

REGULAMIN

Konkursu „Nanothon” w ramach InterNanoPoland 2022

I. Postanowienia ogólne – Definicje

1. **Hackathon lub Wydarzenie** – wydarzenie pod nazwą „Nanothon” odbywające się w dniu 18 października 2022 roku w formie stacjonarnej w hotelu NOVOTEL w Katowicach (al. Roździeńskiego 16, 40-202 Katowice)
2. **Konkurs lub Konkursy** – konkurs na innowacyjne rozwiązanie przedstawionych zagadnień problemowych odbywający się podczas Wydarzenia;
3. **Organizator** – Fundacja Wspierania Nanonauk i Nanotechnologii Nanonet, z siedzibą przy ulicy Mikołaja Kopernika 14, 40-064 Katowice, KRS 0000306742, NIP 8942953649, z którą skontaktować się można pod adresem email biuro@nanonet.pl
4. **Partner wydarzenia** – partnerzy wydarzenia zostaną opublikowani na stronie internetowej www.internanopoland.pl najpóźniej w dniu rozpoczęcia wydarzenia.
5. **Regulamin** – niniejszy Regulamin, określa zasady i warunki konkursu “Nanothon”.
6. **Polityka Prywatności** – zawiera informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych.
7. **Serwis** – strona internetowa o adresie url www.internanopoland.pl zawierająca informacje o Hackathonie oraz umożliwiająca zgłoszenie udziału w Hackathonie w charakterze Uczestnika.
8. **Platforma rejestracyjna** – dedykowana aplikacja dostępna pod adresem <https://nanothon.konfeo.com/> wykorzystywana do rejestracji na Wydarzenie.
9. **Uczestnik** – pełnoletnia osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, która dokonała prawidłowej rejestracji na Hackathon i otrzymała potwierdzenie udziału.
10. **Rozwiązanie** - wynik pracy zespołowej Uczestników podczas Hackatonu, związany z przedstawionymi tematami wydarzenia. Rozwiązanie będzie podlegało ocenie w ramach Konkursu, którego zasady są opisane w paragrafie VII tego Regulaminu. Ostateczna wymagana forma Rozwiązania zostanie określona najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
11. **Jury** - pełnoletnia osoba fizyczna, wyznaczona przez Organizatora lub Partnera Wydarzenia, która odpowiada za wyłonienie zwycięzcy Konkursu. Szczegółowy zakres odpowiedzialności Jury został opisany w paragrafie VIII tego Regulaminu.

II. Uczestnictwo w Hackathonie, obowiązki uczestników

1. Uczestnikami Hackathonu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych.

2. Uczestnikami Hackatonu nie mogą być pracownicy Organizatora Wydarzenia.
3. Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, a w szczególności przestrzegać postanowień Regulaminu oraz stosować się do poleceń Organizatora i Wykonawcy.

III. Rejestracja do udziału w Hackathonie

1. Warunkiem umożliwiającym aplikację do udziału w Hackathonie jest dokonanie rejestracji poprzez prawidłowe wypełnienie formularza zgłoszeniowego znajdującego się pod adresem URL <https://nanothon.konfeo.com/>.
2. Formularz zgłoszeniowy będzie zawierał następujące dane:
 - Imię i nazwisko uczestnika,
 - Nazwa podmiotu, który reprezentuje uczestnik,
 - Adres e-mail,
 - Nr telefonu,
 - Opis specjalnych potrzeb umożliwiających udział osób z niepełnosprawnością,
 - Oświadczenie dotyczące przetwarzania danych osobowych i wizerunku,
 - Oświadczenie o akceptacji niniejszego Regulaminu.
3. Rejestracja dostępna jest od dnia 03.10.2022 do dnia 17.10.2022.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia okresu rejestracji lub jego skrócenia bez podania przyczyny.
5. Prawo do wzięcia udziału w Hackathonie mają jedynie Uczestnicy, którzy do dnia 18.10.2022 roku otrzymają email potwierdzający udział w Hackathonie.

IV. Dane Osobowe

1. Administratorem danych osobowych przekazanych w związku z aplikacją i udziałem w Hackathonie jest Organizator.
2. Informacje dotyczące przetwarzania danych zostały opisane w Polityce Prywatności.
3. Rejestracja jest skuteczna jedynie, gdy Uczestnik zaakceptuje zapisy
 - a. „Zapoznałam/łem się z Regulaminem oraz Polityką Prywatności i zobowiązuję się do ich przestrzegania”
 - b. „Oświadczam, że zostałam/łam poinformowany/a o przysługującym mi prawie do wycofania zgody na przetwarzanie moich danych osobowych w dowolnym czasie oraz o przysługujących mi prawach do dostępu do danych osobowych, ich poprawiania i usuwania.”
 - c. Brak akceptacji powyższych (poza opcjonalnymi) postanowień przerywa procedurę rejestracji i czyni ją nieskuteczną.

V. Przebieg Hackathonu

1. Hackathon odbywa się stacjonarnie w hotelu NOVOTEL w Katowicach (al. Roździeńskiego 16, 40-202 Katowice)
2. Hackathon rozpocznie się o godzinie 10.00 dnia 18.10.2022 roku i będzie składał się z dwóch sesji: I sesja 10.00 – 12.00, II sesja 13.00 – 17.00.
3. W przypadku zakończenia prac konkursowych przez wszystkie zespoły przed upływem 7 godzin, czas trwania Hackathon może ulec skróceniu.
4. Uczestnicy we własnym zakresie organizują sprzęt komputerowy na potrzeby udziału w Hackathonie.
5. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za własność osobistą i są zobligowani do jej pilnowania. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty i uszkodzenia.
6. Od uczestników wymaga się stworzenia rozwiązania technologicznego, dostosowanego do wybranego opisu problemu, który został zawarty w materiałach dostarczonych przez Organizatora.
7. Konkursowy projekt musi w całości powstać w czasie trwania Hackathonu.
8. Organizator i Partnerzy Hackathonu są uprawnieni do utrwalania i rozpowszechniania przebiegu Hackathonu zarówno w formie audiowizualnej (na potrzeby dziennikarskiej formy wiadomości i wywiadu, artystycznego bądź teledysku), jak i wizualnej (na potrzeby fotografii dokumentalnej i artystycznej) dla celów dokumentacji, jak i promocji lub reklamy. W związku z tym wizerunek osób biorących udział w Hackathonie może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie rozpowszechniany w sposób i dla wyżej określonych celów bezterminowo, na co Uczestnik Hackathonu wyraża zgodę z chwilą rejestracji na Hackathon.
9. Organizator uprzedza, że przebieg Hackathonu będzie filmowany, fotografowany, transmitowany i nagrywany na nośniki w ramach audycji telewizyjnych radiowych, internetowych i innych publicznych transmisji według dowolnej aktualnej metody technicznej.
10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za mienie Uczestników Wydarzenia, w szczególności jego utratę w wyniku kradzieży lub zniszczenia.

VI. Konkurs

1. W ramach Hackathonu przeprowadzony zostanie konkurs dla zespołów, którego przedmiotem będzie stworzenie projektów związanych z tematyką wydarzenia.
2. Dokładna treść zadania konkursowego zostanie ogłoszona najpóźniej podczas rozpoczęcia Hackathonu.
3. Udział w Konkursie mogą wziąć zespoły złożone z od 2 do 5 Uczestników.
4. Ocenie podlegają jedynie rozwiązania, które zostaną w prawidłowym formacie i terminie dostarczone przez wybranego przez zespół przedstawiciela według wytycznych przedstawionych przez Organizatorów na początku Hackathonu.
5. Dostarczone do oceny zadania muszą zostać przygotowane w języku polskim lub angielskim.
6. Po upływie wyznaczonego czasu zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian i poprawek w stosunku do przygotowanego rozwiązania. Zmiany i poprawki dokonane po upływie wyznaczonego czasu nie będą brane pod uwagę przez jury.
7. Nagrodą w konkursie są nagrody rzeczowe.
8. Nagroda jest gwarantowana tylko dla zwycięskiego zespołu, jednak Organizator i Partnerzy zastrzegają sobie prawo do przyznania wyróżnień i dodatkowych nagród.
9. Oferowane nagrody rzeczowe nie podlegają wymianie na nagrody pieniężne, inne nagrody lub ekwiwalent pieniężny.
10. Organizator jest przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 921 § 3 kodeksu cywilnego.
11. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nagrody przyrzekane przez Partnerów i Sponsorów.

VII. Jury i kryteria ocen

1. Oceny przedstawionych przez zespoły projektów dokonuje niezależne jury złożone z osób wybranych przez Organizatora na podstawie ich umiejętności i wiedzy. Skład jury ogłoszony zostanie nie później niż w momencie rozpoczęcia Konkursu.
2. Jury ocenia przygotowane przez Zespoły rozwiązania pod względem:
 - a. kompletności,
 - b. jakości merytorycznej,
 - c. innowacyjności,
 - d. możliwości praktycznego zastosowania / wdrożenia,
 - e. formy przedstawienia pomysłu.Aby otrzymać nagrodę projekt musi otrzymać minimum 50% punktów.
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. Decyzje jury i członków jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

VIII. Własność intelektualna

1. Zgłaszając do oceny zadanie konkursowe Uczestnik oświadcza, że posiada pełnię autorskich praw majątkowych oraz osobistych do zgłaszanych przez siebie projektów, oraz że projekty te nie są przedmiotem jakichkolwiek praw majątkowych oraz osobistych osób trzecich lub nie są obciążone jakimikolwiek innymi wadami prawnymi.

IX. Informacje Poufne

1. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do zachowania w ścisłej poufności i nieujawniania innym osobom poza uczestnikami Hackathonu Nanothon, bez wyraźnej pisemnej zgody Organizatora lub Partnera, wszelkich materiałów, w tym elektronicznych, uzyskanych od Organizatora podczas Hackathonu Nanothonu (zwane dalej łącznie „Informacjami Poufnymi”).
2. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do wykorzystania Informacji Poufnych wyłącznie do celów Hackathonu Nanothonu.
3. Niezachowanie poufności Informacji Poufnych może skutkować nieodwracalną szkodą dla Organizatora lub Partnera i stanowi naruszenie tajemnicy przedsiębiorstwa.
4. Po zakończeniu Hackathonu Uczestnicy niezwłocznie zwrócą Organizatorowi lub zniszczą posiadane Informacje Poufne oraz wszelkie ich kopie (w szczególności otrzymane materiały elektroniczne).
5. Powyższy obowiązek zachowania poufności jest nieograniczony w czasie i obowiązuje również po zakończeniu trwania Hackathonu Nanothonu.

X. Postanowienia końcowe

1. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do przestrzegania postanowień Regulaminu.
2. Uczestnicy, którzy mimo wezwania do zaprzestania naruszeń Regulaminu, nie zastosują się do poleceń Organizatora, a w szczególności stwarzają swoim zachowaniem niebezpieczeństwo dla innych Uczestników, bądź zakłócają przebieg Hackathonu, będą wykluczeni z Hackathonu. Są zobowiązani do natychmiastowego opuszczenia platform i nie przysługują im z tego tytułu żadne roszczenia wobec Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu Hackathonu bądź jego odwołania.
4. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących

obraz i dźwięk.

5. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany Regulaminu z ważnych powodów.
6. Wszelkie zmiany Regulaminu, w tym w zakresie terminów Konkursu zostaną niezwłocznie opublikowane na stronie internetowej InterNanoPoland. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator poinformuje również pocztą elektroniczną zarejestrowanych Uczestników. Uczestnikom, którzy nie zaakceptują zmienionych postanowień Regulaminu przysługuje prawo do rezygnacji z udziału w Hackathonie.
7. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Hackathonu decyduje Organizator.
8. W przypadku, gdyby którekolwiek z postanowień Regulaminu okazało się nieważne, nieskuteczne, niezgodne z prawem lub niewykonalne w całości lub w części, okoliczność ta nie wpłynie na ważność pozostałych postanowień Regulaminu.
9. W kwestiach nieuregulowanych w Regulaminie stosuje się przepisy prawa polskiego. W przypadku Uczestników będących konsumentami, wybór prawa nie pozbawia ochrony przyznanej na podstawie przepisów, których nie można wyłączyć w drodze umowy na mocy prawa państwa, w którym konsument ma miejsce zwykłego pobytu.
10. Niniejszy regulamin wchodzi w życie w dniu 01.10.2022 r.

