

# Regulamin BEST Hacking League

## §1

### POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin BEST Hacking League (dalej "Regulamin") określa zasady i warunki, na jakich odbywa się wydarzenie BEST Hacking League, zwane dalej „Hackathon”.
2. Organizatorem wydarzenia jest Stowarzyszenie Studentów BEST, z siedzibą pod adresem: pl. Politechniki 1, p. 142, 00-661 Warszawa.
3. Hackathon odbędzie się w dniach 21-22 kwietnia 2018 r. w Warszawie w budynku Centrum Zarządzania Innowacjami i Transferem Technologii Politechniki Warszawskiej.
4. Celem Hackathonu jest stworzenie rozwiązania technologicznego pomagającego w nauce i/lub usprawniającego transfer wiedzy oraz promowanie umiejętności cyfrowych w społeczeństwie.

## §2

### ZASADY I WARUNKI UDZIAŁU

1. Udział w Hackathonie jest dobrowolny, bezpłatny i otwarty. Uczestnikiem wydarzenia może być osoba fizyczna posiadająca zdolność do czynności prawnych, która w dniu Hackathonu nie ukończyła 26. roku życia i posiada aktualny status studenta. (dalej „Uczestnik”).
2. W Hackathonie mogą brać udział drużyny składające się z minimalnie 2 (dwóch) a maksymalnie 6 (sześciu) Uczestników, z czego przynajmniej połowa członków drużyny musi być studentami Politechniki Warszawskiej. (dalej „Drużyna”).
3. Każda Drużyna może wziąć udział w jednej z dwóch kategorii: „Software” lub „Hardware”.
4. Warunkiem udziału w Hackathonie jest uzupełnienie i przesłanie formularza zgłoszeniowego online zamieszczonego na stronie <http://besthackingleague.pl/>. Przyjmowane są zgłoszenia zarówno indywidualne, jak i drużynowe.
5. Zgłoszenia w imieniu Drużyny dokonuje Uczestnik upoważniony do dokonania tej czynności przez pozostałych członków Drużyny. Jednocześnie Uczestnik zgłaszający Drużynę zapewnia, że wszyscy Uczestnicy wchodzący w skład Drużyny zaakceptowali Regulamin i wyrażają zgodę na przetwarzanie ich danych osobowych przez Organizatora w celach związanych z przeprowadzeniem Konkursu i przekazaniem nagród oraz otrzymywanie korespondencji mailowej z informacjami o Hackathonie.
6. Uczestnicy dokonujący indywidualnego zgłoszenia mają możliwość samodzielnego dołączenia się do Drużyny do czasu oficjalnego rozpoczęcia Hackathonu

za pośrednictwem Organizatora. W przypadku nie utworzenia Drużyny zgodnej z ust. 2.2, Organizator ma prawo odmówić uczestnictwa w Hackathonie .

7. Zapisy na Hackathon trwają od 29 marca 2018 r. do 18 kwietnia 2018r. i prowadzone są na stronie <http://besthackingleague.pl/> poprzez wypełnienie formularza.
8. W zależności od liczby zgłoszeń Organizator zastrzega sobie prawo do ograniczenia liczby miejsc w przypadku gdyby liczba zgłoszonych Uczestników przekroczyła 100 osób na kategorię. W tej sytuacji Uczestnicy zostaną wybrani na podstawie formularza zgłoszeniowego.
9. Uczestnicy we własnym zakresie organizują sprzęt komputerowy na potrzeby udziału w Hackathonie.
10. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za własność osobistą (w tym sprzęt komputerowy) i są zobligowani do jej pilnowania. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty i uszkodzenia.
11. Uczestnikom biorącym udział w kategorii „Hardware” Organizator zapewnia dodatkowy sprzęt, który będą mogli wykorzystać do realizacji swoich projektów. Lista dostępnego sprzętu będzie udostępniona na stronie <http://besthackingleague.pl/>.
12. Uczestnicy korzystający z urządzeń i sprzętu zapewnionych przez Organizatora Hackathonu są zobligowani do dbania o ów sprzęt oraz w przypadku wszelkich awarii do ich natychmiastowego zgłoszenia Organizatorom.
13. Uczestnicy ponoszą odpowiedzialność za używany sprzęt zapewniony przez Organizatora i w uzasadnionych przypadkach mogą zostać pociągnięci do odpowiedzialności finansowej za ewentualne straty i uszkodzenia.
14. Uczestnik stwierdza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł uczestniczyć w Hackathonie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.
15. Uczestnik odpowiada za wyrządzone przez siebie szkody na terenie obiektu, gdzie odbywać się będzie Hackathon.
16. Nazwa Drużyny nie może zawierać wulgaryzmów, treści obraźliwych, sloganów faszystowskich, nazistowskich, komunistycznych i innych podobnych, zabronionych przez polskie prawo.
17. Uczestnicy zobowiązani są do stawienia się na miejscu wydarzenia w podanym terminie.
18. Nie ma możliwości zdalnego uczestniczenia w Hackathonie.
19. Uczestnicy mają pełną dowolność wyboru technologii, w których będą tworzyli projekty konkursowe.
20. Dozwolone jest wcześniejsze przygotowanie koncepcji i założeń tworzonego oprogramowania oraz grafik, które zostaną wykorzystane w oprogramowaniu lub w jego prezentacji. Niedozwolone jest przygotowanie fragmentów kodu. Projekt musi w całości powstać w czasie trwania Hackathonu.

### **§3 PRZEBIEG HACKATHONU**

1. Hackathon będzie przebiegał według harmonogramu zamieszczonego na stronie co najmniej 7 dni przed datą rozpoczęcia Hackathonu.
2. Organizator w trakcie Hackathonu zapewni: dostęp do Internetu, zasilanie elektryczne, dodatkowy sprzęt dla uczestników kategorii „hardware”, wyżywienie oraz napoje.
3. W pozostałym zakresie każdy Uczestnik jest zobowiązany do korzystania z własnego sprzętu.
4. Przed prezentacją końcowego rozwiązania Uczestnicy deponują je w dowolnym otwartym repozytorium cyfrowym.

### **§4 WYBÓR ZWYCIĘZCÓW**

1. Po zakończeniu prezentacji projektów, powołane przez Organizatora Jury wybierze trzy najlepsze prace w każdej kategorii za pomocą głosowania.
2. W kategorii “Software” wyróżniono następujące kryteria oceniania wraz z maksymalną liczbą punktów do uzyskania:
  - 1) innowacyjność i pomysłowość zaproponowanych rozwiązań – 15 punktów
  - 2) stopień realizacji projektu - 20 punktów
  - 3) użyteczność - 10 punktów
  - 4) estetyka i wygląd - 10 punktów
  - 5) potencjał rozwojowy i biznesowy aplikacji - 10 punktów
  - 6) zgodność z tematyką Hackathonu - 10 punktów
3. W kategorii “Hardware” wyróżniono następujące kryteria wraz z maksymalną liczbą punktów do uzyskania:
  - 1) innowacyjność i pomysłowość zaproponowanych rozwiązań - 15 punktów
  - 2) stopień realizacji projektu - 20 punktów
  - 3) użyteczność - 10 punktów
  - 4) potencjał rozwojowy projektu – 10 punktów
  - 5) jakość dokumentacji projektu – 10 punktów
4. Każdy członek Jury ocenia prace konkursowe indywidualnie w ramach każdego z wyróżnionych dla danej kategorii kryteriów w skali od 1 do maksymalnej liczby punktów możliwych do uzyskania w ramach danego kryterium przewidzianej w ust. 4.2 oraz 4.3. Ocena końcowa jest sumą punktów przyznanych przez każdego członka Jury w ramach każdego kryterium.

## **§5 WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA**

1. Właścicielami wszelkich praw własności intelektualnej do projektów stworzonych podczas Hackathonu są ich autorzy.
2. Uczestnik zaświadcza, że jest autorem lub współautorem wszelkich prac wykonanych podczas Hackathonu oraz, że te prace nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich. Uczestnik oświadcza, iż ponosi odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, które powstałyby w związku z naruszeniem praw autorskich.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do opublikowania rozwiązań Uczestników na stronie <http://besthackingleague.pl/> w celach edukacyjnych.

## **§6 TEMATYKA**

1. Od Uczestników kategorii „Software” wymaga się stworzenia rozwiązania technologicznego i programistycznego, które spełnia co najmniej jedno z następujących kryteriów: zwiększa efektywność nauki, poprawia jakość kształcenia w szkołach i na uczelniach wyższych, promuje umiejętności cyfrowe (digital skills) w społeczeństwie, ułatwia naukę osobom posiadającym trudności w uczeniu się lub osobom niepełnosprawnym, poprawia komunikację oraz transfer wiedzy w grupach takich jak uczniowie, studenci, nauczyciele, pracownicy naukowci a także pomiędzy nimi lub w jakikolwiek sposób pomaga w procesie nauki i/lub usprawnia system edukacji.
2. Zadaniem Uczestników kategorii “Hardware” jest zaprojektowanie prototypu inteligentnego urządzenia, które potrafi samodzielnie reagować w pewien sposób na zmiany w jego otoczeniu i/lub daje się konfigurować za pomocą zdalnego mechanizmu. Uczestnicy do projektu mogą wykorzystać dowolny własny sprzęt oraz sprzęt zapewniony przez Organizatorów. Dodatkowo każda Drużyna biorąca udział w kategorii “Hardware” jest zobowiązana do opisanego swojego projektu oraz udokumentowania etapów jego powstawania.
3. Zgodność z tematyką jest brana pod uwagę podczas oceny projektów.
4. W końcowej ocenie projektów mogą zaprezentować się wszystkie zespoły, nawet jeśli ich rozwiązanie nie jest zgodne z tematyką Hackathonu.

## **§7 REKLAMACJA**

1. Werdykt Jury jest końcowy i niepodważalny. Uczestnikom nie przysługuje prawo do odwołania od werdyktu Jury.

## **§8 POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 29.03.2018r .
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.
6. Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych w postaci imienia, nazwiska i adresu poczty elektronicznej oraz użycza swojego wizerunku dla materiałów publikowanych przez Organizatora. Przetwarzanie danych osobowych Uczestników odbywać się będzie na zasadach przewidzianych ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2002 r. Nr 101 poz. 926 z późn. zm.).
7. Osoby będące pod wpływem alkoholu lub środków odurzających oraz osoby stanowiące zagrożenie dla porządku publicznego mają zakaz wstępu na teren, w którym odbywa się Hackathon.
8. Zgłoszenie udziału w Konkursie oznacza, iż Uczestnik Konkursu zapoznał się z treścią niniejszego Regulaminu i go akceptuje.