

Regulamin wydarzenia Hackathon Allegro Tech Days 2018

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

Organizatorem wydarzenia pod nazwą „Hackathon Allegro Tech Days” w Warszawie, zwanego dalej „Wydarzeniem” jest Fundacja Allegro All For Planet z siedzibą w Poznaniu, 60-166 Poznań, przy ul. Grunwaldzkiej 182, wpisana do rejestru przedsiębiorców oraz rejestru stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz samodzielnych publicznych zakładów opieki zdrowotnej prowadzonego przez Sąd Rejonowy Poznań - Nowe Miasto i Wilda w Poznaniu, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000318795, posiadająca numer identyfikacji podatkowej NIP: 779-23-48-141 – dalej „Organizator”.

§ 2. TERMIN I MIEJSCE

1. Wydarzenie odbywać się będzie w dniach 15-16 czerwca 2018 r. na Stadionie Narodowym w Warszawie przy Alei Księcia Józefa Poniatowskiego 1.
2. W czasie i w miejscu trwania Wydarzenia przeprowadzony zostanie konkurs programistyczny (dalej „Konkurs”), którego przedmiotem będzie stworzenie przez uczestników Konkursu aplikacji w dowolnej kategorii i rodzaju (dalej „Aplikacja”).
3. Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi 16 czerwca 2018 r. na Stadionie Narodowym przy Alei Księcia Józefa Poniatowskiego 1, o godzinie 18:00.
4. Nie jest możliwy zdalny udział w Wydarzeniu ani Konkursie.

§ 3. WARUNKI UCZESTNICTWA ORAZ PRZEBIEG KONKURSU

1. Uczestnikami Konkursu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, które nie są pracownikami, lub współpracownikami, wykonującymi powierzone im zlecenia na podstawie umów cywilnoprawnych Organizatora, ani spółek kapitałowo lub osobowo powiązanych z Organizatorem, zarówno pośrednio jak i bezpośrednio – dalej „Uczestnik”.
2. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest rejestracja dokonywana za pośrednictwem formularza dostępnego pod adresem: kreckilometry.pl/hackathon prowadzona od dnia 6 czerwca 2018 r.
3. W celu uniknięcia wątpliwości wskazuje się, że Aplikacja obejmuje zarówno warstwę programistyczną (program komputerowy), jak i elementy graficzne, interfejs oraz wszelkie inne elementy stworzonej w czasie Konkursu Aplikacji, w tym także dokumentację techniczną. Uczestnictwo w Konkursie jest bezpłatne, niebiletowane, przy czym wymaga ono wcześniejszego zapisania się, zgodnie z ust. 2 powyżej.
4. Każdy Uczestnik Konkursu zobowiązany jest do:
 - a. Wypełnienia formularza rejestracyjnego zgodnie z ust. 2 powyżej;

- b. Okazania dokumentu tożsamości wraz z potwierdzeniem udziału otrzymanym drogą mailową od Organizatora podczas rejestracji na Konkurs.

§ 4. ZASADY KONKURSU

1. Uczestnicy biorący udział w Konkursie mają za zadanie stworzyć Aplikację od podstaw, w czasie trwania Konkursu, określonym w Harmonogramie, o którym mowa w § 9 Regulaminu. Niedozwolone jest uprzednie przygotowywanie i korzystanie w procesie tworzenia Aplikacji z fragmentów kodu przygotowanych przed Konkursem – bez względu na to, kto stworzył ten fragment kodu (z wyłączeniem gotowych, powszechnie dostępnych legalnych bibliotek – dalej „Biblioteki”) oraz z zastrzeżeniem postanowień zawartych w ust. 5 poniżej.
2. Uczestnicy biorący udział w Konkursie oświadczają, że:
 - a. będą w trakcie Konkursu przestrzegać przepisów prawa powszechnie obowiązującego oraz Regulaminu;
 - b. Aplikacje wykonane zostały w całości w trakcie trwania Konkursu samodzielnie i Uczestnicy są ich wyłącznymi autorami oraz dysponują pełnymi autorskimi prawami majątkowymi do nich;
 - c. Aplikacje będą spełniać wymogi ogólnie przyjętej etyki, jak również nie będą zawierać treści przeznaczonych dla osób poniżej 18 roku życia, w tym rasistowskich, erotycznych, brutalnych, bądź w jakikolwiek inny sposób nie będą naruszać przepisów prawa powszechnie obowiązującego oraz godzić w dobra osobiste, autorskie prawa majątkowe i osobiste, a także jakiegokolwiek inne prawa własności intelektualnej osób trzecich.
3. Uczestnicy uprawnieni są do brania udziału w Konkursie w zespołach programistycznych (dalej „Zespół”), których liczba członków nie może przekroczyć 4 osób. Każdy członek Zespołu musi spełniać wymagania dla Uczestnika określone w niniejszym Regulaminie.
4. Każdy Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu.
5. Jeśli Użytkownik lub Zespół używa do stworzenia Aplikacji Bibliotek, których eksploatacja wiąże się z koniecznością uzyskania stosownej licencji lub uiszczenia jakiegokolwiek opłaty warunkującej możliwość skorzystania z Bibliotek, Uczestnik lub Zespół zobowiązani są do dokonania czynności określonych powyżej we własnym zakresie i poinformowania Organizatora o fakcie skorzystania z tego rodzaju Bibliotek, podając jednocześnie dane licencjodawcy.
6. Dozwolone jest przygotowanie przed Konkursem szkiców ekranów (przedstawiających koncepcyjne zrzuty ekranów, np. ekran logowania), grafik i materiałów pomocniczych (np. opisy funkcjonalne), które zostaną wykorzystane w procesie tworzenia Aplikacji.
7. Kod Aplikacji musi być przechowywany w trakcie trwania Konkursu z wykorzystaniem publicznego systemu kontroli wersji w systemie i repozytorium stworzonym oraz wskazanym przez Organizatora.
8. Konkurs przeprowadzany jest w trzech etapach:

- a. Wybór zadania i prezentacja pomysłu – w trakcie tego etapu Uczestnicy wybierają zadania i prezentują między sobą pomysły na ich rozwiązanie. W ramach tego etapu możliwe jest skompletowanie przez Uczestników Zespołów. Warunkiem dopuszczenia do prezentacji Aplikacji, a tym samym ubiegania się o nagrodę jest:
 - i. Uczestnictwo Uczestnika formującego Zespół lub innego Uczestnika będącego przedstawicielem Zespołu w prezentacji pomysłów, po której następuje formalne zawiązanie Zespołu wraz z przypisaniem do niego numeru. W przypadku Uczestników biorących udział w Konkursie samodzielnie, osoby te zobowiązane są do osobistego udziału w prezentacji pomysłów;
 - ii. Ostateczny skład Zespołu powinien zostać ustalony i zgłoszony do Organizatora do godziny 20:00 w dniu 15 czerwca 2018 roku;
 - b. Tworzenie Aplikacji – w trakcie tego etapu Uczestnicy biorący udział samodzielnie w Konkursie oraz Zespoły, tworzą Aplikacje zgodnie z postanowieniami Regulaminu w czasie określonym w Harmonogramie, o którym mowa w § 9 Regulaminu;
 - c. Prezentacja Aplikacji – w trakcie tego etapu Uczestnicy biorący udział w Konkursie oraz Zespoły prezentują stworzone przez siebie w ramach Wydarzenia Aplikacje. Prezentacja dokonywana jest z wykorzystaniem laptopów, emulatorów, telefonów lub tabletów. Organizator zapewnia możliwość skorzystania z projektora.
9. Czas na prezentację Aplikacji przed Jury wynosi maksymalnie 10 minut dla każdego Uczestnika lub Zespołu.
10. Każdemu z Zespołów oraz Uczestnikowi biorącemu samodzielnie udział w Konkursie Organizator zapewnia miejsce do pracy z dostępem do prądu, internetowej sieci bezprzewodowej WiFi oraz wyżywienie.
11. Każdy Uczestnik biorący udział w Konkursie oraz Zespół zobowiązane są zapewnić sobie we własnym zakresie sprzęt oraz wszelkie inne przedmioty używane w trakcie tworzenia Aplikacji.
12. Organizator rezerwuje sobie prawo do sprawdzenia czy cały kod Aplikacji (z wyłączeniem gotowych, powszechnie dostępnych i legalnych Bibliotek) został stworzony przez Uczestnika lub Zespół w ramach Konkursu.
13. W przypadku ustalenia naruszenia przez Uczestnika lub Zespół postanowień Regulaminu oraz przepisów prawa powszechnie obowiązującego, Organizatorowi przysługiwać będzie prawo dyskwalifikacji danego Uczestnika lub Zespołu z udziału w Konkursie.

§ 5. OCENA I NAGRODY

1. Aplikacje będą oceniane przez jury składające się z Mentorów oraz Jurorów zaproszonych do udziału w Konkursie przez Organizatora (dalej „Jury”).
2. Mentorem jest osoba specjalizująca się w określonym aspekcie tworzenia aplikacji, środowiskach w których są wytwarzane, zarządzaniu projektami, UX lub innych

przydatnych we wspomnianym procesie. Zadaniem Mentora w czasie Konkursu jest wsparcie Zespołów startujących w Konkursie, udzielanie porad oraz odpowiedzi na pytania.

3. Jurorem jest osoba posiadająca ekspercką wiedzę ogólną, odpowiedzialna za ocenę Aplikacji powstałych w czasie Konkursu.
4. Wybór Mentorów i Jurorów należy wyłącznie do Organizatora. Mentorzy i Jurorzy mogą być wybrani przez Organizatora spośród jego pracowników, współpracowników, kontrahentów.
5. Aplikacje oceniane będą według następujących kryteriów, jakie spełnić musi Aplikacja: innowacyjność, design, funkcjonalność, potencjał biznesowy/użyteczność pro publico bono, jakość kodu. Skala ocen dla każdego z kryteriów to 1-5, gdzie 5 jest najwyższą możliwą oceną. Organizator zakłada wyłonienie po jednym zwycięskim Zespole albo samodzielnym Uczestniku. Maksymalnie nagrodzonych może zostać 3 Uczestników, bądź 1 Zespół (w takim przypadku nagrodę otrzymuje każdy z członków Zespołu). Organizator zastrzega sobie jednakże prawo do niewyłonienia żadnych laureatów jeśli uzna, że żadna z Aplikacji biorących udział w Konkursie nie spełnia, bądź nie spełnia w dostatecznym stopniu powyższych kryteriów.
6. W przypadku zaistnienia przewidzianego przepisami prawa obowiązku uiszczenia podatku dochodowego od osób fizycznych z tytułu nagród związanych z Konkursem, Organizator przyzna dodatkową nagrodę pieniężną w kwocie odpowiadającej wysokości podatku obciążającego zdobywcę tej nagrody, tj. równowartość 11,11% wartości nagrody przypadającej poszczególnemu Uczestnikowi - laureatowi, która zostanie przeznaczona na zapłatę podatku. Przed wydaniem nagrody głównej, Organizator pobierze od zdobywcy nagrody głównej podatek dochodowy od osób fizycznych i odprowadzi do właściwego organu, zgodnie z przepisami prawa. Pobór podatku zostanie dokonany poprzez potrącenie podatku z nagrodą dodatkową, o której mowa powyżej.
7. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny, ani na inne nagrody rzeczowe o tej samej wartości.
8. Nagrody, o których mowa w ustępie powyżej, zostaną wysłane Uczestnikom drogą mailową w ciągu 14 dni po ogłoszeniu przez Jury nazwisk wyróżnionych Uczestników, lub Zespołów podczas ceremonii zamknięcia Wydarzenia, która będzie miała miejsce w dniu 16 czerwca 2018 roku o godz. 18.00.
9. Zwycięskiemu Uczestnikowi lub każdemu członkowi zwycięskiego Zespołu przyznana zostanie nagroda (dalej „Nagroda”) w postaci karty podarunkowej na zakupy w serwisie allegro.pl, którego Organizator jest operatorem, o wartości 1 000 zł brutto (słownie: tysiąc złotych brutto).
10. Zasady wykorzystania kart podarunkowych opisane są na stronie <http://karty.allegro.pl/>.
11. Karty podarunkowe zostaną przekazane zwycięzcom drogą elektroniczną na podany przez Uczestnika podczas rejestracji, o której mowa w § 3 ust. 2 Regulaminu, adres mailowy, po podpisaniu protokołu odbioru Nagrody.
12. Karty podarunkowe nie podlegają wymianie na gotówkę.

§ 6. PRAWA AUTORSKIE

1. Zgłaszając Aplikację do Konkursu, Uczestnicy oświadczają, że są wyłącznymi jej twórcami w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, oraz że przysługują im pełne autorskie prawa majątkowe do stworzonej w czasie Wydarzenia Aplikacji.
2. Uczestnicy Konkursu w trakcie rejestracji na Konkurs podpisują stosowne oświadczenie, na mocy którego, przenoszą na Organizatora majątkowe prawa autorskie do Aplikacji, w tym jej poszczególnych elementów, w zakresie pól eksploatacji wskazanych w ww. oświadczeniu, w tym w szczególności określonych w art. 50 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
3. Prawa autorskie określone w ust. 2 powyżej przysługują Organizatorowi w odniesieniu do wszelkich jurysdykcji i bez ograniczeń czasowych. Uczestnik/Uczestnicy zobowiązują się podjąć wszelkie kroki prawne oraz dokonać wszelkich formalności, wymaganych przez jakiegokolwiek przepisy prawa jakiegokolwiek jurysdykcji w celu ujawnienia na rzecz Organizatora prawa własności intelektualnej bądź autorskiego lub jego rejestracji na rzecz Organizatora.
4. Uczestnicy Konkursu zobowiązują się do niewykonywania autorskich praw osobistych względem Aplikacji. Jednocześnie Uczestnicy Konkursu upoważniają Organizatora do dokonywania wszelkich modyfikacji i zmian w stworzonej w czasie Konkursu Aplikacji.
5. Organizator uprawniony jest do tworzenia, korzystania i swobodnego rozporządzania wszelkimi utworami zależnymi stworzonymi na kanwie stworzonej w czasie Konkursu Aplikacji.

§ 7. ODPOWIEDZIALNOŚĆ

1. Organizator Wydarzenia nie ponosi odpowiedzialności za jakąkolwiek szkodę majątkową lub niemajątkową poniesioną przez Uczestnika w wyniku wzięcia udziału w Wydarzeniu, w tym w Konkursie lub w wyniku i w związku z przyznaniem bądź nieprzyznaniem nagrody.
2. Uczestnik ponosi pełną i wyłączną odpowiedzialność w przypadku, gdy jego Aplikacja, lub dobra określone w § 6 ust 1 Regulaminu będą naruszały prawa osób trzecich lub powszechnie obowiązujące przepisy prawa. Każdy Uczestnik zobowiązuje się do wstąpienia do sporu w miejsce Organizatora lub występowania wspólnie z Organizatorem na drodze postępowania sądowego lub ugodowego jako interwenient uboczny, w przypadku wystąpienia przez osobę trzecią z roszczeniem lub żądaniem skierowanym przeciwko Organizatorowi z tytułu naruszenia jej praw w związku ze zgłoszeniem Aplikacji do Konkursu lub korzystaniem przez Organizatora z dóbr określonych w § 7 ust. 3 Regulaminu. Uczestnik zobowiązuje się zwrócić Organizatorowi wydatki, w tym koszty obsługi prawnej, poniesione przez Organizatora na skutek roszczenia lub żądania, o którym mowa powyżej, stwierdzonego prawomocnym wyrokiem sądowym,

ostateczną decyzją administracyjną lub ugodą pisemną. Organizator zobowiązany jest niezwłocznie poinformować Uczestnika o wystąpieniu przez osobę trzecią z opisanym powyżej roszczeniem lub żądaniem skierowanym przeciwko Organizatorowi.

3. Organizator Wydarzenia nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości odbioru nagrody konkursowej przez Uczestnika z przyczyn leżących po stronie Uczestnika.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy materialne pozostawione bez opieki podczas trwania Wydarzenia.

§ 8. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH I WIZERUNEK

1. Administratorem danych osobowych Uczestników w rozumieniu art. 4 pkt 7) 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) („RODO”), uzyskiwanych w trakcie rejestracji udziału w Konkursie oraz w trakcie Konkursu jest Organizator.
2. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane w celu rejestracji udziału w Konkursie, ustalenia składu Zespołów, przyznania odpowiedniego nr dla danego Zespołu, ustalenia twórców Aplikacji, odebrania oświadczenia o którym mowa w § 6 ust. 2 Regulaminu jak również w celu ustalenia listy laureatów i przyznania oraz przekazania Nagród.
3. Dane osobowe przetwarzane będą zgodnie z obowiązującymi w tym zakresie przepisami prawa, w szczególności z ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych oraz RODO.
4. Podanie danych osobowych przez Uczestnika jest dobrowolne, nie mniej jest niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie ze względu na jego rodzaj.
5. Organizator zapewnia Uczestnikom realizację uprawnień przysługujących im w odniesieniu do przetwarzanych danych osobowych tj. prawa dostępu do danych, prawa do sprostowania danych, prawa do usunięcia danych („prawa do bycia zapomnianym”), prawa do ograniczenia przetwarzania, prawa do przenoszenia danych, prawa do sprzeciwu wobec przetwarzania, prawa do niepodlegania zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu.
6. Przesyłanie danych osobowych w systemie informatycznym oraz proces autoryzacji odbywają się za pomocą Bezpiecznego Protokołu SSL.

§ 9. HARMONOGRAM WYDARZENIA

Piątek 15.06.2018 r.	
18:00-19:00	Potwierdzenie uczestnictwa w Konkursie
19:00	Początek Allegro Tech Days Hackathon

Sobota 16.06.2018 r.	
15:00	Zakończenie programowania
15:00 - 17:00	Prezentacja prac Zespołów
17:00 - 18:00	Obrady Jury/ czas wolny
18:00	Ogłoszenie wyników

§ 10. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Zasady przeprowadzenia Wydarzenia określa niniejszy Regulamin. Wszelkie informacje o Wydarzeniu dostępne w materiałach reklamowych mają jedynie charakter informacyjny. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu cywilnego, ustawy o ochronie danych osobowych oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
2. Biorąc udział w Konkursie Uczestnik potwierdza, iż zapoznał się z postanowieniami niniejszego Regulaminu, i że w pełni je akceptuje.
3. Organizator jest uprawniony do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu, o ile nie wpłynie to na pogorszenie warunków uczestnictwa w Konkursie.
5. Naruszenie przez Uczestnika któregokolwiek z postanowień Regulaminu upoważnia Organizatora do wyłączenia tej osoby z udziału w Konkursie oraz powoduje utratę prawa do Nagrody.
6. Niniejszy Regulamin dostępny jest dla Uczestników na stronie internetowej kreckilometry.pl/hackathon.