

Regulamin

Hackathon | BIT Festival 2025

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej **„Regulaminem”**, określa warunki oraz zasady, według których odbędzie się konkurs (określany dalej jako **„Hackathon”** lub **„Wydarzenie”**) realizowany w ramach projektu BIT Festival 2025.
2. Organizatorem Hackathonu jest Stowarzyszenie Studentów BEST Gliwice, określane dalej jako **„Organizator”**.
3. **"Oficjalna strona internetowa wydarzenia"** znajduje się pod adresem: www.bit.bestgliwice.pl
4. Hackathon rozpocznie się w dniu 29.11.2025 r. i zakończy się dnia 30.11.2025 r. w budynku "X" Wydziału Architektury Politechniki Śląskiej przy ul. Księdza Marcina Strzody 10/6, 44-100 Gliwice.
5. Wydarzenie rozpocznie się nie wcześniej niż o godzinie 9:00 dnia 29.11.2025. Przewidywany czas trwania Wydarzenia wynosi 35 godzin.
6. Aktualny **Harmonogram** przedsięwzięcia dostępny jest na Oficjalnej stronie internetowej Wydarzenia. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w **Harmonogramie** bez podania przyczyny.
7. **„Partnerem”** wydarzenia jest firma, która na określonych warunkach współpracuje z Organizatorem.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu Wydarzenia bez podania przyczyny.
9. Tegoroczna edycja Hackathonu składa się z dwóch kategorii: "Klasycznej" i "Game Jam".

§ 2. Zasady Uczestnictwa

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Hackathon skierowany jest do osób posiadających pełną zdolność do czynności prawnych oraz będących osobami pełnoletnimi, zwanych dalej **„Uczestnikami”**.
3. Uczestnicy biorą udział w Hackathonie wyłącznie w ramach stworzonych przez siebie zespołów (dalej **„Zespół”**), liczących od 3 do 4 osób z kapitanem na czele.
4. Warunkiem uczestnictwa w Hackathonie jest dokonanie rejestracji poprzez prawidłowe wypełnienie formularza rejestracyjnego dostępnego na oficjalnej stronie internetowej wydarzenia oraz poprzez czytelne uzupełnienie i podpisanie Załącznika nr 1 do Regulaminu - "Karta zgłoszenia udziału w konkursie" w formie pisemnej.
5. Uczestnicy powinni być studentami studiów wyższych pierwszego lub drugiego stopnia na Politechnice Śląskiej, a ich wiek nie może przekraczać 26 roku życia. W celu wzięcia udziału w Wydarzeniu Uczestnik zobowiązany jest do okazania

Organizatorowi legitymacji studenckiej w dniu rozpoczęcia Hackathonu, z wyłączeniem jednego członka zespołu, o którym mowa w §2.6.

6. W przypadku gdy Zespół liczy łącznie 4 członków dopuszcza się, aby jednym z nich była osoba pełnoletnia, bez ważnego statusu studenta, której wiek nie przekracza 26 roku życia.
7. Każdy Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu.
8. Każdy Zespół może wziąć udział tylko w jednej Kategorii Hackathonu.
9. Liczba miejsc jest ograniczona. W przypadku zgłoszenia się zbyt dużej liczby Zespołów, o pierwszeństwie uczestnictwa decyduje kolejność zgłoszeń.
10. Zapisy zostaną zamknięte najpóźniej 15 listopada 2025 r. lub wcześniej w przypadku osiągnięcia maksymalnej liczby Zespołów.
11. Organizator zastrzega sobie prawo do ostatecznej decyzji o przyjęciu kandydatury Uczestnika.
12. Uczestnik może zrezygnować z udziału w Wydarzeniu, informując o tym Organizatora drogą elektroniczną nie później niż 3 dni przed rozpoczęciem Wydarzenia. Nieuzasadniona rezygnacja po tym terminie może skutkować utratą możliwości udziału w kolejnych edycjach.
13. Uczestnik, wysyłając zgłoszenie ma możliwość przesłania swojego CV celem umieszczenia go w **“Bazie CV”**. Przesłany dokument powinien zawierać tzw. klauzulę CV zgodną z RODO (rozporządzenie 2016/679) w 2025 roku, wyrażającą zgodę na przetwarzanie danych osobowych w procesie rekrutacyjnym. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność za treść i zakres danych osobowych przekazanych w CV. Odbiorcami danych osobowych będą Partnerzy Wydarzenia.

§ 3. Hackathon

1. Celem Hackathonu jest stworzenie działającego programu komputerowego będącego rozwiązaniem problemu zadanego w ramach danej Kategorii w zespołach w czasie 24 godzin.
2. Programowanie rozpocznie się przedstawieniem przez Organizatora, lub osobę przez niego wyznaczoną, tematu zadania konkursowego w danej Kategorii, jego założeń oraz zasad oceniania.
3. Hackathon rozpocznie się nie wcześniej niż o godzinie 9:00 w dniu 29 listopada 2025 r., a zakończy się po 24 godzinach od rozpoczęcia. Zespół ma możliwość ukończenia zadania przed wyznaczonym czasem.
4. Rezultat pracy Zespołu musi spełniać założenia tematyczne podane na początku Wydarzenia.
5. Rezultat pracy Zespołu obejmuje zarówno warstwę programistyczną jak i elementy graficzne, interfejs i inne kluczowe elementy stworzonego oprogramowania.
6. Uczestnicy tworzą projekty od podstaw w czasie trwania Hackathonu.
7. W ramach danego projektu niedozwolone jest przygotowywanie fragmentów kodu przed Wydarzeniem (z wyłączeniem gotowych, powszechnie dostępnych bibliotek).
8. Dozwolone jest przygotowanie szkiców ekranów, grafik i materiałów pomocniczych (np. opisy funkcjonalne) przed Wydarzeniem.

9. Organizator zastrzega sobie prawo do zweryfikowania, czy kod opracowany przez Uczestników został stworzony w trakcie Hackathonu.
10. Uczestnicy gwarantują, że wszystkie zgłoszone przez nich rozwiązania (indywidualnie lub zespołowo) są ich autorstwa lub współautorstwa oraz nie naruszają praw osób trzecich, w szczególności praw autorskich, praw własności intelektualnej ani postanowień licencji oprogramowania.
11. Podczas końcowej prezentacji zespoły pokazują projekty, które udało się wykonać w trakcie Hackathonu.
12. Każdemu Zespołowi przysługuje 7 minut na zaprezentowanie rozwiązania.
13. Organizator zastrzega sobie prawo do niewyłonienia laureatów, jeżeli uzna, że zgłoszone przez Uczestników rozwiązania nie spełniają w wystarczającym stopniu powyższych kryteriów.
14. „**Mentorami**” są osoby specjalizujące się w danym temacie. Zadaniem Mentorów w czasie Hackathonu jest wsparcie Uczestników, udzielanie porad, naprowadzanie na właściwe rozwiązania oraz udzielanie odpowiedzi na ich pytania.
15. Każdy zespół, w trakcie trwania Hackathonu, będzie miał możliwość skorzystania ze wsparcia Mentorów.
16. Ostateczne rozwiązania dostarczone do oceny muszą być przygotowane w języku polskim lub angielskim.
17. Uczestnicy Hackathonu korzystają z własnych zasobów sprzętowych oraz oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi.
18. Uczestnicy są zobligowani do przesłania kodu, stworzonego przez siebie programu komputerowego, na zdalne, publiczne repozytorium, do czasu rozpoczęcia prezentacji rozwiązań. Wgląd do repozytorium musi być dla Organizatorów bezproblemowy.
19. Organizatorzy zapewniają miejsce do przeprowadzenia wydarzenia, dostęp do sieci internetowej oraz elektrycznej, poczęstunek, ciepłe i zimne napoje oraz miejsce do odpoczynku i spania w trakcie trwania Wydarzenia.

§ 4. Bezpieczeństwo

1. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania zasad BHP i ppoż. oraz regulaminów obowiązujących na terenie obiektu, w którym organizowane jest Wydarzenie.
2. Uczestnikom zabrania się podczas Wydarzenia:
 - a. wnoszenia i spożywania alkoholu oraz rozprowadzania i zażywania środków odurzających, a także bycia pod ich wpływem,
 - b. wnoszenia i używania broni, amunicji i materiałów pirotechnicznych oraz szkodliwych substancji chemicznych, a także ognia otwartego, stanowiących zagrożenie pożarowe, uszkodzenia mienia oraz stwarzających niebezpieczeństwo dla zdrowia i życia,
 - c. przeszkadzania innym uczestnikom wydarzenia — w szczególności przez zakłócanie konkursu, odpoczynku w strefie relaksu lub innych aktywności odbywających się w trakcie Wydarzenia (np. przez głośne lub agresywne zachowanie).
 - d. wprowadzania zwierząt,

- e. palenia wyrobów tytoniowych oraz papierosów elektronicznych,
 - f. zanieczyszczania pawilonów i terenów otwartych odpadami wygenerowanymi przez siebie (opakowania po napojach i jedzeniu, niedopałki, gumy do żucia itp.),
 - g. niszczenia infrastruktury (np. oklejanie ścian, szyb, posadzek ulotkami reklamowymi oraz innymi materiałami),
 - h. opierania się o elementy zabudowy stoisk, konstrukcje reklamowe i inne elementy aranżacji przestrzeni,
 - i. wprowadzania deskorolek, rowerów, hulajnóg czy innych środków komunikacji,
 - j. prowadzenia jakichkolwiek działań komercyjnych, akwizycyjnych, reklamowych, promocyjnych, a także zbiorów pieniężnych, jak również działań niezgodnych z obowiązującymi przepisami prawa.
3. Korzystanie z materiałów nielegalnych, kontrowersyjnych lub w inny sposób niedopuszczalnych w tym:
- a. pornografii,
 - b. materiałów promujących narkotyki,
 - c. materiałów zawierających treści rasistowskie, religijne lub polityczne,
 - d. materiałów prezentujących obraźliwe treści,
- jest w czasie trwania Hackathonu ściśle zabronione.
4. Uczestnicy mają możliwość tymczasowego opuszczenia budynku, w którym odbywa się Wydarzenie, po uprzednim poinformowaniu Organizatora lub osoby przez niego wyznaczonej. Opuszczenie budynku bez zgłoszenia może skutkować wykluczeniem z dalszego udziału w Wydarzeniu. Powrót na teren Wydarzenia możliwy jest tylko i wyłącznie z plaketką posiadającą imię i nazwisko przekazywaną uczestnikom na początku Wydarzenia.

§ 5. Odpowiedzialność

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody majątkowe oraz niemajątkowe poniesione przez Uczestnika w wyniku udziału w Wydarzeniu.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione, zgubione lub skradzione podczas Wydarzenia.
3. Uczestnik ponosi odpowiedzialność finansową za wszelkie szkody powstałe z jego winy podczas Wydarzenia, wyrządzone na terenie budynku.

§ 6. Zasady oceny projektów

1. Laureatów Wydarzenia wyłania „Jury”.
2. W skład Jury wchodzi wybrani przedstawiciele Politechniki Śląskiej, Organizatora oraz Partnerów Wydarzenia.
3. Skład Jury ogłoszony zostanie nie później niż w momencie rozpoczęcia Hackathonu.
4. Jury jest powoływane przez Organizatora.

5. Decyzje Jury zapadają po zakończeniu obrad. W przypadku podziału głosów członków Jury, wiążąca jest decyzja przewodniczącego z uwzględnieniem opinii pozostałych członków. Przewodniczący wybierany jest przez członków Jury ze swojego grona przed rozpoczęciem Hackathonu.
6. Po upływie wyznaczonego czasu zabrania się dokonywania jakichkolwiek zmian lub poprawek w przygotowanym rozwiązaniu. Wszelkie takie zmiany nie będą uwzględniane przez Jury.
7. Decyzja Jury jest ostateczna i nie podlega odwołaniu.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do niewyłonienia zwycięzców w przypadku naruszenia przez Uczestnika Regulaminu.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do przyznania dodatkowych nagród po konsultacji z Jury.
10. Wyniki Hackathonu zostaną ogłoszone przez Jury po zakończeniu obrad.
11. Nagrody i dyplomy zostaną wręczone Uczestnikom podczas oficjalnego zakończenia Wydarzenia.
12. Jeżeli Jury stwierdzi prawdopodobieństwo plagiatu lub brak samodzielności w wykonaniu pracy, dana drużyna zostanie zdyskwalifikowana z udziału w Hackathonie.

§ 7. Nagrody

1. W Hackathonie przewidziano nagrody – dla 3 Zespołów wyłonionych w sposób wskazany w §6 odpowiednio dla kategorii Klasycznej oraz Game Jam.
2. Minimalna łączna wartość nagrody dla Zespołu obejmującego I miejsce: 600 PLN.
3. Minimalna łączna wartość nagrody dla Zespołu obejmującego II miejsce: 400 PLN.
4. Minimalna łączna wartość nagrody dla Zespołu obejmującego III miejsce: 200 PLN.
5. Przewidziana jest również nagroda publiczności, przyznawana na podstawie głosowania uczestników Wydarzenia, przeprowadzonego w sposób określony przez Organizatora.
6. Fundatorem nagród jest Organizator oraz Partnerzy.
7. Zwycięzcom nie przysługuje prawo wymiany nagrody na gotówkę ani nagrodę innego rodzaju.
8. Zwycięzcy mogą zrzec się nagrody, ale w zamian nie przysługuje im ekwiwalent pieniężny ani jakakolwiek inna nagroda.

§ 8. Klauzula informacyjna przetwarzania danych osobowych RODO

1. **Administratorem** danych osobowych jest Organizator – Stowarzyszenie Studentów BEST Gliwice z siedzibą przy ul. Pszczyńskiej 85/13, 44-100 Gliwice, NIP: 6312145378.
2. Administrator danych osobowych będzie przetwarzać dane osobowe Uczestników ze starannością i zgodnie z przepisami prawa, w szczególności z Rozporządzeniem 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 („RODO”).

3. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane przez Organizatora jako Administratora tych danych w celu rejestracji i udziału Uczestnika na Wydarzeniu, na co Uczestnik wyraża zgodę przystępując i rejestrując się na Wydarzenie.
4. Po uzyskaniu wyraźnej zgody Uczestnika, celem dodatkowym przetwarzania danych osobowych jest prowadzenie działań marketingowych drogą elektroniczną:
 - a. przesyłaniu uczestnikom wiadomości e-mail z informacją marketingową od Partnerów Wydarzenia,
 - b. przesyłania uczestnikom wiadomości e-mail z informacją o przyszłych edycjach Wydarzenia BIT Festival (w tym Hackathonu).
5. Organizator informuje, że przetwarzane będą następujące kategorie danych osobowych Uczestników: imię, nazwisko, adres zamieszkania, adres poczty elektronicznej, numer telefonu, placówka uczelnicza, wydział i kierunek studiów uczestnika, numer studenta/nr legitymacji oraz CV.
6. Dobrowolne udostępnienie swojego CV przez Uczestnika wraz z zawartymi w nim danymi osobowymi będzie udostępnione odbiorcom danych osobowych jakimi są Partnerzy Wydarzenia, na co Uczestnik wyraża zgodę w momencie udostępnienia swojego CV.
7. Udostępnione CV Uczestników będą przetwarzane przez odbiorców danych osobowych, przez czas trwania okresów rekrutacyjnych odbiorców danych osobowych, który określony jest szczegółowo w umowach zawartych między Organizatorem, a odbiorcami danych osobowych.
8. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane przez Organizatora na okres trwania Wydarzenia.
9. Wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika określonych na warunkach podanych w Regulaminie jest dobrowolne, ale konieczne do wzięcia udziału w Wydarzeniu, z wyłączeniem CV oraz przetwarzania danych osobowych w celach marketingowych drogą elektroniczną, których udostępnienie jest w pełni dobrowolne.
10. Uczestnikowi przysługuje prawo żądania od Administratorów dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania oraz prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych kontaktując się z Organizatorem poprzez wiadomość wysłaną pocztą elektroniczną na adres info@bestgliwice.pl.
11. Każdy Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego - Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
12. Dane osobowe Uczestnika nie będą poddawane zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym o profilowaniu oraz nie będą przekazywane do państw trzecich.
13. Udział w Wydarzeniu oznacza zgodę Uczestnika na rozpowszechnianie jego wizerunku przez Organizatora, bądź na jego zlecenie, w celu promocji Wydarzenia poprzez zamieszczanie zdjęć i materiałów filmowych na stronie internetowej Wydarzenia, materiałach i kanałach online oraz we wszelkich drukowanych

materiałach promocyjnych związanych z Wydarzeniem, a także przez Partnerów za pośrednictwem mediów społecznościowych.

14. Biorąc udział w Hackathonie, Uczestnik wyraża zgodę na publikację imienia i nazwiska oraz nazwy zespołu w kanałach mediów społecznościowych Organizatora, w celu ogłoszenia wyników i promocji Wydarzenia. Zgłoszenie uczestnictwa jest równoznaczne z przeniesieniem autorskich praw majątkowych do nagrań i zdjęć oraz wyrażeniem przez Uczestnika zgody na ich rozpowszechnianie. Powyższe ustalenia dotyczą przypadku, gdy Uczestnik zostanie sfilmowany lub sfotografowany podczas uczestnictwa w Wydarzeniu.

§ 9. Postanowienia końcowe

1. Dane kontaktowe do głównego koordynatora Wydarzenia:
Imię i Nazwisko: Lilia Jeyranyan
Nr telefonu komórkowego: +48 730 678 916
Adres e-mail: lilia.jeyranyan@bestgliwice.pl
2. Udział w Wydarzeniu jest jednoznaczny z akceptacją niniejszego Regulaminu.
3. Zasady przeprowadzonego Wydarzenia określa niniejszy Regulamin. Wszelkie informacje o Wydarzeniu dostępne w materiałach reklamowych mają jedynie charakter informacyjny.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.
5. Wszelkie przypadki, które nie są bezpośrednio określone w Regulaminie podlegają decyzji Organizatora.
6. Naruszenie przez Uczestnika któregokolwiek z postanowień niniejszego Regulaminu upoważnia Organizatora do wykluczenia danej osoby z udziału w Wydarzeniu i powoduje utratę prawa do nagrody.
7. Niniejszy regulamin zostaje udostępniony Uczestnikom do wglądu w czasie Wydarzenia, a także na oficjalnej stronie internetowej Wydarzenia.

Załącznik nr 1
do Regulaminu Hackathon | BIT Festival 2025

KARTA ZGŁOSZENIA UDZIAŁU W HACKATHONIE

Dane uczestnika

Imię i nazwisko:

.....

Adres zamieszkania:

.....

Adres e-mail:

.....

Numer

telefonu:.....

Nazwa uczelni

wyższej:.....

Kierunek

studiów:.....

Numer legitymacji

studenckiej:.....

Pola oznaczone znakiem (*) są obowiązkowe

*☐ Oświadczam, że zapoznałam/em się i akceptuję każde postanowienie Regulaminu Hackathonu.

*☐ Wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych zawartych w moim zgłoszeniu przez Stowarzyszenie Studentów BEST Gliwice niezbędnych do realizacji zapisów i udziału w Hackathonie w ramach wydarzenia BIT Festival 2025. Podstawą przetwarzania danych jest art. 6 ust. 1 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 roku.

☐ Wyrażam zgodę na otrzymywanie informacji drogą e-mailową o przyszłych edycjach wydarzenia BIT Festival.

☐ Wyrażam zgodę na utrwalenie i wykorzystanie mojego wizerunku (w postaci zdjęć i nagrań) przez Organizatora i Partnerów w celu promocji wydarzenia BIT Festival, w mediach społecznościowych i internetowych. Zostałam/am poinformowany/a o prawie do wycofania zgody w dowolnym momencie.

☐ Wyrażam zgodę na jednorazowe wysłanie wiadomości e-mail po Wydarzeniu z informacją marketingową od Partnerów.

Miejscowość i data

.....

Czytelny podpis

.....

