

§1 Wprowadzenie

1. Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki, na jakich odbywa się wydarzenie pod nazwą "BKlHack - 2. Toruński Hackathon" (dalej zwany „Hackathonem” lub „Wydarzeniem”).
2. Organizatorem wydarzenia jest Stowarzyszenie Bydgoski Klaster Informatyczny z siedzibą w Bydgoszczy, przy ul. Kopernika 1, 85-074 Bydgoszcz, zarejestrowane w Krajowym Rejestrze Sądowym pod numerem KRS: 0000542857, zwane dalej Organizatorem.
3. Warunkiem udziału w Hackathonie jest zgłoszenie chęci udziału w wydarzeniu poprzez wypełnienie formularza dostępnego na stronie internetowej <https://bkihack.pl/>. Ilość miejsc jest ograniczona do 100 uczestników. W przypadku zwiększonego zainteresowania, Organizator może zwiększyć liczbę uczestników, uwzględniając warunki techniczne i organizacyjne Wydarzenia.
4. Celem Hackathonu jest stworzenie rozwiązań informatycznych związanych z zagadnieniem wskazanym przez organizatora.
5. Wszystkie pomysły i prace realizowane w ramach Hackathonu muszą być zgodne z niniejszym regulaminem
6. Udział w Hackathonie możliwy jest wyłącznie osobiście, w dniach i w miejscu realizacji imprezy.
7. 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.
8. Uczestnik wydarzenia udziela organizatorowi zgody na wykorzystanie swojego wizerunku w materiałach promocyjnych, reklamowych oraz medialnych związanych z danym wydarzeniem, włączając w to zdjęcia, nagrania wideo oraz inne formy dokumentacji.

§2 Definicje

1. Na potrzeby niniejszego Regulaminu poniższym pojęciom przypisuje się następujące znaczenie:
 - Serwis – strona internetowa dostępna pod adresem elektronicznym <https://bkihack.pl/> zawierająca informacje o Hackathonie oraz umożliwiającą zgłoszenie udziału w Hackathonie w charakterze Uczestnika.
 - Platforma do komunikacji – Discord.
 - Uczestnik – osoba biorąca udział w Hackathonie. Uczestnikami Hackathonu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych. Osoby niepełnoletnie powyżej 13 roku życia mogą być uczestnikami pod warunkiem przesłania Organizatorowi, na adres biuro@bki.org.pl, skanu zgody podpisanego przez rodzica lub opiekuna prawnego (nazwisko rodzica lub opiekuna podaje niepełnoletni uczestnik w formularzu zgłoszeniowym). Zgodę można doręczyć również w dniu rozpoczęcia Hackathonu.

§3 Przebieg Hackathonu

1. Udział w Hackathonie jest dobrowolny i bezpłatny.
2. Hackathon zostanie przeprowadzony w Toruniu, w budynkach udostępnionych przez WSB Merito. Uczestnicy powinni przynieść własne komputery przenośne, a organizator zapewni bezprzewodowy dostęp do internetu na czas trwania Wydarzenia.
3. Hackathon złożony jest z elementów, które umożliwią: pracę twórczą, rywalizację, korzystanie ze wsparcia mentorów oraz integrację uczestników.
4. Hackathon zostanie przeprowadzony zgodnie z harmonogramem umieszczonym na stronie internetowej wydarzenia.
5. Udział w niektórych częściach Hackathonu (to jest: rozpoczęcie, spotkania z mentorem oraz zamknięcie) jest obowiązkowy. Udział w innych jego częściach jest dobrowolny.
6. Hackathon 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.

§4 Udział w Hackathonie w charakterze uczestnika

1. Uczestnictwo w Hackathonie jest bezpłatne, wymaga jednak spełnienia kryteriów zdefiniowanych w ramach niniejszego Regulaminu.
2. Do uczestnictwa w wydarzeniu zapraszamy wszystkich pasjonatów technologii informatycznych
3. Przed wysłaniem formularza rejestracji Uczestnik zobowiązany jest zapoznać się z treścią niniejszego Regulaminu i go zaakceptować. Regulamin znajduje się na stronie internetowej <https://bkihack.pl/> . Wypełnienie i przesłanie formularza rejestracyjnego oznaczają akceptację regulaminu Hackathonu oraz zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez Organizatorów Hackathonu celem obsługi uczestnictwa w Hackathonie i właściwego przygotowania wirtualnego środowiska.
4. Uczestnicy zgłaszają chęć udziału w Hackathonie poprzez rejestrację w Serwisie, na jeden z dwóch sposobów:
 - Dołączenie do Serwisu poprzez podanie swojego adresu email, na który zostanie wysłany link. Po kliknięciu w link użytkownik zostanie przeniesiony z powrotem do panelu i automatycznie zalogowany. W systemie zostanie utworzone jego konto które będzie skojarzone z podanym wcześniej mailem.
 - Uwierzytelnienie danych do konta za pomocą Discorda. Użytkownik wciśnie w panelu przycisk odpowiadający za logowanie poprzez Discord, następnie zostanie przeniesiony na stronę Discorda gdzie będzie musiał potwierdzić, że wyraża zgodę na połączenie swojego konta Discord z Serwisem. Po potwierdzeniu zgody, użytkownik zostanie przeniesiony i zalogowany do panelu. W Serwisie zostanie utworzone jego konto, które będzie skojarzone z adresem email przypisanym do jego konta Discord.
 - Każde następne logowanie do systemu będzie wyglądało podobnie, nie będą już tworzone konta dla podanego maila / użytego konta Discord:
 - można zalogować się poprzez podanie wcześniej użytego maila
 - można użyć przycisku logowania poprzez Discord.
5. Po dołączeniu do Serwisu użytkownik będzie miał do uzupełnienia formularz zgłoszeniowy:
 1. Pola do uzupełnienia:
 - Imię (wymagane)
 - Nazwisko (wymagane)
 - Miasto (opcjonalne)
 2. Następnie ma dwie opcje do wyboru:
 - Utwórz zespół
 - Wymagana jest do podania nazwa zespołu
 - Wymagane jest podanie nicku do komunikacji na platformie Discord (co najmniej jeden z członków zespołu musi posiadać konto na Discord do komunikacji z organizatorem);
 - Dołącz do zespołu
 - Użytkownik podaje 4 znakowy kod istniejącego zespołu, do którego chce dołączyć (każdy zespół po utworzeniu ma generowany losowy 4 cyfrowy znak składający się ze znaków z zakresu: 0123456789ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ, dzięki któremu inni użytkownicy mogą dołączać do zespołu).
 3. Po zatwierdzeniu formularza użytkownik zostaje zgłoszony jako uczestnik do obecnej edycji BKIhack.
6. Użytkownik w każdej chwili może opuścić swój obecny zespół w opcjach w panelu - opuszczenie zespołu powoduje rezygnację z udziału w obecnej edycji BKIhack.
7. Po opuszczeniu zespołu użytkownik może utworzyć nowy zespół lub dołączyć do innego istniejącego poprzez podanie jego 4 cyfrowego kodu. Użytkownik tym samym przywraca swoje uczestnictwo w obecnej edycji BKIhack.
8. Dołączać do platformy oraz tworzyć zespoły / dołączać do zespołów, można przez cały czas trwania BKIhack.
9. Wszystkie osoby chcące wziąć udział w Hackathonie muszą przejść przez proces indywidualnej rejestracji. Każdy członek zespołu musi zostać zarejestrowany.
10. Uczestnicy Hackathonu będą pracować w zespołach. Każdy zespół musi składać się z 3 do 6 osób. Zespół wybiera sobie nazwę. Uczestnik w procesie zgłaszania podaje nazwę zespołu.
11. Każdy zespół będzie pracować nad jednym projektem.

12. Uczestnik może być członkiem wyłącznie jednego Zespołu.

§5 Mentorzy

1. Każdy uczestnik Hackathonu otrzyma szeroki zakres wsparcia, na który składa się:
 - Mentoring technologiczny
 - Mentoring tematyczny
 - Wsparcie w zakresie wykorzystania platformy Discord
2. 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.
3. Każdy zespół otrzyma możliwość skorzystania ze wsparcia mentorów - ekspertów z dziedziny technologii i biznesu, których wiedza i doświadczenie pozwolą zbudować mu rozwiązanie maksymalizujące wykorzystanie dostępnych zasobów.
4. W trakcie Hackathonu wyznaczono godziny, w których grupy odbędą konsultacje mentorskie. Godziny zostaną ogłoszone ze sceny podczas rozpoczęcia Wydarzenia.
5. W trakcie trwania wydarzenia konsultacje mentorskie będą dostępne poprzez platformę Discord w dedykowanym kanale dydaktycznym.

§6 Jury

1. Jury zostanie powołane przez Organizatora.
2. W skład jury wejdą przedstawiciele organizatorów, sponsorów oraz partnerów wydarzenia.
3. 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 Konkursu.
4. Jury wybierze zwycięskie drużyny na podstawie prawidłowo zgłoszonych do oceny Produktów/Prototypów.

§7 Ocena i nagrody

1. Jury przeprowadzi dwuetapowe głosowanie. W pierwszym etapie, celem będzie wyłonienie finalistów. Następnie, w drugim etapie, spośród wybranych finalistów zostaną wyłonieni zwycięzcy.
2. Skala ocen to od 1 do 6 punktów.
3. **W pierwszym etapie**, projekty będą oceniane na podstawie max. dwuminutowej prezentacji w formie filmu wgranego do Serwisu poprzez udostępniany formularz z polami:
 - Nazwa projektu (wymagane)
 - Dwuminutowy film z prezentacją rozwiązania (wymagane)
 - Dodatkowe informacje (pole opcjonalne)
4. Uczestnicy muszą przesłać nagrany film do godziny 17:00. Niemniej jednak programowanie kończy się o godzinie 18:00.
5. Uczestnicy, zamieszczając prezentację w Serwisie, wyrażają zgodę na upublicznienie prezentacji i wykorzystanie jej w procesie oceny w konkursie, a następnie w promocji 2. Toruńskiego Hackathonu i Organizatora.
6. Po wysłaniu formularza z rozwiązaniem, uczestnicy zespołu nie mają już możliwości jego edycji. Oznacza to zakończenie prac nad projektem a rozwiązanie zostaje przesłane do jurorów.
7. Ocenie podlegać będą jedynie Produkty/Prototypy stworzone podczas Hackathonu.
8. Po terminie wysyłania prac, jury na podstawie filmów przesłanych do Serwisu wybiera po sześciu finalistów.
9. Po zakończeniu oceniania przez wszystkich jurorów, finaliści zostaną ogłoszeni na Platformie Discord, na głównym kanale z informacjami od organizatora.
10. **W drugim etapie**, finaliści zostaną zaproszeni na scenę, aby zaprezentować swój projekt. Każdy z zespołów będzie miał do dyspozycji 4 minuty na prezentację swojego projektu oraz na udzielenie odpowiedzi na pytania zadane przez jury.
11. W obu głosowaniach, zarówno do finału, jak i w finale, jury oceni prace według następujących kryteriów:

- gotowość produktu w postaci działającego Produktu lub jego prototypu,
 - innowacyjność, samodzielność i kreatywność oraz potencjał biznesowy,
 - formuła i sposób prezentacji.
12. Nie będą oceniane Produkty, które przed rozpoczęciem Hackathonu, w całości lub w części, wykorzystywane były do celów komercyjnych.
 13. Organizatorzy przewidują nagrody dla zwycięskiej drużyny.

§8 Własność Intelktualna

1. Wypracowany przez zespoły w trakcie Hackathonu Produkt jest własnością członków danego zespołu.
2. Organizatorzy nie roszczą sobie praw do Produktów stworzonych w trakcie Hackathonu.
3. Organizatorzy nie zapewniają zespołom biorącym udział w Hackathonie ochrony prawnej wygenerowanej przez nich Produktów.
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 Produkty mogą być wykorzystane i promowane przez organizatorów Hackathonu. W takim przypadku forma współpracy będzie uregulowana odrębną umową.

§10 Rejestracja przebiegu Hackathonu

1. Organizator i Partnerzy 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 od momentu rozpoczęcia Wydarzenia aż do jego zakończenia lub wcześniejszej rezygnacji Uczestnika może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie rozpowszechniany w sposób i dla wyżej określonych celów bezterminowo, na co Uczestnik Hackathonu wyraża zgodę.
2. Zezwolenia nie wymaga rozpowszechnianie wizerunku osoby stanowiącej jedynie szczegół całości takiej jak zgromadzenie, krajobraz, publiczna impreza.

§12 Postanowienia końcowe

1. Organizator może zmienić postanowienia niniejszego Regulaminu wyłącznie w przypadku:
 - zmiany na korzyść Uczestników,
 - zmiany wynikającej ze względów bezpieczeństwa Uczestników. Zmiany przed rozpoczęciem Wydarzenia podlegają ogłoszeniu na stronie <https://bkihack.pl/>, a zmiany w czasie trwania Wydarzenia ogłaszane są ustnie w miejscu realizacji Hackathonu i obowiązują od chwili ogłoszenia.
2. Ostateczna interpretacja zapisów Regulaminu należy do Organizatora.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności wynikającej z odwołania lub zmiany daty odbycia się Hackathonu a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
4. O dokładnym terminie wydarzenia organizator poinformuje na stronie <https://bkihack.pl/>.