekt musi zdobyć co najmniej 50% punktów. Decyzje Jury są ostateczne i nie podlegają odwołaniu.
24. Decyzje Jury są podejmowane zwykłą większością głosów. W przypadku równomiernego podziału głosów decyzja Przewodniczącego panelu Jury, wybranego spośród członków panelu przed rozpoczęciem Hackathonu, jest wiążąca.
25. Wszelkie zmiany lub poprawki dokonane po upływie ustawowego terminu są nielegalne. Wszelkie zmiany i modyfikacje dokonane po upływie ustawowego terminu nie będą brane pod uwagę przez Jury.
26. Prawa autorskie do przesłanych projektów pozostają w całości przy uczestnikach.