Regulamin BEST IT Extended Hackathon - BITEhack

16-17.01.2027 r.

§1
POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin BITEhack - BEST IT Extended Hackathon, zwany dalej "Regulaminem", określa zasady i warunki, na których odbywa się BEST IT Extended Hackathon, zwany dalej „Hackathonem".

2. Organizatorem wydarzenia jest Stowarzyszenie Studentów BEST AGH Kraków, z siedzibą pod adresem: DS "Alfa" Blok 1 ul. Reymonta 17/E14 30-059 Kraków, zwany dalej „Organizatorem".

§2
TERMIN I MIEJSCE

1. Hackathon odbywa się w dniach 16-17 stycznia 2027 w budynku Krakowskiego Parku Technologicznego, w Krakowie przy ulicy Podole 60.

§3
DEFINICJE

Na potrzeby niniejszego regulaminu poniższym pojęciom przypisuje się następujące znaczenie:

1. Uczestnik - osoba fizyczna posiadająca zdolność do czynności prawnych, która w dniu rozpoczęcia Hackathonu (tj. 16 stycznia 2027) nie ukończyła 26. roku życia oraz posiada status studenta. Uczestnik nie musi być studentem Akademii Górniczo-Hutniczej im. Stanisława Staszica w Krakowie.

2. Drużyna - zespół złożony z 4 Uczestników.

§4
WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Udział w Hackathonie jest dobrowolny i bezpłatny

2. Każda Drużyna może wziąć udział w jednej z trzech kategorii:

- „Klasycznej”,
- „Robotycznej”,
- „Artificial Intelligence”.

3. Uczestnik może być członkiem tylko jednej Drużyny.

4. Warunkiem udziału jest wypełnienie i przesłanie Organizatorowi formularza zgłoszeniowego.

5. Organizator zastrzega sobie prawo do sprawdzenia tożsamości Uczestnika w celu zweryfikowania statusu studenta.

6. W celu zgłoszenia Drużyny do wzięcia udziału w Hackathonie, każdy jej członek jest zobowiązany wypełnić formularz zgłoszeniowy. Zgłoszenie Drużyny jest jednoznaczne z zaakceptowaniem niniejszego Regulaminu, a także wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych przez Organizatora w celach związanych z organizacją Hackathonu oraz na otrzymywanie korespondencji mailowej od Organizatora w celach związanych z organizacją Hackathonu.

7. W zależności od liczby zgłoszeń, Organizator zastrzega sobie prawo do ograniczenia liczby miejsc w przypadku, gdyby liczba zgłoszonych Drużyn przekroczyła założony limit osób. W tej sytuacji Drużyny biorące udział w Hackathonie zostaną wybrane przez Organizatora na podstawie informacji wpisanych do formularza zgłoszeniowego.

8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty i uszkodzenia we własności osobistej uczestników.

9. Organizator nie bierze odpowiedzialności za wszelkie uszczerbki na zdrowiu powstałe z winy Uczestnika.

10. Uczestnikom biorącym udział w kategorii „Robotycznej” Organizator udostępnia na czas Hackathonu dodatkowy sprzęt, który będą mogli wykorzystać do realizacji swoich projektów. Lista dostępnego sprzętu będzie udostępniona uczestnikom dnia 08.01.2027 r.

11. Uczestnicy korzystający z urządzeń i sprzętu zapewnionych przez Organizatora są zobligowani do dbania o powierzony sprzęt oraz do zgłoszenia Organizatorowi wszelkich ewentualnych awarii.

12. Uczestnicy ponoszą odpowiedzialność za używany sprzęt zapewniony przez Organizatora i w uzasadnionych przypadkach, kiedy szkoda powstała z winy Uczestnika, mogą zostać pociągnięci do odpowiedzialności finansowej za ewentualne straty i uszkodzenia.

13. Uczestnik odpowiada za wyrządzone przez siebie szkody na terenie obiektu, gdzie odbywać się będzie Hackathon.

14. Nazwa Drużyny nie może zawierać wulgaryzmów, treści obraźliwych, sloganów faszystowskich, nazistowskich, komunistycznych, rasistowskich, seksistowskich i innych zabronionych przez polskie prawo, a także wszelkiego rodzaju treści, które mogłyby zostać źle odebrane, w szczególności treści wzywających do nienawiści lub mogących urazić czyjąkolwiek godność osobistą.

15. Uczestnicy zobowiązani są do stawienia się na miejscu wydarzenia w terminie określonym w niniejszym regulaminie.

16. W wyjątkowych sytuacjach - po uzgodnieniu z Organizatorem - dopuszcza się udział Drużyny w składzie mniejszym niż 4 osoby.

17. Uczestnicy mają pełną dowolność wyboru technologii, w których będą tworzyli projekty konkursowe, jednak Organizator nie ma obowiązku zapewnienia żadnego dodatkowego sprzętu z tego tytułu.

18. Jeśli Uczestnicy kategorii Robotycznej chcą skorzystać dodatkowo z własnych części, wymagane jest przesłanie ich listy do zatwierdzenia na adres e-mail Organizatora do dnia 10 stycznia 2027 roku. Lista powinna składać się z nazw części i ich oszacowanej wartości, należy także obliczyć całkowitą wartość przedmiotów na liście. Wycena powinna odzwierciedlać przybliżoną cenę nowych elementów, a suma szacunkowych wartości wszystkich zgłaszanych części nie może przekroczyć kwoty 1000 złotych. Dla każdego

przedmiotu Drużyna nie może korzystać z części, które nie zostały zatwierdzone przez Organizatora pod karą dyskwalifikacji z udziału w hackathonie.

19. Projekt musi w całości powstać w czasie trwania Hackathonu.

20. Organizator informuje, że program Hackathonu zakłada przez Uczestników wykonywanie czynności o dużej intensywności przez okres 24 godzin.

21. Uczestnik stwierdza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł uczestniczyć w Hackathonie.

§5
PRZEBIEG HACKATHONU

1. Hackathon będzie przebiegał według harmonogramu udostępnionego Uczestnikom przed wydarzeniem. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany harmonogramu w trakcie wydarzenia.

2. Organizator w trakcie Hackathonu zapewni: dostęp do Internetu za pomocą kabla ethernet, zasilanie elektryczne, dodatkowy sprzęt dla uczestników kategorii „Robotycznej" (jak zawarte w paragrafie 4, pkt 10) oraz wyżywienie. Organizator zapewnia także Uczestnikom dostęp do strefy relaksu przez cały czas trwania wydarzenia.

3. Przed prezentacją finałowego rozwiązania Uczestnicy umieszczają swoje prezentacje w dowolnym repozytorium cyfrowym dostępnym dla Organizatora.

§6
ZASADY KONKURSÓW

1. W ramach Hackathonu przeprowadzone zostaną niezależne od siebie konkursy, których przedmiotem będzie opracowanie rozwiązań podanych problemów z kategorii "Klasycznej", "Robotycznej" lub „Artificial Intelligence".

2. Zadania to zagadnienia z zakresu informatyki lub robotyki, polegające na stworzeniu przez Drużynę autorskiego rozwiązania o tematyce przedstawionej w treści zadania.

3. Uczestnicy zobowiązani są wybrać jedną z trzech kategorii podczas wypełnienia ankiety zgłoszeniowej Drużyny. Niemożliwa jest późniejsza zmiana kategorii, w której bierze udział Drużyna.

4. Każdy Konkurs z wyjątkiem kategorii “Robotycznej” rozpoczyna się przedstawieniem tematu zadania przez osobę wyznaczoną przez Organizatora. Temat kategorii “Robotycznej” podany zostanie Uczestnikom dnia 07.01.2027 r.

5. Po rozpoczęciu Hackathonu Uczestnicy mają 24 godziny na rozwiązanie zadań. Uczestnik ma możliwość ukończenia zadania wcześniej niż wyznaczony czas, jednak Organizator nie umożliwia prezentacji rozwiązań wcześniej niż w czasie przewidzianym regulaminem.

§7
JURY I WYBÓR ZWYCIĘZCÓW

1. Oceny i weryfikacji zadań dokonuje Jury wyznaczone przez Organizatora.

2. Wyrok Jury jest niepodważalny, nieodwołalny i ostateczny.

3. W kategorii “Klasycznej” wyróżniono następujące kryteria oceniania wraz z maksymalną liczbą punktów do uzyskania:

a. Innowacyjność i pomysłowość zaproponowanych rozwiązań - 15 pkt.
b. Jakość programistyczna projektu (w tym poziom zaawansowania wykorzystanych technologii) - 20 pkt.
c. Estetyka i wygląd projektu - 10 pkt.
d. Potencjał do rozwoju - 15 pkt.
e. Perspektywy wprowadzenia na rynek - 15 pkt.
f. Zgodność z tematyką kategorii - 25 pkt

4. W kategorii „Robotycznej” wyróżniono następujące kryteria oceniania wraz z maksymalną liczbą punktów do uzyskania:

a. Innowacyjność i pomysłowość zaproponowanych rozwiązań - 25 pkt.
b. Poziom zaawansowania wykorzystanych rozwiązań - 10 pkt.
c. Potencjał do rozwoju - 20 pkt.
d. Stopień ukończenia projektu - 15 pkt.

e. Perspektywy wprowadzenia na rynek - 15 pkt.

f. Zgodność z tematyką kategorii - 15 pkt

5. W kategorii “Artificial Intelligence” wyróżniono następujące kryteria oceniania wraz z maksymalną liczbą punktów do uzyskania:

a. Innowacyjność i pomysłowość rozwiązania - 20 pkt.

b. Jakość techniczna i programistyczna projektu - 25 pkt.

c. Potencjał do rozwoju - 10 pkt.

d. Interpretowalność wyników i wizualizacja danych - 15 pkt.

e. Zgodność z tematyką kategorii - 25 pkt.

6. Każdy członek Jury dokonuje indywidualnej, subiektywnej oceny wyceniając dany projekt na odpowiednią liczbę punktów: od 1 do maksymalnej liczby, przewidzianej w niniejszym Regulaminie w paragrafie 7 pkt 3,4 i 5. Ocena końcowa jest sumą punktów przyznanych przez każdego z członków Jury. Organizator powołuje Jury, którego kompetencją i obowiązkiem jest wybranie drużyn na podium każdej kategorii.

7. W razie rażącej niezgodności z kategorią, Organizator zastrzega sobie prawo do wyzerowania punktacji rozwiązania powstałego w czasie wydarzenia.

8. Zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian w projekcie po upływie wyznaczonego czasu.

§8
WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA

1. Właścicielami wszelkich praw własności intelektualnej prac, utworów i rozwiązań stworzonych w czasie trwania Hackathonu są ich autorzy.

2. Uczestnik oświadcza, że jest autorem lub współautorem wszystkich prac wykonywanych podczas Hackathonu i nie naruszają one praw osób trzecich.

3. Uczestnik oświadcza, iż ponosi odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, które powstałyby w związku z naruszeniem przez Uczestnika praw autorskich osób trzecich.

4. Obowiązuje kategoryczny zakaz umieszczania w pracach konkursowych treści niezgodnych z prawem, kontrowersyjnych oraz innych, które mogłyby zostać źle przyjęte, w szczególności:

a. wulgarnych,
b. wzywających wzywających do nienawiści na tle rasowym, płciowym, etnicznym, narodowościowym, religijnym, lub jakimkolwiek innym,
c. propagujących spożywanie alkoholu lub używanie jakichkolwiek używek i/lub substancji psychoaktywnych,
d. pornograficznych.

5. Organizator zastrzega sobie prawo do opublikowania rozwiązań Drużyn na stronie internetowej Hackathonu, a także na portalach w serwisie Facebook, Instagram, TikTok i Linkedin Organizatora oraz Hackathonu.

6. Jeżeli Uczestnicy w trakcie trwania wydarzenia skorzystają z dodatkowo płatnej licencji bądź programu komputerowego w celu realizacji projektu, Organizator nie ponosi odpowiedzialności za użyte dodatkowo płatne licencje bądź programy. Organizator nie jest zobowiązany do zwrotu pieniędzy z tytułu zakupionych dodatkowo płatnych licencji bądź programów.

§9
ZASADY PORZĄDKOWE

1. Uczestnicy na Hackathonie są obowiązani do poszanowania praw i godności osobistej innych Uczestników. Uczestników obowiązuje bezwzględny zakaz nękania innych Uczestników. Za nękanie przyjmuje się: obraźliwe komentarze słowne dotyczące płci, tożsamości płciowej, wieku, orientacji seksualnej, niepełnosprawności, wyglądu fizycznego, pochodzenia etnicznego, religii, umyślne zastraszanie, prześladowanie i niepożądaną uwagę seksualną. Ponadto, podczas Hackathonu zabrania się używania słów oraz symboli powszechnie uznanych za niedozwolone, w tym wulgaryzmów lub określeń mogących powodować obrazę uczuć religijnych lub światopoglądowych oraz wskazujących na dyskryminację.

2. Uczestnicy są zobowiązani zgłosić niezwłocznie do Organizatora wszelkie przypadki nieodpowiednich zachowań (w szczególności tych wymienionych w paragrafie 8, pkt 4) innych Uczestników.

3. Uczestnicy zobowiązani są do użytkowania sprzętu udostępnionego przez Organizatora zgodnie z jego przeznaczeniem oraz normami BHP. Uczestnicy zobowiązują się zgłosić wszelkie awarie udostępnionego sprzętu Organizatorowi.

4. Uczestnikom kategorii robotycznej zabrania się budowania bądź przynoszenia dronów i innych latających urządzeń. Dodatkowo niedozwolony jest montaż w robotach ostrych, obracających się części oraz innych mechanizmów stwarzających zagrożenie zdrowia i życia uczestników hackathonu.

5. Uczestnicy zobowiązują się do przestrzegania regulaminu obiektu, na terenie którego odbywa się Hackathon oraz stosować się do poleceń porządkowych Ochrony, a także Organizatora i osób przez niego wyznaczonych. Niestosowanie się do poleceń porządkowych może skutkować dyskwalifikacją Drużyny z Hackathonu.

6. Podczas trwania Hackathonu, Uczestników obowiązuje całkowity zakaz spożywania alkoholu oraz środków odurzających.

7. Uczestnicy zobowiązani są w maksymalnym możliwym zakresie umożliwić spokojną pracę pozostałym Drużynom, a w szczególności zabronione jest: celowe rozpraszanie pozostałych Drużyn podczas prezentacji oraz uniemożliwianie pracy nad projektem pozostałym Drużynom.

8. Uczestnikom zabrania się jakiegokolwiek modyfikowania infrastruktury elektrycznej zapewnionej przez Organizatora, w szczególności: odklejania taśmy ochronnej, odłączania przewodów zasilających oraz dołączania dodatkowych przewodów zasilających bez wyraźnej zgody Organizatora.

9. Drużyny, które nie zaprezentują swojego projektu do oceny przez Jury Hackathonu zobowiązane są do zwrócenia całego sprzętu zapewnionego przez Organizatora.

10. Uczestników uprasza się o dbanie o wizerunek Hackathonu oraz Organizatora.

§10

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 16.11.2026 r.

2. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania postanowień Regulaminu. Organizator zastrzega sobie prawo do zdyskwalifikowania Uczestnika lub Drużyny w przypadku naruszenia któregokolwiek postanowienia Regulaminu.

3. Uczestnicy, którzy mimo wezwania do zaprzestania łamania postanowień Regulaminu nie zastosują się do poleceń Organizatora, zobowiązani są do natychmiastowego opuszczenia miejsca odbywania się Hackathonu i nie przysługują im z tego tytułu żadne roszczenia względem Organizatora.

4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu, formy lub odwołania wydarzenia z przyczyn od niego niezależnych, które uniemożliwiają przeprowadzenie Hackathonu w terminie oraz formie określonych w Regulaminie.

5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn. Uczestnicy zostaną niezwłocznie poinformowani przez Organizatora o wszelkich zmianach dokonanych w regulaminie.

6. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.

7. Uczestnik wyraża zgodę na upublicznienie jego wizerunku do celów promocji Hackathonu na stronie internetowej oraz w mediach społecznościowych Hackathonu oraz Organizatora.

8. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Hackathonu decyduje Organizator.

9. Wysłanie formularza zgłoszeniowego jest jednoznaczne z akceptacją postanowień niniejszego Regulaminu.