

Regulamin hackatonu 'MedHack' zwany dalej „Regulaminem”

I. Postanowienia ogólne

1. Organizatorami wydarzenia (hackathonu) pod nazwą 'MedHack', zwanym dalej Konkursem, jest Inkubator Uniwersytetu Warszawskiego, sekcja Uniwersyteckiego Ośrodka Transferu Technologii Uniwersytetu Warszawskiego.
2. Celem Konkursu jest opracowanie przydatnego w onkologii oraz kardiologii oprogramowania (zwanego dalej "Aplikacją").
3. Przedmiotem Konkursu MedHack jest wyłonienie najlepszego rozwiązania problemów (opracowanych w trakcie Konkursu) podanych przez Organizatora. Podane problemy będą związane z polepszaniem jakości życia pacjentów cierpiących na schorzenia związane z obszarem onkologii/kardiologii przy pomocy nowo-opracowanej aplikacji mobilnej/alorytmu itp..
4. Oficjalną stroną Konkursu jest www.medhack.pl zwana dalej „Stroną www”.
5. Informacja o miejscu, terminie oraz harmonogram znajduje się na Stronie www. Miejsce przeprowadzenia Konkursu będzie dalej zwane „Lokalizacją”.
6. Regulamin stanowi podstawę organizowania Konkursu MedHack oraz określa prawa i obowiązki jego Uczestników i Organizatora.

II. Zasady Konkursu.

1. Uczestnikami Konkursu mogą być wyłącznie uczestnicy Inkubatora UW, posiadający konto w serwisie www.iuw.edu.pl
2. Konkurs przeznaczony jest dla Uczestników Konkursu dobranych w zespoły 3-6 osobowe. W związku z powyższym, Organizatorzy formują zespoły na etapie zgłoszenia udziału w Konkursie lub w trakcie Konkursu po prezentacji projektów. Nie jest możliwy jednoczesny udział w więcej niż jednym zespole.
3. Wymagana jest wcześniejsza rejestracja uczestnika poprzez formularz internetowy dostępny na Stronie www. Rejestracja trwa do końca dnia 09.05.2018 (liczba miejsc ograniczona). W przypadku większej ilości zgłoszeń Organizatorzy zastrzegają za sobą prawo doboru uczestników. Kryterium kwalifikacji jest kolejność zgłoszeń. W przypadku, gdy ilość zgłoszeń przekroczy 120% ilości miejsc dla zespołów, organizator zastrzega sobie prawo do rekrutacji. Kryteriami będą wtedy posiadane przez uczestników umiejętności w zakresie programowania oraz dotychczasowe doświadczenie brania udziału w turniejach programistów. Udział w Konkursie (zgłoszenie uczestnika do rejestracji) jest równoznaczny z akceptacją wszystkich warunków Konkursu zawartych w niniejszym regulaminie.
4. Administratorem danych osobowych jest Uniwersytet Warszawski, ul. Krakowskie Przedmieście 26/28, 00-927 Warszawa.

5. Pani/Pana dane osobowe będą przetwarzane w celu (np. organizacji i przeprowadzenia konkursu).
6. Pani/Pana dane osobowe nie będą udostępniane innym podmiotom (gdy ma to zastosowanie, w przypadku przekazywania danych innym podmiotom należy wskazać ten podmiot).
7. Przysługuje Pani/Panu prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich usunięcia i poprawiania.
8. Zebrane dane osobowe zostały przez Panią/Pana podane dobrowolnie.
9. Zgłaszając swój udział w konkursie uczestnik wyraża 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.
10. Dokonując zgłoszenia do Konkursu każdy Uczestnik Konkursu oświadcza, że:
 - dobrowolnie przystępuje do Konkursu i zespołu;
 - zapoznał się i zaakceptował regulamin w całości;
 - prawidłowo zgłoszony uczestnik podlega rejestracji przez Organizatorów w drodze wpisu na prowadzoną przez niego listę uczestników.
11. Uczestnik zobowiązany jest do okazania dokumentu tożsamości podczas rejestracji swojej obecności (udziału) w Konkursie w Lokalizacji wydarzenia.
12. Udział w Konkursie jest nieodpłatny, dobrowolny. Organizatorzy nie pokrywają i nie zwracają kosztów udziału w Konkursie, ani kosztów dojazdu oraz zakwaterowania.
13. Organizatorzy 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. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za uszkodzenie, zniszczenie lub utratę sprzętu wniesionego przez Uczestników.
14. Uczestnicy oświadczają, iż posiadają podczas hackathonu tylko legalny, oryginalny sprzęt komputerowy oraz legalne oprogramowanie.
15. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za rzeczy zagubione oraz skradzione podczas wydarzenia. Uczestnicy są zobowiązani do opiekowania się sprzętem od początku do końca wydarzenia.
16. Podczas wydarzenia istnieje zakaz zrzeszania się w organizacje religijne, ideowe, polityczne itd. Zabroniona jest również jakakolwiek agitacja na rzecz wyżej wymienionych organizacji.
17. Podczas wydarzenia promowane są wartości wzajemnej tolerancji oraz otwartości. Niedozwolona jest jakakolwiek dyskryminacja. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do usunięcia z wydarzenia uczestników nieprzestrzegających powyższych reguł.
18. Organizatorzy zapewniają przestrzeń do przeprowadzenia Konkursu, dostęp do Internetu (wi-fi), zasilanie elektryczne oraz poczęstunek, ciepłe i zimne napoje.

19. Nie jest możliwy zdalny udział w Konkursie.
20. Każdy zespół może stworzyć i zaprezentować tylko jedno rozwiązanie.
21. Uczestnicy biorący udział w Konkursie zobowiązują się do udostępnienia kodu źródłowego stworzonej przez siebie Aplikacji w publicznie dostępnym repozytorium kodu (np. GitHub, BitBucket), oraz do aktywnego korzystania z repozytorium podczas jego trwania.
22. 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).
23. Dozwolone jest przygotowanie szkiców ekranów i materiałów pomocniczych (np. opisy funkcjonalne) przed Konkursem. Zaleca się przygotowanie teoretyczne.
24. Podczas prezentacji zespoły pokazują Aplikację, którą udało się wykonać w ramach Konkursu. Aplikacja musi znajdować się przynajmniej w fazie beta rozwoju. Czas na prezentację Aplikacji wynosi maksimum 5 minut. Rozpoczęcie odliczania czasu prezentacji następuje na sygnał. Następnie jury konkursu może zadawać pytania. Sesja pytań wynosi maksimum 5 minut.
25. 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.
26. 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 Konkursu;
 - 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.

III. Oceny, nagrody

1. Aplikacje stworzone w ramach Konkursu będą oceniane przez wybrane przez Organizatorów jury. Aplikacje oceniane będą według kryteriów:
 - Użyteczność aplikacji
 - funkcjonalność aplikacji
 - jakość/czystość kodu
 - zaawansowanie technologiczne rozwiązania
 - jakość prezentacji końcowej rozwiązania

(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 5.1**.
2. Nagrodami w Konkursach mogą być nagrody rzeczowe. Lista nagród rzeczowych oraz pieniężnych dostępna jest na Stronie www. Lista nagród zostanie zaktualizowana najpóźniej w dniu rozpoczęcia Konkursu. Przewiduje się nagrody jedynie dla zwycięskich Zespołów, jednakże Sponsorzy oraz Organizatorzy zastrzegają możliwość przyznawania wyróżnień oraz dodatkowych drobnych nagród rzeczowych dla konkretnych zespołów, których projekty zostaną uznane za wartościowe przez Organizatorów, bądź przez Jury.
3. Nagrody rzeczowe zostaną wydane Uczestnikom w terminie do 14 dni od ogłoszenia wyników.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie uprawnienie do opublikowania danych Uczestników zwycięskiego zespołu na Stronie www.
5. 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.
6. W razie stwierdzenia przez Organizatorów po zakończeniu Konkursu okoliczności naruszenia przez zwycięski zespół zakazu z **pkt 2.16**, Organizatorzy zastrzegają sobie prawo odwołania zwycięstwa takiego zespołu poprzez zamieszczenie oświadczenia na Stronie www. W takim wypadku:
 - a. Organizatorzy uprawnione 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 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 Organizatorów 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 1.3**, przysługują mu (wraz z pozostałymi Uczestnikami zespołu) osobiste i majątkowe prawa autorskie 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 – wyłączne prawo do przenoszenia praw i udzielania zezwoleń na rozporządzanie i korzystanie z Aplikacji;
 - d. wytworzone rozwiązanie zostanie udostępnione na zasadach opisanych w **pkt 2.21**.
2. Wszystkie warunki wymienione w niniejszym punkcie dotyczą każdej z nagrodzonych Aplikacji, w tym nagrodami określonymi w postanowienia regulaminu oraz nagrodami specjalnymi, nieprzewidzianymi wcześniej przez Organizatorów.
3. Uczestnik zespołu oświadcza, że przyjmuje na siebie całkowitą i niczym nieograniczoną odpowiedzialność z tytułu jakichkolwiek roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatorów, 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.
4. 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.

V.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 www.
3. Organizatorzy Konkursu zastrzegają sobie możliwość wprowadzenia zmian do warunków regulaminu, przedłużenia lub skrócenia okresu Konkursu lub jego odwołania (wcześniejszego zakończenia).
4. Administratorami danych osobowych jest Organizator.
5. Dane osobowe będą przetwarzane przez Organizatora w celu:
 - a. realizacji Konkursu, w tym wręczenia nagród i rozpatrzenia reklamacji;
 - b. promocji Konkursu.
6. Każdy Uczestnik Konkursu posiada prawo wglądu do swoich danych osobowych oraz do ich poprawiania.
7. Organizatorzy są uprawnione do utrwalania przebiegu Konkursu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
8. Wszelkie spory na tle niniejszego Konkursu rozstrzygać będzie Organizator. Decyzja Organizatorów Konkursu jest ostateczna i nie przysługuje względem niej odwołanie.
9. Regulamin dostępny jest na Stronie www oraz u Organizatora podczas trwania Konkursu.
10. Regulamin jest jedynym dokumentem określającym zasady Konkursu „MedHack”.
11. Uczestnik ma prawo zwrócić się do Organizatora w celu wyjaśnienia treści Regulaminu. Interpretacja zapisów treści Regulaminu Konkursu należy do Organizatora Konkursu.
12. Pytania związane z Konkursem należy kierować drogą mailową na adres: **kontakt@inkubator.uw.edu.pl**
13. Organizator Konkursu nie ponosi odpowiedzialności za odwołanie Konkursu, bądź zmiany w harmonogramie wynikłe z przyczyn niezależnych od niego.