

Regulamin konkursu HackYeah Powered by Govtech dla kategorii Game Jam

I Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin (zwany dalej Regulaminem) określa zasady udziału w konkursie realizowanym w ramach Hackathonu HackYeah (dalej Hackathon) w kategorii Game Jam w dniach 27-29.11.2020 r.
2. Organizatorem Hackathonu jest PROIDEA Sp. z o.o., z siedzibą w Krakowie (30-418) Zakopiańska 9, NIP: 679-308-88-42, REGON: 122769022, wpisana do KRS pod numerem 0000448243, z którą kontaktować się można pod adresem email joanna.dominik@proidea.org.pl, zwana dalej Organizatorem.
3. Współorganizatorem konkursu jest Kancelaria Prezesa Rady Ministrów (dalej KPRM), z siedzibą w Warszawie przy al. Ujazdowskich 1/3, 00-583, zwana dalej Współorganizatorem.
4. Obowiązki Organizatora PROIDEA:
 - a. Marketing i komunikacja z uczestnikami
 - b. PR oraz nadzór nad technicznymi aspektami wydarzenia
 - c. Nadzór nad platformą konkursową oraz stroną internetową
5. Obowiązki Współorganizatora KPRM:
 - a. Wybór Jury
 - b. Delegowanie minimum jednej osoby do Jury
 - c. Wypłata nagród pieniężnych za wykonanie i udzielenie licencji do projektu gry komputerowej, który jest rozwiązaniem zadania.
6. Sponsorem nagrody specjalnej jest Polska Agencja Inwestycji i Handlu S.A. z siedzibą w Warszawie, która przyzna tytuł Laureata nagrody specjalnej jednemu Zespołowi biorącemu udział w konkursie, składającemu się z osób posiadających polskie obywatelstwo oraz którego przynajmniej połowa członków jest pracownikami jednej firmy branży gaming (dalej „polski Zespół”).

II Czas trwania konkursu

7. Hackathon, w ramach którego organizowany jest konkurs, odbywać się będzie online w dniach 27 listopada 2020 r. - 29 listopada 2020 r.
8. Rozwiązywanie zadań konkursowych rozpocznie się w dniu 27 listopada 2020 r., o godzinie 18:00, a zakończy w dniu 29 listopada o godzinie 10:00.
9. W przypadku rozwiązania zadań przez wszystkie Zespoły uczestniczące w Konkursie przed upływem przewidzianego czasu okres trwania Konkursu, o którym mowa w ust. 1, może ulec skróceniu.
10. Ogłoszenie wyników nastąpi w dniu 29 listopada 2020 r. do godziny 20:00 na stronie <https://www.facebook.com/HackYeahPL>.

III Warunki uczestnictwa

11. Uczestnikami Konkursu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, które nie są pracownikami, lub współpracownikami, wykonującymi powierzone im zlecenia na podstawie umów cywilnoprawnych Organizatora, Współorganizatora oraz Sponsora, ani spółek kapitałowo lub osobowo powiązanych z Organizatorem lub Sponsora zarówno pośrednio, jak i bezpośrednio (zwane dalej Uczestnikami).
12. Na potrzeby Konkursu Uczestnicy łączą się w Zespoły liczące od 1 do 6 członków.
13. Uczestnik może być członkiem dowolnej liczby Zespołów. O jego członkostwie w Zespole decydują pozostali członkowie Zespołu, na podstawie dowolnie wybranych kryteriów i wkładu pracy potrzebnego do wspólnego rozwiązania zadania przez Zespół.
14. Zespół może zgłosić jeden projekt.
15. Zespoły mogą się rejestrować do 29.11.2020 r. do godziny 10:00. Rejestracja odbywa się za pośrednictwem strony <https://app.eveneal.pl/event/hackyeah-2020live/>
16. Udział w Konkursie jest równoznaczny z akceptacją Regulaminu Konkursu przez Uczestnika Konkursu oraz z obowiązkiem Uczestnika do przestrzegania ww. Regulaminu.

IV Przebieg Konkursu

17. Konkurs polega na rozwiązaniu zadań przedstawionych przez Organizatora Konkursu kategorii Game Jam.
18. Rozwiązaniem zadania powinien być projekt gry komputerowej.

V Jury i kryteria ocen

19. Oceny rozwiązań poszczególnych zadań dokonuje Jury składające się z minimum trzech członków.
20. W skład Jury będzie wchodził minimum jeden pracownik Departamentu GovTech KPRM oraz pozostali członkowie wytypowani przez Organizatora.
21. Jury ocenia przygotowane przez Zespoły rozwiązania pod względem: pomysłowości, aspektów technicznych, grafiki, powiązania z tematem przewodnim oraz dodatkowego elementu zaskoczenia.
22. Decyzje Jury zapadają zwykłą większością głosów.
23. Jury przyzna tytuł Zwycięzcy dla trzech Zespołów, które uzyskają najwyższą liczbę głosów oraz tytuł Laureata nagrody specjalnej dla jednego polskiego Zespołu, który uzyska najwyższą liczbę głosów.
24. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
25. Po upływie wyznaczonego czasu zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian i poprawek w stosunku do przygotowanego rozwiązania zadania. Zmiany i poprawki dokonane po upływie wyznaczonego czasu nie będą brane pod uwagę przez Jury.

VI Prawa własności intelektualnej

26. Uczestnicy gwarantują, że przedstawione przez nich projekty gier komputerowych (dalej Utwór) są ich autorstwa lub współautorstwa (w przypadku pracy zespołowej) i nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.
27. Uczestnik jest odpowiedzialny względem Organizatora i Współorganizatora za wszelkie wady prawne Utworu, w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające z naruszenia praw autorskich lub innych praw osób trzecich, w tym w zakresie legalności oprogramowania i narzędzi użytych do stworzenia Utworu. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi Współorganizatorowi, Uczestnik zobowiązuje się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora i Współorganizatora od obowiązku świadczeń.
28. Warunkiem otrzymania nagrody pieniężnej, o której mowa w pkt VII Regulaminu jest zawarcie przez każdego z Uczestników Zespołu o przyznanej tytule Zwycięzcy ze Współorganizatorem umowy licencji do Utworu, na mocy której Uczestnicy udzielą Współorganizatorowi nieograniczonej pod względem czasu i miejsca, w tym terytorium, niewyłącznej licencji do korzystania z Utworu, wraz z prawem wykonywania praw zależnych do Utworu, w zakresie następujących pól eksploatacji:
 - a) trwałego lub czasowego zwielokrotnienia w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie;
 - b) digitalizacja,
 - c) wpisanie do pamięci komputera,
 - d) udostępnienie za pośrednictwem sieci komputerowych, w tym Internetu, intranetu i extranetu,
 - e) inkorporowanie do utworu multimedialnego lub utworu zbiorowego;
 - f) wprowadzenie do obrotu, używanie w obrocie gospodarczym lub niegospodarczym
 - g) najem, użyczenie, nieodpłatne udostępnianie osobom trzecim Utworu,
 - h) tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian, modyfikacji w Utworze, w tym w szczególności jego kodów źródłowych (w tym również do wstawiania fragmentów własnego kodu Współorganizatora) oraz wszelkiej dokumentacji powstałej w ramach realizacji przedmiotu umowy, polegające na tłumaczeniu, przystosowaniu, zmianie układu, poprawkach oraz innych jakichkolwiek zmianach oraz do rozporządzania i korzystania z tak powstałych opracowań na wszystkich polach eksploatacji dotychczas wymienionych;
 - i) rozpowszechniania, w tym udostępnienia, a także użyczenia lub najmu Utworu lub jego kopii oraz publiczne udostępnienie Utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym
 - j) udzielania bez zgody Uczestników sublicencji państwowym i samorządowym osobom prawnym oraz podmiotom administracji państwowej na korzystanie z Utworu w zakresie określonym w lit. a) – i).
29. Warunkiem otrzymania nagrody specjalnej, o której mowa w pkt I ust 6 Regulaminu jest zawarcie, przez każdego z Uczestników Laureata nagrody specjalnej, umowy określającej zasady i warunki udziału w Światowej Wystawie EXPO 2020 w Dubaju,

prezentacji nagrodzonego projektu gry komputerowej w trakcie Polish Game Show podczas Wystawy oraz udzielenie licencji do nagrodzonego projektu gry („Utworu”), na mocy której Uczestnicy udzielą Sponsorowi nieograniczonej pod względem czasu i miejsca, w tym terytorium, niewyłącznej licencji do korzystania z Utworu, w zakresie następujących pól eksploatacji:

- k) trwałego lub czasowego zwielokrotnienia w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiejkolwiek formie;
 - l) digitalizacja,
 - m) wpisanie do pamięci komputera,
 - n) udostępnienie za pośrednictwem sieci komputerowych, w tym Internetu, intranetu i extranetu,
 - o) inkorporowanie do utworu multimedialnego lub utworu zbiorowego,
 - p) rozpowszechniania, w tym udostępnienia, a także użyczenia lub najmu Utworu lub jego kopii oraz publiczne udostępnienie Utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym,
 - q) udzielania bez zgody Uczestników sublicencji państwowym i samorządowym osobom prawnym oraz podmiotom administracji państwowej na korzystanie z Utworu w zakresie określonym w lit. a) – i).
30. Uczestnicy Laureata nagrody specjalnej zobowiązują się względem Sponsora do publicznego nierozpowszechniania oraz nieudostępniania Utworu do czasu oficjalnej prezentacji nagrodzonego Utworu podczas Światowej Wystawy EXPO 2020 w Dubaju.
31. W celu uniknięcia wątpliwości wskazuje się, że Utwór obejmuje zarówno warstwę programistyczną (program komputerowy) jak i elementy graficzne, interfejs oraz wszelkie inne elementy stworzone w ramach Konkursu, w tym także dokumentację techniczną.
32. Uczestnik ponosi wyłączną odpowiedzialność za naruszenie praw majątkowych lub osobistych osób trzecich, wynikające z wykorzystania przez Uczestnika wkładów twórczych tych osób.
33. Uczestnicy Zespołu o tytule Zwycięzcy zobowiązują się, że w razie kontynuacji prac nad dalszym rozwojem Utworu, zamieszczą logotyp GovTech Polska, zgodnie ze specyfikacją (zależną od specyfiki projektu) oraz wraz z dostosowaną treścią informacyjną, która winna w takich okolicznościach towarzyszyć logotypowi – na dzień 25.11.2020 r. treść ta ustalona zostaje na „Projekt powstał przy współpracy z [logotyp]”, jednak może ulec zmianie w ramach ustaleń roboczych.
34. W celu uniknięcia wątpliwości wskazuje się, że określone powyżej zobowiązania w zakresie udzielenia licencji nie dotyczą Uczestników, których Utwory nie zostały nagrodzone.

VII Nagrody

35. Współorganizator KPRM wypłaci Zwycięzcom nagrody pieniężne o łącznej wysokości 60 000 PLN brutto. Nagrody zostaną pomniejszone o zryczałtowaną wysokość podatku od osób fizycznych w wysokości 10% (Art. 30, ust. 2 Ustawy o Podatku Dochodowym od Osób Fizycznych z dnia 26 lipca 1991 r.). Dodatkowo w ramach konkursu zostanie przyznana nagroda specjalna dla Laureata

nagrody specjalnej. Sponsor nagrody – PAIH S.A. prześle nagrodę w postaci vouchera na udział w Światowej Wystawie EXPO 2020 w Dubaju oraz na prezentację nagrodzonego projektu gry komputerowej w trakcie Polish Game Show podczas Wystawy. Nagroda obejmuje pokrycie dla każdego z 4 członków zwycięskiego zespołu kosztów przelotów klasą ekonomiczną na trasie Warszawa – Dubaj – Warszawa, zakwaterowania w hotelu o standardzie nie większym niż trzy gwiazdki oraz przejazdu na miejscu i wyżywienie składające się z 3 posiłków dziennie.

36. Nagrody zostaną podzielone w następujący sposób:
- a. Trzy zespoły, którym przyznano tytuł Zwycięzcy, otrzymają odpowiednio: 30 000,00 PLN brutto, 20 000,00 PLN brutto i 10 000,00 PLN brutto za kolejno pierwsze, drugie i trzecie miejsce.
 - b. Jeden zespół, któremu przyznano tytuł Laureata nagrody specjalnej otrzyma voucher na nagrodę o której mowa w pkt 35.
37. Nagroda pieniężna, o której mowa w pkt 36a. przysługuje na Zespół i zostanie podzielona na uczestników zespołu w takich samych częściach. Nagrody pieniężne zostaną wypłacone lub przekazane w ciągu trzech tygodni od podpisania umowy przeniesienia licencji, o której mowa w pkt VI. Współorganizator (KPRM) zobowiązuje się do przedstawienia dokładnego brzmienia umowy do 4 tygodni od ogłoszenia wyników. Umowa będzie sporządzona w języku polskim, a nagroda wypłacona w walucie PLN.

VIII Dane osobowe

38. Administratorem danych osobowych jest PROIDEA sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, ul. Zakopiańska 9, 30-418 Kraków, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie pod numerem KRS 0000448243, NIP: 6793088842, o kapitale zakładowym w wysokości 10.000 zł, wpłaconym w całości. z którą skontaktować się można pod adresem email joanna.dominik@proidea.org.pl
39. Wszelkie informacje dotyczące przetwarzania danych zostały wskazane w Polityce Prywatności dostępnej na stronie internetowej Hackathonu.

IX Postanowienia końcowe

40. W czasie rejestracji Użytkownik składa oświadczenie o zapoznaniu się i akceptacji Regulaminu. Akceptacja Regulaminu jest wymogiem do dokonania rejestracji, a tym samym udziału w Hackathonie. Dodatkowo Regulamin zostanie dostarczony mu w formie elektronicznej w formacie PDF.
41. Jeśli w niniejszym Regulaminie nie wskazano inaczej, kontakt pomiędzy Organizatorem a Użytkownikiem, który przesłał Organizatorowi formularz rejestracji Uczestnika, odbywać się będzie drogą elektroniczną, ze strony Użytkownika za pośrednictwem adresu e-mail wskazanego w ustawieniach Konta, a ze strony

Organizatora za pośrednictwem adresu rejestracja@proidea.org.pl lub innego adresu w domenie proidea.org.pl lub hackyeah.pl oraz przy pomocy aplikacji Discord.

42. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
43. Uczestnicy, którzy mimo wezwania do zaprzestania łamania postanowień Regulaminu, nie zastosują się do poleceń Organizatora, a w szczególności stwarzają swoim zachowaniem niebezpieczeństwo dla innych Uczestników, bądź zakłócają przebieg Hackathonu i Konferencji są zobowiązani do natychmiastowego opuszczenia Hackathonu i Konferencji i nie przysługują im z tego tytułu żadne roszczenia wobec Organizatora.
44. Polityka Prywatności stanowi integralną część niniejszego Regulaminu.
45. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu Hackathonu bądź jego odwołania wyłącznie w przypadku wystąpienia zdarzeń od niego niezależnych (stan wyjątkowy, klęska żywiołowa), które uniemożliwiają przeprowadzenie Konkursu w terminie określonym w niniejszym Regulaminie.
46. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn. Wszelkie zmiany Regulaminu, w tym w zakresie terminów Konkursu zostaną niezwłocznie opublikowane na stronie internetowej Hackathonu oraz na profilu Facebook Hackathonu. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator poinformuje również pocztą elektroniczną zarejestrowanych Uczestników. Zmiany wchodzi w życie w ciągu 14 dni od ich publikacji i rozesłania wiadomości Uczestnikom.
47. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
48. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Hackathonu decyduje Organizator.
49. Regulamin wchodzi w życie w dniu 25.11.2020 r.