**REGULAMIN**

**I. Wstęp**

1. Regulamin określa warunki, tryb zgłoszenia i zasady, zgodnie z którymi odbywać się będzie maraton programistyczny zwany dalej hackathon.

2. Hackathon odbywa się w ramach projektu „Coding Night w Elektryku” realizowanego przez Stowarzyszenie Sądecki Elektryk przy wsparciu finansowym Miasta Nowego Sącza.

3. Partnerami hackathonu są firmy: GOTOMA i IBCS Poland Sp. z o.o.

4. Hackathon odbędzie się w dniach 26-27 października 2019 w budynku Zespołu Szkół Elektryczno-Mechanicznych w Nowym Sączu.

**II. Zasady i warunki udziału**

1. Uczestnikami hackathonu mogą być uczniowie szkół średnich Nowego Sącza, tworzących zespoły od 2 – 5 osób. Uczniowie niepełnoletni muszą posiadać pisemną zgodę opiekunów prawnych.

2. Uczestnicy hackathonu tworzą projekty programistyczne używając dowolnych narzędzi w tematyce określonej przez organizatorów.

3. Warunkiem wzięcia udziału w klasyfikacji konkursowej jest udzielenie organizatorowi licencji Creative Commons CC BY-SA 4.0 (Uznanie autorstwa)

4. Uczestnicy nie mogą tworzyć projektów sprzecznych z prawem, wykorzystujących zakazane treści lub naruszających prawa osób trzecich.

5. Uczestnik oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł uczestniczyć w hackathonie

**III. Zasady zgłoszenia**

1. Rejestracja do udziału w hackathonie odbywa się poprzez wypełnienie formularza rejestracyjnego dostępnego na stronie http://stowarzyszenie.zsem.edu.pl Maksymalna liczba zespołów wynosi 10.

2. Rejestracja internetowa zespołów trwa od 16.09.2019 r. do 04.10.2019 r. do godziny 24:00.

3. Zgłoszenie zawierać będzie następujące dane:

a) Nazwa zespołu,

b) Imiona i nazwiska uczestników zespołu ze wskazaniem kapitana zespołu

c) Adres e-mail kapitana oraz Numer telefonu

4. Wysłanie formularza nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem się do udziału w hackathonie.

5. Wszystkie zarejestrowane zespoły otrzymają decyzję o zakwalifikowaniu lub braku zakwalifikowania do udziału drogą mailową, nie później niż na 7 dni przed rozpoczęciem hackathonu na adres e-mailowy podany w formularzu rejestracyjnym.

6. Organizator może utworzyć listę rezerwową zespołów.

7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy zagubione oraz skradzione podczas hackathonu.

**IV. Przebieg hackathonu**

1. Hackathon rozpocznie się dnia 26 .10.2019 r. o godzinie 13.00, a zakończy się dnia 27.10.2019 r. około godziny 12.00

2. Zakwalifikowane zespoły rejestrują swój udział wpisując się na listę obecności pierwszego dnia hackathonu. Członkowie zespołów zobowiązani są do okazania dokumentu tożsamości ze zdjęciem.

3. Zespołom zapewnia się: a) miejsce do pracy, b) pomoc mentorów, c) dostęp do internetu, d) zasilanie elektryczne, e) projektor multimedialny wraz z komputerem i niezbędnym oprogramowaniem przeznaczone do prezentacji projektów, f) wyżywienie oraz napoje, g) strefę wypoczynku.

4. W pozostałym zakresie członkowie zespołów zobowiązani są korzystać z własnych zasobów, w szczególności oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi oraz sprzętu.

5. Po zapoznaniu z uczestników z regulaminem, organizatorzy podają temat, który ma być przedmiotem pracy zespołów.

6. Rozpoczęcie pracy programistycznej przewiduje się o godzinie 14 w dniu 26.10.2019. Na prace programistyczne zespoły mają czas do 27.10.2019 do godziny 10.00 (20 godzin)

7. W trakcie pracy członkowie zespołów mogą korzystać z przerw na posiłek oraz krótkiej drzemki w udostępnionym pomieszczeniu. Organizatorzy zapewniają na czas trwania hackathonu ciepłe posiłki, kanapki, ciepłe i zimne napoje oraz przekąski, słodycze i owoce. Organizatorzy zapewniają również opiekę medyczną.

**V. Konkurs i nagrody**

1. W ramach hackathonu prowadzony będzie konkurs na stworzenie najlepszych projektów.

2. Najlepsze prace konkursowe zostaną nagrodzone według oceny Jury.

3. Organizator przekaże najlepszym zespołom nagrody pieniężne o łącznej wysokości 1800 zł.

4. Nagrody organizatora zostaną podzielone w następujący sposób: a) 750 zł na Zespół - za pierwsze miejsce; b) 600 zł na Zespół - za drugie miejsce; c) 450 zł na Zespół - za trzecie miejsce.

5. Odbiór nagród poprzedzony będzie podpisaniem protokołu odbioru przez każdego z członków nagrodzonych zespołów.

6. Pozostałe zespoły otrzymają nagrody pocieszenia w wysokości 100 zł na zespół.

**VI. Komisja konkursowa (Jury)**

1. Organizator powoła Jury, w skład którego wejdą przedstawiciele Organizatora oraz eksperci zewnętrzni.

2. Decyzje Jury mają charakter ostateczny.

**VII. Wybór laureatów**

1. Po ukończeniu prac programistycznych o godzinie 10-tej, zespoły rozpoczynają publiczną prezentację projektów przed Jury.

2. Uczestnicy prezentują projekty w kolejności ustalonej w wyniku losowania.

3. Kryteria oceny zostaną opublikowane nie później niż 5 dni przed rozpoczęciem hackathonu

4. W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego projektu, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie, Jury zastrzega sobie prawo do weryfikacji powstania projektu.

5. Wyniki rywalizacji Jury ogłosi po prezentacji wszystkich projektów.

6. W publicznej prezentacji projektów mogą uczestniczyć osoby z zewnątrz.

**VIII. Dane osobowe**

1.Stosownie do treści art. 24 ust. 1 ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2002 r. nr 101 poz. 926, z późn. zm.), informujemy, dane osobowe uczestników będą przechowywane przez Stowarzyszenie Sądecki Elektryk w Nowym Sączu, w celu realizacji projektu. Podanie danych jest dobrowolne, jednocześnie informujemy o prawie dostępu do swoich danych oraz do ich poprawiania. Zgłoszenie udziału w projekcie jest równoznaczne ze zgodą na przetwarzanie danych oraz upublicznienie wizerunku.

**IX. Postanowienia końcowe**

1. Regulamin hackathonu będzie dostępny od momentu rozpoczęcia rekrutacji Uczestników na stronie internetowej http://stowarzyszenie.zsem.edu.pl .

2. Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania go na stronie.

3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.

4. Zmiany dokonane w Regulaminie wchodzą w życie w momencie opublikowania zmienionego Regulaminu na stronie internetowej.

5. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu hackathonu.

6. W przypadku odwołania lub przesunięcia terminu Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za szkody, jakie poniosły z tego tytułu osoby, które zgłosiły swój udział w hackathonie.

7. Organizator nie jest odpowiedzialny za zapewnienie bezpieczeństwa urządzeń stanowiących własność Uczestników. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za swoją własność (w tym sprzęt komputerowy) i sami są zobligowani do jej pilnowania. Organizator ani Wykonawca nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione bez opieki oraz za ewentualne straty.