

REGULAMIN HACKATHONU „CREATON”

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Organizatorem konkursu w formule hackathonu o nazwie „Creaton” (dalej jako „Hackathon” lub „Wydarzenie”) jest Politechnika Śląska w Gliwicach (dalej jako „Organizator”) we współpracy z Partnerem strategicznym ORLEN S.A. oraz Partnerem merytorycznym ORLEN Południe S.A. (dalej łącznie jako „Partnerzy”).
2. Hackathon odbędzie się 27 maja 2025 r.
3. Miejscem Wydarzenia jest Centrum Aktywności Studenckiej Politechniki Śląskiej w Gliwicach przy ul. Akademickiej.
4. Celem Hackathonu jest wypracowanie innowacyjnych rozwiązań w trzech kategoriach tematycznych: chemii, ochrony środowiska i energii, przy wsparciu mentorów reprezentujących Partnerów.

§ 2

Zasady uczestnictwa

1. Uczestnikami Wydarzenia mogą być studenci, doktoranci oraz Pracownicy Politechniki Śląskiej - młodzi naukowcy (do 5 lat od uzyskania stopnia naukowego doktora), którzy zgłoszą swój udział w terminie do 26 maja 2025 r.
2. Osoby fizyczne, które spełniają kryteria określone w ust. 1 powyżej, mogą zgłaszać się w zespołach składających się z 2 lub 3 osób, w dowolnej kombinacji studentów, doktorantów oraz młodych naukowców.
3. Każda osoba zakwalifikowana do udziału w Hackathonie zgodnie z procedurą określoną w § 3 Regulaminu (dalej jako „Uczestnik” lub „Uczestnicy”) zobowiązana jest do akceptacji i przestrzegania postanowień niniejszego regulaminu (dalej jako „Regulamin”).
4. Uczestnictwo w Hackathonie jest bezpłatne i dobrowolne.
5. Udział w Hackathonie jest możliwy wyłącznie w formie stacjonarnej.
6. Organizatorzy i Partnerzy nie pokrywają i nie zwracają kosztów dojazdu na Wydarzenie.

7. Organizator zapewnia Uczestnikom miejsce do pracy, stół, krzesła, napoje (woda, kawa, herbata), przekąski.
8. Organizator zapewnia przestrzeń na strefę przeznaczoną dla Partnerów, w której eksperci reprezentujący Partnerów będą dostępni w celu udzielenia odpowiedzi merytorycznych na pytania Uczestników dot. poszczególnych zagadnień konkursowych oraz odpowiedzi na pytania dot. pracy, oferty staży i praktyk u Partnerów.

§ 3

Zgłoszenia

1. Rejestracja na wydarzenie zostanie otwarta w dniu 20 maja 2025 r.
2. Zgłoszenia można przysyłać do dnia 26 maja 2025 r.
3. Rejestracja odbywa się poprzez formularz dostępny pod adresem <https://euslugi.polsl.pl/Formularz/Formularz/Wypelnij/103>

Formularz zgłoszeniowy będzie zawierał następujące dane: adres e-mail, imiona i nazwiska członków zespołu, nazwa wydziału, dodatkowe dane wymagane dla studentów: kierunek studiów, rodzaj studiów, rok studiów oraz oświadczenie o akceptacji Regulaminu, oświadczenie o prawdziwości danych, zgoda na przetwarzanie danych, zgoda na udostępnienie wizerunku w celach promocyjnych.

Informacja o przetwarzaniu danych osobowych oraz formularz zgody na przetwarzanie danych osobowych w postaci wizerunku stanowią załącznik nr 1 do Regulaminu.

Organizator i Partnerzy zastrzegają sobie prawo do odrzucenia zgłoszenia w przypadku naruszenia Regulaminu lub braku spełnienia wymagań.

Osoby zakwalifikowane do udziału w Hackathonie zostaną powiadomione przez Organizatora na wskazany w formularzu zgłoszeniowym adres email.

§ 4

Harmonogram

1. Rejestracja na Hackaton zostanie otwarta w dniu 20 maja 2025 r.
2. Zagadnienia konkursowe zostaną udostępnione zakwalifikowanym zespołom (dalej jako „Zespoły”) się w dniu 20 maja 2025 r. na adres e-mailowy podany w zgłoszeniu.

3. Przebieg wydarzenia w dniu 27 maja 2025 r.:

08.00 – 08.30: rozpoczęcie Hackathonu i omówienie Regulaminu konkursu oraz zagadnień konkursowych;

08.30 – 14.00: praca Zespołów nad rozwiązaniem adresującym zagadnienia konkursowe, przy wsparciu mentorów reprezentujących Partnerów, przygotowanie przez Zespoły pracy konkursowej obejmującej opis wypracowanego rozwiązania (dalej jako „**Praca Konkursowa**”) oraz prezentacji przedstawiającej Pracę Konkursową;

14.00: zakończenie prac Zespołów i przekazanie przez Zespoły Pracy Konkursowej do komisji konkursowej składającej się z osób z ORLEN S.A, ORLEN Południe S.A. i Politechniki Śląskiej (dalej jako „**Komisja**”);

14.00 – 14.30: obrady Komisji i wybór najlepszych Prac Konkursowych co najwyżej 10 Zespołów;

15.00 – 16.30: **zaprezentowanie** wybranych 10 Prac Konkursowych przez Zespoły przed Komisją i innymi uczestnikami Hackathonu w postaci 5 minutowej prezentacji;

17.30: zakończenie Hackathonu, ogłoszenie wyników i wręczenie nagród dla 10 Zespołów z najwyżej ocenionymi przez Komisję Pracami Konkursowymi. Dla Zespołów będących laureatami 3 pierwszych miejsc (dalej jako „**Laureaci**”) przewidziano nagrody rzeczowe (dalej jako „**Nagrody Główne**”).

§ 5

Prace konkursowe

1. Uczestnicy zobowiązują się do tworzenia oryginalnych Prac Konkursowych, będących wynikiem zespołowej pracy twórczej Uczestników, dotychczas niepublikowanych i nienagradzanych w innych konkursach.
2. Uczestnicy powinni być wyłącznymi autorami Pracy Konkursowej.
3. Uczestnicy mogą korzystać z otwartych źródeł i narzędzi dostępnych publicznie pod warunkiem nienaruszania praw własności intelektualnej osób trzecich.
4. Prace Konkursowe muszą być gotowe do prezentacji podczas finału.

5. Prace nad zagadnieniami konkursowymi w celu wytworzenia Pracy Konkursowej będą prowadzone w Zespołach.
6. Organizator i Partnerzy zastrzegają sobie prawo do prezentacji powstałych Prac Konkursowych w celach promocyjnych.
7. Prace Konkursowe nie mogą być sprzeczne z prawem, zasadami współżycia społecznego ani nie mogą naruszać praw osób trzecich.

§ 6

Ocena i nagrody

1. Prace konkursowe będą oceniane przez Komisję.
2. Kryteria oceny obejmują: wzmocnienie cyrkularności i zrównoważonego rozwoju (maksymalnie 10 pkt.), użyteczność rozwiązania (maksymalnie 5 pkt.), innowacyjność rozwiązania (maksymalnie 8 pkt.), uzasadnienie technologiczne (maksymalnie 8 pkt.), ocena wykonalności przemysłowej i technologicznej (maksymalnie 8 pkt.), formuła i sposób prezentacji (maksymalnie 6 pkt.). Szczegółowe kryteria oceny stanowią załącznik nr 2 do Regulaminu.
3. Maksymalna liczba punktów, którą można uzyskać za Pracę Konkursową wynosi 45.
4. Organizator i Partnerzy nie przewidują możliwości odwołania się od decyzji Komisji.
5. Nagrody będą przyznawane dla co najwyżej pierwszych 10 miejsc.
6. Nagrody Główne zostaną przyznane Laureatom Hackathonu.
7. Organizator i Partner Strategiczny zastrzegają sobie prawo przyznania dodatkowych nagród rzeczowych dla uczestników Hackathonu.

§ 7

Własność intelektualna

1. Każdy Uczestnik, przystępując do Hackathonu, mocą niniejszego Regulaminu, udziela Organizatorowi i Partnerom (każdemu z nich odrębnie) niewyłącznej, nieodpłatnej, nieograniczonej terytorialnie licencji na korzystanie z autorskich praw majątkowych do wypracowanej Pracy Konkursowej lub jej części - odpowiadającej udziałowi danego

Uczestnika we wspólnym prawie, będącej utworem w rozumieniu przepisów ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, z chwilą przekazania Pracy Konkursowej do Komisji, na okres 5 (pięciu) lat, na wszystkich znanych polach eksploatacji, bez ograniczeń co do liczby oraz sposobu wykorzystania, a w szczególności na następujących polach eksploatacji:

- a. utrwalenie na jakimkolwiek nośniku oraz zwielokrotnianie jakąkolwiek techniką;
 - b. publiczne udostępnienie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, wyświetlanie, wystawianie;
 - c. wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy;
 - d. wprowadzania do pamięci komputera i do sieci multimedialnej;
 - e. wykorzystanie w utworach multimedialnych;
 - f. wprowadzenie do obrotu przy użyciu Internetu i innych technik przekazu danych wykorzystujących sieci telekomunikacyjne, informatyczne i bezprzewodowe;
 - g. wykorzystywanie w całości i we fragmentach do celów promocyjnych i reklamy;
 - h. wykorzystanie materiałów w mediach wewnętrznych, w tym w Intranecie;
 - i. opracowywanie całości lub jakiejkolwiek części i wykorzystywanie opracowania na znanych w chwili dokonania zgłoszenia polach eksploatacji;
 - j. wykorzystywanie na stronach internetowych;
 - k. wykorzystywanie w utworach multimedialnych;
 - l. wykorzystywanie do prowadzenia dalszych prac badawczych, naukowych, technologicznych;
 - m. wykonywanie praw zależnych do opracowań Pracy Konkursowej oraz zezwalanie na wykonywanie praw zależnych do opracowań Pracy Konkursowej.
2. Po okresie, o którym mowa w ust. 1, licencję uznaje się za udzieloną na czas nieoznaczony z możliwością wypowiedzenia licencji z zachowaniem rocznego terminu wypowiedzenia.
 3. Organizator nie ma obowiązku rozpowszechniania Prac Konkursowych.
 4. Organizator jest uprawniony do korzystania z Prac Konkursowych w sposób anonimowy – bez konieczności każdorazowego podawania danych Uczestników lub wskazywania ich autorstwa.
 5. W momencie wręczenia Nagrody Głównej, Laureaci w zamian za otrzymaną Nagrodę Główną, przewidzianą w niniejszym Regulaminie, przenoszą na Organizatora autorskie prawa majątkowe do Prac Konkursowych lub ich części odpowiadających udziałowi danego

Uczestnika w prawie wspólnym, w formie przekazanej przez Laureatów do Komisji oraz w dowolnych opracowaniach (prawa zależne), bez ograniczeń czasowych i terytorialnych, na wszelkich znanych w chwili wręczenia Nagrody Głównej polach eksploatacji, w szczególności na polach eksploatacji wskazanych w ust. 1 powyżej. Przeniesienie autorskich praw majątkowych na Organizatora dokonane jest z chwilą wręczenia Laureatom Nagrody Głównej.

6. Laureaci w zamian za otrzymaną Nagrodę Główną, przenoszą na Organizatora wyłączne uprawnienie do wykonywania oraz zezwalania osobom trzecim na wykonywanie zależnych praw autorskich do Prac konkursowych, na polach eksploatacji wskazanych w ust. 1 powyżej. Powyższe uprawnienie do wykonywania oraz zezwalania osobom trzecim na wykonywanie zależnych praw autorskich, Organizator może przenieść na inne osoby wedle swojego uznania.
7. Uczestnicy oraz Laureaci zobowiązują się wobec Organizatora i Partnerów Wydarzenia oraz gwarantują, że nie będą wykonywać autorskich praw osobistych do Prac Konkursowych przez okres 10 (dziesięciu) lat od dnia wręczenia im nagród zgodnie z Regulaminem. Jednocześnie Laureaci z chwilą wręczenia Nagrody Głównej upoważniają Organizatora oraz osoby trzecie upoważnione przez Organizatora do wykonywania autorskich praw osobistych Laureatów w ich imieniu przez cały okres wskazany powyżej. Po upływie okresu wskazanego powyżej zobowiązanie do niewykonywania autorskich praw osobistych i upoważnienie do wykonywania tych praw ulegnie przedłużeniu na czas nieoznaczony, z możliwością wypowiedzenia przy zachowaniu 2-letniego okresu wypowiedzenia, ze skutkiem na koniec roku kalendarzowego.
8. Jeśli Praca Konkursowa Zespołów lub jej elementy będą miały lub mogą mieć charakter projektów wynalazczych w rozumieniu art. 3 ust. 1 pkt 6 ustawy z dnia 30 czerwca 2000 r. Prawo Własności Przemysłowej, Uczestnicy udzielają Organizatorowi i Partnerom (każdemu z nich odrębnie) niewyłącznej, nieodpłatnej, nieograniczonej terytorialnie licencji na korzystanie z prawa własności przemysłowej do Pracy Konkursowej lub jej części - odpowiadającej udziałowi danego Uczestnika we wspólnym prawie, w szczególności z prawa do uzyskania patentu na wynalazek, prawa do uzyskania praw ochronnych na wzór użytkowy, prawa do uzyskania prawa z rejestracji wzoru przemysłowego, jak również prawa do wynagrodzenia z tytułu korzystania z tych praw, z chwilą przekazania Pracy Konkursowej do Komisji, na okres 5 (pięciu) lat. Po upływie tego okresu, licencję uznaje się za udzieloną

na czas nieoznaczony z możliwością wypowiedzenia licencji z zachowaniem rocznego terminu wypowiedzenia.

9. W momencie wręczenia Nagrody Głównej, Laureaci w zamian za otrzymaną Nagrodę Główną, przewidzianą w niniejszym Regulaminie, przenoszą na Organizatora prawa własności przemysłowej do Prac Konkursowych lub ich części odpowiadających udziałowi danego Uczestnika w prawie wspólnym, w szczególności prawa do uzyskania patentu na wynalazek, prawa do uzyskania praw ochronnych na wzór użytkowy, prawa do uzyskania praw z rejestracji wzorów przemysłowych, jak również prawa do wynagrodzenia z tytułu korzystania z tych praw. Przeniesienie w/w praw własności przemysłowej na Organizatora dokonane jest z chwilą wręczenia Laureatom Nagrody Głównej.
10. Wręczenie Laureatom Nagrody Głównej wyczerpuje wszelkie roszczenia Laureatów względem Organizatora z tytułu przeniesienia autorskich praw majątkowych, przeniesienia praw własności przemysłowej, przeniesienia prawa do wykonywania praw zależnych, wykonania odpowiednich zobowiązań i udzielenia odpowiednich upoważnień, a Laureatom nie przysługuje prawo do żadnego dodatkowego wynagrodzenia od Organizatora lub Partnerów, w tym jego podwyższenia na jakiegokolwiek podstawie – na co niniejszym Uczestnicy wyrażają zgodę.
11. Organizator staje się właścicielem wszelkich nośników Prac Konkursowych z chwilą ich przekazania ich do Komisji.

Na warunki wynikające z niniejszego paragrafu Uczestnicy wyrażają zgodę poprzez przystąpienie do Hackathonu.

§ 8

Postanowienia końcowe

1. Uczestnictwo w Hackathonie oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
2. Organizator i Partnerzy zastrzegają sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu z przyczyn niezależnych od organizatora, Partnerów lub działalności siły wyższej.
3. Wszelkie sprawy sporne rozstrzyga Komisja, Organizator lub Partnerzy
4. Wszystkie osoby uczestniczące w Hackathonie są zobowiązane do zachowania się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób i z zachowaniem zasad fair play.

5. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania zasad BHP i ppoż. oraz regulaminów obowiązujących na terenie obiektu, w którym organizowane jest Wydarzenie.