

RST Hackathon

Regulamin

I. ORGANIZATOR

Organizatorem imprezy pod nazwą „Hack.js” jest RST sp. z o.o. sp.k. z siedzibą w Świdnicy, ul. Księcia Bolka Świdnickiego 22/11, 58-100, zarejestrowaną w Sądzie Rejonowym dla Wrocławia fabrycznej IX Wydział Gospodarczy, pod KRS 0000354129, REGON 021232406, NIP 8842711131.

II. TERMIN I MIEJSCE

Impreza odbywać się będzie w dniach 8 - 9 kwietnia 2016 r. w oddziale wrocławskim RST przy ul. Raławickiej 2-4, 53-146 Wrocław.

III. WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Uczestnikami Imprezy mogą być osoby pełnoletnie.
2. Udział w imprezie jest nieodpłatny, dobrowolny, otwarty.
3. Warunkiem uczestnictwa w Imprezie jest rejestracja za pośrednictwem platformy Meetup.com dostępnej pod adresem <http://www.meetup.com/RST-meethub-events/events/229984691/>
4. Rejestracja na imprezę trwa do 16 marca 2016 r., ilość miejsc jest ograniczona.

IV. PRZEDMIOT IMPREZY, ZESPOŁY

1. Przedmiotem Imprezy jest stworzenie aplikacji w maksimum 5-osobowych zespołach w czasie określonym w harmonogramie Imprezy, zgodnie z poniższymi wymaganiami:
 - Aplikacja oparta jest o środowisko programistyczne Node.js
 - Aplikacja wykorzystuje technologie przeglądarkowe znane pod zbiorczą nazwą “HTML5”.

V. ZASADY KONKURSU

1. Uczestnicy sami formują zespoły, liczba osób w zespole maksymalnie 5 osób.
2. Organizator nie zapewnia sprzętu komputerowego, na którym ma być wykonane zadanie końcowe. Uczestnik jest zobowiązany we własnym zakresie zapewnić sobie sprzęt na którym będzie pracował.
3. Organizatorzy zapewniają miejsce do przeprowadzenia imprezy, dostęp do Internetu (wifi), poczęstunek w jego trakcie oraz ciepłe i zimne napoje.
4. Uczestnicy biorący udział w hackathonie zobowiązują się do udostępnienia kodu źródłowego aplikacji w publicznie dostępnym repozytorium kodu (np. GitHub, BitBucket), oraz do aktywnego korzystania z repozytorium podczas trwania hackathonu.
5. Uczestnicy tworzą projekty od podstaw w czasie trwania hackathonu. W ramach danego projektu niedozwolone jest przygotowywanie fragmentów kodu przed hackathonem (z wyłączeniem gotowych, powszechnie dostępnych bibliotek).
6. Dozwolone jest przygotowanie szkiców ekranów, grafik i materiałów pomocniczych (np. opisy funkcjonalne) przed hackathonem.
7. Dozwolone jest korzystanie z technologii PhoneGap, Cordova oraz podobnych, działające w oparciu o HTML5.

8. Jeśli Zespół zostanie zakwalifikowany do puli wygrywających zespołów, Organizator rezerwuje sobie prawo do sprawdzenia czy cały kod aplikacji (z wyłączeniem gotowych, powszechnie dostępnych bibliotek) został stworzony w ramach Imprezy.
9. Podczas prezentacji zespoły pokazują projekty, które udało się wykonać w ramach hackathonu.
10. Czas na prezentację projektu przez uczestnikami hackathonu (sobota od 19:00) wynosi 5 minut dla każdego zespołu.

VI. OCENA, NAGRODY

1. Projekty będą oceniane przez wszystkich zarejestrowanych uczestników imprezy.
2. Projekty oceniane będą wg kryteriów: innowacyjność, design, funkcjonalność, potencjał biznesowy lub użyteczność pro publico bono. j.
3. Nagrodą Główną w hackathonie są nagrody rzeczowe dla członków zwycięskiej drużyny. Tylko jeden zespół zostanie wybrany na zwycięzcę imprezy.
4. Nagrody przekazane będą osobiście członkom zwycięskiego zespołu, po zakończeniu Imprezy.
5. Organizator może również przyznać nagrody pocieszenia.
6. Lista nagród przeznaczonych dla zwycięzców oraz uczestników konkursu jest opublikowana na stornie internetowej imprezy [www](#).
7. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny, ani na inne nagrody rzeczowe o tej samej wartości.
8. Podpisanie formularza odbioru nagrody, będzie równoznaczne z zaakceptowaniem warunku ust. 9 poniżej.
9. W przypadku zaistnienia przewidzianego przepisami prawa obowiązku uiszczenia podatku dochodowego od osób fizycznych z tytułu Nagród głównych związanych z Imprezą, Organizator przyzna dodatkową nagrodę pieniężną w kwocie odpowiadającej wysokości podatku obciążającego zdobywcę tej Nagrody głównej, tj. równowartość 11,11% wartości Nagrody głównej przypadającej poszczególnemu Uczestnikowi - lauretowi, która zostanie przeznaczona na zapłatę podatku. Przed wydaniem Nagrody głównej, Organizator pobierze od zdobywcy Nagrody głównej podatek dochodowy od osób fizycznych, zgodnie z przepisami prawa. Pobór podatku zostanie dokonany poprzez potrącenie podatku z nagrodą dodatkową, o której mowa powyżej.
10. W kwestiach spornych dotyczących przebiegu imprezy, wyników imprezy i przyznania nagród decydujący głos ma Organizator.

VII. PRAWA DO KODU

Uczestnicy zachowują pełnię praw, w tym autorskie prawa majątkowe i osobiste do kodu, który zostanie stworzony podczas Imprezy.

IX. HARMONOGRAM IMPREZY

Piątek 18 marca

- 15:00 – 16:00 – Rejestracja uczestników
- 16:00 - Wstęp od organizatora, powitanie, przedstawienie zasad
- 16:00 – 17:00 – Formowanie zespołów
- 17:00 – Rozpoczęcie prelekcji
- 18:00 - Ogłoszenie tematu

Sobota 19 marca

09:00 - Sprawy organizacyjne

10:00 - Rozpoczęcie prac.

19:00 – Zakończenie hackowania

19:00 – 20:00 - Prezentacje projektów, wyłonienie zwycięzców

20:00 - Zakończenie imprezy i ogłoszenie oficjalnych wyników, nagrodzenie zwycięzców.

X. DANE OSOBOWE

1. Dane osobowe przekazane Organizatorowi przez Uczestników, będą przez niego przetwarzane wyłącznie w celu: (a) przeprowadzenia Imprezy, (b) wyłonienia zwycięzców Imprezy. Dane osobowe przekazane Organizatorowi przez Uczestników nie będą udostępniane podmiotom trzecim.

2. Podanie danych wskazanych, o których mowa w pkt. 1 jest dobrowolne, jednak ich niepodanie lub podanie danych nieprawdziwych uniemożliwia otrzymanie przez Uczestnika Nagrody Głównej i nagród pocieszenia w Imprezie.

3. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane zgodnie z powszechnie obowiązującymi w tej materii przepisami prawa, w szczególności przepisami ustawy z dnia 29 sierpnia 1997r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 1997 r. Nr 133, poz. 883 z późn. zm.).

4. Każdy Uczestnik ma prawo wglądu, poprawiania, uzupełniania, aktualizowania, żądania zaprzestania przetwarzania jego danych osobowych, w tym w szczególności uzyskania informacji w zakresie o jakim mowa w art. 32 ustawy o ochronie danych osobowych.

5. Uczestnicy wyrażają zgodę na wykorzystywanie przez Organizatorów swojego wizerunku na zdjęciach dokumentujących hackathon na polach eksploatacji obejmujących portale społecznościowe i stronę Organizatora.

5. Administratorem danych osobowych jest Organizator.

XI. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejszy regulamin wchodzi w życie z dniem 01.03.2016 r.

2. Niniejszy regulamin zostaje udostępniony uczestnikom do wglądu w czasie imprezy, a także na stronie internetowej.

3. Biorąc udział w imprezie Uczestnik potwierdza iż zapoznał się z postanowieniami niniejszego regulaminu i że w pełni je akceptuje.

4. Organizator zastrzega sobie prawo dokonania zmian Regulaminu, z zastrzeżeniem, że zmiana warunków Regulaminu pozostanie bez wpływu na prawa nabyte przez uczestników przed wejściem w życie zmian w Regulaminie.

5. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem odpowiednie zastosowanie przepisy Kodeksu Cywilnego oraz inne odpowiednie przepisy prawa powszechnie obowiązującego.

6. Organizator zastrzega sobie prawo wykorzystania wyników imprezy do celów promocyjnych, badawczych, statystycznych i/lub opiniotwórczych, w szczególności do publikowania ich wyników oraz danych uczestników w Internecie.