

REGULAMIN WYDARZENIA

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

Organizatorem wydarzenia pod nazwą „Hack4Culture” („**Wydarzenie**”) jest UNIT4 Polska sp. z o.o. z siedzibą przy ul. Strzegomskiej 140a we Wrocławiu, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000431476, posiadającą NIP 899-273-77-41 („**Organizator**”).

§ 2. TERMIN I MIEJSCE

1. Wydarzenie odbywać się będzie w dniach 15-16.04.2016r. w godzinach od 17:00 do 12:00 dnia następnego w Hali Stulecia we Wrocławiu przy ul. Wystawowej 1 w Centrum Kongresowym Sali C i D.
2. Nie jest możliwy zdalny udział w wydarzeniu.

§ 3. WARUNKI UCZESTNICTWA ORAZ PRZEBIEG WYDARZENIA

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

2. Warunkiem uczestnictwa w Wydarzeniu jest ponadto rejestracja Uczestnika za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie www.hack4culture.pl

Organizator może zablokować możliwość rejestracji i zgłaszania uczestnictwa w Wydarzeniu w razie stwierdzenia wyczerpania przestrzeni w miejscu Wydarzenia i związanego z tym braku możliwości dopuszczenia wszystkich chętnych do udziału w Wydarzeniu.

3. W czasie i w miejscu trwania Wydarzenia przeprowadzony zostanie konkurs programistyczny („**Konkurs**”), którego przedmiotem będzie stworzenie przez Uczestnika aplikacji na temat kultury w kontekście działań na rzecz społeczności lokalnej szerzej opisanej na stronie www.hack4culture.pl („**Aplikacja**”).

§ 4. ZASADY KONKURSU

1. Uczestnicy biorący udział w Konkursie mają za zadanie stworzyć Aplikacje od podstaw w trakcie trwania Wydarzenia w czasie określonym w harmonogramie. **Niedozwolone jest uprzednie przygotowywanie i korzystanie w procesie tworzenia Aplikacji z fragmentów kodu przygotowanych przed Wydarzeniem - bez względu na to kto stworzył ten fragment kodu (z wyłączeniem gotowych, powszechnie dostępnych legalnych bibliotek – dalej „biblioteki”).**

2. Uczestnicy biorący udział w Konkursie oświadczają, że:

- a. będą w trakcie Wydarzenia przestrzegać przepisów powszechnie obowiązującego prawa oraz Regulaminu.

b. Aplikacje wykonane zostaną w całości samodzielnie i Uczestnicy będą ich wyłącznymi autorami oraz dysponować będą pełnymi autorskimi prawami majątkowymi do nich, z zastrzeżeniem możliwości udziału w Konkursie w Zespołach oraz skorzystania z dostępnych bibliotek.

c. Aplikacje będą spełniać wymogi ogólnie przyjętej etyki, jak również nie będą zawierać treści przeznaczonych tylko dla osób powyżej 18 roku życia, w tym rasistowskich, erotycznych, brutalnych, bądź w jakikolwiek inny sposób nie będą naruszać przepisów powszechnie obowiązującego prawa oraz godzić w dobra osobiste, autorskie prawa majątkowe i osobiste, a także jakiegokolwiek inne prawa własności intelektualnej osób trzecich.

3. Jeśli Użytkownik lub Zespół używa do stworzenia Aplikacji bibliotek, których eksploatacja wiąże się z koniecznością uzyskania stosownej licencji lub uiszczenia jakiegokolwiek opłaty warunkującej możliwość skorzystania z bibliotek, Uczestnik lub Zespół zobowiązani są do dokonania czynności określonych powyżej we własnym zakresie i poinformowania Organizatora o fakcie skorzystania z tego rodzaju bibliotek podając jednocześnie dane licencjodawcy.

4. Kod Aplikacji musi być przechowywany z wykorzystaniem publicznego systemu kontroli wersji takiego jak <http://github.com> , <http://bitbucket.org> lub podobnego. Organizator pozostawia dowolność w kwestii wyboru systemu kontroli wersji Uczestnikom biorącym udział w Konkursie.

5. Uczestnicy uprawnieni są do brania udziału w Konkursie w zespołach programistycznych, których liczba członków nie może przekroczyć 4 osób („Zespół”). Każdy członek Zespołu musi spełniać wymagania dla Uczestnika określone w niniejszym Regulaminie. Każdy Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu.

6. Ostateczny skład Zespołu musi zostać podany Organizatorowi Wydarzenia do godziny 18:00 dnia 15.04.2016r

7. Konkurs składa się z następujących etapów:

- a) Tworzenie Aplikacji – w trakcie tego etapu Uczestnicy biorący udział w Konkursie oraz Zespoły samodzielnie tworzą Aplikacje zgodnie z postanowieniami Regulaminu w czasie określonym w harmonogramie.
- b) Prezentacja Aplikacji – w trakcie tego etapu Uczestnicy biorący udział w Konkursie oraz Zespoły pokazują stworzone przez siebie w ramach Konkursu Aplikacje. Prezentacja dokonywana jest z wykorzystaniem laptopów, emulatorów, telefonów lub tabletów. Organizator zapewnia możliwość skorzystania z projektora oraz może zapewnić możliwość skorzystania z urządzeń prezentacyjnych określonych w poprzednim zdaniu. Warunkiem dopuszczenia Aplikacji do prezentacji i jej oceny przez Jury jest stworzenie w czasie określonym w harmonogramie przynajmniej fragmentu działającego prototypu Aplikacji, który w sposób reprezentatywny przedstawiałby działanie projektowanej Aplikacji oraz jej podstawowe funkcjonalności. Czas na prezentację Aplikacji przed Jury (sobota od 10:00) wynosi maksymalnie 5 minut.

9. Każdemu z Zespołów oraz Uczestnikowi biorącemu samodzielnie udział w Konkursie organizator zapewnia miejsce do pracy z dostępem do zasilania elektrycznego oraz internetowej sieci bezprzewodowej WiFi. Każdy Uczestnik biorący udział w Konkursie oraz Zespół zobowiązane są zapewnić sobie we własnym zakresie niezbędny sprzęt oraz wszelkie inne przedmioty używane w trakcie tworzenia Aplikacji.

10. Organizator rezerwuje sobie prawo do sprawdzenia czy cały kod Aplikacji (z wyłączeniem gotowych, powszechnie dostępnych i legalnych bibliotek) został stworzony przez Uczestnika lub Zespół w ramach Konkursu w trakcie Wydarzenia.

11. W przypadku ustalenia naruszenia przez Uczestnika lub Zespołu postanowień Regulaminu lub przepisów powszechnie obowiązującego prawa, Organizatorowi przysługiwać będzie prawo dyskwalifikacji danego Uczestnika lub Zespołu.

§ 5. OCENA I NAGRODY

1. Aplikacje będą oceniane przez jury („**Jury**”) składające się z sędziów („**Sędziowie**”) zaproszonych do udziału w Wydarzeniu przez Organizatora. W Wydarzeniu będą uczestniczyć również mentorzy, którzy specjalizują się w określonym aspekcie tworzenia aplikacji, środowiskach w których są wytwarzane, zarządzaniu projektami, UX lub innych przydatnych we wspomnianym procesie („**Mentorzy**”). Zadaniem Mentora w czasie Wydarzenia jest wsparcie Uczestników i Zespołów biorących udział w Konkursie, udzielanie porad oraz odpowiedzi na pytania dotyczące procesu tworzenia Aplikacji. Sędzią jest osoba posiadającą ekspercką wiedzę ogólną, odpowiedzialna za ocenę Aplikacji.

2. Wybór Sędziów i Mentorów należy wyłącznie do Organizatora.

3. Na podstawie wspólnych ustaleń Jury zapada decyzja o wyłonieniu laureatów i ilości przyznanych Uczestnikom i Zespołom biorącym udział w Konkursie nagród. Decyzja w zakresie wyłonienia laureatów i przyznania nagród zależy wyłącznie od swobodnej oceny Jury podejmowanej większością głosów według kryteriów opisanych w punkcie 4 poniżej.

4. Aplikacje oceniane będą według następujących kryteriów: innowacyjność, design, funkcjonalność, potencjał biznesowy/użyteczność. W Jury będzie zasiadać 5 osób. Najwyższą oceną, jaką może udzielić każdy z jurorów to liczba 5. Zespół, który zbierze największą liczbę punktów, od wszystkich Jurorów, wygrywa pierwszą nagrodę. Organizator zakłada wyłonienie po jednym zwycięskim Zespole.

5. Nagrodę dla Zespołu otrzymuje każdy z członków zwycięskiego Zespołu.

6. Organizator przewiduje dodatkową nagrodę od publiczności. Po prezentacjach Aplikacji na zakończenie Wydarzenia, każdy z Uczestników, Mentorów i Sędziów obecnych na Wydarzeniu może zagłosować na najlepszą Aplikację. Autor (Uczestnik), lub autorzy (Zespół) Aplikacji, która zbierze największą liczbę głosów otrzymają nagrodę publiczności. W razie równej liczby głosów pomiędzy dwoma lub więcej Uczestnikami lub Zespołami o wyłonieniu zwycięzcy nagrody publiczności decyduje Jury. Nagrodę publiczności może otrzymać tylko jeden Uczestnik lub Zespół.

7. Organizator przewiduje dodatkową nagrodę od partnera, która zostanie przyznana Uczestnikowi lub Zespołowi najlepiej ocenionemu przez partnera.

8. Nagrody w Konkursie będą miały charakter rzeczowy. Organizator zastrzega sobie wyłączne prawo do decydowania o rodzaju i liczbie nagród, co będzie uzależnione od liczby wybranych przez Jury Aplikacji i liczby Zespołów i Uczestników zgłaszających swój udział w Konkursie, a także jakości prezentowanych ostatecznie Aplikacji oraz przestrzegania zasad Konkursu przez jego Uczestników.

9. Jeżeli w związku z przyznaniem Uczestnikowi nagrody (zależnie od jej wartości) przepisy prawa przewidują powstanie obowiązku podatkowego, to do nagrody zostanie dodana nagroda pieniężna w kwocie stanowiącej 11,11% wartości danej nagrody. W takim przypadku, część nagrody, stanowiąca dodaną kwotę pieniężną, nie zostanie wypłacona zwycięzcy, lecz pobrana przez Organizatora, przed wydaniem zwycięzcy nagrody, jako 10% zryczałtowany podatek dochodowy, od łącznej wartości nagrody, o którym mowa w art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (tekst jedn. Dz. U. z 2000 r, Nr 14, poz. 176 z późn. zm.)..

10. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny, ani na inne nagrody rzeczowe o tej samej wartości.

11. Odbiór nagród planowo następować będzie w trakcie Wydarzenia po ogłoszeniu wyników Konkursu, przy czym Organizator zastrzega sobie prawo do późniejszego, lecz nie później niż w terminie 30 dni od zakończenia Wydarzenia, przesłania Uczestnikom – laureatom, uzyskanych nagród pod warunkiem podania przez te osoby prawidłowych adresów do doręczeń.

§ 6. PRAWA AUTORSKIE

1. Zgłaszając Aplikację do Konkursu, Uczestnicy jednocześnie oświadczają, że są wyłącznymi jej twórcami w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, oraz że przysługują im pełne autorskie prawa majątkowe do stworzonej w czasie Wydarzenia Aplikacji.

2. Uczestnicy zachowują pełnię praw, w tym autorskie prawa majątkowe i osobiste do kodu Aplikacji, który zostanie stworzony podczas Wydarzenia.

3. Uczestnicy Konkursu – laureaci nagrody od Organizatora oraz nagrody publiczności – z momentem ogłoszenia wyników Konkursu udzielają Organizatorowi bezterminowej, nieodpłatnej i nieograniczonej terytorialnie zgody (licencji) na korzystanie ze zrzutów ekranu z Aplikacji, grafik związanych z Aplikacjami oraz z opisów funkcjonalności Aplikacji. Uczestnicy określani w poprzednim zdaniu zobowiązani są do niezwłocznego przekazania w określonej przez Organizatora formie ww. materiałów na wezwanie Organizatora, o ile zostało ono złożone w terminie 12 miesięcy od dnia zakończenia Wydarzenia. W razie przekazania ww. materiałów na nośniku materialnym, Uczestnik z chwilą przekazania tego nośnika Organizatorowi, przenosi na Organizatora prawo własności do tego nośnika.

4. Zgoda (licencja) określona w ust. 3 obejmuje korzystanie z ww. materiałów w celu promocji Wydarzenia, w tym jego następnych edycji, promocji zwycięskich Aplikacji oraz Uczestników będących ich twórcami, a także rozpowszechniania informacji o przebiegu Wydarzenia oraz Aplikacjach, które zwyciężyły. W związku z udzieloną zgodą (licencją), Organizator uprawniony jest do wykorzystania ww. materiałów na następujących polach eksploatacji: (1) w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworów – wytwarzania określoną techniką egzemplarzy utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową, (2) w zakresie rozpowszechniania utworu w sposób inny niż określony powyżej, w tym poprzez publiczne wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnienie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w tym w szczególności w sieci Internet oraz w prasie drukowanej i cyfrowej.

5. Uczestnicy określani w ust. 3 wyrażają także zgodę (licencja) na podjęcie przez Organizatora decyzji o pierwszym publicznym udostępnieniu ww. materiałów oraz o ich rozpowszechnianiu bez konieczności oznaczania i informowania o autorstwie ww. materiałów – zastrzeżenie to nie oznacza, że Organizator nie będzie informował o autorstwie Aplikacji.

6. W celu uniknięcia wątpliwości Uczestnik przystępując do Konkursu zgadza się, że nie przysługuje mu odrębne poza nagrodą w Konkursie wynagrodzenie za udzielone Organizatorowi zgody (licencje) na wszystkich polach eksploatacji.

§ 7. ODPOWIEDZIALNOŚĆ

1. Organizator Konkursu nie ponosi odpowiedzialności za jakąkolwiek szkodę majątkową lub niemajątkową poniesioną przez Uczestnika w wyniku wzięcia udziału w Wydarzeniu, w tym w Konkursie lub w wyniku i w związku z przyznaniem bądź nieprzyznaniem nagrody.
2. Uczestnik ponosi pełną i wyłączną odpowiedzialność w przypadku, gdy jego Aplikacja, lub materiały określone w § 6 ust 3 Regulaminu będą naruszały prawa osób trzecich lub powszechnie obowiązujące przepisy prawa. Każdy Uczestnik zobowiązuje się do wstąpienia do sporu w miejsce Organizatora lub występowania wspólnie z Organizatorem na drodze postępowania sądowego lub ugodowego jako interwenient uboczny, w przypadku wystąpienia przez osobę trzecią z roszczeniem lub żądaniem skierowanym przeciwko Organizatorowi z tytułu naruszenia jej praw w związku ze zgłoszeniem Aplikacji do Konkursu lub korzystaniem przez Organizatora z materiałów określonych w § 6 ust. 3 Regulaminu. Uczestnik zobowiązuje się zwrócić Organizatorowi wydatki w tym koszty obsługi prawnej poniesione przez Organizatora na skutek roszczenia lub żądania, o którym mowa powyżej, stwierdzonego prawomocnym wyrokiem sądowym, ostateczną decyzją administracyjną lub ugodą pisemną. Organizator zobowiązany jest niezwłocznie poinformować Uczestnika o wystąpieniu przez osobę trzecią z opisanym powyżej roszczeniem lub żądaniem skierowanym przeciwko Organizatorowi.
3. Organizator Wydarzenia nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości odbioru nagrody przez Uczestnika z przyczyn leżących po stronie Uczestnika.

§ 9. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH I WIZERUNEK

1. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. z 2002r., Nr 101, poz. 926, z późn. zm.) przez Organizatora jako administratora tych danych, w celu uczestnictwa, przeprowadzenia i rozstrzygnięcia Konkursu oraz wykonania obowiązków podatkowych, na co Uczestnik wyraża zgodę przystępując do Wydarzenia.
 2. Organizator zaprzestanie przetwarzania danych osobowych Uczestnika po zrealizowaniu ww. celów.
 3. Organizator informuje, że przetwarzane będą następujące kategorie danych Uczestników: imię, nazwisko, adres poczty elektronicznej, numer telefonu, wizerunek.
 4. Wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika na warunkach podanych w Regulaminie jest dobrowolne, aczkolwiek konieczne do otrzymania nagrody i wzięcia udziału w Konkursie.
 5. Każdy Uczestnik, który przekazał Organizatorowi swoje dane osobowe ma prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania.
 6. Wycofanie zgody wymaga wysłania wiadomości pocztą elektroniczną na adres pytania@hack4culture.pl
- Wycofanie zgody na przetwarzanie danych osobowych może uniemożliwić wręczenie Uczestnikowi ewentualnej nagrody lub nawet jego udział w Konkursie.

7. Udział w Wydarzeniu oznacza zgodę na rozpowszechnianie przez Organizatora, bądź na jego zlecenie wizerunku Uczestnika w celu promocji Wydarzenia i Konkursu poprzez zamieszczanie zdjęć i materiałów filmowych na stronie internetowej Wydarzenia, materiałach i kanałach online (m.in. YT, Facebook, G+, Eventbrite, Tweeter) oraz we wszelkich drukowanych materiałach promocyjnych związanych z wydarzeniem.

§10. HARMONOGRAM WYDARZENIA

Piątek:

16:00 – 17:00 – Rejestracja uczestników i powitanie.

17:00-17:15 – Powitanie, przedstawienie zasad, przestrzeni Wydarzenia.

17:15-18:00 – Prelekcja przedstawicieli świata kultury.

18:00 – 18:15 – Przydział numerów Zespołów.

18:15 – Rozpoczęcie pracy.

19:00 - Zapoznanie z Zespołami, max. 5 minut dla każdego z Zespołów, zgłaszanie problemów przez Zespoły, praca z Mentorami.

21:00 – Pizza

Sobota:

08:00-09:00 – Śniadanie.

10:00-11:00 – Prezentacja pomysłów.

11:00 – Rozdanie nagród.

11:30 – Zakończenie.

§ 11. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Zasady przeprowadzenia Wydarzenia określa niniejszy Regulamin. Wszelkie informacje o Wydarzeniu dostępne w materiałach reklamowych mają jedynie charakter informacyjny. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy prawa powszechnie obowiązującego, w tym w szczególności Kodeksu cywilnego oraz ustawy o ochronie danych osobowych (t.jedn. Dz.U. z 2002r., Nr 101, poz. 926, z późn. zm.).

2. Biorąc udział w Wydarzeniu Uczestnik potwierdza, iż zapoznał się z postanowieniami niniejszego Regulaminu, i że w pełni je akceptuje.

3. Organizator jest uprawniony do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu, o ile nie wpłynie to na pogorszenie warunków uczestnictwa w Konkursie.

4. Naruszenie przez Uczestnika któregokolwiek z postanowień Regulaminu upoważnia Organizatora do wyłączenia tej osoby z udziału w Konkursie oraz powoduje utratę prawa do nagrody.

5. Niniejszy Regulamin dostępny jest dla Uczestników na stronie internetowej www.hack4culture.pl