

Regulamin Konkursu „VR Hackathon 2018 Poznań”

§1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki, na jakich odbywa się wydarzenie pod nazwą „VR Hackathon 2018 Poznań”, zwane dalej „Hakatonem”.
2. Hakaton odbędzie się w dniach 17-19 czerwca 2018 roku w budynku Centrum Edukacyjnego Usług Elektronicznych Uniwersytetu Ekonomicznego w Poznaniu, znajdującym się przy ul. Towarowej 55, 60-896 Poznań.
3. Organizatorem Hakatonu jest Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu z siedzibą al. Niepodległości 10, 61-875 Poznań, zwany dalej Organizatorem.
4. Partnerami organizacyjnymi Hakatonu są:
 - Politechnika Poznańska z siedzibą na pl. Marii Skłodowskiej-Curie 5, 60-965 Poznań;
 - Instytut Chemii Bioorganicznej PAN Poznańskie Centrum Superkomputerowo-Sieciowe z siedzibą na ul. Jana Pawła II 10, 61-139 Poznań;
 - ART Advanced Realtime Tracking GmbH z siedzibą pod adresem: Am Oeferl 6, 82362 Weilheim i.OB, Niemcy.
5. Nagrody dla Uczestników Hakatonu będą pochodziły ze środków przekazanych przez:
 - Capgemini z siedzibą na ul. Kolorowa 6, 60-320 Poznań;
 - Beyond.pl Sp. z o.o. z siedzibą na ul. Dziadoszańskiej 9, 61-248 Poznań;
 - R22 z siedzibą na ul. Roosevelta 22, 60-829 Poznań;
 - SALT AND PEPPER Software GmbH & Co. KG z siedzibą Kaffee-Partner-Allee 5 D-49090 Osnabrück, Niemcy.
6. Informacje nt. Hakatonu zostały zamieszczone na stronie internetowej pod adresem: <https://web3d2018.web3d.org/vr-hackathon/>.
7. Celem Hakatonu jest opracowanie projektów nowych aplikacji komputerowych (zwanymi dalej „Projektami”) w dziedzinie wirtualnej i wzbogaconej rzeczywistości służących rozwiązaniu zadań określonych w poszczególnych kategoriach konkursowych (ang. Challenges) na stronie internetowej Hakatonu.
8. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany, dodania i usunięcia kategorii konkursowych, zarówno przed jak i w trakcie trwania Hakatonu.
9. Przystępując do Hakatonu, Uczestnik musi zapoznać się z treścią niniejszego Regulaminu. Poprzez zgłoszenie uczestnictwa w Hakatonie, Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania zasad zawartych w Regulaminie, jak również potwierdza, iż spełnia wszystkie warunki, które są wymagane do udziału w Hakatonie.

§2 Zasady i warunki udziału

1. Udział w Hakatonie jest dobrowolny i bezpłatny.
2. W Hakatonie może uczestniczyć każda osoba pełnoletnia.
3. Osoba niepełnoletnia może uczestniczyć w Hakatonie za zgodą opiekuna prawnego wyrażoną w formie pisemnej.
4. Warunkiem udziału w Hakatonie jest zgłoszenie się za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie internetowej: <https://www.eventbrite.com/e/vr-hackathon-poznan-poland-registration-44681371184>.

Zgłoszenia będą przyjmowane do niedzieli 17 czerwca 2018 roku do g. 21:00.

5. Organizator będzie przyjmować zgłoszenia indywidualne. Liczba Uczestników jest ograniczona do 100 osób. O dopuszczeniu do udziału w Hakatonie decyduje kolejność zgłoszeń. Organizator może podjąć decyzję o zwiększeniu liczby osób dopuszczonych do udziału w Hakatonie powyżej limitu 100 osób.
6. W Hakatonie konkurują ze sobą Zespoły składające się minimalnie z 1 a maksymalnie z 5 Uczestników. Skład każdego z Zespołów określa organizator, przydzielając do niego poszczególnych Uczestników. Każdy Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu. Organizator może powołać Zespół z inną liczbą uczestników niż wskazana w zdaniu pierwszym jeśli będzie tego wymagała całkowita liczba Uczestników Hakatonu lub jeśli będzie tego wymagała specyfika rozwiązywanego przez dany Zespół zadania konkursowego.
7. Każdy Zespół wskazuje kategorię konkursową, w której zamierza konkurować w terminie do 18 czerwca 2018 do g. 12:00. Każdy Zespół może konkurować tylko w jednej kategorii.
8. Organizator zastrzega sobie prawo wykluczenia Uczestnika z Hakatonu w przypadku:
 - a) nieprzestrzegania Regulaminu;
 - b) podania przez Uczestnika nieprawdziwych danych;
 - c) naruszenia przepisów obowiązującego prawa.
9. Nie ma możliwości zdalnego udziału w Hakatonie.
10. Uczestnik biorący udział w Hakatonie:
 - a) w trakcie Hakatonu będzie przestrzegać Regulaminu oraz przepisów powszechnie obowiązującego prawa;
 - b) wyraża zgodę na otrzymywanie od Organizatora korespondencji na adres mailowy podany w formularzu zgłoszeniowym;
 - c) wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych przez Organizatora w celach związanych z przeprowadzeniem Hakatonu i przekazaniem nagród. W przypadku Uczestników niepełnoletnich zgodę powinien wyrazić opiekun prawny Uczestnika;
 - d) nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych do uczestnictwa w Hakatonie;
 - e) w przypadku otrzymania nagrody, prawa majątkowe do wyników swoich prac w Hakatonie przenosi na Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu;
 - f) opracowane przez Uczestnika Projekty będą spełniać wymogi powszechnie przyjętych zasad moralnych, jak również nie będą zawierać treści nieodpowiednich dla osób poniżej 18 roku życia, w szczególności rasistowskich, erotycznych, brutalnych, kontrowersyjnych obyczajowo ani w żaden inny sposób nie będą naruszać przepisów powszechnie obowiązującego prawa oraz godzić w dobra osobiste, autorskie prawa majątkowe i osobiste, a także jakiegokolwiek inne prawa własności intelektualnej osób trzecich;
 - g) w przypadku zgłoszenia przez osoby trzecie roszczeń wobec Organizatora, związanych z udziałem Uczestnika w Hakatonie (w szczególności z tytułu naruszenia praw autorskich albo dóbr osobistych), zobowiązuje się do wyjaśnienia wszystkich wątpliwości, dobrowolnego zaspokojenia słusznych roszczeń tej osoby trzeciej i wstąpienia w miejsce Organizatora do ewentualnego sporu sądowego;

- h) wyraża zgodę na utrwalenie i wykorzystanie swojego wizerunku i głosu w materiałach fotograficznych i audiowizualnych w celach promocji Hakatonu i informacji o nim, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych i bez obowiązku zapłaty mu wynagrodzenia;
 - i) zobowiązuje się do przestrzegania zasad bezpieczeństwa, przepisów BHP i Ppoż. obowiązujących na terenie obiektu, w którym organizowany jest Hakaton.
11. Uczestnik biorący udział w Hakatonie składa oświadczenie, że zapoznał się z treścią i akceptuje Regulamin Konkursu VR Hackathon 2018.

§3 Przebieg Hakatonu

1. Hackathon rozpocznie się 17 czerwca 2018 roku o godz. 17:00, a zakończy się 19 czerwca 2018 roku o godz. 18:00. Organizator ma prawo zmienić termin zakończenia Hakatonu.
2. Program Hakatonu znajduje się na stronie internetowej Hakatonu.
3. Organizator w trakcie Hakatonu zapewni Uczestnikom:
 - a) miejsce do pracy;
 - b) sprzęt i oprogramowanie służące do rozwiązywania zadań konkursowych – według uznania Organizatora;
 - c) dostęp do internetu;
 - d) zasilanie elektryczne;
 - e) wyżywienie oraz napoje;
 - f) wsparcie Mentorów.
4. Uczestnicy opracują Projekty konkursowe w trakcie trwania Hakatonu wspólnie z pozostałymi członkami Zespołu i Mentorami, bez angażowania innych osób.
5. Uczestnicy rozwiązują zadania konkursowe posługując się sprzętem i oprogramowaniem wskazanym przez Organizatora.
6. Organizator może pozwolić Uczestnikom na wykorzystanie ich własnego sprzętu i oprogramowania. Organizator nie zapewnia nadzoru nad mieniem Uczestników, w szczególności nad sprzętem i oprogramowaniem. Uczestnicy mogą korzystać wyłącznie z oprogramowania legalnie nabytego albo rozpowszechnianego na zasadach licencyjnych umożliwiających jego wykorzystanie w Hakatonie.
7. Rozwiązując zadania konkursowe, Zespoły tworzą Projekty od podstaw. W uzasadnionych przypadkach, Organizator może zwolnić Zespół z tej reguły. W takim przypadku ocenie podlegają elementy zmienione w Projekcie w czasie trwania Hakatonu.
8. Organizator rezerwuje sobie prawo do sprawdzenia, czy cały Projekt lub jego część podlegająca ocenie (z wyłączeniem gotowych, powszechnie dostępnych i legalnych bibliotek) został przez Zespół opracowany w ramach Hakatonu.
9. Mentorem jest osoba specjalizująca się w określonej tematyce poruszanej w zadaniu konkursowym rozwiązywanym przez Zespół. Zadaniem Mentora w czasie Hakatonu jest wsparcie Zespołu, udzielanie porad oraz odpowiedzi na pytania według własnego uznania. Mentor nie ponosi odpowiedzialności za wykonane Projekty, ani za ich ocenę.
10. Prezentacja Projektów opracowanych przez poszczególne Zespoły odbędzie się 19 czerwca 2018 roku o godz. 18:00. Organizator może zmienić ten termin.

11. Przed przedstawieniem opracowanego Projektu do oceny, Uczestnicy wgrają kod źródłowy do wskazanego przez Organizatora cyfrowego repozytorium (np. devpost).

§4 Wybór laureatów oraz przyznanie nagród

1. Projekty opracowane przez Uczestników zostaną ocenione przez Jury składające się z osób zaproszonych przez Organizatora. Członkami Jury mogą być Mentorzy.
2. Skład Jury jest podany w osobnym dokumencie.
3. Czas na prezentację Projektu przed Jury wynosi maksymalnie 15 minut dla każdego Zespołu.
4. Projekty opracowane przez Zespoły będą oceniane przez Jury na podstawie następujących kryteriów:
 - g) trafności rozwiązania zadania konkursowego;
 - h) oryginalności rozwiązania;
 - i) użyteczności rozwiązania;
 - j) kompletności rozwiązania;
 - k) strony wizualnej.
5. Jury poda ostateczne wyniki oceny prac konkursowych w postaci rankingu Projektów dla każdej z kategorii konkursowych. Każdy z Projektów będzie oceniany tylko w jednej kategorii.
6. Organizator zastrzega sobie prawo nieprzyznania nagrody w kategorii, jeżeli Projekty zgłoszone w tej kategorii nie będą spełniać oczekiwań Organizatora odnośnie do jakości Projektów.
7. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
8. Jury przyzna nagrody członkom zwycięskich Zespołów. Informacje o nagrodach dostępne są na stronie internetowej Hakatonu.
9. Nagrody będą miały postać finansową, rzeczową lub płatnych staży oferowanych przez partnerów organizacyjnych Hakatonu.
10. Uczestnicy wchodzący w skład Zespołu, który otrzymał nagrodę, we własnym zakresie ustalają swój udział w pracy nad rozwiązaniem zadania konkursowego i w formie pisemnej przekazują tę informację Organizatorowi.
11. Nagrody rzeczowe nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny ani na inną nagrodę. Uczestnik nie ma możliwości przekazania prawa do nagrody osobie trzeciej. Rezygnacja z części nagrody oznacza rezygnację z całości nagrody.
12. Uczestnicy będący członkami zwycięskich Zespołów, którzy wygrali nagrodę pieniężną, zobowiązują się do podania swojego adresu oraz numeru rachunku bankowego, na który ma zostać przekazana nagroda.
13. Organizator Hakatonu nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości odbioru nagrody przez Uczestnika z przyczyn leżących po stronie Uczestnika.
14. Jeżeli odbiór nagrody przez Uczestnika będzie się wiązać z koniecznością odprowadzenia podatku, Organizator potrąci wartość tego podatku z przyznanej Uczestnikowi nagrody pieniężnej, natomiast przekazanie nagrody rzeczowej poprzedzone będzie wpłatą Organizatorowi odpowiedniej kwoty podatku przez nagrodzonego Uczestnika.

§5 Postanowienia końcowe

1. W uzasadnionych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tytułu zmiany daty odbycia się Hakeratonu, a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
3. Osoby nietrzeźwe, będące pod wpływem alkoholu lub środków odurzających oraz osoby stanowiące zagrożenie dla porządku publicznego nie będą wpuszczone na teren, na którym odbywa się Hakeraton i zostaną wykluczone z udziału w Hakeratonie.
4. W budynku, w którym odbędzie się Hakeraton obowiązuje całkowity zakaz palenia.
5. Udostępnione przez organizatora media, urządzenia oraz systemy i programy komputerowe nie mogą być użyte do celów innych niż do udziału w Hakeratonie.
6. Niniejszy regulamin wchodzi w życie z dniem jego opublikowania.