

Gdańsk, 17.12.2020 r.

Regulamin wydarzenia Hack4Environment

1. Postanowienia ogólne

- 1.1. Organizatorem wydarzenia Hack4Environment (zwanego dalej *Wydarzeniem*) jest Voicelab AI sp. z o.o. (zwane dalej *Organizatorem*) z siedzibą przy ul. Grunwaldzkiej 135A, 80-264 w Gdańsku.
- 1.2. Wydarzenie i wchodzące w jego skład *Prelekcje* oraz *Hackathon* zostaną przeprowadzone wyłącznie w formule zdalnej w dniach 08.01.2021 - 09.01.2021 r.

2. Organizacja Wydarzenia

- 2.1. Organizator ogłasza Wydarzenie, sprawuje nadzór nad jego prawidłowym przebiegiem i zapewnia obsługę organizacyjną Komisji Konkursowej podczas Hackathonu.
- 2.2. Informacje o Wydarzeniu oraz Regulamin są opublikowane na stronie internetowej Wydarzenia, tj. na stronie: www.dih4.ai/hack4environment-8-9-01-2021/ i/lub w mediach społecznościowych Wydarzenia: www.facebook.com/events/131234168572046

3. Warunki uczestnictwa w Wydarzeniu

- 3.1. Udział w Wydarzeniu jest dobrowolny i bezpłatny.
- 3.2. Uczestnikami Wydarzenia mogą być osoby pełnoletnie oraz osoby niepełnoletnie, pod warunkiem uzyskania zgody opiekuna prawnego.
- 3.3. Warunkiem przystąpienia do Wydarzenia jest wcześniejsza rejestracja za pośrednictwem formularza dostępnego na stronie internetowej Wydarzenia, tj. na stronie: www.dih4.ai/hack4environment-8-9-01-2021/ oraz w mediach społecznościowych www.facebook.com/events/131234168572046. Rejestracja na Wydarzenie jest otwarta od dnia **17 grudnia 2020 r. do 4 stycznia 2021 r.** Uczestnicy zgłoszeni po tym czasie nie będą mogli wziąć udziału w Wydarzeniu.
- 3.4. Informacje dotyczące kanału komunikacyjnego oraz inne niezbędne wytyczne zostaną przesłane przez Organizatora do Uczestników drogą mailową.

4. Warunki uczestnictwa w Hackathonie

- 4.1. W Hackathonie mogą brać udział grupy (zwane dalej *Drużyną*) złożone z od 1 do 5 osób (zwanymi dalej *Uczestnikami Hackathonu*).

- 4.2. Każda Drużyna musi wybrać spośród Uczestników kapitana Drużyny (zwanego dalej *Kapitanem*).
- 4.3. Podczas rejestracji wymagane jest podanie adresu mailowego do Kapitana Drużyny.
- 4.4. Na początku Hackathonu, w dniu **08 stycznia 2021 r. o godzinie 17.00 CEST** co najmniej jedna osoba z Drużyny jest zobowiązana do udziału w spotkaniu informacyjnym, które odbędzie się za pośrednictwem wybranej przez Organizatora platformy komunikacyjnej. Dokładne informacje dotyczące uczestnictwa zostaną przesłane do Kapitana Drużyny.
- 4.5. Organizator powołuje Komisję Konkursową (zwaną dalej *Komisją*), która wyłoni laureatów: I, II i III miejsca w poszczególnych kategoriach.

5. Przebieg Hackathonu

- 5.1. Podczas Hackathonu Uczestnicy będą mieli możliwość realizacji jednego, wybranego spośród dwóch, zadań.
- 5.2. Wyboru zadania należy dokonać przy rejestracji Drużyny.
- 5.3. Organizator nie zapewnia uczestnikom stanowisk komputerowych, ani komputerów przenośnych.
- 5.4. Skrócone treści zadań zostaną opublikowane do dnia **18 grudnia 2020 r.** za pośrednictwem mediów społecznościowych i strony www. Dokładna treść zostanie także wysłana do Kapitanów Drużyn na podany przy rejestracji adres mailowy.
- 5.5. Drużyna ma czas na wykonanie Zadania **od 8 stycznia 2021 r. od godziny 17.00 CEST do dnia 9 stycznia 2021 r. do godziny 17.00 CEST.** Ukończenie Zadania po tym terminie skutkuje dyskwalifikacją Drużyny.
- 5.6. W przypadku rozwiązania Zadania przez wszystkich uczestników Hackathonu przed upływem przewidzianego czasu, Hackathonu może ulec skróceniu.
- 5.7. Warunkiem wzięcia udziału w Konkursie jest przedstawienie materiału filmowego pokazującego rozwiązanie Zadania **do godziny 17.30 CEST w dniu 9 stycznia 2021 r.**
 - 5.7.1. Materiał filmowy nie może trwać dłużej niż 10 minut
 - 5.7.2. Materiał filmowy musi przedstawiać nagranie z wykonywania Zadania, implementacji oraz cechy rozwiązania Zadania.
 - 5.7.3. Materiał filmowy musi zostać przekazany Organizatorowi zgodnie z instrukcją przekazaną Uczestnikom najpóźniej w momencie rozpoczęcia Hackathonu.
- 5.8. Uczestnicy Konkursu są zobowiązani na prośbę Organizatora do połączenia się z nim za pośrednictwem Internetu i przedstawienia Organizatorowi raportu z postępu prac.

- 5.9. Informacje dotyczące kanału komunikacyjnego oraz inne niezbędne wytyczne zostaną przesłane przez Organizatora do Kapitana Drużyny drogą mailową.
- 5.10. Rozwiązanie zadania musi być pracą własną, nigdzie wcześniej niepublikowaną, nieobciążoną roszczeniami osób trzecich i musi zostać wykonane w trakcie trwania Hackathonu.
- 5.11. Wyniki Hackathonu zostaną opublikowane w dniu **9 stycznia 2021 r. o godzinie 20.00 CEST** za pomocą mediów społecznościowych Wydarzenia. Laureaci Konkursu zostaną ponadto poinformowani o wynikach Hackathonu za pośrednictwem poczty elektronicznej.

6. Ocena i nagrody

- 6.1. Nadesłane Prace Konkursowe zostaną ocenione przez Komisję. Komisja dokona oceny spełnienia warunków formalnych uczestnictwa w Hackathonie, następnie prace będą oceniane zgodnie z kryteriami: czytelne odniesienie do tematu, kreatywność myślenia, walory estetyczne, pomysłowość, skomplikowanie rozwiązania, umiejętności oraz ogólna ocena drużyny.
- 6.2. W skład Komisji wchodzi przedstawiciele Organizatora.
- 6.3. Zadaniem Komisji jest ocena Prac Konkursowych i wyłonienie spośród Uczestników Hackathonu laureatów Hackathonu.
- 6.4. Decyzje Komisji są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
- 6.5. Z przebiegu prac Komisji zostanie sporządzony protokół zawierający wyniki głosowania oraz dane osobowe laureatów Konkursu.
- 6.6. Pracami Komisji kieruje Przewodniczący, będący przedstawicielem Organizatora.
- 6.7. Organizator ustanawia nagrody dla laureatów Konkursu w postaci nagród rzeczowych i pieniężnych o wartości nieprzekraczającej łącznie 30 000 zł.
- 6.8. Kwota nagród pieniężnych, wskazanych w ust. 7 przed wypłaceniem jest kwotą pomniejszoną o zryczałtowany podatek dochodowy, zgodnie z przepisami ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (Dz.U. z 2019 r. poz. 1387).
- 6.9. Nagrody rzeczowe zostaną przekazane laureatom za pośrednictwem poczty, po uprzednim kontakcie w sprawie ustalenia adresu wysyłki oraz warunków przekazania nagród. W przypadku, gdy którąkolwiek z nagród pieniężnych, określonych w ust. 7 zdobędzie Zespół, o którym mowa w § 4 ust. 1, nagroda zostanie proporcjonalnie podzielona i wypłacona każdemu z członków nagrodzonej Drużyny na rachunki bankowe wskazane przez poszczególnych członków Drużyny w kwocie stanowiącej iloraz kwoty nagrody i liczby członków nagrodzonej Drużyny.

7. Zgoda na publikację

- 7.1. Prace Uczestników Hackathonu zostaną opublikowane w mediach społecznościowych Wydarzenia i Organizatora.
- 7.2. Uczestnictwo w Hackathonie oznacza wyrażenie zgody na publikację podstawowych informacji na temat Uczestników tj. tytułu Pracy Konkursowej, nazwy drużyny, nazwy Uczelni lub Instytucji, zdjęć, filmów oraz zajętego miejsca przez Organizatorów i Partnerów Wydarzenia bez konieczności informowania o tym Uczestników.

8. Prawa autorskie

- 8.1. Stosownie do art. 921 § 3 Kodeksu cywilnego autorskie prawa majątkowe do nagrodzonych w Hackathonie rozwiązań, stanowiących rozwiązanie Zadania, przechodzą na Organizatora w chwili wydania nagród.
- 8.2. Odmowa przez indywidualnych Uczestników Hackathonu lub Uczestników Hackathonu – członków Drużyny zawarcia umowy dotyczącej przeniesienia na Organizatora 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.

9. Przetwarzanie danych osobowych

- 9.1. Przebieg Wydarzenia oraz wchodzących w jego skład Hackathonu i Prelekcji będzie podlegać utrwalaniu przez Organizatorów w postaci obrazów cyfrowych, w związku z czym istnieje możliwość utrwalenia danych biometrycznych w postaci wizerunków Uczestników.
- 9.2. Obrazy te mogą podlegać rozpowszechnieniu w mediach oraz być wykorzystywane w celach marketingowych i informacyjnych.
- 9.3. Zgłoszenie Uczestnika do Wydarzenia jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody przez Uczestnika na przetwarzanie swoich danych osobowych w rozumieniu przepisów Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych), tzw. RODO, w celu promocji Wydarzenia i działalności Organizatorów. Zasady przetwarzania danych osobowych Uczestników określone są w Klauzuli Informacyjnej RODO, stanowiącej załącznik nr 1 do Regulaminu.

10. Postanowienia końcowe

- 10.1. Zasady przeprowadzenia Konkursu określa niniejszy Regulamin. Wszelkie informacje o Wydarzeniu dostępne w materiałach reklamowych mają

jedynie charakter informacyjny. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy prawa powszechnie obowiązującego, w tym w szczególności Kodeksu cywilnego oraz ustawy o ochronie danych osobowych.

- 10.2. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Hackathonu w przypadku nadesłania małej ilości zgłoszeń.
- 10.3. Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia czasu trwania Hackathonu na skutek prośby Kapitana Drużyny.
- 10.4. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Wydarzenia w przypadku wystąpienia przyczyn niezależnych od Organizatora.
- 10.5. Uczestnik biorący udział w Wydarzeniu potwierdza, iż zapoznał się z postanowieniami niniejszego Regulaminu, i że w pełni je akceptuje.
- 10.6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne poniesione szkody przez Uczestników podczas trwania Wydarzenia.
- 10.7. Organizator zastrzega sobie prawo do edycji Regulaminu Wydarzenia i zobowiązuje się do umieszczenia aktualnej wersji Regulaminu na stronie www oraz w mediach społecznościowych, wymienionych w §2 ust.2 oraz poinformowania Uczestników o zmianach, jednak nie później niż 7 dni przed rozpoczęciem Wydarzenia