Regulamin

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady rekrutacji, uczestnictwa, przebiegu oraz przyznawania nagród w wydarzeniu pod nazwą „CEMENTOWNIA WARTA Innovation Hack: #BudujemyBezpieczneJutro”, zwanym dalej „Hackathonem”.
2. Organizatorem Hackathonu jest Cementownia Warta S.A. z siedzibą w Trębaczewie, zwana dalej „Organizatorem”.
3. Realizatorem odpowiedzialnym za koordynację organizacyjną wydarzenia jest VSE Dom Mediowy Sp. z o.o. z siedzibą w Sochaczewie (96-500), przy ul. Mieszka I 6, KRS: 0000874320, NIP: 5272944864, zwana dalej „Realizatorem”.
4. Partnerami wydarzenia są Łódzki Dom Biznesu Sp. z o.o. oraz Łódzka Specjalna Strefa Ekonomiczna S.A.
5. Hackathon odbędzie się w dniach 27–28 listopada 2026 r. w Fabryce Ludwika Grohmana, ul. ks. bp. Wincentego Tymienieckiego 22/24 w Łodzi.
6. Udział w Hackathonie jest bezpłatny.
7. Oficjalna strona internetowa wydarzenia: https://www.wartasa.com.pl/.

§ 2. Definicje

Na potrzeby niniejszego Regulaminu przyjmuje się następujące definicje:

1. **Hackathon** – dwudniowe wydarzenie, podczas którego Uczestnicy, pracując zespołowo, opracowują rozwiązania problemów przedstawionych przez Organizatora.
2. **Uczestnik** – osoba fizyczna, która ukończyła 18 lat, posiada pełną zdolność do czynności prawnych i została zakwalifikowana do udziału w Hackathonie.
3. **Zespół** – grupa od 3 do 5 Uczestników wspólnie opracowujących rozwiązanie jednego Wyzwania.
4. **Kapitan Zespołu** – Uczestnik wskazany przez Zespół jako osoba odpowiedzialna za komunikację organizacyjną.
5. **Wyzwanie** – problem przedstawiony przez Organizatora, stanowiący przedmiot pracy Zespołu podczas Hackathonu.
6. **Projekt** – rozwiązanie opracowane przez Zespół podczas Hackathonu, niezależnie od jego formy.
7. **Prezentacja Końcowa** – przedstawienie rezultatów pracy Zespołu przed Jury, w formie umożliwiającej ocenę opracowanego rozwiązania.
8. **Jury** – komisja powołana przez Organizatora w celu oceny Projektów i wyłonienia laureatów.
9. **Lista Rezerwowa** – lista osób oczekujących na możliwość udziału w przypadku zwolnienia miejsc.

§ 3. Cele i charakter Hackathonu

1. Celem Hackathonu jest wspieranie innowacyjności poprzez zaangażowanie Uczestników w rozwiązywanie rzeczywistych problemów związanych z działalnością Cementowni Warta S.A.
2. Hackathon ma charakter interdyscyplinarny i jest skierowany w szczególności do studentów, doktorantów, absolwentów oraz osób posiadających doświadczenie zawodowe.
3. Wydarzenie ma na celu:
   a) rozwijanie współpracy pomiędzy środowiskiem akademickim a przemysłem;
   b) wspieranie kreatywności, przedsiębiorczości i praktycznego wykorzystania wiedzy;
   c) wypracowanie koncepcji i rozwiązań możliwych do dalszego rozwoju;
   d) promocję możliwości rozwoju zawodowego w sektorze przemysłowym.
4. Uczestnictwo nie wymaga posiadania gotowego pomysłu ani wcześniejszego doświadczenia w hackathonach.

§ 4. Rekrutacja i potwierdzenie uczestnictwa

1. Rekrutacja ma charakter otwarty i odbywa się za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego udostępnionego na Stronie Wydarzenia.
2. Zgłoszenia przyjmowane są do dnia **[20.11.2026]** lub do wcześniejszego zakończenia rekrutacji przez organizatora.
3. Uczestnicy mogą zgłaszać się indywidualnie lub w Zespołach liczących od 3 do 5 osób.
4. W przypadku zgłoszenia zespołowego Kapitan Zespołu wskazuje pozostałych członków Zespołu.
5. Osoby zgłaszające się indywidualnie mogą zostać połączone w Zespoły przez podmioty odpowiedzialne za rekrutację.
6. Planowana liczba Zespołów wynosi 10, a planowana łączna liczba Uczestników to 50 osób.
7. O przyjęciu nie decyduje kolejność zgłoszeń.
8. Osoby zakwalifikowane otrzymają informację drogą elektroniczną na adres podany w formularzu zgłoszeniowym.
9. Zakwalifikowany Uczestnik zobowiązany jest do potwierdzenia udziału do dnia **[23.11.2026]**.
10. Brak potwierdzenia w wyznaczonym terminie traktowany jest jako rezygnacja z udziału.
11. Uczestnik zobowiązany jest do zgłoszenia rezygnacji najpóźniej do dnia **[23.11.2026]**, na adres e-mail wskazany w komunikacji organizacyjnej.
12. W przypadku wystąpienia nagłych okoliczności uniemożliwiających udział po wskazanym terminie Uczestnik zobowiązany jest do niezwłocznego poinformowania Organizatora lub Realizatora.
13. Organizator może uzupełniać zwolnione miejsca z Listy Rezerwowej do momentu rozpoczęcia Hackathonu.

§ 5. Zasady uczestnictwa i tworzenia Zespołów

1. Uczestnicy zobowiązani są do aktywnego udziału w Hackathonie przez oba dni wydarzenia, zgodnie z obowiązującym harmonogramem.
2. Warunkiem dopuszczenia Zespołu do oceny finałowej jest aktywne uczestnictwo wszystkich jego członków w pracach nad rozwiązaniem, z zastrzeżeniem wyjątków określonych w niniejszym paragrafie.
3. W uzasadnionych przypadkach losowych, takich jak nagła choroba, wypadek lub inne okoliczności niezależne od Uczestnika, Organizator może zaakceptować jego nieobecność.
4. Uczestnik lub Kapitan Zespołu zobowiązany jest do niezwłocznego zgłoszenia okoliczności uniemożliwiających dalszy udział w wydarzeniu.
5. Nieusprawiedliwiona nieobecność członka Zespołu może skutkować niedopuszczeniem Zespołu do oceny finałowej, po rozpatrzeniu okoliczności przez Organizatora.
6. Zmiany w składzie Zespołu podczas wydarzenia wymagają zgody Organizatora.
7. Zespół powinien liczyć od 3 do 5 osób. W wyjątkowych sytuacjach losowych Organizator może dopuścić kontynuowanie pracy przez Zespół o mniejszej liczbie członków.
8. Każdy Uczestnik może należeć wyłącznie do jednego Zespołu.
9. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad bezpieczeństwa, poszanowania innych Uczestników oraz stosowania się do uzasadnionych poleceń organizacyjnych.
10. Zabronione jest podejmowanie działań naruszających prawa osób trzecich, zasady uczciwej rywalizacji lub bezpieczeństwo wydarzenia.
11. Organizator może wykluczyć Uczestnika lub Zespół z Hackathonu w przypadku istotnego naruszenia Regulaminu, po umożliwieniu przedstawienia wyjaśnień, o ile okoliczności pozwalają na ich uzyskanie.

§ 6. Wyzwania i przebieg Hackathonu

1. Podczas Hackathonu Uczestnicy będą pracować nad rozwiązaniami problemów przygotowanych przez Organizatora.
2. Szczegółowa treść czterech Wyzwań zostanie ujawniona wszystkim Uczestnikom podczas oficjalnego otwarcia Hackathonu w dniu 27 listopada 2026 r.
3. Po przedstawieniu Wyzwań każdy Zespół wybiera jedno Wyzwanie, nad którym będzie pracować.
4. Organizator zapewni Zespołom dostęp do informacji niezbędnych do zrozumienia wybranych Wyzwań, w zakresie możliwym do udostępnienia podczas wydarzenia.
5. Prace nad Projektem odbywają się podczas Hackathonu, zgodnie z harmonogramem przedstawionym Uczestnikom.
6. W trakcie wydarzenia Zespoły mogą korzystać ze wsparcia mentorów i ekspertów udostępnionych przez Organizatora.
7. Rezultatem pracy Zespołu może być w szczególności koncepcja rozwiązania, prototyp, aplikacja, makieta, model procesu, narzędzie cyfrowe lub inne opracowanie odpowiadające na wybrane Wyzwanie.

8. Organizator nie wymaga stworzenia w pełni funkcjonalnego produktu ani wdrożenia rozwiązania podczas Hackathonu.
9. Szczegółowy harmonogram wydarzenia zostanie przekazany Uczestnikom przed rozpoczęciem Hackathonu.

§ 7. Zasady opracowywania Projektów i korzystania z AI

1. Projekty zgłaszane do oceny muszą stanowić rezultat pracy Zespołu wykonanej podczas Hackathonu.
2. Dopuszcza się wykorzystywanie ogólnodostępnych narzędzi, bibliotek programistycznych, frameworków, komponentów i innych materiałów pomocniczych, pod warunkiem przestrzegania obowiązujących licencji oraz ujawnienia ich istotnego wykorzystania.
3. Uczestnicy mogą korzystać z narzędzi sztucznej inteligencji, w tym generatywnej AI, podczas opracowywania Projektów.
4. Korzystanie z AI nie zwalnia Uczestników z odpowiedzialności za przedstawione rozwiązanie, jego poprawność oraz zgodność z Regulaminem.
5. Uczestnicy zobowiązani są do rozumienia przedstawionego rozwiązania i umiejętności wyjaśnienia jego najważniejszych założeń.
6. Zespół zobowiązany jest do ujawnienia istotnego wykorzystania AI, w szczególności przy generowaniu kluczowych elementów, analiz, danych lub treści stanowiących podstawę Projektu.
7. Zabronione jest przedstawianie danych wygenerowanych, symulowanych lub szacunkowych jako rzeczywistych wyników badań, pomiarów lub analiz.
8. W przypadku wykorzystywania danych przykładowych, symulacji lub szacunków Zespół zobowiązany jest do ich odpowiedniego oznaczenia.
9. Uczestnicy zobowiązani są do poszanowania praw autorskich, licencji oraz innych praw osób trzecich.
10. Jury może poprosić Zespół o wyjaśnienie sposobu powstania Projektu, przedstawienie wykorzystanych narzędzi lub demonstrację działania rozwiązania.
11. Stwierdzenie istotnego naruszenia zasad określonych w niniejszym paragrafie może skutkować dyskwalifikacją Zespołu, po przeprowadzeniu postępowania wyjaśniającego.

§ 8. Prezentacja Końcowa i ocena Projektów

1. Każdy Zespół dopuszczony do finału przedstawia rezultat swoich prac podczas Prezentacji Końcowej.
2. Prezentacja Końcowa może przyjąć dowolną formę umożliwiającą ocenę rozwiązania, w szczególności prezentacji multimedialnej, demonstracji prototypu, makiety, modelu procesu lub innego opracowania.
3. Czas Prezentacji Końcowej wynosi od 3 do 4 minut, po których następuje sesja pytań Jury.
4. Wszystkie Zespoły podlegają ocenie według jednakowych kryteriów, niezależnie od wybranego Wyzwania i formy przedstawienia rozwiązania.
5. Oceny dokonuje Jury powołane przez Organizatora.
6. Członek Jury pozostający w konflikcie interesów dotyczącym danego Zespołu nie uczestniczy w ocenie tego Zespołu.

7. Oceny Jury są dokumentowane w sposób umożliwiający ustalenie końcowej klasyfikacji Zespołów.
8. Decyzje Jury dotyczące merytorycznej oceny Projektów są ostateczne, z zastrzeżeniem prawa do zgłoszenia reklamacji dotyczącej naruszenia zasad Regulaminu.

§ 9. Nagrody i zasady ich przekazania

1. W Hackathonie przewidziano następujące nagrody pieniężne:
   a) I miejsce – 15 000 zł;
   b) II miejsce – 7 000 zł;
   c) III miejsce – 3 000 zł.
2. Nagrody przyznawane są trzem najwyżej ocenionym Zespołom.
3. Nagroda przyznana Zespołowi dzielona jest w równych częściach pomiędzy wszystkich uprawnionych członków Zespołu.
4. Prawo do udziału w podziale nagrody przysługuje Uczestnikom, którzy aktywnie uczestniczyli w pracach podczas obu dni Hackathonu, z uwzględnieniem nieobecności usprawiedliwionych i zaakceptowanych przez Organizatora.
5. Nagrody wypłacane są indywidualnie poszczególnym laureatom, przelewem na wskazane przez nich rachunki bankowe.
6. Warunkiem wypłaty jest przekazanie danych niezbędnych do identyfikacji laureata, realizacji przelewu oraz wykonania obowiązków podatkowych.
7. Nagrody zostaną wypłacone w terminie do 30 dni od zakończenia Hackathonu, pod warunkiem terminowego przekazania danych niezbędnych do wypłaty. W przypadku opóźnienia w przekazaniu danych wypłata nastąpi niezwłocznie po ich otrzymaniu i weryfikacji.
8. Nagrody podlegają opodatkowaniu zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa podatkowego.
9. Podmiot wypłacający realizuje obowiązki podatkowe wynikające z obowiązujących przepisów.
10. W przypadku stwierdzenia naruszenia Regulaminu mającego wpływ na wynik konkursu Organizator może, po przeprowadzeniu postępowania wyjaśniającego, podjąć decyzję o dyskwalifikacji Zespołu lub odmowie przyznania nagrody.

§ 10. Prawa autorskie i własność intelektualna

1. Autorskie prawa majątkowe do utworów stworzonych przez Uczestników podczas Hackathonu pozostają przy ich twórcach, chyba że odrębne przepisy lub wcześniejsze zobowiązania prawne stanowią inaczej.
2. Uczestnicy zobowiązują się do korzystania z materiałów, narzędzi i komponentów z poszanowaniem praw osób trzecich.
3. Każdy Zespół zobowiązany jest do wskazania istotnych elementów Projektu, które zostały opracowane wcześniej lub pochodzą od osób trzecich.
4. Uczestnicy udzielają Organizatorowi i Realizatorowi nieodpłatnej, niewyłącznej licencji na korzystanie z materiałów prezentacyjnych oraz opisów Projektów w celach informacyjnych, promocyjnych i sprawozdawczych, w zakresie określonym w odrębnej klauzuli licencyjnej zaakceptowanej przez uprawnionych twórców.

5. Korzystanie z Projektów w celu ich wdrożenia, komercjalizacji lub dalszego rozwoju wymaga zawarcia odrębnej umowy z osobami uprawnionymi do rozporządzania odpowiednimi prawami.
6. Organizator może zaproponować wybranym Zespołom podjęcie negocjacji dotyczących dalszego rozwoju lub wykorzystania Projektu.
7. Udział w Hackathonie nie oznacza automatycznego przeniesienia autorskich praw majątkowych do Projektu na Organizatora, Realizatora ani Współrealizatorów.
8. Wykorzystanie narzędzi AI nie oznacza automatycznie powstania praw autorskich do wszystkich wygenerowanych elementów Projektu.

§ 11. Poufność informacji

1. Uczestnicy zobowiązani są do wykorzystywania informacji i materiałów udostępnionych przez Organizatora wyłącznie w zakresie niezbędnym do udziału w Hackathonie.
2. Informacje wyraźnie oznaczone jako poufne lub których poufny charakter wynika jednoznacznie z okoliczności ich udostępnienia nie mogą być przekazywane osobom trzecim bez zgody Organizatora.
3. Obowiązek poufności nie dotyczy informacji publicznie dostępnych lub ujawnionych zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
4. Uczestnicy nie mogą wprowadzać do zewnętrznych narzędzi AI informacji poufnych, danych osobowych ani wewnętrznych dokumentów Organizatora bez jego wyraźnej zgody.
5. Organizator określi, które informacje dotyczące Wyzwań i Projektów mogą być publicznie prezentowane lub publikowane po zakończeniu wydarzenia.

§ 12. Ochrona danych osobowych i wizerunku

1. Dane osobowe kandydatów i Uczestników będą przetwarzane w celach związanych z rekrutacją, organizacją i przeprowadzeniem Hackathonu, komunikacją organizacyjną, oceną Projektów oraz przyznaniem i wypłatą nagród.
2. Szczegółowe informacje dotyczące administratora lub administratorów danych, podstaw prawnych przetwarzania, okresów przechowywania oraz praw osób, których dane dotyczą, zostaną przedstawione w klauzuli informacyjnej.
3. W formularzu rejestracyjnym mogą być zbierane informacje dotyczące uczelni, wydziału, kierunku studiów, statusu zawodowego oraz zainteresowań zawodowych kandydatów.
4. Dane te mogą być wykorzystywane do przygotowywania zbiorczych analiz statystycznych dotyczących struktury uczestników, zainteresowania wydarzeniem oraz skuteczności działań informacyjnych i rekrutacyjnych, zgodnie z zasadami określonymi w klauzuli informacyjnej.
5. Cementownia Warta S.A. może otrzymywać wyniki analiz w formie zagregowanej i anonimowej, niepozwalającej na identyfikację poszczególnych osób.
6. Podczas Hackathonu mogą być wykonywane zdjęcia oraz nagrania dokumentujące przebieg wydarzenia, co jest równoznaczne z udzieleniem nieodpłatnej zgody na ich publikację w celach promocyjnych.

§ 13. Reklamacje i postanowienia końcowe

1. Uczestnicy mogą zgłaszać reklamacje dotyczące przebiegu Hackathonu, przestrzegania Regulaminu oraz zasad przyznawania nagród.
2. Reklamacje należy przesyłać na adres **[biuro5@it3.pl]** w terminie 14 dni od zakończenia Hackathonu.
3. Reklamacja powinna zawierać dane umożliwiające identyfikację zgłaszającego, opis zdarzenia oraz uzasadnienie.
4. Organizator rozpatruje reklamację w terminie 14 dni od jej otrzymania i przekazuje odpowiedź drogą elektroniczną.
5. Postępowanie reklamacyjne nie wyłącza możliwości dochodzenia roszczeń na zasadach przewidzianych przepisami prawa.
6. Organizator może wprowadzać zmiany w Regulaminie z ważnych przyczyn organizacyjnych, technicznych, prawnych lub związanych z bezpieczeństwem wydarzenia.
7. Zmiany Regulaminu nie mogą naruszać praw nabytych Uczestników ani pogarszać warunków przyznawania ogłoszonych nagród.
8. O istotnych zmianach Regulaminu Uczestnicy zostaną poinformowani drogą elektroniczną.
9. Organizator może odwołać lub przerwać Hackathon z przyczyn niezależnych od niego, w szczególności w przypadku wystąpienia siły wyższej lub zagrożenia bezpieczeństwa Uczestników.
10. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem zastosowanie mają właściwe przepisy prawa polskiego.
11. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego opublikowania na Stronie Wydarzenia.