

# REGULAMIN HACKATHONU

#hack4law

## § I. Definicje

1. **Regulamin** – niniejszy Regulamin, określający zasady i warunki konkursu „#hack4law”
2. **Hackathon lub Wydarzenie lub Inicjatywa** – wydarzenie pod nazwą „#hack4law” odbywające się w dniach 01-03 października 2021 roku w formie online.
3. **Prelekcja** – wykład tematyczny odbywający się podczas Wydarzenia.
4. **Konkurs** – konkurs na stworzenie Projektu, odbywający się podczas Wydarzenia.
5. **Projekt lub Pomysł** - pomysł na stworzenie rozwiązania technologicznego w postaci prototypu aplikacji lub pełnej wersji aplikacji, opisany w Serwisie. Pełne założenia Projektu zostaną udostępnione Uczestnikom od dnia 27.09.2021 r.
6. **Rozwiązanie** - wynik pracy zespołowej Uczestników podczas Hackathonu w postaci prototypu aplikacji lub pełnej wersji aplikacji, związany z przedstawionymi Projektami. Rozwiązanie będzie podlegało ocenie Jury w ramach Konkursu.
7. **Organizator Hackathonu:**
  - a) Currenda Sp. z o.o. z siedzibą w Sopocie, al. Niepodległości 703A, 81-853 Sopot, dla której Sąd Rejonowy w Gdańsku - Północ Wydział VIII Rejestrowy prowadzi rejestr przedsiębiorców pod numerem KRS 0000052544, numerze NIP 585-13-49-001.
  - b) Voicelab.AI Sp. z o.o. z siedzibą w Gdańsku, al. Grunwaldzka 135a, 80-264 Gdańsk, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Gdańsk-Północ w Gdańsku, VII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000589925, numerze NIP 9571082332.
  - c) Uniwersytet Szczeciński z siedzibą przy al. Papieża Jana Pawła II 22a, 70-453 Szczecin, NIP 851-020-80-05, Regon 001208777
8. **Serwis** – strona internetowa Wydarzenia: <https://hack4law.pl> zawierająca informacje o Hackathonie oraz umożliwiająca zgłoszenie udziału w Hackathonie w charakterze Uczestnika, za pomocą Formularza Rejestracyjnego.
9. **Formularz rejestracyjny** – formularz wykorzystywany do rejestracji Uczestników na Hackathon, dostępny na stronie internetowej Wydarzenia: <https://hack4law.pl>.
10. **Uczestnik** – pełnoletnia osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, która dokonała prawidłowej rejestracji na Hackathon i otrzymała potwierdzenie udziału.

11. **Zespół** - grupa 5 Uczestników, która dokonała prawidłowej rejestracji na Hacathon i otrzymała potwierdzenie udziału.
12. **Mentor lub Trener** - pełnoletnia osoba fizyczna, wyznaczona przez Organizatora lub Partnera Wydarzenia, odpowiadająca za wsparcie merytoryczne Uczestników w ramach Hackathonu.
13. **Jury** - pełnoletnia osoba fizyczna, wyznaczona przez Organizatora lub Partnera Wydarzenia, która odpowiada za wyłonienie zwycięzcy Konkursu.
14. **Prelegent** - pełnoletnia osoba fizyczna, wyznaczona przez Organizatora Wydarzenia, wygłaszająca Prelekcję podczas Wydarzenia.

## **§ 2. Postanowienia ogólne**

1. Wydarzenie i wchodzące w jego skład Prelekcje oraz Konkurs zostaną przeprowadzone wyłącznie w formule zdalnej w dniach 01-03.10. 2021 r. Agenda Wydarzenia znajduje się na stronie internetowej Wydarzenia: <https://hack4law.pl>.
2. Motywem przewodnim Hackathonu jest tworzenie rozwiązań technologicznych dla obszaru wymiaru sprawiedliwości przy wykorzystaniu nowych technologii oraz aktywizacja kobiet w obszarze IT, ICT.
3. Organizator ogłasza Wydarzenie, sprawuje nadzór nad jego prawidłowym przebiegiem i zapewnia obsługę organizacyjną Komisji Konkursowej podczas Hackathonu.
4. Informacje o Wydarzeniu oraz Regulamin są opublikowane na stronie internetowej Wydarzenia: <https://hack4law.pl> i ma charakter jedynie informacyjny.
5. Uczestnicy zobowiązani są do poszanowania praw i godności osobistej innych Uczestników. Podczas Hackathonu obowiązuje bezwzględny zakaz używania obraźliwych zwrotów słownych, komentarzy odnoszących się do płci, tożsamości płciowej, wieku, orientacji seksualnej, niepełnosprawności, wyglądu fizycznego, rasy, pochodzenia etnicznego, religii.
6. Podczas Hackathonu obowiązuje bezwzględny zakaz zastraszania, prześladowania, używania niewłaściwych uwag, komentarzy oraz 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.
7. Uczestnicy są zobowiązani zgłosić niezwłocznie do Organizatora wszelkie przypadki nieodpowiednich zachowań (w szczególności tych wskazanych w powyżej) innych Uczestników.
8. Uczestnictwo w Hackathonie oznacza wyrażenie zgody na publikację podstawowych informacji na temat Uczestników tj. tytułu Rozwiązania, nazwy Zespołu oraz zajętego miejsca przez Organizatorów Wydarzenia bez konieczności informowania o tym Uczestników.

9. Organizator Hackathonu jest uprawniony 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, jak i promocji lub reklamy. W związku z tym wizerunek osób biorących udział w Hackathonie może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie rozpowszechniany w sposób i dla wyżej określonych celów bezterminowo, na co Uczestnik Hackathonu wyraża zgodę z chwilą rejestracji na Hackathon.
10. Organizator uprzedza, że przebieg Hackathonu będzie filmowany, fotografowany, transmitowany i nagrywany na nośniki w ramach audycji internetowych i innych publicznych transmisji według dowolnej aktualnej metody technicznej.
11. Uczestnik poprzez udział w Hackathonie udziela nieodwołalnego, nieograniczonego czasowo i nieodpłatnego prawa do wielokrotnego wykorzystywania zdjęć i filmów ze swoim wizerunkiem i głosem oraz treści wypowiedzi bez konieczności każdorazowego ich zatwierdzenia. Zgoda obejmuje wykorzystanie, utrwalanie, obróbkę i powielanie wykonanych zdjęć oraz materiałów video za pośrednictwem dowolnego medium, wyłącznie w celach związanych z Hackathonem.
12. Uczestnicy, którzy wezmą aktywny udział w Hackathonie, podejmując pracę nad Rozwiązaniem, otrzymają pakiet gadżetów. Pakiet gadżetów dostarczany jest przesyłką, po Hackathonie, przez wybranego przez Organizatora kuriera. W celu otrzymania pakietu gadżetów konieczne jest podanie danych adresowych Uczestnika w Formularzu Zgłoszenia.
13. Naruszenie przez Uczestników Hackathonu któregokolwiek z postanowień niniejszego Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, naruszenie przepisów prawa lub dobrych obyczajów w związku z uczestnictwem w Hackathonie upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika z Hackathonu i organizowanego w jego ramach Konkursu oraz powoduje utratę prawa do nagrody.

### **§ 3. Warunki uczestnictwa w Hackathonie**

1. Udział w Wydarzeniu jest dobrowolny i bezpłatny.
2. Uczestnikami Wydarzenia mogą być pełnoletnie osoby fizyczne, posiadające pełną zdolność do czynności prawnych.
3. Uczestnikami Hackatonu nie mogą być pracownicy pracownicy Organizatora Wydarzenia.
4. Warunkiem przystąpienia do Wydarzenia jest dokonanie rejestracji za pośrednictwem Formularza Rejestracyjnego dostępnego na stronie internetowej Wydarzenia: <https://hack4law.pl>.

5. Rejestracja na Wydarzenie jest otwarta od dnia 01.07.2021 r. do dnia 17.09.2021 r. W rejestracji będą mogli brać udział Uczestnicy i Zespoły. Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia okresu rejestracji lub jego skrócenia bez podania przyczyny.
6. Prawo do wzięcia udziału w Hackathonie mają Uczestnicy i Zespoły, które do dnia 17.09.2021 roku otrzymają korespondencję mailową potwierdzającą udziału w Hackathonie.
7. Informacje dotyczące kanału komunikacyjnego oraz inne niezbędne wytyczne zostaną przesłane przez Organizatora do Uczestników za pośrednictwem korespondencji mailowej.
8. Formowanie Uczestników w Zespoły nastąpi podczas Wydarzeniu przy udziale Mentorów.
9. Podczas rejestracji Zespołu należy podać dane przedstawiciela Zespołu, zgodnie z treścią Formularzem Rejestracyjnego.
10. Każdy Uczestnik Zespołu zgłoszony przez przedstawiciela Zespołu w Formularzu Rejestracyjnym, otrzyma na wskazany w Formularzu Rejestracyjnym adres e-mail, link z potwierdzeniem zapoznania się z Regulaminem Wydarzenia, Polityką prywatności oraz zgodami. Przedmiotowe stanowi warunek konieczny zakwalifikowania Uczestnika do Wydarzenia.

#### **§ 4. Przebieg Hackathonu**

1. Hackathon zostanie poprzedzony Prelekcjami Prelegentów, które odbędą się w pierwszym dniu wydarzenia, tj. 01.10.2021 r., zgodnie z agendą zamieszczoną na stronie internetowej Wydarzenia: <https://hack4aw.pl>. W pierwszym dniu Wydarzenia nastąpi również formowanie się Zespołów.
2. Konkurs rozpocznie się drugiego dnia wydarzenia, tj. 02.10.2021 r., zgodnie z agendą zamieszczoną na stronie internetowej Wydarzenia: <https://hack4aw.pl>.
3. Podczas Hackathonu Uczestnicy będą mieli możliwość realizacji jednego Projektu, wybranego spośród czterech. Założenia Projektów zostaną opublikowane przez Organizatora od dnia 27.09.2021 r. na stronie internetowej Wydarzenia: <https://hack4aw.pl>.
4. Warunkiem wzięcia udziału w Konkursie jest przedstawienie prezentacji pokazującej Rozwiązanie podczas trzeciego dnia Wydarzenia, tj. 03.10.2021 r., zgodnie z agendą zamieszczoną na stronie internetowej Wydarzenia: <https://hack4aw.pl>.
5. Prezentacja nie może trwać dłużej niż 10 minut. Prezentacja musi przedstawiać nagranie z wykonywania Rozwiązania, implementacji oraz cechy Rozwiązania. Prezentacja musi zostać przekazana Organizatorowi, zgodnie z instrukcją przekazaną Uczestnikom najpóźniej w momencie rozpoczęcia trzeciego dnia Hackathonu.
6. Rozwiązanie musi być pracą własną, nigdzie wcześniej niepublikowaną, nieobciążoną roszczeniami osób trzecich i musi zostać wykonane w trakcie trwania Konkursu.
7. Podczas trwania Konkursu Uczestnicy będą mieli bieżące wsparcie Mentorów.

8. Organizator nie zapewnia uczestnikom stanowisk komputerowych, ani komputerów przenośnych.
9. Uczestnicy Konkursu są zobowiązani na prośbę Organizatora do połączenia się z nim za pośrednictwem Internetu i przedstawienia Organizatorowi raportu z postępu prac.
10. Wyniki Hackathonu zostaną ogłoszone podczas trzeciego dnia Wydarzenia, tj. 03.10.2021 r., zgodnie z agendą zamieszczoną na stronie internetowej Wydarzenia: <https://hack4law.pl>.
11. Laureaci Konkursu zostaną ponadto poinformowani o wynikach Hackathonu za pośrednictwem korespondencji mailowej.

## **§ 5. Ocena i nagrody**

1. Nadesłane Rozwiązania zostaną ocenione przez Jury.
2. Organizator powołuje Jury, które wyłoni laureatów: I, II i III miejsca. Skład Jury zostanie opublikowany na stronie internetowej Wydarzenia: <https://hack4law.pl>, nie później niż w momencie rozpoczęcia Konkursu.
3. Zadaniem Jury jest ocena Rozwiązań i wyłonienie spośród Uczestników Hackathonu laureatów.
4. Ocenie podlegają jedynie Rozwiązania, które zostaną w terminie dostarczone przez wybranego przez zespół przedstawiciela według wytycznych przedstawionych przez Organizatorów na początku Hackathonu.
5. 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.
6. Jury dokona oceny spełnienia warunków formalnych uczestnictwa w Hackathonie, następnie prace będą oceniane zgodnie z poniższymi kryteriami:
  - a) czytelność,
  - b) odniesienie do tematu, kreatywność myślenia, walory estetyczne,
  - c) skomplikowanie rozwiązania,
  - d) innowacyjność,
  - e) wartość wdrożeniowa,
  - f) możliwość praktycznego zastosowania.
7. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
8. Z przebiegu prac Jury zostanie sporządzony protokół zawierający wyniki głosowania oraz dane osobowe laureatów Konkursu.
9. Pracami Jury kieruje Przewodniczący.

10. Organizator ustanawia nagrody dla laureatów Konkursu w postaci nagród pieniężnych. Wysokość nagród pieniężnych dla laureatów znajduje się na stronie internetowej Wydarzenia: <https://hack4aw.pl>.
11. Kwota nagród pieniężnych, określonych w ust. 10 niniejszego paragrafu przed wypłaceniem jest kwotą pomniejszoną o zryczałtowany podatek dochodowy w wysokości 10%, zgodnie z przepisami ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób (t. j. Dz.U. z 2020 r. poz. 1426 z późn. zm.). Nagrody mogą podlegać dodatkowemu opodatkowaniu w kraju siedziby Uczestnika.
12. Nagrody pieniężne określone w ust. 10 niniejszego paragrafu zostaną proporcjonalnie podzielone i wypłacona każdemu z członków nagrodzonego Zespołu na rachunki bankowe wskazane przez poszczególnych członków Zespołów.

## **§ 6. Prawa autorskie**

1. Uczestnik oświadcza, iż jest autorem lub współautorem wszelkich prac wykonanych podczas Hackathonu.
2. Uczestnik oświadcza, że prace wykonane podczas Hackathonu nie naruszają 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, a powstałych w związku z realizacją przez Uczestnika działalności gospodarczej lub zawodowej w oparciu o Projekt przygotowany podczas Hackathonu.
3. Stosownie do art. 921 § 3 ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny (t. j. Dz. U. z 2020 r. poz. 1740 z późn. zm.) autorskie prawa majątkowe do nagrodzonych w Hackathonie Rozwiązań, stanowiących rozwiązanie Pomysłu, przechodzą na Organizatora Currenda Sp. z o.o. w chwili wydania nagród.
4. Odmowa przez indywidualnych Uczestników Hackathonu lub Uczestników Hackathonu – członków Zespołu zawarcia umowy dotyczącej przeniesienia na Organizatora Currenda Sp. z o.o. majątkowych praw autorskich do nagrodzonych rozwiązań stanowi podstawę do odmowy wydania przez Organizatora nagrody przewidzianej w Hackathonie. W takiej sytuacji uczestnikom Hackathonu nie przysługują żadne roszczenia względem Organizatora.

## **§ 7. Przetwarzanie danych osobowych**

1. Administratorem danych osobowych przekazanych w związku z udziałem w Hackathonie jest Organizator Currenda Sp. z o.o. oraz Voicelab.AI Sp. z o.o.

2. Informacje dotyczące przetwarzania danych zostały opisane w Polityce Prywatności dostępnej na stronie internetowej Wydarzenia: <https://hack4aw.pl>.

## **§ 8. Postanowienia końcowe**

1. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
2. Uczestnicy, którzy stworzą swoim zachowaniem niebezpieczeństwo dla innych Uczestników bądź zakłócą przebieg Hackathonu i którzy mimo wezwania do zaprzestania naruszeń Regulaminu, nie zastosują się do poleceń Organizatora, będą wykluczeni z Hackathonu i zobowiązani do natychmiastowego opuszczenia platform. Z tego tytułu nie przysługują im żadne roszczenia wobec Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu Hackathonu bądź jego odwołania wyłącznie w przypadku wystąpienia zdarzeń od niego niezależnych (siła wyższa).
4. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany Regulaminu z ważnych powodów.
5. Wszelkie zmiany Regulaminu, w tym terminów Konkursu zostaną niezwłocznie opublikowane na stronie internetowej Hackathonu. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator poinformuje również pocztą elektroniczną Uczestników. Uczestnikom, którzy nie zaakceptują zmienionych postanowień Regulaminu przysługuje prawo do rezygnacji z udziału w Hackathonie.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności ani żadnych konsekwencji wynikających z odwołania lub odłożenia Hackathonu w czasie, a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
7. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Hackathonu decyduje Organizator.
8. W przypadku gdyby którekolwiek z postanowień Regulaminu okazało się nieważne, nieskuteczne, niezgodne z prawem lub niewykonalne w całości lub w części, okoliczność ta nie wpłynie na ważność pozostałych postanowień Regulaminu.
9. W kwestiach nieuregulowanych w Regulaminie stosuje się przepisy prawa polskiego.
10. . Regulamin wchodzi w życie w dniu 5 lipca 2021 roku.