

# Regulamin hackathonu „HopeIT” organizowanego w dniach 27-28 października 2017 roku przez NOKIA Solutions and Networks sp. z o.o.

## I. Ogólne założenia.

1. Organizatorem wydarzenia (hackathonu) pod nazwą „HopeIT”, zwanym dalej Konkursem, jest firma NOKIA Solutions and Networks sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie 02-672, przy ul. Domaniewska 39A, wpisanej do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, Wydział XIII Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000265262 o kapitale zakładowym w wysokości 14.375.000,00 Zł, NIP: 1132639219. Współorganizatorem Konkursu jest fundacja „Na Ratunek Dzieciom z Chorobą Nowotworową” z siedzibą we Wrocławiu, przy ul. Ślężna 114S/1.
2. Przyrzekającym nagrody w Konkursie jest Organizator, tj. NOKIA Solutions and Networks sp. z o.o.
3. Konkurs odbędzie się 27-28 października 2017 w Centrum Technologii Audiowizualnych CeTA, położonym we Wrocławiu, przy ul. Wystawowa 1, zwanym dalej Lokalizacją.
4. Uczestnikami Konkursu mogą być wyłącznie osoby pełnoletnie posiadające pełną zdolność do czynności prawnych.
5. Uczestnicy mogą wziąć udział w Konkursie wyłącznie w ramach zespołów, o których mowa w pkt II.1.
6. Wymagana jest wcześniejsza rejestracja zespołu poprzez formularz internetowy dostępny pod adresem [www.hopeit.pl](http://www.hopeit.pl). Rejestracja trwa do końca dnia **20.10.2017** (kryterium kwalifikacji jest termin nadesłania zgłoszenia; liczba miejsc ograniczona - 100 osób). Udział w Konkursie (zgłoszenie zespołu do rejestracji) jest równoznaczny z akceptacją wszystkich warunków Konkursu zawartych w niniejszym regulaminie.
7. Nie jest możliwy zdalny udział w Konkursie.
8. Uczestnik zobowiązany jest do okazania dokumentu tożsamości podczas rejestracji swojej obecności (udziału) w Konkursie w dniu 27.10.2017.
9. Celem Konkursu jest wyłonienie najlepszej, stworzonej w ramach hackathonu prototypowej aplikacji mobilnej wraz z prostą platformą webową z bazowymi funkcjami do zarządzania aplikacją na systemie operacyjnym Android lub IOS dla Fundacji „Przylądek Nadziei” w czasie określonym w harmonogramie Konkursu (dalej Aplikacja).
10. Udział w Konkursie jest nieodpłatny, dobrowolny i otwarty. Organizator i Współorganizator nie pokrywają i nie zwracają kosztów udziału w Konkursie.
11. Uczestnikom Konkursu zabrania się na terenie Lokalizacji:
  - a. wnoszenia substancji chemicznych i łatwopalnych, materiałów pirotechnicznych oraz innych niebezpiecznych substancji mogących stanowić zagrożenie dla życia i zdrowia innych Uczestników Wydarzenia,
  - b. wnoszenia szklanych przedmiotów, ostrych narzędzi, broni palnej oraz jakichkolwiek innych przedmiotów, które mogą zostać uznane przez służby porządkowe za niebezpieczne,
  - c. wnoszenia środków odurzających lub substancji psychotropowych oraz przebywania na tym terenie pod ich wpływem,
  - d. używania otwartego ognia, palenia tytoniu na terenie Lokalizacji oraz w miejscach do tego nieprzeznaczonych,
  - e. używania sprzętu przeciwpożarowego w celach niezgodnych z jego przeznaczeniem,
  - f. wnoszenia i spożywania alkoholu oraz przebywania na tym terenie w stanie nietrzeźwym,
  - g. wprowadzania osób trzecich, towarzyszących,

h. wprowadzania zwierząt do Lokalizacji.

## II. Zasady Konkursu.

1. Konkurs przeznaczony jest dla Uczestników Konkursu dobranych w zespoły. W związku z powyższym, Uczestnicy, na etapie zgłoszenia udziału w Konkursie (rejestracji zgodnie z pkt I.6.), formują zespoły 3 - 5 osobowe. Nie jest możliwy jednoczesny udział w więcej niż jednym zespole.
2. Warunkiem rejestracji zespołu przez Organizatora jest wyrażenie przez każdego Uczestnika zespołu w formularzu zgłoszeniowym zgody na przetwarzanie danych osobowych o następującej treści:
  - a. „Działając jako Uczestnik Konkursu „HopelT” wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych, w postaci imienia, nazwiska i adresu poczty elektronicznej, w celach niezbędnych do organizacji, przeprowadzenia, promocji Konkursu przez NOKIA Solutions and Networks sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie 02-672, przy ul. Domaniewska 39A, KRS 0000265262, na zasadach określonych w Regulaminie hackathonu „HopelT” organizowanego w dniach 27-28 października 2017 roku przez NOKIA Solutions and Networks sp. z o.o., zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 roku Ustawa o ochronie danych osobowych (Dz. U. 2016, poz. 922 ze zm.). Zostałam/Zostałem pouczony o dobrowolności podania danych, aczkolwiek odmowa ich podania jest równoznaczna z brakiem możliwości wzięcia udziału w Konkursie oraz o prawie dostępu do treści swoich danych i ich poprawiania.”;
  - b. „Działając jako Uczestnik Konkursu „HopelT” wyrażam zgodę na rozpowszechnianie przez Organizatora lub upoważnione przez niego podmioty mojego wizerunku utrwalonego w ramach przeprowadzenia Konkursu, w sposób, w zakresie i w czasie wybranym przez Organizatora”.
3. Dokonując zgłoszenia zespołu do Konkursu każdy Uczestnik Konkursu (zespołu) oświadcza, że:
  - a. dobrowolnie przystępuje do Konkursu i zespołu,
  - b. zapoznał się i zaakceptował regulamin w całości,
  - c. jest jednym z autorów (twórców) Aplikacji stworzonej przez jego zespół oraz – wraz z pozostałymi Uczestnikami zespołu - posiada do nich całość praw autorskich majątkowych i osobistych,
  - d. wyraża zgodę na rozpowszechnianie swojego wizerunku utrwalonego w trakcie Konkursu na zasadach sformułowanych w pkt 2.
4. Prawidłowo zgłoszony zespół podlega rejestracji przez Organizatora w drodze wpisu na prowadzoną przez niego listę zespołu.
5. Każdy zespół może stworzyć i zaprezentować tylko jedną Aplikację.
6. Organizator i Współorganizator nie zapewniają sprzętu komputerowego, na którym ma być wykonane zadanie konkursowe. Uczestnik/zespół jest zobowiązany we własnym zakresie zapewnić sobie sprzęt, na którym będzie pracował. Organizator i Współorganizator nie ponosi odpowiedzialności za uszkodzenie, zniszczenie lub utratę sprzętu wniesionego przez Uczestników.
7. Organizator zapewnia miejsce do przeprowadzenia Konkursu, dostęp do Internetu (wifi), zasilanie elektryczne, poczęstunek, ciepłe i zimne napoje.
8. Uczestnicy biorący udział w Konkursie zobowiązują się do udostępnienia kodu źródłowego Aplikacji w publicznie dostępnym repozytorium kodu (np. GitHub, BitBucket), oraz do aktywnego korzystania z repozytorium podczas jego trwania.
9. Uczestnicy tworzą Aplikację od podstaw w czasie trwania Konkursu. W ramach danego projektu niedozwolone jest przygotowywanie fragmentów kodu przed Konkursem (z wyłączeniem gotowych, powszechnie dostępnych bibliotek).

10. Dozwolone jest przygotowanie szkiców ekranów, grafik i materiałów pomocniczych (np. opisy funkcjonalne) przed Konkursem.
11. Organizator rezerwuje sobie prawo do sprawdzenia czy cały kod Aplikacji (z wyłączeniem gotowych, powszechnie dostępnych bibliotek) został stworzony w ramach i w czasie trwania Konkursu.
12. Podczas prezentacji zespoły pokazują Aplikację, którą udało się wykonać w ramach Konkursu.
13. Czas na prezentację Aplikacji wynosi maksimum 5 minut.
14. Do czasu wyłonienia zwycięzców Konkursu przez jury, zespół może wycofać się z udziału w Konkursie. Wycofanie z udziału w Konkursie może nastąpić przez pisemne oświadczenie wszystkich Uczestników zespołu złożone przedstawicielowi Organizatora.
15. Do czasu prezentacji Aplikacji zgodnie z pkt 12. – 13., Uczestnik zespołu może wycofać się z udziału w Konkursie. Wycofanie z udziału w Konkursie może nastąpić drogą pisemnego oświadczenia Uczestnika złożonego przedstawicielowi Organizatora. Zgłoszenie przez Uczestnika wycofania swojego udziału z Konkursu jest równoznaczne ze złożeniem przez tego Uczestnika oświadczenia o przeniesieniu na Organizatora w zakresie wskazanym w pkt IV. praw własności intelektualnej do Aplikacji pod warunkiem nagrodzenia Aplikacji stworzonej przez zespół Uczestnika z wyłączeniem roszczeń Uczestnika o jakiejkolwiek świadczenie wzajemne od Organizatora (w szczególności z tytułu nagrody). W takim wypadku wszelkie rozliczenia między Uczestnikami zespołu dokonywane są w ramach stosunków ich wewnętrznych, z wyłączeniem udziału i odpowiedzialności Organizatora czy Współorganizatora.

### **III. Oceny, nagrody.**

1. Aplikacje stworzone w ramach Konkursu będą oceniane przez wybrane przez Organizatora jury.
2. Jury – Członkami jury powołanymi do wyłonienia najlepszej Aplikacji są:
  - a. **Agnieszka Aleksandrowicz;**
  - b. **Adam Badura;**
  - c. **Adrian Czyczerski;**
  - d. **Michał Leszczyński;**
  - e. **Konrad Fuławka**Organizator zastrzega sobie uprawnienie do zmiany składu osobowego Jury.
3. Aplikacje oceniane będą według kryteriów: funkcjonalność, użyteczność, design (każda kategoria będzie oceniana w skali 1-5, gdzie 5 jest oceną najwyższą). Istnieje możliwość otrzymania dodatkowych punktów w skali 0-3 (gdzie 3 jest oceną najwyższą) za innowacyjność. Jury uprawnione jest do wykluczenia z udziału w Konkursie Aplikacji niespełniających wymogów formalnych, w tym w szczególności stwierdzonych w wyniku skorzystania przez Organizatora z uprawnienia określonego w pkt II.11.
4. Nagrodą Główną w Konkursie są:
  - a. nagrody rzeczowe dla Uczestników zwycięskiego zespołu w postaci voucherów do sklepów multimedialnych,
  - b. bilety wejściowe dla Uczestników zwycięskiego zespołu na konferencję code::dive oraz możliwość zaprezentowania Aplikacji na stoisku HopeIT,
  - c. możliwość liderowania dalszej części projektu (modyfikacja i ukończenie Aplikacji w idei Open Source na zasadach i w terminie określonych przez Organizatora).
5. Tylko jeden zespół zostanie wybrany na zwycięzcę Konkursu.
6. Nagrody przekazane będą osobiście Uczestnikom zwycięskiego zespołu dnia 28.10.2017 po godz. 22:00 w Lokalizacji.
7. Organizator zastrzega sobie uprawnienie do opublikowania danych Uczestników zwycięskiego zespołu na stronie [www.hopeit.pl](http://www.hopeit.pl).

8. Za nagrody rzeczowe w Konkursie nie przysługuje ekwiwalent pieniężny. Uczestnik Konkursu nie może żądać wymiany nagrody na inną nagrodę.
9. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany rodzaju lub wartości nagród określonych w pkt 4., po ogłoszeniu takiej zmiany w czasie trwania Konkursu.
10. Członkowie zwycięskiego zespołu przyjmują, każdy z osobna, do wiadomości, że uzyskanie przez każdego z nich nagrody stanowi dla niego przychód w świetle przepisów podatkowych i podlega opodatkowaniu podatkiem dochodowym od osób fizycznych.
11. Płatnikiem podatku, o którym mowa w pkt 10. jest Organizator.
12. Organizator zapewnia, że do nagrody rzeczowej w Konkursie zostanie dodana dodatkowa nagroda pieniężna w kwocie odpowiadającej określonym przepisami ustawowymi podatkowi dochodowemu od osób fizycznych, liczonemu od ubruttowania o należyty podatek dochodowy wartości nagrody opisanej w pkt 4. Zwycięzcy Uczestnicy zgadzają się, że dodatkowa nagroda pieniężna nie zostanie wypłacona na ich rzecz, lecz przeznaczona zostanie na zapłatę podatku z tytułu wygranej.
13. Każda nagroda przyznana danemu zespołowi w ramach Konkursu przypada w równych częściach wszystkim Uczestnikom tego zespołu, niezależnie od wartości wkładu poszczególnych Uczestników zespołu w czynności konkursowe, w tym niezależnie od przypadającej na każdego Uczestnika zespołu wartości udziału i wkładu w stworzenie Aplikacji.
14. W razie stwierdzenia przez Organizatora po zakończeniu Konkursu okoliczności naruszenia przez zwycięski zespół zakazu z pkt II.9, Organizator zastrzega sobie prawo odwołania zwycięstwa takiego zespołu poprzez zamieszczenie oświadczenia na stronie [www.hopeit.pl](http://www.hopeit.pl). W takim wypadku:
  - a. Organizator uprawniony jest do przyznania nagrody i tytułu zwycięzcy Konkursu innemu zespołowi w terminie 7 dni od daty ogłoszenia (przyznanie nagrody nastąpi w drodze ogłoszenia na stronie [www.hopeit.pl](http://www.hopeit.pl) oraz na adresy Uczestników zespołu podane w trakcie rejestracji zespołu);
  - b. Uczestnicy zespołu, którego zwycięstwo zostało odwołane, zobowiązani są do zwrotu nagród (lub ich równowartości) na rzecz Organizatora w terminie 7 dni od daty ogłoszenia oraz zapłaty odszkodowania w razie poniesienia przez Organizatora dalszych szkód.

#### **IV.Prawa do kodu.**

1. Każdy Uczestnik zespołu oświadcza i zapewnia, co następuje:
  - a. jest współautorem (współtwórcą) Aplikacji, o której mowa w pkt I.9., przysługują mu (wraz z pozostałymi Uczestnikami zespołu) osobiste i majątkowe prawa autorskich do Aplikacji”;
  - b. przysługujące Uczestnikowi zespołu autorskie prawa osobiste i majątkowe do Aplikacji nie będą w żaden sposób ograniczone lub obciążone prawami osób trzecich oraz nie będą naruszać praw osób trzecich (z zastrzeżeniem praw współautorów – pozostałych Uczestników zespołu);
  - c. posiada –wraz z pozostałymi Uczestnikami zespołu – wyłączone prawo do przenoszenia praw i udzielania zezwoleń na rozporządzanie i korzystanie z Aplikacji.
2. Organizator (przyrzekający nagrodę), zgodnie z art.921 §3 k.c., zastrzega przejście na swoją rzecz autorskich praw majątkowych **do nagrodzonych Aplikacji** na wszystkich polach eksploatacji wymienionych w ustawie z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych wraz z prawem wyrażania zgody na wykonywanie praw zależnych oraz prawa z zakresu własności przemysłowej (w tym w szczególności w zakresie nabycia przez Organizatora prawa do uzyskania prawa ochronnego do znaku towarowego).
3. Organizator deklaruje, że - w ramach korzystania z nabytych zgodnie z pkt 2. praw - udostępnić będzie Aplikację nieograniczonej liczbie osób w ramach licencji MIT, a także będzie modyfikować Aplikację w idei Open Source w celu nieodpłatnego przeniesienia praw do ukończonej zgodnie z

- powyższymi założeniami Aplikacji na rzecz Współorganizatora dla umożliwienia Współorganizatorowi realizacji jego celów statutowych. Celem Organizatora nie jest korzystanie z Aplikacji w celach zarobkowych.
4. Wszystkie warunki wymienione w niniejszym punkcie dotyczą każdej z nagrodzonych Aplikacji, w tym nagrodami określonymi w postanowienia regulaminu oraz nagrodami specjalnymi, nieprzewidzianymi wcześniej przez Organizatora.
  5. W przypadku wystąpienia przez osobę trzecią z roszczeniami wynikającymi z tytułu naruszenia jej praw wskutek korzystania przez Organizatora z praw do Aplikacji zgodnie z postanowieniami regulaminu, Uczestnicy zespołu solidarnie zrekompensują Organizatorowi koszty poniesione w związku ze skierowaniem przeciwko Organizatorowi roszczeń, zwalniając Organizatora od wszelkich zobowiązań, jakie powstaną z tego tytułu. Uczestnicy zespołu zobowiązani są do niezwłocznego przystąpienia do sporu powstałego na skutek wystąpienia przez osobę trzecią z takimi roszczeniami.
  6. Uczestnik zespołu oświadcza, że przyjmuje na siebie całkowitą i niczym nieograniczoną odpowiedzialność z tytułu jakichkolwiek roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, a powstałych w związku z korzystaniem z praw do Aplikacji. W związku z tym Uczestnik zespołu zwalnia Organizatora z odpowiedzialności z tego tytułu, a w przypadku pokrycia przez Organizatora jakichkolwiek roszczeń osób trzecich z tytułu niezgodności ze stanem faktycznym i/lub prawnym oświadczeń, o których mowa powyżej, Uczestnicy zespołu solidarnie uregulują na rzecz Organizatora wszystkie związane z tym faktem koszty.

## **V. Harmonogram Konkursu.**

### **27.10.2017**

14:00 - 16:00 rejestracja zespołów, przygotowanie miejsca pracy

16:00 - uroczyste otwarcie i prezentacja wyzwania (wymogi dla zadania konkursowego)

17:00 - start pracy zespołów, nocne kodowanie

### **28.10.2017**

17:00 - zakończenie pracy zespołów

17:30 - prezentacje prototypów Aplikacji

20:30 – 21:30 narady jury

22:00 - ogłoszenie zwycięskiego zespołu, wręczenie nagród

## **VI. Postanowienia końcowe.**

1. Uczestnicy zgadzają się przestrzegać poniższego regulaminu. Wszelkie naruszenia regulaminu lub ogólnych przepisów prawnych mogą skutkować wykluczeniem z Konkursu i koniecznością opuszczenia terenu Lokalizacji.
2. Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania go na stronie.
3. Organizator Konkursu zastrzega sobie możliwość wprowadzenia zmian do warunków regulaminu, przedłużenia lub skrócenia okresu Konkursu lub jego odwołania (wcześniejszego zakończenia).
4. Każdemu zespołowi/Uczestnikowi zespołu przysługuje prawo wniesienia reklamacji w czasie trwania Konkursu. Reklamacje wniesione po upływie powyższego terminu nie będą rozpatrywane.
5. Zgłoszenie reklamacyjne dokonywane jest na piśmie i musi zawierać dokładne dane personalne zgłaszającego reklamację (imię, nazwisko, dokładny adres) oraz przyczynę reklamacji, treść żądania reklamującego oraz opis okoliczności uzasadniających reklamację.

6. Prawidłowo wniesiona reklamacja podlega niezwłocznemu rozpoznaniu przez Organizatora, jednakże nierozpoznanie reklamacji w terminie do 30 dni od dnia jej otrzymania jest równoznaczne z uwzględnieniem reklamacji. Decyzja doręczana jest zgłaszającemu reklamację na adres wskazany w zgłoszeniu reklamacyjnym.
7. W wyniku rozpoznania reklamacji Organizator może podjąć decyzję o uwzględnieniu reklamacji albo jej nieuwzględnieniu wraz z uzasadnieniem. Decyzja wydawana jest na piśmie i przesyłana jest zgłaszającemu reklamację w terminie 7 dni od daty jej wydania. Niemożliwość przesłania decyzji wskutek niepodania lub nieprawidłowego (w tym nieczytelnego) podania niezbędnych danych nie obciąża Organizatora.
8. Decyzja Organizatora rozstrzygająca reklamację jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.
9. Dane osobowe Uczestników Konkursu przetwarzane będą przez Organizatora przy zachowaniu zasad określonych w ustawie z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (tekst jedn. Dz. U. z 2016 r., poz. 922 ze zm.).
10. Administratorem danych osobowych jest Organizator.
11. Dane osobowe będą przetwarzane przez Organizatora w celu:
  - a. realizacji Konkursu, w tym wręczenia nagród i rozpatrzenia reklamacji;
  - b. promocji Konkursu.
12. Każdy Uczestnik Konkursu posiada prawo wglądu do swoich danych osobowych oraz do ich poprawiania.
13. Wszelkie spory na tle niniejszego Konkursu rozstrzygać będzie Organizator. Decyzja Organizatora Konkursu jest ostateczna i nie przysługuje względem niej odwołanie.
14. Regulamin dostępny jest na stronie [www.hopeit.pl](http://www.hopeit.pl) oraz w siedzibie Organizatora.