

REGULAMIN HACKATHONU

Igrzyska Blockchain

§ 1. Informacje ogólne

Zwroty rozpoczynające się w Regulaminie i jego załącznikach od wielkiej litery należy rozumieć w sposób zdefiniowany poniżej:

1. Organizator: Stowarzyszenie Blockchain Polska z siedzibą w Poznaniu, prowadzącym działalność pod adresem 61-655 Poznań, ul. ul. Murawa 29/1A, wpisane do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000755402, REGON 381699105, NIP 9721295823.
2. Projekt – aplikacja, wykorzystująca technologię blockchain wpisująca się w tematyczne Wydarzenia;
3. Regulamin – niniejszy regulamin, który określa warunki, tryb zgłoszenia i zasady, zgodnie z którymi odbywać się będzie wydarzenie pod nazwą „Igrzyska Blockchain”
4. Uczestnik/Uczestniczka – pełnoletnia osoba fizyczna, która dokonała prawidłowej rejestracji do udziału w hackathonie i otrzymała potwierdzenie swojego udziału w postaci zaproszenia przesłanego przez Organizatora.
5. Konkurs - wyłonienie najlepszych Projektów zgodnie z zasadami określonymi w niniejszym Regulaminie.
6. Wydarzenie lub Hackathon – wydarzenie „Igrzyska Blockchain” w formie hackathonu, odbywające się w dniach od 29 listopada do 1 grudnia 2019 (3 dni), w siedzibie Startberry Grochowska 306/308, 03-840 Warszawa.
7. Strona Internetowa Wydarzenia - <http://www.igrzyskablockchain.pl>

§ 2. Zasady i warunki udziału w hackathonie

1. Celem Wydarzenia jest opracowanie prototypów aplikacji, głównie tych, wykorzystujących technologię blockchain.
2. Uczestnikiem wydarzenia może być każda osoba fizyczna, która łącznie spełnia następujące warunki:
każda osoba fizyczna będąca konsumentem w rozumieniu art. 22 [1] Kodeksu cywilnego. W wydarzeniu samodzielnie mogą uczestniczyć tylko osoby pełnoletnie o pełnej zdolności do czynności prawnych, osoby niepełnoletnie (ale powyżej 13 lat) uczestniczą w Konkursie za pisemną zgodą rodziców lub opiekunów prawnych, którzy odbierają nagrody w ich imieniu.

Warunkiem uczestnictwa w Wydarzeniu jest rejestracja w zakresie ² ₂ określonym w harmonogramie terminie, za pośrednictwem formularza na Stronie Internetowej Wydarzenia.

Każdy uczestnik jest zobowiązany do zakupu biletu wstępu na Wydarzenie za pośrednictwem Strony Internetowej. Cennik biletu na wydarzenie przedstawia się następująco:

- 49 PLN – do 20 października 2019
- 59 PLN – od 21 do 31 października 2019
- 69 PLN – od 1 do 14 listopada 2019
- 79 PLN – od 15 do 24 listopada 2019
- 99 PLN – od 28 i 29 listopada 2019

Ceny biletów mogą podlegać rabatowi określonym indywidualnie przez Organizatora.

3. Z udziału w wydarzeniu są wykluczeni pracownicy Organizatora, w tym pracownicy tymczasowi lub zleceńbiobiorcy Organizatora oraz innych podmiotów współpracujących z Organizatorem lub Microsoft przy organizacji niniejszego Konkursu, jak również osoby im

bliskie. Za osoby bliskie uważa się małżonka, rodzeństwo, powinowatych do drugiego stopnia, wstępnych, zstępnych i ich małżonków, osoby pozostające w stosunku przysposobienia oraz osoby pozostające we wspólnym pożyciu.

4. Udział w wydarzeniu wiąże się z akceptacją niniejszego regulaminu.
5. Projekty wykonywane podczas wydarzenia nie mogą być sprzeczne z prawem, wykorzystywać zakazane treści lub naruszać prawa osób trzecich

§ 3. Zasady zgłoszenia do udziału w Hackathonie

1. Rejestracja do udziału w Hackathonie Igrzyska Blockchain wymaga wypełnienia formularza rejestracyjnego on-line na platformie Evenea, przekierowanie do formularza nastąpi ze Strony Internetowej Wydarzenia.
2. Rejestracji można dokonywać od 10.10.2019 do 29.11.2019 roku Organizator zastrzega sobie możliwość wcześniejszego zakończenia rejestracji wynikającego z faktu przekroczenia limitu miejsc Uczestników.
3. Udział w Hackathonie zgłaszać mogą osoby fizyczne w zespołach (2-10 os.), za pośrednictwem Strony Internetowej Wydarzenia www.igrzyskablockchain.pl
4. Zgłoszenie zawierać będzie następujące dane:
 - 1) Imię i Nazwisko / Imiona i nazwiska wszystkich członków danego zespołu;
 - 2) Adres e-mail;
 - 3) Numer telefonu;
 - 4) Opis pomysłu na projekt hackathonowy wykorzystujący dane technologie blockchain;
 - 5) Sektor/branża, w której pracuje Uczestnik/ Uczestniczka;
 - 6) Opis doświadczenia każdego zgłaszanego Uczestnika/ Uczestniczki, które zamierza wykorzystać w pracy podczas Hackathonu, w tym przykładowego projektu i linki do wykonanych prac;
 - 7) Opcjonalnie: link do profilu na portalu LinkedIn lub innych profili wybranych przez Uczestnika/ Uczestniczkę;
5. Warunkiem umożliwiającym wzięcie udziału w Hackathonie jest zarejestrowanie się poprzez prawidłowe wypełnienie formularza rejestracyjnego, znajdującego się pod na platformie Evenea, do którego następuje przekierowanie ze strony www.igrzyskablockchain.pl oraz zaznaczenie odpowiedniego checkboxa, w którym rejestrująca się osoba oświadcza, że zapoznała się z Regulaminem i zgadza się z jego postanowieniami.
6. Wysłanie formularza nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem się do udziału w Hackathonie.
7. O zakwalifikowaniu do udziału w Hackathonie decyduje Organizator.
8. Decyzja o przyjęciu na Hackathon podejmowana jest na podstawie informacji zawartych w zgłoszeniu i ma charakter ostateczny od którego nie przysługuje odwołanie
9. Organizator dokonując wyboru zgłoszeń będzie oceniać zgłoszone pomysły zespołów lub doświadczenie Uczestników/ Uczestniczek.
10. Wszystkie zarejestrowane osoby otrzymają informację o zakwalifikowaniu lub braku zakwalifikowania do udziału w Hackatonie drogą e-mail.
11. Możliwy jest zdalny udział w Hackathonie, przy czym co najmniej jedna osoba z zespołu musi być obecna w miejscu, w którym będzie odbywać się Hackathon w dniach 29 listopada do 1 grudnia 2019 r. Wymagane jest, aby każda osoba biorąca udział w Hackathonie w sposób zdalny była zarejestrowanym uczestnikiem na platformie Evenea. Zespół, w którym część członków uczestniczy zdalnie zobligowany jest zgłosić ten fakt podczas rejestracji - w piątek lub sobotę.

§ 4. Harmonogram Wydarzenia

Piątek 29.11.2019 Dzień 1

- 18:00 - 19:00 Rejestracja Uczestników
- 19:00-19:30 Nieoficjalne otwarcie Hackathonu
- 19:30-21:00 Warsztaty technologiczne
- 21:00 – 22:30 Formowanie zespołów/integracja

Sobota 30.11.2019 Dzień 2

- 08:00 Rejestracja
- 8:30 – 9:00 Śniadanie
- 9:00 - 9:30 Oficjalne rozpoczęcie Hackathonu
- 9:30 – 13:30 Praca w zespołach
- 13:30 – 14:30 Przerwa obiadowa
- 14:30 – 18:30 Praca w zespołach
- 18:30 - 19:30 Kolacja
- 19:30 – 22:30 Praca w zespołach

Niedziela 31.11.2019 Dzień 3

- 8:30 – 9:00 Śniadanie
- 9:00 - 12:00 Praca w zespołach
- 12:00 – 13:00 Praca nad prezentacjami
- 13:00 – 14:00 Lunch
- 14:00 – 15:00 Prezentacje i ewaluacja prac
- 16:00 - Oficjalne zakończenie

Szczegółowy program Hackathonu zostanie opublikowany na stronie internetowej www.igrzyskablockchain.pl w terminie do 22 listopada 2019 r.

§ 5. Przebieg Hackathonu

1. Między pierwszym a drugim dniem (od godziny 23:00 do 8:00) oraz między drugim a trzecim dniem (od godziny 23:00 do 8:00) Hackathonu uczestnicy będą pracować nad projektami konkursowymi **poza miejscem** Wydarzenia.
2. Zakwalifikowani Uczestnicy/Uczestniczki zobowiązani są do okazania dokumentu tożsamości podczas rejestracji swojej obecności (udziału) w Hackatonie w lokalizacji wydarzenia i imiennego biletu wygenerowanego przez platformę Evenea (w formie elektronicznej lub papierowej).
Uczestnikom/Uczestniczkom zapewnia się:
 - a. dostęp do Internetu za pomocą zabezpieczonej sieci bezprzewodowej Wi-Fi;
 - b. zasilanie elektryczne;
 - c. projektor multimedialny wraz z komputerem i niezbędnym oprogramowaniem przeznaczone do prezentacji Projektów;
 - d. dostęp do informacji organizacyjnych w trakcie trwania Hackatonu;
 - e. catering.

3. W pozostałym zakresie Uczestnicy/Uczestniczki zobowiązani są korzystać z własnych zasobów, w szczególności z oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi oraz sprzętu. Zgłoszony do oceny Projekt musi bazować na pracy własnej Uczestników/Uczestniczek i nie może być sprzeczny z prawem, zasadami współżycia społecznego oraz nie może naruszać praw osób trzecich.

§ 6. Konkurs i nagrody

1. W ramach Hackathonu prowadzony będzie konkurs na stworzenie najlepszych projektów technologicznych, głównie, opartych o technologię blockchain.
2. Najlepsze prace konkursowe zostaną nagrodzone według oceny komisji konkursowej zgodnie z § 8.
3. Organizator zobowiązuje się przekazać szczegółowe informacje dotyczące nagród najpóźniej na 7 dni przed rozpoczęciem Wydarzenia.

§ 7. Utrata prawa do nagrody

1. Jeżeli po dacie rozstrzygnięcia Konkursu pojawią się okoliczności, w wyniku których odpadnie podstawa przyznania nagród (tj. działanie niezgodne z niniejszym Regulaminem) dany Uczestnik Konkursu będzie zobowiązany do zwrotu nagród, w terminie 7 dni od daty otrzymania stosownego wezwania od Organizatora. Powyższe nie wyłącza możliwości dochodzenia przez Organizatora naprawienia szkody na zasadach ogólnych.
2. Niezależnie od powyższego postanowienia, Komisja zastrzega sobie prawo zmiany i wyboru Zwycięzcy Konkursu w przypadku jakiegokolwiek złamania zasad Konkursu przez nagrodzonego Uczestnika Konkursu. W takiej sytuacji, jeśli wspomniane nieprawidłowości ujawnione zostaną po zrealizowaniu nagród przez nagrodzonego Uczestnika Konkursu, zobowiązany będzie on do zwrotu na rzecz Organizatora równowartości pieniężnej wydanej nagrody.

§ 8. Komisja konkursowa

1. Organizator powoła komisję konkursową/jury, w skład której wejdą przedstawiciele Organizatora oraz eksperci zewnętrzni.

2. Do zadań komisji należy w szczególności wybór laureatów Hackathonu oraz podjęcie decyzji o podziale nagród i przyznaniu ewentualnych wyróżnień.
3. Decyzje komisji mają charakter ostateczny.

§ 9. Wybór laureatów

1. Trzeciego dnia Hackathonu Uczestnicy/Uczestniczki zaprezentują Projekt przed komisją konkursową.
2. Uczestnicy/Uczestniczki zaprezentują Projekty w kolejności ustalonej na podstawie losowania przeprowadzonego przez Organizatora.
3. Kryteria oceny zostaną opublikowane nie później niż 5 dni przed rozpoczęciem Hackathonu, na stronie www.igrzyskablockchain.pl.
4. Projekt będzie oceniany przez Komisję pod kątem technicznym, biznesowym oraz użytkowym zgodnie z wytycznymi organizatora.
5. W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego Projektu, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie, Komisja zastrzega sobie prawo do weryfikacji sposobu, w jaki powstał Projekt.
6. Wyniki Hackatonu zostaną ogłoszone podczas prezentacji Projektów, a także opublikowane na www.igrzyskablockchain.pl w dniu 1 grudnia 2019 r.

§ 10. Prawa autorskie

1. Uczestnicy/Uczestniczki gwarantują, że zrealizowane podczas Hackathonu projekty będą ich autorstwa lub współautorstwa (w przypadku pracy zespołowej) i nie będą naruszać jakichkolwiek praw osób trzecich.
2. Uczestnicy/Uczestniczki udzielają Organizatorowi i Wykonawcy zgody na wykorzystanie wszelkich fotografii ukazujących Projekty, które zostały stworzone w trakcie trwania Hackathonu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych, w tym na stronach internetowych Organizatora.
3. Uczestnicy/Uczestniczki są odpowiedzialni względem Organizatora za wszelkie wady prawne współtworzonego przez siebie Projektu, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające z naruszenia praw autorskich i innych praw osób trzecich. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, Uczestnicy/Uczestniczki zobowiązują się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń.
4. Wizerunek osób uczestniczących w Hackathonie zostanie zarejestrowany przez Wykonawcę i Organizatora w formie fotografii oraz materiałów audiowizualnych. Organizatorowi przysługuje nieograniczone w czasie i przestrzeni terytorialnej prawo do wykorzystywania fotografii oraz materiałów audiowizualnych w celu związanym ze statutową działalnością Organizatora, w szczególności poprzez publikację ww. na własnych stronach internetowych, w mediach społecznościowych oraz własnych kanałach informacyjnych.

§ 11. Odpowiedzialność

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakąkolwiek szkodę majątkową lub niemajątkową poniesioną przez Uczestnika w wyniku wzięcia udziału w Wydarzeniu, w tym w wyniku i w związku z przyznaniem bądź nieprzyznaniem nagrody.
2. Organizator Wydarzenia nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości odbioru nagrody przez Uczestnika z przyczyn leżących po stronie Uczestnika.
3. Organizator nie jest odpowiedzialny za zapewnienie bezpieczeństwa urządzeń stanowiących własność Uczestników/Uczestniczek. Uczestnicy/Uczestniczki biorą pełną odpowiedzialność za swoją własność (w tym sprzęt komputerowy) i sami są zobligowani do jej pilnowania. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione bez opieki, zgubione, skradzione oraz za ewentualne straty.
4. Uczestnik ponosi pełną i wyłączną odpowiedzialność w przypadku, gdy jego Projekt, lub dobra określone Regulaminie będą naruszały prawa osób trzecich lub powszechnie obowiązujące przepisy prawa

§ 12. Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych przekazanych przez Uczestników/Uczestniczki pierwszej edycji Igrzysk Blockchain jest Stowarzyszenie Blockchain Polska.
2. Dane osobowe przekazane przez Uczestników/ Uczestniczki pierwszej edycji Hackathonu danych publicznych zostały powierzone do przetwarzania współorganizatorowi: Blockchain 4 everyone oraz Startberry (w celu organizacji wydarzenia, weryfikacji wejścia i zapewnienia bezpieczeństwa).
3. Organizator Hackathonu upoważniony jest do udostępnienia Partnerom i Fundatorom nagród danych Uczestników/Uczestniczek zespołu konkursowego, któremu została ufundowana nagroda przez Partnera na potrzeby jej przekazania i wypełnienia obowiązków podatkowych z tym związanych. Partner staje się w tym zakresie administratorem udostępnionych danych.
4. W przypadku ufundowania nagród dla Uczestników/Uczestniczek zespołu konkursowego przez Partnera i Fundatora (np. Alior czy PKO Bank Polski, i in.) Partner staje się administratorem danych udostępnionych mu na potrzeby przekazania nagrody przez Partnera oraz wypełnienia obowiązków podatkowych z tym związanych.
5. Przekazane dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie w celu realizacji Hackathonu, prezentacji Projektów, wydania przyznanych Nagród.
6. Podanie danych jest warunkiem koniecznym udziału w pierwszej edycji Hackathonu, a odmowa ich podania jest równoznaczna z brakiem możliwości udziału w wydarzeniu.
7. Przekazane dane osobowe nie będą poddawane zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji.
8. Przetwarzanie Danych Osobowych dla celów wskazanych powyżej jest zgodne z prawem, bo jest niezbędne do wykonania zobowiązań Administratora w stosunku do Uczestnika wynikających z Regulaminu. Podstawą prawną przetwarzania Danych Osobowych jest tutaj przetwarzanie w celu realizacji umowy o treści zawartej w Regulaminie, której stroną jest Uczestnik (podstawa prawna: art. 6 ust. 1 pkt. b) 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), dalej „**RODO**”). Ponadto, przetwarzanie Danych Osobowych jest niezbędne do celów wynikających z prawnie uzasadnionych interesów realizowanych przez Administratora obejmujących cele marketingowe Administratora, w tym w celu marketingu Projektu przez Administratora (podstawa prawna: art. 6 ust. 1 lit f) RODO).

9. Podanie Danych Osobowych jest dobrowolne, przy czym niezbędne do udziału w Konkursie.
10. Dane Osobowe będą przetwarzane do czasu upływu terminu przedawnienia roszczeń dotyczących Konkursu, w tym Dane Osobowe Uczestników, którzy uzyskali prawo do Nagrody, będą przetwarzane przez okres 5 (pięciu) lat, licząc od końca roku, w którym Uczestnik uzyskał prawo do Nagrody, w związku z możliwością przeprowadzenia kontroli przez odpowiednie organy państwowe (kontrola podatkowa lub celno-skarbowa). Ponadto, w zakresie, w jakim Dane Osobowe są przetwarzane w prawnie uzasadnionym interesie na podstawie art. 6 ust. 1 lit f) RODO, będą one przetwarzane do czasu wniesienia sprzeciwu przez Uczestnika wobec przetwarzania jego danych osobowych w prawnie uzasadnionym interesie (tj. w celach marketingowych).
11. Dane Osobowe mogą być przekazywane: zewnętrznym dostawcom usług (np. Koordynatorowi, drukarniom, agencjom eventowym i marketingowym, jak również prawnikom, księgowym i biegłym rewidentom, organom państwowym, sądom lub innym podmiotom uprawnionym do ich otrzymania na podstawie przepisów prawa).
12. W przypadkach i na zasadach określonych w przepisach, Uczestnikowi, którego Dane Osobowe są przetwarzane w Konkursie, przysługuje prawo żądania od Administratora dostępu do swoich danych oraz prawo żądania ich poprawiania, sprostowania, usunięcia, ograniczenia ich przetwarzania, oraz prawo do przenoszenia danych. W zakresie, w jakim dane osobowe Uczestnika są przetwarzane w prawnie uzasadnionym interesie na podstawie art. 6 ust. 1 lit f) RODO, osobie, której dane dotyczą,
13. Przekazane dane osobowe będą przechowywane do czasu wykonania czynności z rozdaniem nagród i podsumowaniem wydarzenia.
14. Z Administratorem Danych można skontaktować się wysyłając wiadomość na adres poczty elektronicznej: kontakt@blockchain-polska.org.
15. Osoba, której przekazane dane dotyczą, ma prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego, którym jest Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych oraz prawo dostępu do treści swoich danych i ich sprostowania.
16. Uczestnik/Uczestniczka wyraża zgodę na wykorzystanie plików Cookies do czynności pobierania danych, które będą wymagały wykorzystania tego mechanizmu. Cookies są informacją na komputerze Uczestnika/Uczestniczki i umożliwiają identyfikację komputera.

§ 13. Postanowienia końcowe

1. Regulamin Hackathonu będzie dostępny od momentu rozpoczęcia rekrutacji Uczestników/Uczestniczek na stronie internetowej www.igrzyskablockchain.pl.
2. Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania go na stronie www.igrzyskablockchain.pl.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.
4. Zmiany dokonane w Regulaminie wchodzi w życie w momencie opublikowania zmienionego Regulaminu na stronie internetowej www.igrzyskablockchain.pl.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu.
6. W przypadku odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu Organizator lub Wykonawca nie ponosi żadnej odpowiedzialności za szkody, jakie poniosły z tego tytułu osoby, które zgłosiły swój udział w Hackathonie.

7. Naruszenie przez Uczestników/Uczestniczki Hackathonu któregokolwiek z postanowień Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, naruszenie przepisów prawa lub ogólnie przyjętych zasad życia społecznego, w związku z uczestnictwem w Hackathonie, upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika/ Uczestniczki z Hackathonu wraz z utratą prawa do nagrody.
8. Organizator nie pokrywa i nie zwraca kosztów udziału w Hackatonie, ani kosztów dojazdu oraz zakwaterowania.
9. Uczestnik/ Uczestniczka oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł/a uczestniczyć w Hackathonie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.
10. Uczestnik/ Uczestniczka odpowiada za szkody, jakie wyrządził/a w obiekcie organizacji wydarzenia.
11. Regulamin podlega przepisom prawa polskiego