

Regulamin ifm Hackathon 2019

§ 1.

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. ifm Hackathon 2019 (dalej jako Hackathon lub Wydarzenie) organizowany jest przez spółkę ifm ecolink Sp. z o.o. z siedzibą w Opolu, kod pocztowy 45-805, ul. Północna 6, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Opolu VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000393934, z kapitałem zakładowym wpłaconym w wysokości 13.000.000,00 PLN, posiadająca numer NIP: 6342793521 i numer REGON: 242632586 (dalej jako **ifm** lub **Organizator**). Współorganizatorem jest „Park Naukowo-Technologiczny w Opolu” Sp. z o.o. z siedzibą w Opolu, kod pocztowy 45-839, ul. Technologiczna 2, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Opolu VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000449086, z kapitałem zakładowym wpłaconym w wysokości 51.700.500,00 PLN, posiadająca numer NIP: 7543069732 i numer REGON: 161506358 (dalej jako **PNT**) oraz Politechnika Opolska z siedzibą w Opolu, kod pocztowy 45-758, ul. Prószkowska 76, posiadająca numer NIP 7540008109, Regon 000001732 (dalej jako **PO**).
2. Hackathon odbędzie się w dniach 15 – 16 listopada 2019 r. w siedzibie ifm w Opolu przy ul. Północnej 6.
3. Wydarzenie „ifm WarmUp!”, będące wprowadzeniem do Hackathonu, odbędzie się w dniu 25 października 2019r. w siedzibie **PNT** w Opolu przy ul. Technologicznej 2 oraz w dniu 26 października 2019r. w siedzibie **PO** w Opolu, przy ulicy Prószkowskiej 76.
4. Nie jest możliwy zdalny udział w ifm Hackathon 2019 oraz ifm WarmUp!

§ 2.

WARUNKI UCZESTNICTWA W WYDARZENIU

1. W Hackathonie mogą uczestniczyć osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, (w szczególności osoby, które ukończyły 18 rok życia), które **posiadają** status studenta studiów pierwszego lub drugiego stopnia oraz dokonają rejestracji na dedykowanej dla Wydarzenia stronie internetowej: <http://ifm-hackathon.pl> (zwane dalej każda z osobna „Uczestnikiem”).
2. Uczestnikiem nie może być pracownikiem ifm.
3. Uczestnicy mogą brać udział w Hackathonie wyłącznie w ramach zespołów projektowych (dalej jako „Zespół”), których liczba powinna wynosić od 3 do 4 Uczestników.
4. Każdy członek Zespołu musi spełniać wymagania dla Uczestnika określone w niniejszym Regulaminie.
5. Każdy Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu.
6. Maksymalna liczba Zespołów, które mogą wziąć udział w Hackathonie, wynosi 10.
7. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.

§ 3.

PRZEBIEG WYDARZENIA

1. Zadaniem każdego Zespołu jest stworzenie prototypu urządzenia lub systemu (dalej jako „Projekt”), który będzie sterował procesem przemysłowym, określonym w zadaniu Hackathonu.
2. Na początku Hackathonu zostanie podany temat zadania.
3. Każdy z Zespołów musi stworzyć projekt zgodny z podanym tematem zadania.
4. Każdy Projekt oceni Komisja Oceniająca, której skład zostanie ogłoszony na początku Hackathonu.
5. Ewaluacja Projektów, dla każdego z Zespołów, będzie się składała z dwóch części:
 - a) W pierwszej części Zespół zostanie poproszony o praktyczne zademonstrowanie działania Projektu na zdefiniowanym wcześniej obiekcie przemysłowym.
 - b) W drugiej części Zespół zostanie poproszony do przedstawienia działania Projektu w formie prezentacji multimedialnej.
6. Na prezentację Projektu, w pierwszej i drugiej części ewaluacji, Zespół będzie dysponować łącznie 30 minutami czasu.
7. W trakcie prezentacji Projektu Komisja Oceniająca może kierować pytania do członków Zespołu.
8. Po prezentacjach Zespołów Komisja Oceniająca uda się na posiedzenie, na którym wybierze zwycięzców Hackathonu.
9. Komisja Oceniająca wyda decyzję w której wskaże Zespoły będące laureatami Hackathonu uprawnionymi do otrzymania nagród pieniężnych i rzeczowych. Decyzje mają formę pisemną i są ogłaszane publicznie przez Komisję Oceniającą w trakcie ceremonii wręczenia nagród.
10. Ceremonia wręczenia nagród odbędzie się na zakończenie Hackathonu.

§ 4.

ZASADY HACKATHONU

1. Projekt będzie się składał z części sprzętowej (dalej jako Hardware) oraz programowej (dalej jako Software).
2. Pod pojęciem Hardware rozumie się m.in. budowanie układów elektronicznych (analogowych i cyfrowych) w dowolnym programie EDA, tworzenie i montaż płytek drukowanych (PCB), podłączanie okablowania.
3. Pod pojęciem Software rozumie się budowanie oprogramowania 'typu embedded' na płytce rozwojowej z mikrokontrolerem STM32 oraz systemu sterowania lub wizualizacji procesu z wykorzystaniem mikrokomputera Raspberry Pi 3 B+.
4. Projekt będzie budowany w oparciu o dostarczony przez ifm zestaw elementów elektronicznych, płytek ewaluacyjnych, urządzeń automatyki przemysłowej i oprogramowania ifm (dalej razem jako „Pakiet Startowy”)
5. Projekt musi być stworzony w całości przez Zespół, przy czym dopuszcza się używanie bibliotek zewnętrznych i oprogramowania firm zewnętrznych.
6. Zespół na żądanie ifm musi udostępnić listę użytych bibliotek zewnętrznych i oprogramowania.
7. Jeśli Zespół używa do stworzenia projektu bibliotek zewnętrznych i oprogramowania, których eksploatacja wiąże się z koniecznością uzyskania stosownej licencji lub uiszczenia jakiegokolwiek opłaty warunkującej możliwość skorzystania z bibliotek i oprogramowania, Zespół zobowiązany jest do dokonania czynności określonych powyżej we własnym zakresie.
8. Podczas Hackathonu każdy Uczestnik ma zapewnione wyżywienie.
9. Każdemu z Zespołów biorącemu udział w Hackathonie ifm zapewnia miejsce do pracy z dostępem do prądu, z dostępem do Internetu oraz z dostępem do wyposażenia laboratoryjnego (zasilacz, multimetr, lutownica, etc.)
10. Zabrania się przynoszenia i korzystania z własnego wyposażenia laboratoryjnego oraz własnych elementów elektronicznych, płytek ewaluacyjnych i urządzeń automatyki przemysłowej.
11. Każdy członek Zespołu zobowiązany jest do zapewnienia we własnym zakresie odpowiedniego sprzętu komputerowego z zainstalowanym oprogramowaniem niezbędnym do udziału w Hackathonie i realizacji Projektu w ramach Hackathonu.
12. Każdy z Zespołów zobowiązany jest do przekazania przedstawicielowi ifm prezentacji multimedialnej dotyczącej Projektu przed rozpoczęciem fazy ewaluacji Projektu.
13. ifm zastrzega sobie prawo do sprawdzenia czy cały kod projektu (z wyłączeniem gotowych, powszechnie dostępnych i legalnych bibliotek) został stworzony przez Uczestnika lub Zespół w ramach Hackathonu i w trakcie jego trwania.
14. W przypadku ustalenia naruszenia przez Uczestnika lub Zespół postanowień Regulaminu oraz przepisów prawa powszechnie obowiązującego, ifm przysługiwać będzie prawo wykluczenia danego Zespołu z Hackathonu, na każdym etapie trwania Hackathonu. Naruszenie Regulaminu przez jednego członka Zespołu może skutkować wykluczeniem całego Zespołu.

§ 5.

OCENA I NAGRODY

1. Projekty zrealizowane w ramach Hackathonu będą oceniane przez Komisję Oceniającą składającą się z przedstawicieli ifm, PNT oraz PO.
2. Komisja Oceniająca ogłasza wyniki Hackathonu w formie decyzji w której wskazuje laureatów jak również wysokość nagród przyznanych Zespołom biorącym udział w Hackathonie.
3. W trakcie trwania Hackathonu, w fazie ewaluacji, projekty oceniane będą według następujących głównych kryteriów: działanie, wykonanie, funkcjonalność.
4. Skala punktacji dla każdego z kryteriów będzie przedstawiona Uczestnikom podczas rozpoczęcia Hackathonu.
5. ifm, poprzez Komisję Oceniającą, uprawnione jest do niewyłonienia żadnych laureatów Hackathonu, jeśli Komisja Oceniająca uzna, że żaden z projektów biorących udział w Hackathonie nie spełnia albo nie spełnia w dostatecznym stopniu kryteriów określonych w ust. 3.
6. ifm oświadcza, iż nagrody w Hackathonie będą miały charakter pieniężny i rzeczowy. Fundatorem nagród jest ifm. Wysokość nagród jest następująca:
 - 1) Vouchery o łącznej kwocie 10 000 PLN:
 - a) Pierwsze miejsce: 1200 PLN/os
 - b) Drugie miejsce: 800 PLN/os

- c) Trzecie miejsce: 500 PLN/os
 - 2) Wyjazd do Norymbergii na Targi SPS IPC Drives 2019 dla trzech pierwszych miejsc
 - 3) Możliwy, płatny staż lub praktyka studencka w ifm ecolink dla zainteresowanych uczestników
7. W przypadku zaistnienia przewidzianego przepisami prawa obowiązku uiszczenia podatku dochodowego od osób fizycznych z tytułu nagród związanych z Hackathonem to:
- 1) w przypadku nagród rzeczowych ifm przyzna dodatkową nagrodę pieniężną w kwocie odpowiadającej wysokości podatku obciążającego zdobywcę tej nagrody, tj. równoważność 11,11 % wartości nagrody przypadającej poszczególnym laureatom Hackathonu, która zostanie przeznaczona na zapłatę ww. podatku. Przed wydaniem nagrody, ifm pobierze od laureata Hackathonu podatek dochodowy od osób fizycznych, zgodnie z przepisami prawa. Pobór podatku zostanie dokonany poprzez potrącenie podatku z nagrodą dodatkową, o której mowa powyżej;
 - 2) w przypadku nagród pieniężnych laureaci Hackathonu otrzymają nagrodę po potrąceniu kwoty zryczałtowanego podatku dochodowego w wysokości 10% tytułem zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych, zgodnie z przepisami prawa.
8. Odbiór nagród następować będzie w trakcie Hackathonu po ogłoszeniu wyników Hackathonu, przy czym ifm zastrzega sobie prawo do późniejszego, lecz nie później niż w terminie 7 dni od zakończenia Wydarzenia, przekazania laureatom Hackathonu, uzyskanych nagród.

§ 6. PRAWA AUTORSKIE

1. ifm posiada nieograniczone autorskie prawa do udostępnionego, w związku z organizacją Hackathonu, Pakietu Startowego, potrzebnego do realizacji zadania.
2. ifm udziela Uczestnikom terminowej licencji na Pakiet Startowy na czas trwania Hackathonu (15 – 16 listopada 2019 r)
3. Pakiet Startowy jest zwracany przez Uczestników firmie ifm w dniu 16 listopada 2019, po zakończeniu Hackathonu.
4. Wykorzystywanie przekazanego Uczestnikom Pakietu Startowego poza czasem trwania Hackathonu, czyli po 16 listopada 2019r. jest zabronione i naraża Uczestnika na sankcje prawne, w tym odszkodowawcze i karne.
5. W przypadku naruszenia postanowień zawartych w ust. 3 i ust. 4 powyżej, ifm może dochodzić od Uczestnika odpowiedniego odszkodowania.
6. Uczestnicy Hackathonu oświadczają, że będą wyłącznymi twórcami Projektu stworzonego w ramach Hackathonu.
7. Uczestnicy zobowiązują się do niewykonywania autorskich praw osobistych względem Projektu.
8. Uczestnicy Hackathonu przenoszą na ifm autorskie prawa majątkowe, które dotyczą Projektu, w tym jego poszczególnych elementów, w szczególności dotyczące kodów programów i płytek elektronicznych, które zostaną stworzone podczas Hackathonu, w zakresie wszelkich pól eksploatacji. Majątkowe prawa autorskie, o których mowa w zd. 1 przysługują ifm w odniesieniu do wszelkich jurysdykcji i bez ograniczeń czasowych..
9. Uczestnicy upoważniają ifm do dokonywania wszelkich modyfikacji i zmian w Projekcie stworzonym w czasie Wydarzenia. ifm uprawniony jest do tworzenia, korzystania i swobodnego rozporządzania wszelkimi utworami zależnymi stworzonymi na podstawie Projektu wytworzonego w ramach Hackathonu.
10. W celu uniknięcia wątpliwości przyjmuje się, że przyznane Uczestnikom Hackathonu nagrody stanowią wynagrodzenie za wszelkie prawa przeniesione na ifm i zgody udzielone ifm na wszystkich polach eksploatacji.
11. Uczestnicy oświadczają, iż wszelkie Projekty wytworzone w wyniku Hackathonu powstaną przy wykorzystaniu legalnego oprogramowania komputerowego.

§ 7. ODPOWIEDZIALNOŚĆ

1. ifm nie ponosi odpowiedzialności za jakąkolwiek szkodę majątkową lub niemajątkową poniesioną przez Uczestnika w wyniku wzięcia udziału w Hackathonie lub w wyniku i w związku z przyznaniem bądź nieprzyznaniem nagrody Uczestnikowi.
2. Uczestnik (lub Zespół) ponosi pełną i wyłączną odpowiedzialność w przypadku, gdy jego projekt w całości lub w części będzie naruszał prawa osób trzecich lub powszechnie obowiązujące przepisy prawa.
3. W przypadku wystąpienia przez podmiot trzeci z roszczeniem lub żądaniem skierowanym przeciwko ifm z tytułu naruszenia jego praw w związku ze zgłoszeniem projektu do Hackathonu lub korzystaniem przez ifm z praw autorskich, każdy Uczestnik zobowiązuje się do wstąpienia do sporu w miejsce ifm lub

występowania wspólnie z ifm na drodze postępowania sądowego lub ugodowego jako interwenient uboczny.

4. Uczestnik zobowiązuje się zwrócić ifm wydatki w tym koszty obsługi prawnej poniesione przez ifm na skutek roszczenia lub żądania podmiotu trzeciego, o którym mowa w zdaniu poprzednim, stwierdzonego prawomocnym wyrokiem sądowym, ostateczną decyzją administracyjną lub ugodą pisemną. ifm zobowiązane jest niezwłocznie poinformować Uczestnika o wystąpieniu przez podmiot trzeci z opisanym powyżej roszczeniem lub żądaniem skierowanym przeciwko ifm.

§ 8. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH I WIZERUNEK

1. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa przez PNT wyłącznie w celu uczestnictwa, przeprowadzenia i rozstrzygnięcia Hacathonu, wykonania obowiązków podatkowych, organizacji i promocji Hacathonu, na co Uczestnik wyraża zgodę. Dane te zostaną również przekazane Współorganizatorom Hacathonu.
2. PNT informuje, że przetwarzane będą następujące kategorie danych Uczestników: imię, nazwisko, adres poczty elektronicznej, nazwa zespołu, nazwa Uczelni, kierunek i rok studiów, numer legitymacji studenckiej, rozmiar koszulki.
3. Wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika na warunkach podanych w Regulaminie jest dobrowolne, aczkolwiek konieczne do otrzymania nagrody i wzięcia udziału w Hackathonie.
4. Każdy Uczestnik, który przekazał PNT swoje dane osobowe ma prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania.
5. Wycofanie zgody wymaga wysłania wiadomości pocztą elektroniczną na adres: m.wojczyszyn@pnt.opole.pl . Dane uczestników Hackathonu będą przetwarzane przez 1 rok i po tym okresie zostaną usunięte.
6. Udział w Hacathonie oznacza zgodę na rozpowszechnianie przez PNT bądź na prośbę Organizatora, wizerunku Uczestnika w celu promocji Hacathonu poprzez zamieszczanie zdjęć i materiałów filmowych na stronie internetowej Hacathonu, materiałach i kanałach online (m.in. Youtube, Facebook, Tweeter etc.) oraz we wszelkich drukowanych materiałach promocyjnych związanych z Hacathonem.

§ 9. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. ifm zastrzega, iż Regulamin może ulec zmianie. O treści zmian regulaminu każdy z Uczestników zostanie poinformowany poprzez umieszczenie przez ifm na stronie internetowej <http://ifm-hackathon.pl> wiadomości o zmianie Regulaminu, zawierającej zestawienie zmian Regulaminu i utrzymanie tej informacji na stronie przez okres, co najmniej 14 kolejnych dni kalendarzowych
2. Poinformowanie o zmianie Regulaminu, nastąpi nie później niż na 3 dni kalendarzowe przed wprowadzeniem zmienionego Regulaminu.