

**REGULAMIN**  
**Hackathon**  
**„Travel to the Cloud”**

## **I. Wstęp**

Regulamin określa warunki, tryb zgłoszenia i zasady, zgodnie z którymi odbywać się będzie wydarzenie pod nazwą hackathonu “Travel to the Cloud” (zwany dalej „Hackathonem”).

Organizatorem Hackathonu jest:

**Airhelp Poland Sp. z o. o.;**

w partnerstwie z Partnerami Głównymi:

**Ivona Software Spółka z Ograniczoną Odpowiedzialnością,**

**Sabre Polska Sp. z o.o.;**

i pozostałymi Partnerami, m.in.: Krakowskim Parkiem Technologicznym Sp. z o. o., CODE:ME Sp. z o. o., Fundacją 3Camp oraz innymi wymienionymi w materiałach promocyjnych.

Hackathon odbędzie się w dniach 9-10 czerwca 2017 r.:

- w Teatrze Szekspirowskim w Gdańsku, przy ul. Wojciecha Bogusławskiego 1, 80-818 Gdańsk;
- w Krakowskim Parku Technologicznym w Krakowie, przy ul. Podole 60, 30-394 Kraków.

## **II. Zasady i warunki udziału**

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.

2. Uczestnicy podczas Hackathonu tworzą prototypy rozwiązań technologicznych, (zwane dalej „Projektem”) pomagających osobom niepełnosprawnym w podróży. Efektem prac powstałych w ramach projektu może być:

- a) aplikacja mobilna,
- b) aplikacja webowa,
- c) gra komputerowa,
- d) gra na urządzenia mobilne,
- e) strona internetowa,
- f) narzędzia do wizualizacji,
- g) inne technologiczne narzędzia i aplikacje.

3. Technologia wykonania Projektu jest dowolna. Warunkiem wzięcia udziału w klasyfikacji konkursowej jest jednak korzystanie z otwartego oprogramowania w powszechnie znanych i dostępnych językach programowania.

4. Prace w trakcie Hackathonu będą prowadzone w zespołach do 5 osób, zwane dalej “Zespołami”.

5. Zgłoszenie do udziału w Hackathonie jest jednoznaczny z wyrażeniem przez uczestnika zgody na utrwalanie i wykorzystanie swojego wizerunku i głosu w materiałach foto, video i audio w celach promocyjnych bez ograniczeń czasowych i terytorialnych, bez wynagrodzenia.

6. Udział w Hackathonie jest jednoznaczny z zaakceptowaniem regulaminów obowiązujących w obiektach, w których zostanie przeprowadzony Hackathon.

### III. Zasady zgłoszenia

1. Rekrutacja uczestniczek i uczestników potrwa do 9 czerwca 2017 r. do godziny 11:00.
2. Udział w Hackathonie mogą zgłosić:
  - a) Pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, tworzące Zespoły, zwane dalej "Uczestnikami",
  - b) Niepełnoletnie osoby fizyczne nie uczestniczące w klasyfikacji, będące asystentami zespołów, zwane dalej "Obserwatorami",- pojedynczo lub w Zespołach za pośrednictwem strony internetowej [evenea.pl](http://evenea.pl).
3. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Hackathonie jedynie jako Obserwatorzy, a ich uczestnictwo odbywa się za zgodą rodziców lub opiekunów prawnych. Za uzyskanie zgód odpowiedzialna jest szkoła delegująca Uczestnika. Przed uzyskaniem zgody rodziców lub opiekunów prawnych szkoła jest obowiązana poinformować o treści Regulaminu oraz fakcie, iż swoim będzie on obowiązywał również Obserwatorów biorących udział w Hackathonie.
4. W przypadku zgłaszania się osób fizycznych pojedynczo, Organizator zastrzega sobie prawo łączenia ich w zespoły lub dołączania do zgłoszonych zespołów w porozumieniu z członkami zespołów.
5. W przypadku zgłaszania się zespołów wszyscy członkowie zespołu muszą zarejestrować się indywidualnie z podaniem nazwy zgłaszanego zespołu.
6. Zgłoszenie zawierać będzie następujące dane:
  - a) Imię, nazwisko,
  - b) Rok urodzenia,
  - c) Adres e-mail,
  - d) Numer telefonu,
  - e) Miejscowość zamieszkania,
  - g) Określenie zgłoszenia jako osoby indywidualnej lub zespołu (w tym nazwy zespołu),
  - h) Wskazanie zagadnienia, które będzie chciał rozwijać Uczestnik (opcjonalnie).
7. Zgłoszenie uczestników Hackathonu następuje poprzez wypełnienie formularza on-line rekrutacyjnego udostępnionego na stronie: [evenea.pl](http://evenea.pl).
8. Wypełnienie i przesłanie formularza rekrutacyjnego jest jednoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu.
9. Wysłanie formularza nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem się na Hackathon.
10. O zakwalifikowaniu do udziału w Hackathonie decyduje Organizator.
11. Uczestnicy nie mogą tworzyć Projektów sprzecznych z prawem, wykorzystujących zakazane treści lub naruszających prawa osób trzecich.
12. Decyzja o przyjęciu na Hackathon podejmowana jest na podstawie informacji zawartych w zgłoszeniu i ma charakter ostateczny.
13. Zakwalifikowani uczestnicy zostaną o tym fakcie poinformowani drogą mailową przed rozpoczęciem Hackathonu na adres e-mailowy podany w formularzu rekrutacyjnym.

14. W przypadku gdy liczba osób zainteresowanych udziałem w Hackathonie będzie większa niż limit miejsc, Organizator zastrzega sobie możliwość zakwalifikowania w pierwszej kolejności tych z zarejestrowanych osób, których doświadczenie zawodowe albo zainteresowania będą najbardziej zgodne z tematyką wydarzenia.

#### **IV. Przebieg Hackathonu**

1. Hackathon rozpocznie się dnia 9 czerwca 2017 r. o godzinie 10.00, a zakończy się dnia 10 czerwca 2017 r. około godziny 13.00.

2. Szczegółowy program Hackathonu zostanie opublikowany na stronie internetowej [traveltothecloud.pl](http://traveltothecloud.pl).

3. Zakwalifikowani Uczestnicy rejestrują swój udział wpisując się na listę obecności pierwszego dnia Hackathonu.

4. Uczestnik może pracować podczas Hackathonu tylko w ramach jednego zespołu.

5. Uczestnikom zapewnia się:

- a) dostęp do internetu za pomocą zabezpieczonej sieci bezprzewodowej Wi-Fi,
- b) zasilanie elektryczne,
- c) dostęp do wszelkich informacji organizacyjnych w trakcie trwania Hackathonu,
- d) catering.

W pozostałym zakresie Uczestnicy zobowiązani są korzystać z własnych zasobów, w szczególności oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi oraz sprzętu.

6. Niedopuszczalne jest korzystanie z rozwiązań / prac technologicznych opracowanych przed oficjalnym rozpoczęciem Hackathonu.

7. Nie jest dopuszczalne wykorzystywanie podczas trwania Hackathonu Projektów przygotowanych przez Uczestników Hackathonu przed rozpoczęciem Hackathonu.

8. Zgłoszony do oceny Projekt musi bazować na pracy własnej Uczestników (nie dopuszcza się korzystania z pomocy zewnętrznej dostępnej innej niż zapewnionej przez Organizatora).

9. Uczestnik lub Zespół jest zobowiązany do posiadania konta na portalu Github za pośrednictwem którego opublikuje Projekt na zasadach wskazanych w regulaminie.

10. Projekty powstałe w ramach Hackathonu zostaną opublikowane przez Uczestników poprzez serwis GitHub.

#### **V. Konkurs i nagrody**

1. W ramach Hackathonu prowadzony będzie konkurs na stworzenie najlepszych Projektów.

2. Najlepsze prace konkursowe zostaną nagrodzone według oceny komisji konkursowej w oparciu o następujące kryteria:

- a) odniesienie się do problemu;
- b) kreatywność rozwiązania;
- c) przystępność rozwiązania;
- d) wizualna strona Projektu.

3. Organizator przekaze Zespołowi, który opracował najlepszy Projekt nagrodę w wysokości 10 tysięcy złotych na Zespół.

4. Organizator przyzna trzem Zespołom, które opracowały Projekty wyróżniające się na tle pozostałych wyróżnienia w postaci voucherów podróżnych o wartości 800 zł każdy dla każdego Uczestnika, będącego członkiem wyróżnionego Zespołu. Wyróżnienie nie może zostać przyznane laureatowi nagrody za najlepszy Projekt.

5. Organizator przyzna, zgodnie z wynikiem przeprowadzonego przez Uczestników głosowania na najlepsze Projekty, nagrody w postaci głośników Amazon Echo Dot, o wartości 350 zł każdy, dla każdego Uczestnika, będącego jednym z członków dwóch nagrodzonych w każdej lokalizacji, w której odbędzie się Hackathon, Zespołów.

6. Odbiór nagród potwierdzony będzie protokołem.

7. Nagroda pieniężna przyznana Zespołowi, który zajął 1 miejsce w klasyfikacji, zostanie przyznana w kwocie proporcjonalnej na każdego Uczestnika tego Zespołu. Kwoty te zostaną przekazane przelewem na numery bankowe konto wskazanych w Protokole odbioru nagrody. Organizator nie ponosi odpowiedzialność w przypadku przelewu na konto błędnie wskazane przez Uczestnika zwycięskiego Zespołu.

8. Organizator może przyznać inne nagrody poza nagrodami wskazanymi w Regulaminie w postaci wyróżnień.

9. W przypadku zaistnienia przewidzianego przepisami prawa obowiązku uiszczenia podatku dochodowego od osób fizycznych z tytułu nagród związanych z Wydarzeniem, Organizator przyzna dodatkową nagrodę pieniężną w kwocie odpowiadającej wysokości podatku obciążającego zdobywcę tej nagrody, która zostanie przeznaczona na zapłatę podatku. Przed wydaniem nagrody głównej, Organizator pobierze od zdobywcy nagrody głównej podatek dochodowy od osób fizycznych i odprowadzi do właściwego organu, zgodnie z przepisami prawa. Pobór podatku zostanie dokonany poprzez potrącenie podatku z nagrodą dodatkową, o której mowa powyżej.

## **VI. Komisja konkursowa**

1. Organizator powoła Komisję konkursową, w skład której wejdą co najmniej po jednym przedstawicielu Organizatora i Partnerów Głównych.
2. Do zadań Komisji należy w szczególności wybór laureatów Hackathonu, podjęcie decyzji o podziale nagród i ewentualnych wyróżnień oraz zliczenie głosów Uczestników i ogłoszenie zwycięzców.
3. Nagrody w postaci głośników przyznane zostaną w oparciu o wynik głosowania Uczestników na najlepsze Projekty, które odbędzie się w godzinach od 10 do 11 w dniu 10 czerwca, niezależnie, w obu lokalizacjach, w których odbędzie się Hackathon. Każdy z Uczestników dysponuje jednym głosem, który może zostać oddany na jeden z Projektów powstałych w ramach Hackathonu w danej lokalizacji, z wyłączeniem Projektu, w którym uczestniczy głosujący. Organizator przyzna po dwie nagrody w postaci głośników w każdej lokalizacji, w liczbie odpowiadającej liczbie Uczestników, będących członkami zwycięskich Zespołów.
4. W razie uzyskania tej samej ilości punktów przez kilka Zespołów decyduje głos Komisji konkursowej.
5. Decyzje Komisji mają charakter ostateczny.

## **VII. Wybór laureatów**

1. Warunkiem prezentacji Projektu jest zamieszczenie stworzonych materiałów w serwisie GitHub i potwierdzenie tego faktu przez Organizatora.
2. W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego Projektu, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie, Komisja zastrzega sobie prawo do weryfikacji powstania Projektu.
3. Wyniki Hackathonu zostaną ogłoszone w dniu 10 czerwca 2017 r.
4. Uczestnicy mają obowiązek dopełnić swoich zobowiązań wynikających z licencji przez zamieszczenie noty licencyjnej w kodzie o następującej treści stanowiącej Załącznik nr 1 i 2 do Regulaminu.

### **VIII. Prawa autorskie**

1. Uczestnicy gwarantują, że zrealizowane podczas Hackathonu projekty są ich autorstwa lub współautorstwa (w przypadku pracy zespołowej) i nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.
2. Uczestnicy i Obserwatorzy udzielają Organizatorowi zgody na wykorzystanie wszelkich fotografii ukazujących Projekty, które zostały stworzone w trakcie trwania Hackathonu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych, w tym na stronach www Organizatora.
3. Uczestnicy są odpowiedzialni względem Organizatora za wszelkie wady prawne Projektów, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające naruszenia prawa autorskich i innych praw osób trzecich. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, Uczestnik zobowiązuje się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń.
4. Z chwilą przekazania Projektów Organizatorowi Uczestnicy udzielają na swoje Projekty licencji creative commons CC BY-SA 3.0 PL (Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0 Polska) w zakresie utworów niebędących oprogramowaniem lub Apache 2.0. w zakresie utworów będących oprogramowaniem.

### **IX. Dane osobowe**

1. Administratorem danych osobowych udostępnionych przez Uczestników i Obserwatorów Hackathonu jest Organizator. Dane osobowe będą przetwarzane dla celów organizacji Hackathonu, prezentacji projektów oraz wydania przyznanych Nagród.
2. Uczestnicy i Obserwatorzy mogą w każdej chwili uzyskać dostęp do swoich danych osobowych i żądać ich poprawienia, zmiany lub usunięcia (usunięcie danych przed terminem wydarzenia stanowi rezygnację z udziału w Hackathonie).
3. Uczestnicy i Obserwatorzy wyrażają zgodę na wykorzystanie plików Cookies do czynności pobierania danych, które będą wymagały wykorzystania tego mechanizmu. Cookies są informacją na komputerze Uczestnika bądź Obserwatora i umożliwiają identyfikację komputera.

### **X. Postanowienia końcowe**

1. Regulamin Hackathonu będzie dostępny na stronie internetowej [traveltothecloud.pl](http://traveltothecloud.pl).
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.

3. Zmiany dokonane w Regulaminie wchodzi w życie w momencie opublikowania zmienionego Regulaminu na stronie internetowej [traveltothecloud.pl](http://traveltothecloud.pl).
4. Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania go na stronie internetowej [traveltothecloud.pl](http://traveltothecloud.pl).
5. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu.
6. W przypadku odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu Organizator i wszyscy partnerzy nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za szkody jakie poniosły z tego tytułu osoby, które zgłosiły swój udział w Hackathonie.
7. Zgłaszając udział w Hackathonie i biorąc w nim udział Uczestnicy i Obserwatorzy zobowiązują się do stosowania Regulaminu, zrzekając się wszelkich roszczeń wobec Organizatora i wszystkich Partnerów.
8. Naruszenie przez Uczestników lub Obserwatorów Hackathonu któregokolwiek z postanowień Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, naruszenie przepisów prawa lub ogólnie przyjętych zasad życia społecznego w związku z uczestnictwem w Hackathonie upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika bądź Obserwatora z Hackathonu wraz z utratą prawa do nagrody.
9. Organizator nie jest odpowiedzialny za zapewnienie bezpieczeństwa urządzeń stanowiących własność Uczestników lub Obserwatorów. Uczestnicy i Obserwatorzy biorą pełną odpowiedzialność za swoją własność (w tym sprzęt komputerowy) i sami są zobligowani do jej pilnowania. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione bez opieki oraz za ewentualne straty.
10. Uczestnicy i Obserwatorzy oświadczają, że nie mają żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mogli uczestniczyć w Hackathonie. Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność z tego tytułu.
11. Uczestnicy i Obserwatorzy odpowiadają za szkody, jakie wyrządzili w obiekcie organizacji wydarzenia.

#### ZAŁĄCZNIK NR 1 TREŚĆ NOTY LICENCYJNEJ

Copyright [rok] [imię i nazwisko twórcy]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

#### ZAŁĄCZNIK NR 2 TREŚĆ NOTY LICENCYJNE CC BY-SA

Copyright [rok] [imię i nazwisko twórcy]

Licensed under the CC BY-SA 3.0 (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl/legalcode>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License." WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.