



Załącznik 1 - Regulamin hackathonu Hack4change 2025

Wprowadzenie:

1. Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki, na jakich odbywa się wydarzenie pod nazwą **“Hackathon Hack4change”** (dalej zwany „Hackathonem”, „Hack4change” lub „Wydarzeniem”).
2. Organizatorem wydarzenia jest Fundacja CODE:ME. Wydarzenie współorganizowane jest z Marek Kamiński Academy oraz Instytutem Kultury Miejskiej w Gdańsku. Warunkiem udziału w Hackathonie jest zgłoszenie chęci udziału w wydarzeniu poprzez wypełnienie formularza dostępnego na stronie internetowej <https://Hack4change.tech/>. Ilość miejsc jest ograniczona.
3. Celem Hackathonu jest stworzenie rozwiązań wspierających walkę z największymi zagrożeniami XXI wieku - zanieczyszczeniem środowiska, zmianami klimatycznymi i kryzysem ekonomicznym, problemami natury psychologicznej człowieka. Hack4change to przestrzeń wspólnego działania na rzecz środowiska i naszej planety. Razem będziemy szukać prostych rozwiązań skomplikowanych problemów.
4. Wszystkie pomysły realizowane w ramach hackathonu muszą wpisywać się w cele Hack4change opisane w niniejszym Regulaminie i realizować założenia ścieżek tematycznych opisywanych na stronie..
5. W związku z połączeniem edycji 2025 Hack4Change z Animatonem (24h maratonem tworzenia animacji) uczestnicy mogą wybrać jedną lub więcej z czterech dostępnych ścieżek: człowiek, natura, technologia, Animaton. Ze względu na połączenie tych wydarzeń, Animaton jest traktowany jako czwarta ścieżka.
6. W przypadku wybraniu ścieżki Animaton, projekt powinien zostać zaprezentowany podczas sobotniego finału pokazu animacji. Zespoły biorące udział, nie mogą liczyć więcej niż 5 osób. Uczestnicy przystępujący do tej ścieżki będą mieli 3 minuty na prezentację swojej animacji. Tematyką animacji powinna być odpowiedź na hasło “Ekologia w mieście”.
7. W przypadku osób, które po zakończeniu Animatonu będą chciały dołączyć do Hack4Change, mogą to zrobić na dwa sposoby:
 - a. Dołączyć do istniejącego już zespołu za zgodą wszystkich jego członków (łącznie ilość uczestników to maksymalnie 5 osób)
 - b. Stworzyć własny zespół, o ile będzie liczył maksymalnie 5 osób
8. Animacja stworzona podczas Animatonu może być częścią prezentacji projektu tworzonego podczas Hack4Change
9. Hackathon prowadzony jest stacjonarnie w Gdańsku, a także zdalnie przy pomocy dedykowanej platformy, w przypadku organizowanych warsztatów.
10. Uczestnik przystępując do Hackathonu powinien zapoznać się z treścią niniejszego Regulaminu. Zapis na wydarzenie jest równoznaczny z akceptacją Regulaminu. Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania zawartych w nim zasad jak również potwierdza, iż spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w Wydarzeniu.



Definicje:

Na potrzeby niniejszego Regulaminu poniższym pojęciom przypisuje się następujące znaczenie:

1. **Serwis** – strona internetowa dostępna pod adresem elektronicznym <https://Hack4change.tech/> zawierająca informacje o Hackathonie oraz umożliwiająca zgłoszenie udziału w Hackathonie w charakterze Uczestnika.
2. **Platforma** - platforma Discord - usługa internetowa oparta na chmurze zawierająca zestaw narzędzi i usług służących współpracy zespołowej, przesyłania i przechowywania projektów stworzonych w ramach hackathonu, kontaktu między uczestnikami, mentorami, organizatorami itp. podczas trwania hackathonu.
3. **Uczestnik** – osoba biorąca udział w Hackathonie. Uczestnikami hackathonu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych.

Przebieg hackathonu:

1. Hack4change będzie trwał 48 godzin. Rozpocznie się dnia 27.06.2025 o godzinie 18:00 i zakończy 29.06.2025 o godzinie 18:00. W tygodniu poprzedzającym wydarzenie odbędą się warsztaty i spotkania przygotowujące, z których uczestnicy mogą, ale nie muszą skorzystać.
2. Udział w hackathonie jest dobrowolny i wymaga zakupienia biletu na stronie hack4change.tech. Bilety występują w wersji w dwóch wersjach:
 - a. w formie płatnej kaucji, która jest zwracana w przypadku zgłoszenia chęci jej zwrotu do tygodnia po zakończeniu wydarzenia pod adres: kontakt@hack4change.tech
- zawiera możliwość uczestniczenia w wydarzeniu i korzystanie z mentoringu na miejscu
 - b. płatnej - zawiera catering dla uczestników, koszulkę pamiątkową, oraz możliwość uczestnictwa w warsztatach
3. Każdy uczestnik Hack4change dostanie dostęp do Platformy, na której odbywać się będą spotkania, warsztaty, konsultacje z mentorami oraz praca nad projektami. Każda z grup otrzyma dostęp do osobnego pokoju oraz przestrzeni wspólnej.
4. Hackathon złożony jest z elementów, które umożliwią: pracę twórczą, rywalizację, korzystanie ze wsparcia mentorów oraz integrację uczestników.
5. Hack4change zostanie przeprowadzony zgodnie z harmonogramem umieszczonym na stronie internetowej wydarzenia.
6. Udział w poszczególnych częściach Hackathonu (to jest: rozpoczęcie, spotkania z mentorem oraz zamknięcie) jest obowiązkowy. Udział w innych jego częściach jest dobrowolny.



7. Hack4change nie promuje i nie zezwala na tworzenie rozwiązań, które w jakikolwiek sposób naruszają standardy bezpieczeństwa lub wykorzystują słabości oprogramowania. Wszystkie budowane rozwiązania muszą pozostawać w zgodzie z regulacjami prawnymi oraz powszechnie akceptowanymi standardami etycznymi.

Udział w hackathonie w charakterze uczestnika:

1. Uczestnictwo w Hack4change wymaga spełnienia kryteriów zdefiniowanych w ramach niniejszego Regulaminu.
2. Do uczestnictwa w wydarzeniu zapraszamy wszystkich pasjonatów technologii, innowatorów, programistów, grafików, UX designerów i każdego komu bliska jest idea walki z kryzysem klimatycznym i innymi problemami naszej planety.
3. Uczestnicy zgłaszają chęć udziału w hackathonie za pośrednictwem formularza dostępnego na stronie internetowej <https://Hack4change.tech/>. Zgłoszenie uczestnictwa wymaga wypełnienia wszystkich pól formularza zgłoszeniowego.
4. Przed wysłaniem formularza rejestracji, Uczestnik zobowiązany jest zapoznać się z treścią Regulaminu i Polityki Prywatności. Wypełnienie i przesłanie formularza rejestracyjnego oznacza akceptację Polityki Prywatności Hack4change oraz zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez Organizatorów Hack4change celem obsługi uczestnictwa w Hackathonie i właściwego przygotowania wirtualnego środowiska.
5. Wszystkie osoby chcące wziąć udział w hackathonie muszą przejść przez proces indywidualnej rejestracji. Każdy członek zespołu musi zostać zarejestrowany.
6. Ilość miejsc jest ograniczona do 150 uczestników. Rekrutacja uczestników zakończy się po wyczerpaniu miejsc.
7. Każdy uczestnik Hack4change otrzyma szeroki zakres wsparcia, na który składa się:
 - a. Mentoring technologiczny wiodących ekspertów.
 - b. Mentoring tematyczny doświadczonych osób.
 - c. Wsparcie w zakresie wykorzystania Platformy.
 - d. Możliwość wzięcia udziału w dedykowanych warsztatach przygotowujących do hackathonu oraz spotkaniach podczas jego trwania.
8. Uczestnicy Hack4change połączą się w zespoły składające się z nie więcej niż 5 osób.
9. Uczestnik może być członkiem więcej niż jednego Zespołu, ale nie jest to zalecane z uwagi na krótki czas trwania hackathonu. O jego członkostwie w Zespole decydują pozostali członkowie Zespołu, na podstawie wkładu pracy we wspólne dzieło Zespołu.
10. Zmiana grupy w trakcie trwania hackathonu jest możliwa jedynie za zgodą wszystkich jej członków.



11. Uczestnicy po ustaleniu składu zespołów, określą stopień zaawansowania prac nad projektem. Projekt początkujący – oznacza projekty, które powstały dopiero podczas trwania hackathonu. Projekt zaawansowany – oznacza projekt, który został rozpoczęty przed hackathonem i kontynuowany podczas wydarzenia.
 - a. Uczestnicy samodzielnie określą kategorię wpisując ją na liście zespołów (zawierającą także skład grupy), która będzie udostępniona przez organizatorów na miejscu przez platformę Discord.
12. Organizator zastrzega sobie prawo wykluczenia Uczestnika z Hackathonu w trakcie wydarzenia w przypadku braku przestrzegania regulaminu, ogólnie przyjętych zasad Hackathonu lub regulaminu budynku w którym wydarzenie będzie się odbywać.
13. Organizator doloży wszelkich starań, by forma wydarzenia nie wykluczała żadnych osób ze względu na zasady dostępności.

Inne osoby zaangażowane w realizację hackathonu

Mentorzy: Ocena projektów i nagrody:

1. 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.
2. Każdy zespół otrzyma możliwość skorzystania ze wsparcia mentorów - ekspertów z dziedziny technologii, ekologii i biznesu, których wiedza i doświadczenie pozwolą zbudować mu rozwiązanie maksymalizujące wykorzystanie dostępnych zasobów.
3. W trakcie hackathonu wyznaczono godziny, w których grupy odbędą konsultacje mentorskie. Każda z grup może również skorzystać z pomocy mentora poza wyznaczonymi godzinami.
4. Konsultacje z mentorami odbywać się będą za pośrednictwem Platformy oraz stacjonarnie.

Jury: Ocena projektów i nagrody:

1. W skład jury wejdą przedstawiciele organizatorów oraz partnerów wydarzenia.
2. Projekty będą oceniane na podstawie prezentacji, której czas nie powinien przekraczać 3 minut.
3. Projekty tworzone w ramach Animatonu będą oceniane podczas sobotniego finału. Projekty tworzone w ramach Hack4Change będą oceniane podczas niedzielного finału.
4. Nagrody dla Animatonu i Hack4Change będą przyznawane osobno.



5. 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 finałowych prezentacji.

Wirtualna przestrzeń hackathonu:

1. Podstawowym rozwiązaniem technologicznym wykorzystywanym podczas hackathonu do komunikacji i pracy nad projektami będzie platforma Discord.
2. Każdy z uczestników otrzyma bezpłatny dostęp do platformy na czas trwania Hack4change.
3. Każdy z uczestników hackathonu otrzyma instrukcję korzystania z platformy w zakresie niezbędnym do udziału w hackathonie.

Ocena projektów i nagrody:

1. Ocenie podlegać będą projekty stworzone podczas hackathonu (także te, nad którymi prace rozpoczęto wcześniej) i wpisujące się w jego misję. Warunkiem przystąpienia do konkursu projektów jest zaprezentowanie wyników swojej pracy podczas prezentacji.
2. Nie będą oceniane projekty, które przed rozpoczęciem Hack4change, w całości lub w części, wykorzystywane były do celów komercyjnych.
3. Komisja Oceniająca wybierze zwycięzców Hack4change i Animaton z puli prawidłowo zgłoszonych do oceny projektów.
4. Uczestnicy będą oceniani w dwóch kategoriach: początkujący, oraz zaawansowany, w zależności od wcześniejszej deklaracji stopnia zaawansowania projektu
5. Uczestnicy hackathonu wspólnie wybiorą projekty (osobny na Hack4Change i Animaton), który otrzyma wyróżnienie publiczności.
6. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do przyznania dodatkowych wyróżnień niezależnie od przyznania nagród głównych.

Ocena projektów i nagrody:

1. Wypracowany przez zespoły w trakcie Hackathonu projekt jest ich własnością.
2. Organizatorzy nie roszczą sobie praw do projektów stworzonych w trakcie Hack4change.
3. Organizatorzy nie zapewniają zespołom biorącym udział w Hackathonie ochrony prawnej wygenerowanej przez nich projektów.
4. Uczestnicy muszą być autorami lub współautorami wszelkich prac wykonanych podczas Hackathonu. Uczestnicy biorą na siebie wszelką odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, które powstałyby w związku z udziałem w Hackathonie.



5. Za zgodą twórców, wybrane projekty mogą być wykorzystane i promowane przez Marka Kamińskiego oraz rozwijane w kolejnych edycjach hackathonu Hack4change. W takim przypadku forma współpracy będzie uregulowana odrębną umową.

Przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych Uczestników wskazanych w formularzu zgłoszeniowym jest Fundacja CODE:ME z siedzibą w Gdańsku przy ulicy Wojska Polskiego 41, 80-268 Gdańsk, KRS: 0000613580, NIP: 5842749072, REGON: 364259670. Wszelkie informacje o przetwarzaniu danych osobowych oraz celach przetwarzania znajdują się w formularzu. Podanie danych jest całkowicie dobrowolne, jednakże niezbędne, aby przystąpić do udziału w Hackathonie.
2. Podmiotami przetwarzającym dane na zlecenie Administratora w zakresie w jakim jest to niezbędne do organizacji wydarzenia, rejestracji oraz obsługi Hackathonu są współorganizatorzy wydarzenia:
 - a. Fundacja Marka Kamińskiego z siedzibą w Gdańsku przy Al. Grunwaldzka 212 80-266 Gdańsk KRS: 0000133671, NIP: 5842006715, REGON: 191275740,
 - b. Instytut Kultury Miejskiej z siedzibą w Gdańsku ul. Targ Rakowy 11 80-806 Gdańsk, NIP: 5833123864
3. Poprzez zgłoszenie udziału w Hackathonie Uczestnik akceptuje i zobowiązuje się do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu oraz wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych.
4. Wszelkie informacje dotyczące przetwarzania danych zostały wskazane w Polityce Prywatności dostępnej na stronie internetowej hackathonu.

Rejestracja przebiegu Hackathonu:

1. Organizatorzy i Partnerzy Hackathonu są uprawnieni do utrwalania i rozpowszechniania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk dla celów dokumentacji, a także promocji i reklamy wydarzenia. W związku z tym wizerunek osób uczestniczących w Hackathonie może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie rozpowszechniany w sposób i dla wyżej określonych celów bezterminowo, na co Uczestnik Hackathonu wyraża zgodę z momentem rozpoczęcia się wydarzenia online, a zgoda obowiązuje do momentu jej wycofania.
2. Zezwolenia nie wymaga rozpowszechnianie wizerunku osoby stanowiącej jedynie szczegół całości takiej jak zgromadzenie, krajobraz, publiczna impreza.



Postanowienia końcowe:

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności wynikającej z odwołania lub zmiany daty odbycia się Hackathonu a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
2. Regulamin wchodzi w życie w dniu 3.02.2025 r.