



Regulamin Hackathonu Heart4hack 2024

Wprowadzenie:

1. Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki, na jakich odbywa się wydarzenie pod nazwą **“Hackathon Heart4hack”** (dalej zwany **„Hackathonem”**, **„Heart4hack”** lub **„Wydarzeniem”**).
2. Organizatorem wydarzenia jest Fundacja CODE:ME. Wydarzenie współorganizowane jest z the:protocol. Warunkiem udziału w Hackathonie jest zgłoszenie chęci udziału w wydarzeniu poprzez wypełnienie formularza dostępnego na stronie internetowej <https://app.evenea.pl/event/heart4hack2024/>. Ilość miejsc jest ograniczona.
3. Celem Hackathonu jest stworzenie projektu rozwiązania, który będzie społecznie użyteczny. Projektem będzie aplikacja, która może zostać wykorzystana do poszukiwania pomocy w nauce programowania, edukacji, wsparcia psychologicznego, obszaru HR czy biznesowego.
4. Wszystkie pomysły realizowane w ramach Hackathonu muszą wpisywać się w cel Heart4hack opisane w niniejszym Regulaminie i realizować założenia jednej ścieżki tematycznej.
5. Hackathon prowadzony jest stacjonarnie w Gdańsku.
6. Uczestnik przystępując do Hackathonu powinien zapoznać się z treścią niniejszego Regulaminu. Zapis na wydarzenie jest równoznaczny z akceptacją Regulaminu. Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania zawartych w nim zasad jak również potwierdza, iż spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w Wydarzeniu.

Definicje:

Na potrzeby niniejszego Regulaminu poniższym pojęciom przypisuje się następujące znaczenie:

1. **Serwis** – strona internetowa dostępna pod adresem elektronicznym <https://codeme.pl/kursy?> zawiera informacje o Hackathonie oraz umożliwiającą zgłoszenie udziału w Hackathonie w charakterze Uczestnika.
2. **Uczestnik** – osoba biorąca udział w Hackathonie. Uczestnikami hackathonu powinny być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych oraz osoby niepełnoletnie (powyżej 16 roku życia, z osobą w roli opiekuna).



Przebieg hackathonu:

1. Hack4change będzie trwał 24 godziny. Rozpocznie się dnia **22.03.2024 o godzinie 18:00** i zakończy **23.03.2024 o godzinie 18:00**.
2. Udział w Hackathonie jest dobrowolny i bezpłatny.
3. Hackathon złożony jest z elementów, które umożliwią: pracę twórczą, rywalizację, korzystanie ze wsparcia mentorów oraz integrację uczestników.
4. Heart4hack zostanie przeprowadzony zgodnie z harmonogramem umieszczonym na stronie internetowej wydarzenia.
5. Udział w niektórych częściach Hackathonu (to jest: rozpoczęcie, spotkania z mentorami oraz zamknięcie) jest obowiązkowy. Udział w innych jego częściach jest dobrowolny.
6. Heart4hack nie promuje i nie zezwala na tworzenie rozwiązań, które w jakikolwiek sposób naruszają standardy bezpieczeństwa lub wykorzystują słabości oprogramowania. Wszystkie budowane rozwiązania muszą pozostawać w zgodzie z regulacjami prawnymi oraz powszechnie akceptowanymi standardami etycznymi.

Udział w hackathonie w charakterze uczestnika:

1. Uczestnictwo w Heart4hack jest bezpłatne, wymaga jednak spełnienia kryteriów zdefiniowanych w ramach niniejszego Regulaminu.
2. Do uczestnictwa w wydarzeniu zapraszamy wszystkich pasjonatów technologii, innowatorów, programistów, grafików, UX designerów i każdego komu bliska jest idea tworzenia rozwiązań technologicznych, które mogą pomóc osobom potrzebującym.
3. Uczestnicy zgłaszają chęć udziału w hackathonie za pośrednictwem formularza dostępnego na stronie internetowej Evenea.
4. Przed wysłaniem formularza rejestracji, Uczestnik zobowiązany jest zapoznać się z treścią Regulaminu i Polityki Prywatności (dostępnej na stronie Organizatora codeme.pl). Wypełnienie i przesłanie formularza rejestracyjnego oznacza akceptację Polityki Prywatności Heart4hack oraz zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez Organizatorów Heart4hack celem obsługi uczestnictwa w Hackathonie i właściwego przygotowania wirtualnego środowiska.
5. Wszystkie osoby chcące wziąć udział w hackathonie muszą przejść przez proces indywidualnej rejestracji.
6. Ilość miejsc jest ograniczona do 20 uczestników. Rekrutacja uczestników zakończy się po wyczerpaniu miejsc.
7. Każdy uczestnik Heart4hack otrzyma szeroki zakres wsparcia, na który składa się:
 1. Mentoring technologiczny wiodących ekspertów.
 2. Mentoring tematyczny doświadczonych osób.
 3. Wsparcie w zakresie wykorzystania Platformy.



4. Możliwość wzięcia udziału w dedykowanych warsztatach przygotowujących do hackathonu oraz spotkaniach podczas jego trwania.
8. Uczestnicy Heart4hack łączą się w zespoły składające się z 5 osób.
9. Zmiana grupy w trakcie trwania hackathonu jest możliwa jedynie za zgodą wszystkich jej członków.
10. Organizator zastrzega sobie prawo wykluczenia Uczestnika z Hackathonu w trakcie wydarzenia w przypadku braku przestrzegania regulaminu oraz ogólnie przyjętych zasad Hackathonu.
11. Organizator dołoży wszelkich starań, by forma wydarzenia nie wykluczała żadnych osób ze względu na zasady dostępności. W trakcie spotkań Organizator zapewni tłumacza polskiego języka migowego oraz pętlę indukcyjną zgodną z normą PN EN 60118-o ile potrzeba taka zostanie zgłoszona przez uczestnika w czasie zapisów na Wydarzenie, lecz nie później niż 30 dni przed startem wydarzenia.

Inne osoby zaangażowane w realizację hackathonu

Mentorzy:

1. Mentorami są osoby specjalizujące się w danym temacie. Zadaniem Mentorów w czasie Hackathonu jest wsparcie Uczestników, udzielanie porad, naprowadzanie na właściwe rozwiązania oraz udzielanie odpowiedzi na ich pytania.
2. Każdy zespół otrzyma możliwość skorzystania ze wsparcia mentorów - ekspertów z dziedziny technologii, których wiedza i doświadczenie pozwolą zbudować mu rozwiązanie maksymalizujące wykorzystanie dostępnych zasobów.
3. Konsultacje z mentorami odbywać się będą stacjonarnie podczas Hackathonu.

Własność Intelektualna:

1. Wypracowany przez zespoły w trakcie Hackathonu projekt jest ich własnością.
2. Organizatorzy nie roszczą sobie praw do projektów stworzonych w trakcie Heart4hack.
3. Organizatorzy nie zapewniają zespołom biorącym udział w Hackathonie ochrony prawnej wygenerowanej przez nich projektów.
4. Uczestnicy muszą być autorami lub współautorami wszelkich prac wykonanych podczas Hackathonu. Uczestnicy biorą na siebie wszelką odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, które powstałyby w związku z udziałem w Hackathonie.
5. Za zgodą twórców, wybrane projekty mogą być wykorzystane i promowane przez the:protocol oraz CODE:ME.



Przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych Uczestników wskazanych w formularzu zgłoszeniowym jest Fundacja CODE:ME z siedzibą w Gdańsku przy ulicy Wojska Polskiego 41, 80-268 Gdańsk, KRS: 0000613580, NIP: 5842749072, REGON: 364259670. Wszelkie informacje o przetwarzaniu danych osobowych oraz celach przetwarzania znajdują się w formularzu. Podanie danych jest całkowicie dobrowolne, jednakże niezbędne, aby przystąpić do udziału w Hackathonie.
2. Poprzez zgłoszenie udziału w Hackathonie Uczestnik akceptuje i zobowiązuje się do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu oraz wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych.
3. Wszelkie informacje dotyczące przetwarzania danych zostały wskazane w Polityce Prywatności dostępnej na stronie internetowej Organizatora (codeme.pl).

Rejestracja przebiegu Hackathonu:

1. Organizator i Partner Hackathonu są uprawnieni do utrwalania i rozpowszechniania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk dla celów dokumentacji, a także promocji i reklamy wydarzenia. W związku z tym wizerunek osób uczestniczących w Hackathonie może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie rozpowszechniany w sposób i dla wyżej określonych celów bezterminowo, na co Uczestnik Hackathonu wyraża zgodę z momentem rozpoczęcia się wydarzenia, a zgoda obowiązuje do momentu jej wycofania.
2. Zezwolenia nie wymaga rozpowszechnianie wizerunku osoby stanowiącej jedynie szczegół całości takiej jak zgromadzenie, krajobraz, publiczna impreza.

Postanowienia końcowe:

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności wynikającej z odwołania lub zmiany daty odbycia się Hackathonu a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
2. Regulamin wchodzi w życie w dniu 31.01.2024.