

# Regulamin

## REGULAMIN WYDARZENIA „Hackathon AI GAMES”

### § 1 Postanowienia wstępne

1. Niniejszy regulamin (dalej jako **Regulamin**) określa zasady i tryb przeprowadzenia wydarzenia typu hackathon wraz prelekcjami o nazwie AI Games (dalej w treści jako **Hackathon**)
2. Organizatorami Hackathonu jest Stowarzyszenie Robotyków SKALP i Pomorska Specjalna Strefa Ekonomiczna nazywani dalej **Organizatorem**

### § 2 Termin i miejsce

1. Hackathon odbędzie się w dniach 17-19 stycznia 2020 roku w Gdańskim Parku Naukowo-Technologicznym ul. Trzy Lipy 3, 80-172 Gdańsk
2. W czasie i w miejscu Hackathonu przeprowadzone zostaną konkursy na rozwiązanie przedstawionych zagadnień problemowych (zwane dalej **Konkursem** lub **Konkursami**) oraz Prelekcje.
3. Nie jest możliwy zdalny udział w Hackathonie, Prelekcjach ani Konkursach.

### § 3 Warunki uczestnictwa w wydarzeniu

1. Uczestnikami Hackathonu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, które nie są pracownikami, lub współpracownikami, wykonującymi powierzone im zlecenia na podstawie umów cywilnoprawnych Organizatora, ani spółek

kapitałowo lub osobowo powiązanych z Organizatorem, zarówno pośrednio jak i bezpośrednio (zwane dalej **Uczestnikami**).

**2.** Osoba niepełnoletnia może być Uczestnikiem wyłącznie po uzyskaniu zgody Organizatora. Osoby poniżej 18 roku życia mogą zostać dopuszczone do udziału w Hackathonie po wcześniejszej weryfikacji przez Organizatora (tylko i wyłącznie za zgodą i pod opieką opiekuna prawnego - załącznik 1). Prosimy o wcześniejszy kontakt e-mailowy na adres: [contact@aigames.it](mailto:contact@aigames.it)

#### **§ 4 Zasady konkursu**

**1.** Na potrzeby Hackathonu oraz zadań konkursowych Uczestnicy tworzą Zespoły liczące od 1 do 5 członków

**2.** Uczestnik może być członkiem jednego Zespołu.

**3.** Zespół należy zgłosić podczas rejestracji do prezentacji rozwiązania w trakcie Hackathonu.

**3.** Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, a w szczególności przestrzegać postanowień regulaminu obiektu i Regulaminu Hackathonu.

**4.** Zabrania się wnoszenia i posiadania przez Uczestników broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów, materiałów wybuchowych, wyrobów pirotechnicznych, materiałów pożarowo niebezpiecznych, środków odurzających lub substancji psychotropowych.

**5.** Każdy uczestnik zobowiązany jest do noszenia opaski oraz identyfikatora w widocznym dla Organizatora miejscu (bądź zobowiązany jest do okazania ich każdorazowo po prośbie Organizatora), przez cały czas trwania Hackathonu. Brak opaski lub identyfikatora upoważnia Organizatora do usunięcia Uczestnika z terenu Hackathonu. Uczestnik nie może przekazywać innej osobie swojego identyfikatora, czy też opaski, zaś bilet na Hackathon jest imienny i przypisany jest konkretnemu Uczestnikowi. Każdy Uczestnik

na terenie Hackathonu powinien posiadać przy sobie bilet w wersji papierowej bądź elektronicznej celem okazania go Organizatorowi.

## **§ 5 Przebieg Hackathonu**

1. Teren wydarzenia będzie udostępniony dla Uczestników od godziny 9:00 18 stycznia do godziny 16:00 19 stycznia
2. Wydarzenie rozpocznie się o godzinie 12:00 18 stycznia i zakończy się o 12:00 19 stycznia.
3. W trakcie trwania wydarzenia uczestnicy tworzą rozwiązania do przedstawionych Konkursów
4. Po wyznaczonym czasie uczestnicy prezentują swoje rozwiązania, które zostaną ocenione przez Jury danego Konkursu.
5. Na czas trwania wydarzenia Organizator zobowiązuje się zapewnić Uczestnikom dostęp do internetu oraz instalacji sanitarnych.
6. Szczegóły dotyczące harmonogramu Hackathonu są zamieszczone na stronie [www.aigames.it/](http://www.aigames.it/)

## **§ 6 Jury i kryteria ocen**

1. Uczestnicy Konkursu prezentują swoje Prace Konkursowe w formie prezentacji z uwzględnieniem wytycznych zamieszczonych na oficjalnej stronie Konkursu.
2. Organizator oraz Partnerzy zastrzegają sobie prawo do wglądu oraz weryfikacji kodu źródłowego Pracy Konkursowej.
3. W przypadku próby oszustwa, wykorzystania luk w platformie oceniającej lub nieprzestrzegania zasad określonych w karcie problemu, Uczestnicy zostają zdyskwalifikowani i tracą prawo do udziału w przyszłych edycjach Hackathonu.

4. Oceny rozwiązań poszczególnych zadań dokonuje Jury danego Konkursu w skład którego wchodzi osoby powołane przez Sponsora Konkursu oraz mentorzy powołani przez Organizatora.
5. Rozwiązania oceniane będą pod kątem innowacyjności, potencjału wdrożeniowego, zaawansowania technicznego, estetyki oraz poziomu prezentacji dla Jury.
6. Decyzje Jury zapadają większością głosów w przypadku remisu decyzji dokonuje przewodniczący Jury.
7. Decyzje Jury są nieodwołalne.
8. Zmiany pracy Konkursowej dokonane po ocenie Jury nie będą brane pod uwagę.

## **§ 7 Zasady porządkowe**

1. Uczestnicy na Hackathonie są obowiązani zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych Uczestników, przestrzegać przepisów prawa oraz Regulaminu, jak również bezzwłocznie stosować się do poleceń służb porządkowych. Zabronione jest tarasowanie i zastawianie wyjść i dróg ewakuacyjnych, i innych urządzeń niezbędnych w przypadku prowadzenia akcji ratowniczej lub gaśniczej podczas Hackathonu.
2. Uczestnicy 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, umyślne 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.** Zakazane jest niszczenie oznaczeń i tablic informacyjnych, nośników reklamowych, urządzeń i sprzętu znajdującego się na Hackathonie oraz itp. Uczestnicy zobowiązani są korzystać z pomieszczeń sanitarnych wyłącznie zgodnie z ich przeznaczeniem.

**4.** Uczestnicy są zobowiązani zgłosić niezwłocznie do Organizatora wszelkie przypadki nieodpowiednich zachowań (w szczególności tych wskazanych w powyżej) innych Uczestników.

## **§ 8 Nagrody**

**1.** Nagrodami w Konkursach są nagrody rzeczowe oraz nagrody pieniężne.

**2.** Informacje o wymiarze nagród dla każdego Konkursu są dostępne na stronie Organizatora.

**3.** Oferowane nagrody rzeczowe nie podlegają wymianie na nagrody pieniężne, inne nagrody lub ekwiwalent pieniężny.

**4.** Nagrody otrzymują jedynie zwycięskie zespoły jednakże Organizator oraz Sponsorzy zastrzegają sobie prawo do przyznawania wyróżnień innym zespołom lub uczestnikom.

**5.** Każdy członek zespołu otrzymuje równą część nagrody pieniężnej, którą otrzyma zespół.

## **§ 9 Prawa własności intelektualnej do Pracy Konkursowej**

**1.** Właścicielami wszelkich praw do prac i utworów stworzonych podczas Konkursu pozostają Uczestnicy.

2. Zespół oświadcza, że zrealizowana i zaprezentowana podczas Hackathonu Praca Konkursowa jest jego autorstwa i nie narusza jakichkolwiek praw osób trzecich. Uczestnik oświadcza także, iż przyjmuje na siebie całkowitą i niczym nieograniczoną odpowiedzialność z tytułu jakichkolwiek roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora oraz Partnerów, a powstałych w związku z prowadzeniem przez Uczestnika, działalności gospodarczej lub zawodowej, w oparciu o Pracę Konkursową przygotowaną podczas Konkursu.

3. Uczestnik poprzez uczestnictwo w Konkursie udziela Organizatorom oraz Partnerom zgody na utrwalanie jego wizerunku na materiałach foto i video w celach promocyjnych przez nieokreślony okres czasu, bez ograniczeń i bez wynagrodzenia.

4. Uczestnik udziela Organizatorom oraz Partnerom zgody na wykorzystanie wszelkich fotografii ukazujących Prace Konkursowe, które zostały stworzone w trakcie trwania Konkursu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych.

## **§ 10 Przetwarzanie danych osobowych**

1. Administratorem danych osobowych Uczestników Konkursu w rozumieniu art. 4 pkt 7 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady UE 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (dalej „RODO”), uzyskiwanych w trakcie rejestracji udziału w Konkursie oraz w trakcie Konkursu jest Organizator.

2. Dane osobowe Uczestników Konkursu udostępnione są podmiotom wspomagającym Organizatora w organizacji Konkursu m. in. podmiot obsługujący Platformę, za pomocą której dokonywana jest rejestracja na

Hackathon (Platforma jest oferowana w ramach serwisu internetowego Evenea prowadzonego przez EventLabs sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie). Ponadto jeżeli korzystasz ze sposobu płatności on-line Administrator udostępnia dane w zakresie niezbędnym do dokonania płatności podmiotom obsługującym płatności.

**3.** Dane osobowe Uczestników Konkursu będą przetwarzane w celu rejestracji udziału w Konkursie, przeprowadzenia Konkursu oraz przekazania Nagród zgodnie z niniejszym Regulaminem.

**4.** Dane osobowe przetwarzane będą na podstawie udzielonej zgody Uczestnika Konkursu przy rejestracji zgodnie z obowiązującymi w tym zakresie przepisami prawa, w szczególności z ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych oraz RODO.

**5.** Podanie danych osobowych przez Uczestnika Konkursu jest dobrowolne, niemniej jest niezbędne do wzięcia udziału w konkursie ze względu na jego rodzaj i sposób przeprowadzenia.

**6.** Organizator zapewnia Uczestnikom Konkursu realizację uprawnień przysługujących im w odniesieniu do przetwarzanych danych osobowych, tj. prawa dostępu do danych, prawa do sprostowania danych, prawa do usunięcia danych, prawa do ograniczenia przetwarzania danych, prawa do przenoszenia danych, prawa sprzeciwu wobec przetwarzania, wniesienia skargi do organu nadzorczego.

## **§ 11 Zmiana nazwiska na bilecie**

**1.** 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 [contact@aigames.it](mailto:contact@aigames.it), wraz z wskazaniem informacji o osobach, których zmiana dotyczy.

## **§ 12 Postanowienia końcowe**

1. W czasie rejestracji Uczestnicy składają oświadczenie o zapoznaniu się i akceptacji Regulaminu. Akceptacja Regulaminu jest wymogiem do dokonania rejestracji, a tym samym udziału w Hackathonie.
2. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu
3. Organizator poinformuje Uczestnika o zmianie postanowień Regulaminu drogą elektroniczną oraz umieści odpowiednie zmiany w Regulaminie na stronie internetowej.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany i/lub usunięcia treści, które naruszają powszechnie obowiązujące zasady prawa, w tym weryfikacji postępowania Uczestników w trakcie trwania Konkursu.
5. Organizator nie odpowiada za szkody wyrządzone przez Uczestnika. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność za wyrządzone szkody.
6. Uczestnik w trakcie wydarzenia nie może być pod wpływem narkotyków.
7. Uczestnik wyraża zgodę na wykorzystywanie jego danych osobowych do celów marketingowych oraz chce być informowany o przyszłych wydarzeniach programistycznych i rekrutacjach drogą mailową.
8. Niniejszy Regulamin zostanie opublikowany na stronie: [www.aigames.it](http://www.aigames.it) .
9. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Hackathonu decyduje Organizator
10. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem mają zastosowanie przepisy prawa polskiego