

Regulamin Hackathonu 418-Time Game Jam 2025

§ 1

Założenia Podstawowe

1. Celem Hackathonu jest przygotowanie gry.
2. Organizatorem Hackathonu jest koło informatyczne Uniwersytetu Śląskiego 418-time we współpracy z Instytutem Informatyki na Wydziale Nauk Ścisłych i Technicznych Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach, województwo śląskie.
3. Patronem Hackathonu jest Keywords Studios zarejestrowana jako Sperasoft Poland Sp. z o.o. Oddział w Katowicach, ul. Na Kozłowiec 27, 30-664 Kraków, NIP – 6793108964, Regon – 361017311.
4. Hackathon odbędzie się w dniach 21-22 listopada 2025 r.
5. Miejscem odbywania się Hackathon będzie Biuro Keywords Studios, ul. Zabrska 17, budynek A1, piętro 9.

§ 2

Zasady udziału w Hackathonie

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Uczestnikami Hackathonu mogą być osoby, które potwierdziły chęć udziału w przedsięwzięciu poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego dostępnego pod adresem <https://forms.gle/qzWakQq9eq8ZG1Cd6>.
3. Rejestracja internetowa uczestników Hackathonu odbędzie się w terminie do 16 listopada 2025 do godz. 24.00. Termin może ulec przedłużeniu ze strony Organizatora.
4. Formularz zgłoszeniowy będzie zawierał następujące dane:
 - 1) Adres e-mail;
 - 2) imię i nazwisko uczestnika;
 - 3) liczba pozostałych członków w zespole;
 - 4) imiona i nazwiska pozostałych członków zespołu;
 - 5) nazwa uczelni, nazwa wydziału, kierunek studiów, rok studiów, rodzaj studiów – w przypadku osób studiujących;
 - 6) oświadczenie o akceptacji regulaminu;
 - 7) oświadczenie o prawdziwości danych;
 - 8) zgoda na przetwarzanie danych osobowych.
5. Osoby zakwalifikowane do udziału w Hackathonie, tj. wpisane na listę uczestników, zostaną powiadomione przez Organizatorów na wskazany w formularzu zgłoszeniowym adres e-mail.

6. W przypadku, gdy liczba zgłoszeń jest większa niż liczba miejsc o kwalifikacji uczestników decydują Organizatorzy Hackathonu.
7. Uczestnicy Hackathonu, w celu potwierdzenia swojej tożsamości, wchodząc do miejsca imprezy zobowiązani będą do okazania dokumentu tożsamości ze zdjęciem.
8. Organizatorzy nie pokrywają i nie zwracają kosztów udziału w Hackathonie ani kosztów dojazdu oraz zakwaterowania.
9. Prace w trakcie Hackathonu prowadzone będą w Zespołach od 1 do 5 osób. Każda z osób będzie uczestnikiem jednego Zespołu.
10. Projekty przygotowane w ramach prac Zespołu nie mogą być sprzeczne z prawem, zasadami współżycia społecznego oraz nie mogą naruszać praw osób trzecich.
11. Uczestnicy zakłócający przebieg Hackathonu i/lub nie stosujący się do regulaminu bądź poleceń Organizatorów mogą zostać wyproszeni z wydarzenia.

§ 3

Przebieg Hackathonu

1. Hackathon rozpocznie się o godzinie 18:00 dnia 21 listopada 2025 r.. Pierwsza godzina będzie przeznaczona na wprowadzenie, następnie będzie czas do godziny 16:00 dnia 22 listopada 2025 r. na praktyczną realizację zadania. Po zakończeniu Hackathonu odbędzie się prezentacja projektów, ocena i wręczenie nagród.
2. Uczestnicy muszą mieć ze sobą własny komputer/laptop oraz możliwość podłączenia go do sieci wi-fi.
3. W trakcie oceny zespoły będą prezentować projekty w kolejności wskazanej przez Organizatorów.
4. Organizatorzy Hackathonu zapewnią uczestnikom nieodpłatnie:
 - 1) miejsce do pracy (stolik, krzesła, monitory);
 - 2) dostęp do Internetu;
 - 3) napoje (kawa, herbata, woda), przekąski oraz obiad.
5. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za rzeczy osobiste pozostawione bez opieki, zgubione lub skradzione podczas Hackathonu.
6. Przygotowane podczas Hackathonu oprogramowanie musi być autorstwa członków Zespołów i nie może naruszać jakichkolwiek praw osób trzecich.
7. Uczestnicy Hackathonu udzielają Organizatorom zgody na wykorzystanie stworzonego oprogramowania i plików źródłowych w celu dalszego jego rozwoju, udostępnianie osobom trzecim oraz wykorzystanie w ramach innych projektów.
8. W przypadku niewykorzystania przez Organizatorów oprogramowania w żaden sposób, nie przysługują wobec Organizatorów żadne roszczenia.

§ 4

Dane osobowe i wizerunek

1. Administratorem danych osobowych uczestników Hackathonu 418-Time Game Jam 2025 jest Uniwersytet Śląski w Katowicach, reprezentowany przez Rektora.
2. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych uczestników wydarzenia jest art. 6 ust. 1 lit. a, e rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 roku w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (dalej RODO).
3. Pełna klauzula informacyjna RODO znajduje się pod internetowym formularzem zgłoszeniowym.

§ 5

Zasady oceniania i przyznawania nagród

1. Prace, które powstaną w trakcie Hackathonu będą oceniane przez Jury, według wymaganych kryteriów:
 - 1) kreatywność i oryginalność pomysłu;
 - 2) wykorzystanie wiedzy lub inspiracji z rzeczywistości;
 - 3) grywalność i spójność projektu;
 - 4) projekt i estetyka (design);
 - 5) dopracowanie i techniczne wykonanie;
 - 6) potencjał rozwoju projektu.
2. Jury oceni prace, które powstaną w trakcie Hackathonu na podstawie:
 - 1) bieżącej obserwacji pracy Zespołów podczas trwania Hackathonu;
 - 2) prezentacji prac, które powstaną w trakcie Hackathonu, stworzonych przez Zespoły. Dla każdej prezentacji będzie dodatkowo przeznaczony czas na pytania od Jury i odpowiedzi.
4. Organizator nie przewiduje możliwości odwołania się od decyzji Jury.

§ 6

Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu.
3. W przypadku odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu Organizatorzy nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za szkody, jakie poniosły z tego tytułu osoby, które zgłosiły swój udział w Hackathonie.
4. Osoby uczestniczące w Hackathonie ponoszą odpowiedzialność za szkody wyrządzone przez siebie w miejscu organizacji Hackathonu.