

# Regulamin Hackathonu organizowanego przez Schenker Technology Solution Center (WARSAW) sp. z o.o.

## § 1

### POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin określa warunki i zasady na jakich odbywa się wydarzenie pod nazwą Code4Schenker, zwane dalej Hackathonem.
2. Hackathn organizuje SCHENKER TECHNOLOGY CENTER (WARSAW) Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie (02-092) przy ul. Żwirki i Wigury 16C, wpisaną do Rejestru Przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem 0000678472, NIP: 522-309-23-84, REGON: 367311550, posiadającą kapitał zakładowy w wysokości 2 800 000,00 PLN, zwany dalej Organizatorem.
3. Hackathon organizowany jest w dniach 19-20 maja 2018 r., w siedzibie głównej Organizatora, przy ul. Żwirki i Wigury 16C.
4. Motywem przewodnim Hackathonu jest udział pasjonatów programowania, zarówno adeptów jak i praktyków, i tworzenie rozwiązań programistycznych na temat ogłoszony po otwarciu wydarzenia.
5. Technologią wykonania projektu w ramach Hackathonu jest dowolna.
6. Ideą Hackathonu jest przekształcenie w czasie nie dłuższym niż 24 godziny pomysłu w gotowy produkt lub przynajmniej działający prototyp. Hackathon nie jest przeznaczony dla promocji produktów lub do prezentowania rozbudowy o nowe funkcje produktów już istniejących. Wymagana jest możliwość udokumentowania, np. z wykorzystaniem systemu kontroli wersji jak Github lub Bitbucket, że kod rozwiązania powstał podczas Hackathonu.
7. Produktem w szczególności może być:
  - a. program samodzielny (*desktop*),
  - b. aplikacja mobilna,
  - c. strona www,
  - d. gra komputerowa,
  - e. gra mobilna.

## § 2

### ZASADY I WARUNKI UDZIAŁU

2. Udział w Hackathonie jest bezpłatny, dobrowolny i otwarty.
3. Informację o rozpoczęciu naboru Uczestników Organizator upowszechnia za pomocą własnych kanałów promocji (strony www, media społecznościowe, mejling do zainteresowanych osób i instytucji itp.).
4. W Hackathonie może uczestniczyć każda osoba pełnoletnia, zwana dalej Uczestnikiem, posiadająca adekwatną do specyfiki Hackathonu wiedzę i umiejętności, w szczególności z zakresu programowania aplikacji, tworzenia modeli biznesowych i projektowania graficznego.
5. Uczestnik stwierdza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych aby mógł uczestniczyć w Hackathonie. Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność z tego tytułu.

6. Warunkiem udziału w Hackathonie jest uzupełnienie formularza zgłoszeniowego zamieszczonego na stronie [www.dbschenker.pl/code4schenker](http://www.dbschenker.pl/code4schenker) oraz akceptacja postanowień niniejszego regulaminu. Zgłoszenie jest rozumiane jako akceptacja niniejszego regulaminu.
7. W Hackathonie mogą wziąć udział pojedyncze osoby.
8. Dopuszcza się możliwość tworzenia zespołów w trakcie Hackathonu.
9. Maksymalna liczba osób, która może wziąć udział w Hackathonie wynosi 40.
10. O przyjęciu do konkursu decyduje kolejność zgłoszeń lub decyzja Organizatora.

### § 3

#### PRZEBIEG HACKATHONU

1. Hackathon odbędzie się dnia 19 maja 2018 r. od godziny 12.00 do godziny 12.00 dnia następnego.
2. Organizator w trakcie Hackathonu zapewni:
  - a. dostęp do Internetu za pomocą zabezpieczonej sieci Wi-Fi,
  - b. sprzęt w postaci laptopa - Procesor i5 lub i7  
Pamięć 8GB lub 16GB  
Dysk 120GB SSD lub 240GB SSD  
Matryca 15" lub 17"  
System Windows 10 Professional  
Karta graficzna np. nVidia Quadro K2100M
  - c. zasilanie elektryczne,
  - d. wyżywienie oraz napoje w ograniczonym zakresie,
  - e. wsparcie merytoryczne mentorów posiadających adekwatne kompetencje,
  - f. stoły i krzesła dla Uczestników, Jury i mentorów,
  - g. projektor multimedialny wraz z komputerem i niezbędnym oprogramowaniem przeznaczonym do prezentacji projektów,
3. W pozostałym zakresie każdy Uczestnik ma możliwość do korzystania z własnego sprzętu oraz innych niezbędnych mu do udziału w Hackathonie narzędzi.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione, zgubione lub skradzione podczas Hackathonu.
5. Uczestnicy są zobowiązani przestrzegać zasad bezpieczeństwa, przepisów BHP i ppoż. obowiązujących na terenie obiektu, w którym organizowany jest Hackathon. Każdy z Uczestników otrzyma od Organizatora opaskę na rękę, którą zobowiązany jest nosić do końca trwania konkursu.
6. Uczestników Hackathonu obowiązuje zakaz wnoszenia i spożywania alkoholu oraz substancji psychoaktywnych. Na terenie biura Organizatora obowiązuje całkowity zakaz palenia poza wyznaczonymi strefami. Wyjście na zewnątrz w godzinach od 12.00-12.00 będzie możliwe w przedziałach czasowych podanych przez Organizatora lub dowolnej formie ustalonej przez Organizatora.
7. Organizator zastrzega, że udostępnione media, urządzenia oraz systemy i programy komputerowe nie mogą być użyte do celów innych niż do udziału w Hackathonie.

### § 4

#### ZASADY OCENY, WYBÓR ZWYCIĘZCÓW ORAZ PRYZNANIE NAGRÓD

1. Po zakończeniu Hackathonu Uczestnicy zaprezentują swoje prace, następnie Jury powołane przez Organizatora Hackathonu wybierze 3 (trzy) najlepsze prace za pomocą głosowania, które

oceni według następujących kryteriów:

- a. gotowość produktu w postaci działającego programu lub jego prototypu,
  - b. pomysłowość,
  - c. kreatywność,
  - d. oryginalność,
  - e. użyteczność,
  - f. unikalność zaprezentowanych prac.
2. Prezentacja projektu powstałego w ramach Hackathonu będzie trwała 5 minut i dodatkowo 5 min na pytania od Jury.
  3. Przygotowane projekty zostaną ocenione przez Jury, w skład którego wejdą osoby reprezentujące Organizatora. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
  4. Zgłoszony do oceny projekt musi bazować na pracy własnej Uczestników (nie dopuszcza się korzystania z pomocy zewnętrznej).
  5. W ramach Hackathonu mogą zostać przyznane nagrody rzeczowe w razie ich ufundowania przez Organizatora i sponsorów.
  6. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny, ani na inną nagrodę.

#### § 5

#### WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA

1. Właścicielami wszelkich praw własności intelektualnej do prac i utworów stworzonych podczas Hackathonu jest Organizator.
2. Uczestnik poświadcza, iż jest autorem lub współautorem wszelkich prac wykonanych podczas Hackathonu oraz, że prace te nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich. Uczestnik oświadcza, iż bierze na siebie wszelką odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich, kierowanych wobec Organizatora, które powstałyby w związku z udziałem w Hackathonie.
3. Uczestnik udziela Organizatorom zgody na wykorzystanie bez wynagrodzenia wszelkich fotografii ukazujących projekty, które zostały stworzone w trakcie trwania Hackathonu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych.

#### § 5

#### OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorem danych osobowych Uczestników w rozumieniu ustawy z 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych jest Organizator.
2. Poprzez zgłoszenie udziału w Hackathonie Uczestnik oraz we właściwym przypadku jego opiekun prawny wyraża zgodę i upoważnia Organizatora do przetwarzania jego danych osobowych zawartych w formularzu rejestracji w zbiorze danych właściwym dla celów związanych z organizacją i przebiegiem Hackathonu.
3. Uczestnik może zastrzec występowanie w Hackathonie pod pseudonimem, z tym że nie uchylbia to konieczności podania do wiadomości Organizatora faktycznych danych osobowych.
4. Uczestnik poprzez udział w Hackathonie udziela zezwolenia na utrwalenie i wykorzystanie swojego wizerunku i głosu w materiałach foto, audio i wideo w celach promocyjnych, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych oraz bez wynagrodzenia.

#### § 6

#### POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W uzasadnionych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień ni-

- niejszego regulaminu.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności wynikającej z odwołania lub zmiany daty Hackathonu a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
  3. Poprzez zgłoszenie udziału w Hackathonie Uczestnik akceptuje i zobowiązuje się do przestrzegania postanowień niniejszego regulaminu.
  4. Wszelkie naruszenia niniejszego regulaminu a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych lub naruszenie przepisów obowiązującego prawa upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika z udziału w Hackathonie.
  5. Niniejszy regulamin wchodzi w życie z dniem jego zatwierdzenia.