REGULAMIN

I. Postanowienia ogólne - definicje

1. Niniejszy Regulamin określa warunki i zasady, na jakich odbywa się wydarzenie typu hackathon pod nazwą “Poznań hack Day" (nazwane dalej **Hackathonem** lub **wydarzeniem**).

2. Organizatorem Hackathonu jest Wunderman Thompson Technology sp. z o.o. z siedzibą przy ul. Murawa 12/18b, 61-655 Poznań, wpisana do KRS pod numerem 0000236233; Regon 300065148; NIP 7811767696; zwana dalej **Organizatorem**.

3. **Uczestnik** – jest to pełnoletnia osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, która dokonała prawidłowej rejestracji na Hackathon i otrzymała potwierdzenie udziału. Uczestnikami Hackathonu nie mogą być pracownicy Organizatora wydarzenia.

II. Termin i miejsce wydarzenia

1. Hackathon rozpocznie się w dniu 23 kwietnia 2022 roku o godzinie **10.00** i zakończy się w dniu 23 kwietnia 2022 roku o godzinie **20.00**.

2. Hackathon odbędzie się w siedzibie Wunderman Thompson Technology, przy ul. Murawa 12-18b, 61-655 Poznań.

III. Zasady i warunki udziału

1. Warunkiem umożliwiającym wzięcie udziału w Hackathonie jest rejestracja poprzez prawidłowe wypełnienie formularza rejestracyjnego, znajdującego się pod adresem URL **https://forms.office.com/r/mH4ZhKhehX**.

2. Rejestracja dostępna jest od godziny **8.00** w dniu **14.03.2022** do godziny **14.00** w dniu **15.04.2022** lub do momentu wyczerpania miejsc.

3. Udział w wydarzeniu jest dobrowolny i darmowy.

4. Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia okresu rejestracji lub jego skrócenia bez podania przyczyny.

5. **Do udziału w Hackathonie niezbędna jest akceptacja niniejszego Regulaminu**. Ponadto, każdy Uczestnik zobowiązany jest przestrzegać aktualnych zasad i ograniczeń związanych z zagrożeniem epidemiologicznym, które są publikowane i na bieżąco aktualizowane na stronie internetowej: https://www.gov.pl/web/koronawirus/aktualne-zasady-i-ograniczenia.

6. Każdy uczestnik dokonując rejestracji oświadcza, że wyraża zgodę na wykorzystanie nazwy projektu , o którym mowa w punkcie IV, oraz informacji o nim (np. opisu lub zdjęcia) przez WTT, w celach promocyjnych.

IV. Zasady porządkowe

1. Uczestnicy biorą udział w Hackathonie w zespołach. Każdy zespół podczas Hackathonu może liczyć od **1** do maksymalnie **6** osób.

2. Podczas Hackathonu Organizator nie zapewnia ochrony mienia Uczestników. Organizator nie ponosi także odpowiedzialności za działania i zaniechania innych Uczestników Hackathonu i osób postronnych, w tym za ewentualne szkody spowodowane przez te osoby.

3. Zadaniem każdego zespołu jest stworzenie prototypu rozwiązania, który rozwiązuje problem: **"W jaki sposób zredukować ślad węglowy".**

4. Prototypem rozwiązania problemu („projektem") mogą być: aplikacja mobilna, aplikacja komputerowa, aplikacja internetowa lub system wbudowany.

5. **Prace nad implementacją** prototypu będzie można prowadzić **od** godziny **10.00 do** godziny **18.00** w dniu wydarzenia. **Od** godziny **18.15** rozpoczną się prezentacje prototypów. Organizator nie zapewnia sprzętu ani oprogramowania do realizacji prac implementacyjnych.

6. Wszystkie rozwiązania oceni komisja konkursowa (Jury) o której mowa w pkt. VI.

7. Organizator zastrzega sobie prawo wykluczenia Uczestnika lub zespołu z Hackathonu w trakcie wydarzenia w przypadku braku przestrzegania regulaminu, przepisów powszechnie obowiązującego prawa, aktualnych zasad i ograniczeń opublikowanych na stronie internetowej https://www.gov.pl/web/koronawirus/aktualne-zasady-i-ograniczenia, w szczególności w przypadku gdy Uczestnik, stworzy swoim zachowaniem niebezpieczeństwo dla innych Uczestników bądź zakłóci przebieg Hackathonu. Wykluczeni Uczestnicy zobowiązani są do natychmiastowego opuszczenia miejsca, w którym prowadzić będą prace nad projektami. Z tytułu wykluczenia Uczestnikom nie przysługują żadne roszczenia wobec Organizatora.

8. Przed wydarzeniem uczestnicy nie mogą wykonywać żadnej pracy implementacyjnej nad swoim pomysłem. Dopuszczalne są jedynie prace organizacyjne, które pomogą sprawniej rozpocząć pracę w dniu Hackathonu np. podział pracy pomiędzy członków zespołu, przygotowanie szablonu projektu, praca koncepcyjna.

V. Konkurs

1. W ramach Hackathonu prowadzony będzie konkurs, który jest podzielony na trzy odrębne kategorie:

- **najlepszy pomysł** – oceniana będzie innowacyjność pomysłu, prostota oraz istotność pomysłu

- **najlepszy prototyp** – oceniany będzie rezultat wytworzonego rozwiązania

- **najlepsza technologia** – oceniana będzie innowacyjność techniczna oraz dopasowanie właściwej technologii

2. Najlepsze prace konkursowe w każdej z kategorii zostaną wyłonione oraz nagrodzone według oceny Jury.

3. Prace konkursowe zostaną ocenione w oparciu o prezentacje każdego z zespołów. Forma prezentacji jest dowolna. W dniu wydarzenia organizatorzy podadzą dodatkowe informacje:

- ile czasu zostanie przydzielone każdemu z zespołów na zaprezentowanie swojego projektu - nie krócej niż 5 minut, nie dłużej niż 10 minut
- o której godzinie rozpoczną się prezentacje
- w jakiej kolejności zespoły będą prezentowały swoje projekty
- zostanie także dostarczony szablon prezentacji multimedialnej, z której uczestnicy opcjonalnie będą mogli skorzystać

4. W oparciu o decyzję Jury Organizator przyzna nagrodę za najlepszą pracę w każdej z kategorii w wysokości **1000 PLN**. W przypadku zespołów liczących od 2 do 6 osób, kwota ta zostanie podzielona w równych częściach pomiędzy Uczestników wchodzących w skład zwycięskiego zespołu. Jeden zespół może zdobyć nagrodę w więcej niż jednej kategorii.

5. Ogłoszenie wyników konkursu nastąpi w dniu 23 kwietnia 2022 roku o godzinie **19.45.**

VI. Jury

1. Organizator powoła Jury, którego skład zostanie ogłoszony najpóźniej w dniu rozpoczęcia wydarzenia.

2. Do zadań Jury należy w szczególności nadzór organizacyjny nad przebiegiem wydarzenia, wybór zwycięzców Hackathonu i przyznanie ewentualnych wyróżnień.

3. Decyzje Jury mają charakter ostateczny i nie przysługuje od nich odwołanie. Decyzje Jury zapadają zwykłą większością głosów. W przypadku równego rozłożenia liczby głosów, wiążąca jest decyzja przewodniczącego Jury, wybieranego przez członków Jury ze swojego grona przed rozpoczęciem Hackathonu.

VII. Prawa autorskie

1. Uczestnicy Hackathonu oświadczają, że będą wyłącznymi twórcami projektu stworzonego w ramach Hackathonu oraz że tylko Uczestnikom (członkom danego Zespołu) przysługiwać będą pełne autorskie prawa majątkowe do stworzonego w czasie Hackathonu projektu. Dopuszcza się wykorzystanie w ramach projektu oprogramowania opartego opartych o licencje Open-Source.

2. Uczestnicy Hackathonu zachowują autorskie prawa majątkowe i osobiste do projektu, który zostanie stworzony podczas Hackathonu.

3. Organizator nie nabywa jakichkolwiek praw własności intelektualnej do projektów wytworzonych przez Uczestników.

4. Uczestnicy oświadczają, że ich prawa do projektów nie są w niczym i przez nikogo ograniczone, a w szczególności projekty oraz ich wykonanie nie narusza praw osób trzecich, w tym autorskich praw osobistych i majątkowych.

VII. Informacja dotycząca przetwarzania danych osobowych

Zgodnie z postanowieniami Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/678 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**”) informujemy, że Administratorem danych osobowych podanych w zgłoszeniu przez formularz rejestracyjny *https://forms.office.com/r/mH4ZhKhehX* jest spółka Wunderman Thompson Technology sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu z siedzibą w Poznaniu (61-655), ul. Murawa 12-18 („**Administrator**”, „**WTT**”, „**my**”). Z Administratorem można się skontaktować pod adresem e-mail: privacy-tech-pl@wundermanthompson.com .

Podane dane osobowe będą przetwarzane przez WTT w celu:

- umożliwienia osobom zainteresowanym udziału w Hackathonie, umożliwienia WTT organizacji i przygotowania wydarzenia i realizacji obowiązków z tym związanych, jak również zapewnienia możliwości kontaktu z uczestnikami Hackathonu,
- w odniesieniu do osób, którym przyznane zostaną nagrody – w celach związanych z przekazaniem i rozliczeniem nagród konkursowych, oraz realizacją związanych z tym obowiązków podatkowych i księgowych,
- w celach związanych z ustaleniem, dochodzeniem lub obroną przed potencjalnymi roszczeniami.

Podstawą prawną przetwarzania danych w celach związanych z organizacją Hackathonu, przekazaniem nagród i związanymi z tym rozliczeniami jest art. 6 ust. 1 lit. b i c RODO. Przetwarzanie danych w celach związanych z ustaleniem, dochodzeniem lub obroną przed potencjalnymi roszczeniami stanowi prawnie uzasadniony interes Administratora, realizowany w oparciu o art. 6 ust. 1 lit. f) RODO

Dane osobowe będą przetwarzane przez nas:

- odnośnie celu związanego z organizacją Hackathonu - do czasu zakończenia wydarzenia,
- odnośnie celu związanego z przekazaniem i rozliczeniem nagród - do upływu okresów przechowywania dokumentacji podatkowej i księgowej wymaganych przez odpowiednie przepisy,

- odnośnie celu w postaci ustalenia, dochodzenia lub obrony przed roszczeniami – do upływu okresów przedawnienia roszczeń.

Dane będą udostępniane członkom personelu Administratora biorącym udział w procesie przygotowania i obsługi wydarzenia. Dostęp do danych będą miały także podmioty współpracujące z administratorem, którym Administrator powierzy ich przetwarzanie, jak np. podmioty dostarczające usług hostingowych. Dane mogą także zostać przekazane instytucjom finansowym i uprawnionym organom w tym organom krajowej administracji skarbowej, w związku z koniecznością dokonania rozliczeń przez Administratora, oraz w ramach przeprowadzanych czynności kontrolnych.

Dane nie będą przekazywane poza obszar EOG.

Dane nie będą poddawane procesom zautomatyzowanego podejmowania decyzji w tym profilowania.

Osobie, której dane dotyczą przysługuje prawo dostępu do danych osobowych oraz prawo żądania sprostowania nieprawidłowych danych. W razie zakwestionowania prawidłowości przetwarzanych danych osoba taka może domagać się ograniczenia ich przetwarzania - na okres pozwalający na sprawdzenie prawidłowość tych danych. Gdy dane nie będą już potrzebne w celach w jakich zostały zebrane lub w jakich będą przetwarzane, może żądać ich usunięcia, albo ograniczenia ich przetwarzania (jeżeli będą potrzebne do ustalenia, dochodzenia lub obrony roszczeń). W przypadku stwierdzenia, że przetwarzanie jest niezgodne z prawem, może ona zażądać ograniczenia ich przetwarzania lub ich usunięcia. W razie uznania, że przetwarzanie danych osobowych naruszać będzie przepisy RODO, osobie takiej przysługiwać będzie prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego właściwego z uwagi na miejsce zamieszkania osoby, której dane dotyczą. W Polsce organem nadzorczym jest Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych (http://www.uodo.gov.pl).

XVII. Postanowienia końcowe

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem **14.03.2022.**

2. Regulamin Hackathonu będzie dostępny od momentu rozpoczęcia rekrutacji na stronie internetowej https://wttech.blog/phd/Poznan_hack_Day_(PhD)_regulamin.pdf.

3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu. Zmiany dokonane w Regulaminie wchodzą w życie w momencie opublikowania zmienionego Regulaminu na stronie internetowej https://wttech.blog/phd/Poznan_hack_Day_(PhD)_regulamin.pdf.

4. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia na inny termin Hackathonu na skutek zajścia nadzwyczajnych okoliczności.

5. Uczestnicy są zobowiązani przestrzegać zasad bezpieczeństwa, przepisów BHP obowiązujących na terenie obiektu, w którym organizowane jest wydarzenie.

6. Zgłaszając udział w Hackathonie i biorąc w nim udział Uczestnicy zobowiązują się do przestrzegania Regulaminu.

7. Wątpliwości dotyczące interpretacji postanowień regulaminu rozstrzyga w sposób wiążący Organizator.

8. W razie jakichkolwiek pytań do regulaminu lub wydarzenia organizatorzy są dostępni pod poniższym adresem email: ***poznan-hack-day@wundermanthompson.com***

9. Wszelkie spory związane z udziałem w Hackathonie, rozstrzygać będzie Sąd Powszechny właściwy ze względu na siedzibę Organizatora.