

**Regulamin Hacathonu programistycznego w ramach Wydarzenia  
„HACKATHON DANONE AI MASTERS OPOLE 2019”**

**§ 1.**

**POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Hackathon programistyczny (dalej jako Hackathon) w ramach Wydarzenia „HACKATHON DANONE AI MASTERS OPOLE 2019” organizowany jest przez Park Naukowo-Technologicznego w Opolu sp. z o.o. (dalej jako PNT) we współpracy z Nutricia Zakłady Produkcyjne sp. z o. o. (dalej jako „Nutricia”), która jako spółka należąca do grupy spółek Danone reprezentuje globalną markę Danone w ramach Wydarzenia.
2. Hackathon programistyczny odbywać się będzie w dniach 12-13 kwietnia 2019 r.
3. Konferencja poprzedzająca w Hackathon programistyczny odbędzie się w dniu 7 marca 2019 r.
4. Nie jest możliwy zdalny udział w Hackathonie programistycznym.

**§ 2.**

**WARUNKI UCZESTNICTWA W WYDARZENIU**

1. W Hackathonie mogą uczestniczyć osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, które ukończyły 18 rok życia i dokonają rejestracji dedykowanej dla Wydarzenia stronie internetowej [www.hackathon.opole.pl](http://www.hackathon.opole.pl) (zwane dalej każda z osobna „Uczestnikiem”).
2. Uczestnicy mogą brać udział w Hackathonie wyłącznie w ramach zespołów programistycznych (dalej jako „Zespół”), których liczba powinna liczyć od 1 do 4 Uczestników.
3. Każdy członek Zespołu musi spełniać wymagania dla Uczestnika określone w niniejszym Regulaminie.
4. Każdy Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu.
5. Udział w Hackathonie jest nieodpłatny, dobrowolny i otwarty.

**§ 3.**

**PRZEBIEG WYDARZENIA**

1. Zadaniem każdego Zespołu jest stworzenie projektu informatycznego, wykorzystując dowolny język programowania/środowisko programistyczne (dalej jako „projekt”). Forma pracy może być dowolna, wybrana przez Zespół, np. gra, aplikacja mobilna, aplikacja internetowa itp.
2. Na początku Hackathonu zostaną podane ogólne tematy dotyczące kategorii projektów. Każdy z Zespołów musi wybrać jeden temat, a następnie stworzyć projekt zgodny z wybraną tematyką.
3. Wszystkie projekty oceni Komisja Oceniająca, której skład zostanie ogłoszony na początku Hackathonu.
4. Hackathon podzielony jest na dwa etapy konkursowe. W trakcie trwania pierwszego etapu Hackathonu Komisja Oceniająca wybierze w formie decyzji najlepsze projekty Zespołów, które zakwalifikują się do drugiego etapu Hackathonu i uprawnione będą do prezentacji w ramach drugiego etapu Hackathonu.
5. W drugim etapie Hackathonu wybrane Zespoły dokonają prezentacji własnego projektu na scenie. Zespół dysponuje 5 minutami czasu na zaprezentowanie projektu, a następnie odbywa się 3 minutowa sesja pytań od Komisji Oceniającej do członków Zespołu.
6. Po prezentacjach Zespołów spośród tych, które zakwalifikowały się do drugiego etapu Hackathonu, Komisja Oceniająca uda się na posiedzenie, na którym wybierze zwycięzców Hackathonu.
7. Komisja Oceniająca wydaje decyzję w której wskazuje Zespoły zakwalifikowane do drugiego etapu Hackathonu oraz decyzję o wynikach drugiego etapu Hackathonu, w której wskazuje Zespoły będące laureatami Hackathonu uprawnionymi do otrzymania nagród pieniężnych i rzeczowych. Obie decyzje mają formę pisemną i są ogłaszane publicznie przez Komisję Oceniającą w trakcie Hackathonu.

**§ 4.**

**ZASADY HACKATHONU**

1. Projekt musi być stworzony w całości przez Zespół, przy czym dopuszcza się używanie bibliotek zewnętrznych.
2. Zespół na żądanie PNT musi udostępnić listę użytych bibliotek zewnętrznych.
3. Jeśli Zespół używa do stworzenia projektu bibliotek zewnętrznych, których eksploatacja wiąże się z koniecznością uzyskania stosownej licencji lub uiszczenia jakiegokolwiek opłaty warunkującej możliwość skorzystania z bibliotek Zespół zobowiązany jest do dokonania czynności określonych powyżej we własnym zakresie.

4. Kod projektu musi być przechowywany z wykorzystaniem publicznego lub prywatnego systemu kontroli wersji takiego jak github.com, bitbucket.org lub podobnego. PNT pozostawia dowolność w tej kwestii Zespołom biorącym udział w Hackathonie.
5. Każdy z Zespołów zobowiązany jest do przesłania opisu swojego projektu oraz dokonania zrzutów ekranu na adres konkurs@hackathon.opole.pl.
6. Każdemu z Zespołów biorącemu udział w Hackathonie PNT zapewnia miejsce do pracy z dostępem do prądu oraz sieci z dostępem do Internetu.
7. Każdy Zespół zobowiązany jest do zapewnienia we własnym zakresie odpowiedniego sprzętu niezbędnego do udziału w Hackathonie i realizacji projektu w ramach Hackathonu.
8. PNT zastrzega sobie prawo do sprawdzenia czy cały kod projektu (z wyłączeniem gotowych, powszechnie dostępnych i legalnych bibliotek) został stworzony przez Uczestnika lub Zespół w ramach Hackathonu i w trakcie jego trwania.
9. W przypadku ustalenia naruszenia przez Uczestnika lub Zespół postanowień Regulaminu oraz przepisów prawa powszechnie obowiązującego, PNT przysługiwać będzie prawo wykluczenia danego Zespołu z Hackathonu, na każdym etapie trwania Hackathonu. Naruszenie Regulaminu przez jednego członka Zespołu może skutkować wykluczeniem całego Zespołu.

## § 5.

### OCENA I NAGRODY

1. Projekty w pierwszym i drugim etapie Hackathonu będą oceniane przez Komisję Oceniającą składającą się z dwóch przedstawicieli PNT oraz dwóch przedstawicieli Nutricia.
2. Komisja Oceniająca ogłasza wyniki Hackathonu w formie decyzji zarówno w pierwszym jak i drugim etapie Hackathonu. Po drugim etapie Hackathonu Komisja Oceniająca wydaje decyzję w której wskazuje oprócz o wyłonieniu laureatów, również wysokość nagród przyznanych Zespołom biorącym udział w Hackathonie.
3. W trakcie trwania Hackathonu projekty oceniane będą według następujących kryteriów: innowacyjność, design, funkcjonalność, potencjał biznesowy/użyteczność pro publico bono.
4. Skala punktacji dla każdego z kryteriów wskazanych w ust. 3 to 1-5 pkt, gdzie 5 pkt jest najwyższą możliwą oceną.
5. PNT, poprzez Komisję Oceniającą, uprawnione jest do niewyłonienia żadnych laureatów Hackathonu, jeśli Komisja Oceniająca uzna, że żaden z projektów biorących udział w Hackathonie nie spełnia albo nie spełnia w dostatecznym stopniu kryteriów określonych w ust. 3.
6. PNT oświadcza, iż nagrody w Hackathonie będą miały charakter pieniężny i rzeczowy. Fundatorem nagród jest Nutricia. Wysokość nagród jest następująca:
  - 1) Voucher w kwocie 10 000 zł do sklepu iSpot (autoryzowany sklep Apple Premium w Polsce),
  - 2) Nagrody rzeczowe (m.in. powerbanki, plecaki, smycze, t-shirty),
  - 3) Możliwy, płatny staż w jednej z firm wchodzących w skład koncernu DANONE.
7. W przypadku zaistnienia przewidzianego przepisami prawa obowiązku uiszczenia podatku dochodowego od osób fizycznych z tytułu nagród związanych z Hackathonem to:
  - 1) w przypadku nagród rzeczowych Nutricia przyzna dodatkową nagrodę pieniężną w kwocie odpowiadającej wysokości podatku obciążającego zdobywcę tej nagrody, tj. równowartość 11,11 % wartości nagrody przypadającej poszczególnym laureatom Hackathonu, która zostanie przeznaczona na zapłatę ww. podatku. Przed wydaniem nagrody, Nutricia pobierze od laureata Hackathonu podatek dochodowy od osób fizycznych, zgodnie z przepisami prawa. Pobór podatku zostanie dokonany poprzez potrącenie podatku z nagrodą dodatkową, o której mowa powyżej
  - 2) w przypadku nagród pieniężnych laureaci Hackathonu otrzymają nagrodę po potrąceniu kwoty zryczałtowanego podatku dochodowego w wysokości 10% tytułem zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych, zgodnie z przepisami prawa.
8. Odbiór nagród następować będzie w trakcie Hackathonu po ogłoszeniu wyników Hackathonu, przy czym Nutricia zastrzega sobie prawo do późniejszego, lecz nie później niż w terminie 14 dni od zakończenia Wydarzenia, przesłania laureatom Hackathonu, uzyskanych nagród pod warunkiem podania przez te osoby prawidłowych adresów do doręczeń.

## § 6. PRAWA AUTORSKIE

1. Uczestnicy Hackathonu oświadczają, że będą wyłącznymi twórcami projektu stworzonego w ramach Hackathonu oraz że tylko Uczestnikom (członkom danego Zespołu i na zasadach wspólności) przysługiwać będą pełne autorskie prawa majątkowe do stworzonego w czasie Hackathonu projektu.

2. Uczestnicy Hackathonu zachowują autorskie prawa majątkowe i osobiste do kodu projektu, który zostanie stworzony podczas Hackathonu.
3. Uczestnicy będący laureatami Hackathonu z momentem ogłoszenia wyników Konkursu zobowiązują się do udzielenia Nutrici (bez konieczności składania odrębnego pisemnego oświadczenia) bezterminowej i nieograniczonej terytorialnie licencji na korzystanie z kodu projektu, zrzutów ekranu z projektu, grafik związanych z projektem oraz z opisów funkcjonalności projektu. Uczestnicy określani w poprzednim zdaniu zobowiązani są do niezwłocznego przekazania Nutrici w określonej przez PNT formie ww. dóbr na wezwanie Nutrici, o ile zostało ono złożone w terminie 12 miesięcy od dnia zakończenia Hackathonu.
4. Uczestnicy będący laureatami Hackathonu udzielają licencji o której mowa w ust. 3 na korzystanie z kodu projektu, zrzutów ekranu z projektu, grafik związanych z projektem oraz z opisów funkcjonalności projektu (dalej jako „utwory”) na następujących polach eksploatacji:
  - 1) w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworów, w postaci wytwarzania i reprodukcji egzemplarzy utworów w każdej technice, w szczególności: na papierze – techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego, techniką cyfrową – wprowadzenie do pamięci komputera (input) jakąkolwiek techniką włącznie z tymczasową (czasową) postacią pojawiającą się np. w pamięci RAM, zwielokrotnianie postaci cyfrowej bezpośrednio lub pośrednio, w sposób stały lub czasowy, w całości lub części na wszelkich nośnikach elektronicznych znanych w chwili zawierania umowy, w szczególności na dyskietkach, ZIP, CD-ROM-ach lub CD-I, DVD, dyskach optycznych, na kliszy fotograficznej, na slajdach, w postaci pojedynczych reprodukcji lub w albumie, w postaci egzemplarzy wykorzystanych do zapoznawania się z utworami w sposób pośredni lub bezpośredni – przy wykorzystaniu specjalnego urządzenia, np. rzutnika, komputera, techniką dyskretyzacji – poprzez skanowanie lub przekształcenie w zapis cyfrowy, w zapisie elektronicznym (digitalnym), wraz z publikacją w sieci Internet lub przy świadczonej przez Nutricię usługach, w wizerunku lub w związku z budowaniem wizerunku Nutrici,
  - 3) w zakresie rozpowszechniania utworów w sposób inny niż określony w pkt 2), w postaci publicznego wystawienia, wyświetlenia, odtworzenia, wykorzystania utworów lub ich elementów w działach wizualnych, audiowizualnych lub multimedialnych,
  - 4) wystawienie lub takie publiczne udostępnienie utworów aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym – udostępnianie w sieciach komputerowych, w szczególności w Internecie, przedstawienie utworów samodzielnie lub w witrynie internetowej Nutrici, przy użyciu telefonii komórkowej i/lub Internetu lub innej linii online lub połączeń off-line, on demand, wprowadzanie do pamięci komputera jakąkolwiek techniką włącznie z tymczasową (czasową) postacią pojawiającą się np. w pamięci RAM,
5. Uczestnicy określani w ust. 3. upoważniają także Nutricię na podjęcie przez Nutricię decyzji o pierwszym publicznym udostępnieniu utworów określonych w ust. 3 (stworzonych w ramach projektu) oraz do ich rozpowszechnianiu bez konieczności informowania o autorstwie utworów określonych w ust. 3 (stworzonych w ramach projektu) – zastrzeżenie to nie oznacza, że Nutricia nie będzie informowała o autorstwie projektu.
6. W celu uniknięcia wątpliwości przyjmuje się, że przyznana laureatom Hackathonu nagroda pieniężna stanowi wynagrodzenie za udzielone Nutrici zgody na wszystkich polach eksploatacji.
7. Uczestnicy oświadczają, że ich prawa do projektów nie są w niczym i przez nikogo ograniczone, a w szczególności projektu oraz ich wykonanie nie narusza praw osób trzecich, w tym autorskich praw osobistych i majątkowych.
8. Uczestnicy oświadczają, iż wszelkie projekty wytworzone w wyniku Hackathonu powstaną przy wykorzystaniu legalnego oprogramowania komputerowego.

## **§ 7. ODPOWIEDZIALNOŚĆ**

1. PNT nie ponosi odpowiedzialności za jakąkolwiek szkodę majątkową lub niemajątkową poniesioną przez Uczestnika w wyniku wzięcia udziału w Hackathonie lub w wyniku i w związku z przyznaniem bądź nieprzyznaniem nagrody Uczestnikowi.
2. Uczestnik (lub Zespół) ponosi pełną i wyłączną odpowiedzialność w przypadku, gdy jego projekt w całości lub w części będzie naruszał prawa osób trzecich lub powszechnie obowiązujące przepisy prawa.
3. W przypadku wystąpienia przez podmiot trzeci z roszczeniem lub żądaniem skierowanym przeciwko PNT albo Nutrici z tytułu naruszenia jego praw w związku ze zgłoszeniem projektu do Hackathonu lub korzystaniem przez Nutricię z projektu na zasadach licencji zgodnie z § 6 ust. 3 Regulaminu każdy Uczestnik zobowiązuje się do wstąpienia do sporu w miejsce PNT (albo Nutrici) lub występowania wspólnie z PNT albo Nutricią na drodze postępowania sądowego lub ugodowego jako interwenient uboczny. Uczestnik zobowiązuje się zwrócić PNT (albo Nutrici) wydatki w tym koszty obsługi prawnej

poniesione przez PNT albo Nutricię na skutek roszczenia lub żądania podmiotu trzeciego, o którym mowa w zdaniu poprzednim, stwierdzonego prawomocnym wyrokiem sądowym, ostateczną decyzją administracyjną lub ugodą pisemną. PNT albo Nutricia zobowiązana jest niezwłocznie poinformować Uczestnika o wystąpieniu przez podmiot trzeci z opisany powyżej roszczeniem lub żądaniem skierowanym przeciwko PNT albo Nutrici.

#### **§ 8. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH I WIZERUNEK**

1. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa przez PNT wyłącznie w celu uczestnictwa, przeprowadzenia i rozstrzygnięcia Hacathonu, wykonania obowiązków podatkowych, organizacji i promocji Hacathonu, na co Uczestnik wyraża zgodę. Dane te zostaną również przekazane Współorganizatorom Hacathonu.
2. PNT informuje, że przetwarzane będą następujące kategorie danych Uczestników: imię, nazwisko, adres poczty elektronicznej.
3. Wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika na warunkach podanych w Regulaminie jest dobrowolne, aczkolwiek konieczne do otrzymania nagrody i wzięcia udziału w Hackathonie.
4. Każdy Uczestnik, który przekazał PNT swoje dane osobowe ma prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania.
5. Wycofanie zgody wymaga wysłania wiadomości pocztą elektroniczną na adres: konkurs@hackathon.opole.pl
6. Udział w Hacathonie oznacza zgodę na rozpowszechnianie przez PNT bądź na jego zlecenie wizerunku Uczestnika w celu promocji Hacathonu poprzez zamieszczanie zdjęć i materiałów filmowych na stronie internetowej Hacathonu, materiałach i kanałach online (m.in. Youtube, Facebook, Twitter etc.) oraz we wszelkich drukowanych materiałach promocyjnych związanych z Hackathonem.

#### **§ 9. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. PNT zastrzega, iż Regulamin może ulec zmianie. O treści zmian regulaminu każdy z Uczestników zostanie poinformowany poprzez umieszczenie przez PNT na stronie internetowej hackathon.opole.pl wiadomości o zmianie Regulaminu, zawierającej zestawienie zmian Regulaminu i utrzymanie tej informacji na stronie przez okres, co najmniej 14 kolejnych dni kalendarzowych
2. Każdy z Uczestników zostanie poinformowany przez PNT poprzez przesłanie na adres poczty elektronicznej, wskazany przez nich w formularzu rejestracyjnym, informacji zawierającej zestawienie zmian Regulaminu.
3. Poinformowanie o zmianie Regulaminu, nastąpi nie później niż na 3 dni kalendarzowe przed wprowadzeniem zmienionego Regulaminu.