

Regulamin Hackathonu „EDC Hackathon 2019” (dalej: „Regulamin”)

§ 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

- 1) Niniejszy Regulamin określa warunki uczestnictwa oraz zasady konkursu „EDC Hackathon 2019” (dalej: „**Hackathon**”).
- 2) Organizatorem Hackathonu są **General Electric Company Polska Sp. z o.o.** z siedzibą na Al. Krakowskiej 110/114, 02-256 Warszawa (NIP: 526-103-08-24, Regon: 011165913, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców pod numerem KRS: 0000073794 prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego) oraz **Sieć Badawcza Łukasiewicz - Instytut Lotnictwa** z siedzibą na Al. Krakowskiej 110/114, 02-256 Warszawa (NIP: 525-000-84-94, REGON: 000037374, wpisany do Rejestru Przedsiębiorców pod nr KRS: 0000034960 prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego) (dalej „**Organizatorzy**”).
- 3) Hackathon jest wydarzeniem całonocnym, które odbędzie się w siedzibie Organizatorów w dniach 11-12 października 2019 r. i trwać będzie wraz z przerwami od godziny 17:00 dnia 11 października 2019 r. (piątek) do godziny 17:00 dnia 12 października 2019 r. (sobota).

§ 2 ZASADY I WARUNKI UDZIAŁU

- 1) W Hackathonie może wziąć udział osoba fizyczna, która:
 - a) w terminie zgłoszenia jest pełnoletnia i posiada pełną zdolność do czynności prawnych,
 - b) nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby uczestniczyć w Hackathonie jako wydarzeniu całonocnym,
 - c) wypełniła do dnia 31 sierpnia 2019 r. formularz zgłoszeniowy dostępny pod adresem: <http://www.edc.pl/hackathon>,
 - d) zaakceptowała Regulamin poprzez odpowiednie oznaczenie pola wyboru (check-box) na stronie <http://www.edc.pl/hackathon>,
 - e) nie jest zatrudniona w jakiegokolwiek formie w firmie organizującej lub powiązanej z Organizatorami,
 - f) otrzymała od Organizatorów potwierdzenie zakwalifikowania się do Hackathonu,
 - g) stawiała się punktualnie w miejscu i terminie organizacji Hackathonu, oraz
 - h) przyniesie ze sobą własny sprzęt komputerowy (laptop) ze wstępnie skonfigurowanym środowiskiem zgodnie ze specyfikacją techniczną zamieszczoną na stronie <http://www.edc.pl/hackathon>,
(dalej: „Uczestnik”).
- 2) Liczba miejsc dla Uczestników jest ograniczona do 16. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość kwalifikacji Uczestników na podstawie informacji zawartych w formularzu zgłoszeniowym oraz dowolnego przypisania ich do poszczególnych zespołów, jeśli zaistnieje taka potrzeba. Liczba zespołów zostaje wstępnie oszacowana na 4, ale może ulec zmianie. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość zwiększenia liczby miejsc w Hackatonie.
- 3) Potwierdzenie zakwalifikowania do udziału w Hackathonie zostanie przesłane drogą mailową Uczestnikom przez Organizatorów najpóźniej w dniu 15 września 2019 roku.
- 4) Z uwagi na możliwość rezygnacji Uczestnika z Hackathonu zostanie stworzona lista rezerwowa, umożliwiająca uzupełnienie brakującego miejsca w zespole.
- 5) Organizator zastrzega możliwość rejestracji przebiegu Hackatonu za pomocą technik audio i/lub video zgodnie z art. 81 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
- 6) Uczestnik w formie odrębnego oświadczenia wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych, w tym na utrwalenie i wykorzystanie swojego wizerunku i głosu w materiałach foto i video z Hackathonu w celu uczestnictwa w nim oraz w celach promocyjnych w mediach internetowych i

tradycyjnych, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych. Wizerunek i głos Uczestnika będzie m.in. transmitowany w budynkach Organizatorów znajdujących się na terenie siedziby Instytutu Lotnictwa oraz na oficjalnym profilu EDC na portalu Facebook, ponadto Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wykorzystania wizerunku w wewnętrznych materiałach promocyjnych takich jak np. Newsletter.

§ 3 PRZEBIEG HACKATHONU

- 1) Celem Hackathonu jest stworzenie oprogramowania kontrolującego bezzałogowy statek powietrzny, tak aby był w stanie wykonać zadania określone w instrukcjach.
- 2) Podczas Hackathonu Organizatorzy pogrupują Uczestników w Zespoły (dalej: „Zespół”) w sposób zapewniający optymalny zakres kompetencji potrzebny Zespołowi do realizacji zadania. Jeżeli Zespół zgłoszony przez Uczestników będzie liczył 4 osoby, jego skład nie będzie zmieniany przez Organizatora.
- 3) Szczegółowy harmonogram przebiegu Hackathonu będzie opublikowany przez Organizatorów na stronie <http://www.edc.pl/hackathon> najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
- 4) Każdy z Uczestników jest zobowiązany przygotować pracę konkursową w ramach swojego Zespołu do godziny 17:00 12 października 2019 r..
- 5) Organizatorzy w trakcie Hackathonu zapewnią Uczestnikom:
 - a) stół i krzesła do pracy,
 - b) dostęp do Internetu za pomocą sieci Wi-Fi,
 - c) dostęp do stanowiska testowania proponowanego rozwiązania,
 - d) bezzałogowe pojazdy powietrzne przeznaczone do testowania proponowanego rozwiązania,
 - e) kontrolery bezzałogowych pojazdów powietrznych,
 - f) zasilanie elektryczne (5 gniazdek),
 - g) papier i przybory do pisania,
 - h) tablice typu flipchart,
 - i) wyżywienie oraz napoje,
 - j) miejsce do odpoczynku,
- 6) Organizatorzy będą w razie konieczności pełnić rolę arbitrów, zapewniając Uczestnikom równy czas dostępu do stanowiska testowego.
- 7) W pozostałym zakresie każdy Uczestnik może korzystać z własnego sprzętu, zasobów i oprogramowania oraz innych niezbędnych do udziału w Hackathonie narzędzi, których posiadanie uzyskał i z których korzysta w sposób zgodny z prawem,
- 8) Wszelkie informacje, dane oraz zasoby udostępniane przez Organizatorów nie mogą być użyte przez Uczestnika dla celów innych niż udział w Hackathonie, jak również nie mogą być użyte do działań na szkodę Organizatorów i innych podmiotów, w tym innych Uczestników biorących udział w Hackathonie.
- 9) Praca Zespołów będzie na bieżąco monitorowana przez członków Komisji. W przypadku stwierdzenia naruszenia niniejszego Regulaminu przez Uczestnika przewodniczący Komisji może podjąć decyzję o wykluczeniu Uczestnika z udziału w Hackathonie.
- 10) W trakcie trwania Hackathonu Organizatorzy mogą przerwać Uczestnikowi udział w Hackathonie i odmówić mu zgłoszenia oraz prezentacji pracy konkursowej, jeśli okoliczności realizacji pracy konkursowej lub jej treść Organizatorzy uznają za wskazujące na niezgodność z prawem, zasadami współżycia społecznego lub regułami Hackathonu, co oznacza równocześnie wykluczenie Uczestnika z dalszego udziału w Hackathonie.

§ 4 TEMATYKA I DOBÓR TECHNOLOGII

Docelowe rozwiązanie powinno być zaimplementowane poprzez środowisko programistyczne wskazane przez Organizatora. Organizator dostarcza bezzałogowe statki powietrzne, które będą zgodne ze środowiskiem programistycznym.

§ 5 KOMISJA KONKURSOWA

- 1) Nad przebiegiem Hackathonu czuwać będzie Komisja konkursowa powołana przez Organizatorów (dalej: „Komisja”).
- 2) Przewodniczącą Komisji powołują ze swojego grona członkowie Komisji konkursowej.
- 3) Skład Komisji zostanie podany przez Organizatorów najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.

§ 6 WYBÓR ZWYCIĘZCÓW

- 1) Do godziny 17:00 dnia 12 października 2019 r. Zespoły przedstawią swoje prace konkursowe w postaci:
 - a) demonstracji opracowanych rozwiązań zadań konkursowych przed Komisją,
 - b) kodów źródłowych proponowanych rozwiązań umieszczonych w publicznym repozytorium na serwerze GitHub.
- 2) Punktacja za poszczególne zadania na podstawie której Hackaton zostanie rozstrzygnięty będzie ogłoszona w dniu rozpoczęcia konkursu.
- 3) Ocena prac konkursowych odbędzie się 12 października 2019 r. w godzinach 17:00 – 20:00. W tym czasie Zespoły mogą być poproszone przez Komisję o przedstawienie dodatkowych informacji na temat swoich prac konkursowych.
- 4) Komisja przyzna punkty za wykonane prace konkursowe biorąc pod uwagę:
 - a) rozwiązanie problemu,
 - b) użyteczność rozwiązania,
 - c) kreatywność.
- 5) Decyzje Komisji są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
- 6) Wyniki Hackathonu zostaną ogłoszone dnia 12 października 2019 r.
- 7) Dla członków zwycięskiego Zespołu przewidziane są nagrody rzeczowe o wartości do 1899 zł na osobę.
- 8) Zwycięzcy nie mogą przenieść prawa do uzyskania nagrody na osoby trzecie.
- 9) Nagrody wręczone zostaną osobiście podczas ceremonii zakończenia Hackathonu.
- 10) Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny ani na inną nagrodę.
- 11) Autorzy nagrodzonych prac konkursowych dokonają ich prezentacji w siedzibie Organizatorów podczas ceremonii zakończenia Hackathonu.

§ 7 WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA

- 1) Właścicielem wszelkich praw własności intelektualnej do prac i utworów stworzonych podczas Hackathonu jest Uczestnik.
- 2) Uczestnik oświadcza, że wykonana przez niego praca konkursowa jest jego autorstwa lub współautorstwa i nie narusza jakichkolwiek praw osób trzecich.

§ 8 BEZPIECZEŃSTWO I ODPOWIEDZIALNOŚĆ

- 1) Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania niniejszego Regulaminu oraz poleceń porządkowych wydawanych przez przedstawicieli Organizatorów podczas Hackathonu. W zakresie bezpieczeństwa i porządku służby porządkowe Organizatorów oraz osoby przez niego wyznaczone mają prawo wydawać wiążące wskazówki i polecenia dla Uczestników Hackathonu.
- 2) Uczestnikom Hackathonu zabrania się zachowywania w sposób zagrażający bezpieczeństwu innych osób, w tym w szczególności wzniesienia fałszywych alarmów.
- 3) Organizatorzy są uprawnieni do wykluczenia z udziału w Hackathonie Uczestnika znajdującego się pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających, a także Uczestnika, którego zachowanie zakłóca przebieg Hackathonu lub zagraża bezpieczeństwu, zdrowiu lub życiu pozostałych Uczestników lub w inny sposób narusza prawo lub niniejszy Regulamin.

§ 9 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 1) Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 25.06.2019 roku.
- 2) Organizatorzy zastrzegają możliwość zmiany Regulaminu w każdym czasie i bez podania przyczyny poprzez zamieszczenie odpowiedniej informacji na stronie <http://www.edc.pl/hackathon>. Zmiana Regulaminu nie może naruszać praw nabytych Uczestników.
- 3) Reklamacje związane z przebiegiem Hackathonu Uczestnik powinien kierować na adres e-mail Organizatorów: hackathon@edc.pl lub pisemnie na adres Organizatorów. Reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatorów w terminie 14 dni kalendarzowych od dnia ich otrzymania. Decyzja o sposobie rozstrzygnięcia reklamacji ma charakter ostateczny i nie przysługuje od niej odwołanie a Organizatorzy informują Uczestnika o jej treści drogą elektroniczną.
- 4) Administratorami danych osobowych Uczestników są Organizatorzy. Dane osobowe w postaci imienia, nazwiska oraz adresu mailowego są przetwarzane w celu organizacji i realizacji Hackathonu zgodnie z niniejszym Regulaminem. Podstawę prawną przetwarzania danych osobowych Uczestników stanowi art. 6 ust. 1 lit. a) 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 (Dz. Urz. UE L 119 z 5.4.2016 r.). Dane osobowe będą przechowywane przez okres trwania Hackathonu, a po jego zakończeniu przez okres niezbędny do realizacji celów, o których mowa w § 2 ust. 5 niniejszego Regulaminu oraz przez okres niezbędny do wykonania obowiązków określonych w przepisach prawa. Uczestnikowi przysługuje prawo do żądania od administratora dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania oraz prawo do przenoszenia danych, a także wniesienia skargi do organu nadzorczego. Zgoda na przetwarzanie danych osobowych może być cofnięta w dowolnym momencie, bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem. Podanie danych osobowych jest niezbędne do wzięcia udziału w Hackathonie. Administratorzy na podstawie przetwarzanych danych osobowych nie będą dokonywać profilowania ani zautomatyzowanego podejmowania decyzji.

Dane kontaktowe inspektora ochrony danych, adres e-mail: iod@ilot.edu.pl W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają przepisy prawa powszechnie obowiązującego w Rzeczypospolitej Polskiej.