

Regulamin Sklepiku z częściami i korzystania z narzędzi podczas 9. BEST Hacking League

§1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin określa zasady korzystania ze sklepiku z częściami i korzystania z narzędzi podczas wydarzenia BEST Hacking League, odbywającego się 20 -21 kwietnia 2024 roku, na ul. Wołoskiej 24 w Warszawie.
2. Uczestnik 9. edycji Hackathonu BEST Hacking League korzystający z przestrzeni sali, maszyn, narzędzi oraz sprzętów zapewnionych przez organizatora wydarzenia zobowiązany jest do przestrzegania niniejszego regulaminu.
3. Korzystając z maszyn, narzędzi oraz sprzętów zapewnionych przez organizatora wydarzenia użytkownik jest zobowiązany do przestrzegania ogólnych instrukcji BHP i stosowania sprzętu zgodnie z jego przeznaczeniem.
4. Ze sprzętu zapewnionego przez organizatora wydarzenia, Uczestnicy mogą korzystać jedynie w salach przeznaczonych dla kategorii Hardware. Nie istnieje możliwość wynoszenia sprzętu poza salę.
5. W uzasadnionych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do zmian niniejszego Regulaminu.

§2

DRUKARKI 3D

1. Chęć wydrukowania projektu należy zgłosić osobie dyżurującej przy drukarkach 3D.
2. W momencie rozpoczęcia drukowania należy wpisać nazwę grupy, godzinę rozpoczęcia oraz planowaną długość drukowania danej części na znajdującą się przy danej drukarce listę.
3. Jedna drużyna może zająć maksymalnie dwie drukarki jednocześnie.
4. W przypadku zajętych wszystkich drukarek, należy wpisać się na listę chętnych do druku. Dana drużyna zostanie wezwana w momencie zwolnienia sprzętu.
5. Drukowanie elementu następuje z dostępnego obok danej drukarki komputera bądź za pomocą karty SD. Nie należy podłączać drukarki do własnego sprzętu.
6. W przypadku przerwania/awarii druku fakt należy zgłosić osobie dyżurującej przy drukarkach 3D.
7. Od momentu podjęcia pracy z drukarką do momentu jego zwolnienia Uczestnik stanowiska ponosi pełną odpowiedzialność za sprzęt.
8. Uczestnik warsztatu jest zobowiązany pokryć koszty naprawy drukarek udostępnionych przez organizatorów w przypadkach, gdy konieczność naprawy lub wymiany wynika z faktu posługiwania się danym urządzeniem przez Uczestnika w sposób niezgodny z instrukcją obsługi lub przeznaczeniem czy też z wyłącznej winy Uczestnika Hackathonu

§3

SKLEPIK

1. Każda Drużyna otrzyma Welcome Pack składający się z płytki oraz zestawu startowego elementów elektronicznych.
2. Dodatkowo każda Drużyna otrzymuje bon o wartości 3000 żetonów do wykorzystania w sklepiku.
3. Dostępna oferta asortymentu w sklepie znajduje się pod linkiem udostępnionym Uczestnikom przez wiadomość e-mail oraz na kanale Hardware na Discordzie.
4. Oferta asortymentu jest tym samym na bieżąco aktualizowana i można sprawdzać dostępność określonych elementów online.
5. Zakupów w sklepiku może dokonywać jedynie kapitan danej drużyny
6. Asortyment sklepu został podzielony na dwie kategorie - elementy płatne oraz elementy darmowe.
7. W sklepiku obowiązują następujące zasady:
 - a. Elementy darmowe są nieodpłatne, jednak zespół nie może pobrać ze sklepu ilości większej niż określona w wyżej wymienionej ofercie asortymentu.
 - b. Elementy kosztowne mają cenę w żetonach oraz posiadają limit ilości, jaką można pobrać na jedną drużynę.
8. W przypadku wyczerpania bonu o wartości 3000 żetonów z konta drużyny nie istnieje możliwość zakupu elementów za inną walutę.
9. W sklepiku nie można dokonywać zwrotów. Prosimy więc o dokonywanie przemyślanych zakupów.

§4

POZOSTAŁE NARZĘDZIA

1. Korzystanie z narzędzi odbywa się na własną odpowiedzialność po wcześniejszym odbyciu szkolenia oraz zapoznaniu się z instrukcją ogólną BHP.
2. Przed przystąpieniem do pracy, Uczestnik zobowiązany jest sprawdzić stan sprzętu, na którym zamierza pracować. Jeśli sprzęt jest niesprawny lub uszkodzony należy poinformować o tym osobę dyżurującą w sali.
3. Od momentu podjęcia pracy ze sprzętem do momentu jego zwolnienia Uczestnik stanowiska ponosi pełną odpowiedzialność za sprzęt.
4. Uczestnik warsztatu jest zobowiązany pokryć koszty naprawy lub wymiany narzędzi lub urządzeń udostępnionych przez organizatorów w przypadkach, gdy konieczność naprawy lub wymiany wynika z faktu posługiwania się danym narzędziem lub urządzeniem przez Uczestnika w sposób niezgodny z instrukcją obsługi lub przeznaczeniem czy też z wyłącznej winy Uczestnika Hackathonu.
5. Po skończonej pracy Uczestnik jest zobligowany do odłożenia narzędzi lub urządzeń na ich miejsce oraz uprzątnięcie stanowiska pracy. Przed opuszczeniem stanowiska należy upewnić się, czy sprzęt jest sprawny i przygotowany do użycia przez kolejnego Uczestnika.

§5 BEZPIECZEŃSTWO

1. Sala przeznaczona dla Uczestników kategorii Hardware wyposażona jest w odpowiednie instrukcje stanowiskowe BHP, sprzęt BHP, oznaczenia dróg i wyjść ewakuacyjnych, miejsc usytuowania urządzeń przeciwpożarowych i gaśnic oraz pomieszczeń, w których występują materiały niebezpieczne.
2. Uczestnik korzystający ze sprzętów, o których mowa w regulaminie, zobowiązany jest do przestrzegania zasad BHP oraz przepisów P.POŻ. obowiązujących w obiekcie.
3. Przedstawiciel organizatorów dyżurujący w sali ma prawo usunąć z terenu obiektu, w którym odbywa się wydarzenie, Uczestnika niestosującego się do regulaminu lub jego zaleceń.
4. Zabronionym jest wszelkie postępowanie zagrażające bezpieczeństwu własnemu lub innych osób znajdujących się na terenie obiektu.
5. Obowiązuje bezwzględny zakaz spożywania napojów oraz jedzenia na terenie strefy dla Uczestników kategorii Hardware.
6. Obowiązuje bezwzględny zakaz korzystania z maszyn i narzędzi pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
7. Obowiązuje bezwzględny zakaz palenia wyrobów tytoniowych oraz używania papierosów elektronicznych na całego terenie obiektu.