

REGULAMIN WARSAW.AI HACKATHON

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Fundacja Quantum AI z siedzibą w Warszawie, ul. Sanocka 9/103, 02-110 Warszawa, Polska, REGON: 384899425, NIP: 7010955891, KRS: 0000808359, zwana dalej „**Organizatorem**” lub „**Fundacją**” jest organizatorem wydarzenia „Warsaw.AI Hackathon”, tj. otwartego spotkania o charakterze edukacyjno-innowacyjnym (dalej „**Hackathon**”);
2. Hackathon odbędzie się w dniach:
 - a) **22–23 listopada 2025** – warsztaty przygotowawcze (online),
 - b) **29–30 listopada 2025** – część właściwa Hackathonu (stacjonarnie, w Campus Google for Startups w Warszawie, ul. Centrum Praskie Koneser, Plac Konesera 10, 03-736 Warszawa).
3. Partnerem Hackathonu może być osoba prawna lub fizyczna współpracująca z Organizatorem w ramach działań ukierunkowanych na popularyzację i rozwój wiedzy oraz innowacji w obszarze sztucznej inteligencji (dalej: „**AI**”). Współpraca z partnerem odbywa się na zasadach określonych w odrębnych ustaleniach. Partnerzy mogą mieć status m.in.: Partnera Srebrnego, Złotego, Platynowego lub Diamentowego, bądź status Partnera Honorowego lub Medialnego (dalej: „**Partnerzy**”). Współpraca z Partnerami ma na celu wypełnianie celów statutowych Fundacji.

§ 2. Cele Hackathonu

1. Cele Hackathonu to w szczególności:
 - a) Tworzenie innowacyjnych rozwiązań opartych o AI.
 - b) Rozwiązywanie realnych problemów biznesowych lub społecznych z wykorzystaniem AI.
 - c) Rozwijanie umiejętności uczestników w zakresie interdyscyplinarnej pracy projektowej, obejmującej aspekty technologiczne, biznesowe oraz społeczne.
 - d) Poszerzanie horyzontów w obszarze zastosowań AI.
 - e) Budowanie społeczności i sieci współpracy ekspertów, innowatorów i praktyków AI w Polsce.
 - f) Warsaw.AI Hackathon to część szerszego ekosystemu Warsaw.AI – budujemy społeczność, w której zespoły mogą kontynuować rozwój projektów po wydarzeniu.

§ 3. Rekrutacja i warunki uczestnictwa

1. Uczestnikiem Hackathonu może być wyłącznie osoba pełnoletnia posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, która prawidłowo wypełni formularz zgłoszeniowy, zaakceptuje niniejszy Regulamin, Kodeks Postępowania oraz Regulamin dla organizatorów wydarzeń w Google for Startups (dalej: „**Uczestnik**”).
2. Udział w Hackathonie jest dobrowolny i bezpłatny.
3. Uczestnicy wykonują zadania konkursowe w grupie od 3 do 5 osób (dalej: „**Zespół**”).

4. Ze względów logistycznych liczba uczestników Hackathonu ograniczona jest do 120 osób oraz do 30 zespołów.
5. Rejestracja do udziału w Hackathonie (dalej: „**Rejestracja**”) jest dwuetapowa .
6. W pierwszym etapie rejestracja odbywa się indywidualnie za pośrednictwem formularza online, który jest dostępny <https://forms.gle/BtGkENdhDHfJVZhn7> (dalej: „**Formularz**”).
7. Pierwszy etap Rejestracji trwa od 3 listopada 2025 r. do 21 listopada 2025 r.
8. Organizator poinformuje Uczestników o wyniku pierwszego etapu Rejestracji za pośrednictwem poczty elektronicznej, na adres e-mail wskazany w Formularzu. Wyselekcjonowane osoby zostaną zobowiązane przez Organizatora do dokonania dodatkowej rejestracji na platformie komunikacyjnej Discord, służącej do organizacji i koordynacji przebiegu Hackathonu. Na platformie tej będą również dostępne odpowiednie kanały służące do formowania zespołów. Brak dokonania rejestracji na wskazanej platformie w terminie określonym przez Organizatora może skutkować utratą prawa do udziału w Hackathonie.
9. Dane przekazywane w ramach dodatkowej rejestracji na platformie Discord przetwarzane będą zgodnie z zasadami określonymi przez jej dostawcę, a Organizator nie ponosi odpowiedzialności za sposób ich przetwarzania.
10. W drugim etapie Rejestracji uczestnicy rejestrują uformowane zespoły. Ten etap Rejestracji potrwa od 24 listopada do 27 listopada, a Rejestracja odbędzie się poprzez udostępniony przez Organizatora formularz.
11. Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji danych uczestników oraz odmowy dopuszczenia do udziału w Hackathonie w przypadku podania nieprawdziwych lub niekompletnych danych.
12. Organizator zastrzega sobie prawo do wcześniejszego zakończenia Rejestracji w przypadku wyczerpania limitu miejsc oraz do selekcji zgłoszeń na podstawie kompetencji istotnych dla Hackathonu.
13. Uczestnicy we własnym zakresie zapewniają narzędzia niezbędne do udziału w Konkursie, w szczególności sprzęt, oprogramowanie oraz inne środki potrzebne do realizacji Projektu.
14. Na czas trwania Hackathonu Organizator zapewnia Uczestnikom podstawowe warunki uczestnictwa w wydarzeniu, obejmujące w szczególności: dostęp do miejsc siedzących (krzesła i biurek), energii elektrycznej, sieci Internet oraz – w razie potrzeby – platform i narzędzi informatycznych udostępnianych w ramach współpracy z Partnerami wydarzenia. Dodatkowo, w miarę możliwości organizacyjnych, Uczestnikom zapewnione zostaną napoje i lekkie przekąski.
15. Hackathon ma charakter wzmożonej pracy zespołowej w krótkim czasie. Prosimy o uwzględnienie indywidualnych uwarunkowań zdrowotnych. Organizator nie odpowiada za szkody na zdrowiu Uczestników lub mieniu Uczestników/osób trzecich wynikłe z udziału w Hackathonie, ani za szkody powstałe wskutek naruszenia Regulaminu przez Uczestnika.

§ 4. **Agenda Hackathonu**

1. Hackathon składa się z dwóch części:
 - a) Warsztaty przygotowawcze (22–23.11.2025) – część teoretyczna (online).
 - b) Hackathon właściwy (29–30.11.2025) – stacjonarna praca zespołowa (Campus Google for Startups w Warszawie, ul. Centrum Praskie Koneser, Plac Konesera 10, 03-736 Warszawa).

2. Szczegółowa agenda zostanie opublikowana na stronie internetowej Hackathonu: <https://hackathon.warsaw.ai>

§ 5. Konkurs i zgłaszanie Projektów

1. W ramach Hackathonu organizowany jest konkurs (dalej "Konkurs") na opracowanie przez Zespół prototypu rozwiązań technologicznych opartych o AI w ramach ogłoszonego w trakcie Hackathonu zadania (dalej: „**Projekt**”), następnie w drodze oceny dokonanej przez Komisję Konkursową (dalej: „**Jury**”) powołaną przez Organizatora na podstawie kryteriów wskazanych w trakcie wydarzenia lub w inny wskazany przez Organizatora sposób, wyłonione zostaną zwycięskie Projekty.
2. Projekt musi zostać przypisany do jednej, wybranej przez Zespół kategorii konkursowej.
3. Projekt powinien zostać przygotowany w czasie Hackathonu i nie może zawierać elementów opracowanych przed rozpoczęciem Hackathonu. Dopuszcza się korzystanie z ogólnodostępnych zasobów, w szczególności bibliotek, komponentów open-source, modeli lub innych gotowych komponentów zgodnie z ich licencjami.
4. Zgłoszenie Projektu odbywa się za pośrednictwem formularza elektronicznego udostępnionego przez Organizatora w trakcie wydarzenia lub w inny wskazany przez Organizatora sposób.
5. Organizator może zastrzec konieczne wymagania techniczne dotyczące zgłaszanych Projektów.
6. Zespół wskazuje licencję Projektu w momencie jego zgłoszenia. Rekomendowanymi licencjami open-source są: MIT, Apache-2.0 lub BSD-3. Dopuszczalne jest również zastosowanie licencji własnej (proprietary), pod warunkiem, że Zespół zapewni Jury możliwość oceny Projektu, na przykład poprzez udostępnienie prywatnego repozytorium lub innej formy dostępu.

§ 6. Jury i ocena

1. Projekty oceniane są przez Jury składające się z osób powołanych przez Organizatora, w tym ekspertów, mentorów oraz przedstawicieli Partnerów, kierujących się przy ocenie swoją wiedzą i doświadczeniem.
2. Ocenie podlega techniczny oraz kreatywny aspekt Projektu, z uwzględnieniem kryteriów oceny, które zostaną podane podczas Hackathonu.
3. Jury ocenia każdy Projekt odrębnie. Przy ocenie Projektów Jury kieruje się zasadami bezstronności i obiektywizmu.
4. Decyzje Jury są ostateczne i nie można się od nich odwołać.
5. Organizator może zmienić harmonogram ogłoszenia wyników Konkursu z ważnych przyczyn, o zmianie informuje Uczestników niezwłocznie poprzez zastosowanie oficjalnych środków przekazu informacji.

§ 7. Nagrody i zasady wypłaty

1. Organizator przewiduje nagrody pieniężne i/lub rzeczowe (dalej: „**Nagrody**”). Szczegółowa lista i pula Nagród zostaną ogłoszone na początku Hackathonu.
2. Nagrody pieniężne wypłacone zostaną przelewem na rachunki bankowe wskazane przez Uczestników, których Projekt został wybrany przez Jury (dalej: „**Zwycięzcy**”).

3. Zwycięzcy są zobowiązani do przekazania niezbędnych danych do wypłaty nagrody pieniężnej w terminie 14 dni od dnia ogłoszenia wyników, w sposób wskazany przez Organizatora w informacji o wynikach, wypłata następuje do 30 dni od otrzymania kompletu danych. Organizator zastrzega sobie możliwość wydłużenia terminu wypłaty nagrody pieniężnej z przyczyn od niego niezależnych.
4. Domyślnie nagroda pieniężna dzielona jest po równo między Uczestników Zespołu, chyba że wszyscy Uczestnicy Zespołu wskażą jednogłośnie pisemnie bądź mailowo inny podział.
5. Nagrody podlegają obowiązującym przepisom podatkowym. Kwoty nagród pieniężnych i sposób ich rozliczenia mogą podlegać potrąceniom podatkowym zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
6. Organizator może przyznać wyróżnienia i nagrody dodatkowe Uczestnikom, a także nie przyznać Nagrody w danej kategorii, jeśli Projekty nie spełniają standardów jakości lub w innych uzasadnionych przypadkach.

§ 8. Własność intelektualna i licencje

1. Uczestnik oświadcza, że jest autorem lub współautorem Projektu oraz że Projekt nie narusza praw osób trzecich.
2. Uczestnik oświadcza, że posiada wszelkie prawa do wszystkich elementów i materiałów składających się na Projekt, w tym w szczególności do danych, modeli, grafik, muzyki, fontów i innych zasobów, oraz że korzysta z nich w sposób dozwolony przez warunki licencji lub inne prawa.
3. Uczestnik oświadcza, iż ponosi odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, które powstałyby w związku z naruszeniem praw własności intelektualnej.
4. Organizator informuje, że przebieg Hackathonu zostanie utrwalony w formie zdjęć, nagrań wideo i materiałów audio-wizualnych.
5. Organizatorowi przysługuje nieograniczone w czasie i przestrzeni terytorialnej prawo do wykorzystywania zdjęć, nagrań i materiałów audiowizualnych wykonanych w trakcie Hackathonu w celach informacyjnych, sprawozdawczych, promocyjnych i archiwalnych, w tym poprzez publikację w materiałach drukowanych, na stronach internetowych oraz w mediach społecznościowych Fundacji oraz Partnerów. Akceptując Regulamin, wyrażasz zgodę na utrwalenie i nieodpłatne rozpowszechnianie swojego wizerunku.
6. Uczestnicy udzielają Organizatorowi i Partnerom zgody na nieodpłatne utrwalanie i rozpowszechnianie w formie zdjęć, nagrań wideo lub materiałów audio-wizualnych stworzonych Projektów, ich opisu, zrzutów ekranów, fragmentów nagrań demo, w celach informacyjnych, sprawozdawczych, promocyjnych i archiwalnych, w tym na stronach internetowych, w mediach społecznościowych i w materiałach promocyjnych Organizatora lub Partnerów, z zachowaniem oznaczenia autorstwa.
7. Pod warunkiem wyraźnej zgody Zespołu, zaznaczonej w formularzu zgłoszeniowym, o którym mowa § 5.4, Uczestnicy mogą udzielić Partnerom niewyłącznej, nieodpłatnej licencji ograniczonej do wewnętrznego testowania Projektu. Licencja ta nie uprawnia Partnera do dalszego przekazywania praw osobom trzecim, natomiast nie ogranicza praw Organizatora i Partnerów do wykorzystania Projektu zgodnie z §8.6.
8. Organizator może udostępniać wybrane Projekty Partnerom w celu ich wewnętrznego testowania zgodnie z §8.7 powyżej.

§ 9. Ochrona danych osobowych (RODO) i prywatność

1. Szczegóły przetwarzania danych znajdują się w Polityce Prywatności publikowanej na stronie wydarzenia.
2. Rejestrując się, Uczestnik potwierdza zapoznanie się z Polityką Prywatności.

§ 10. Zmiany, odpowiedzialność i sprawy nieuregulowane

1. Rejestrując się, Uczestnik potwierdza, że zapoznał się z:
 - a) Niniejszym Regulaminem;
 - b) Kodeksem Postępowania;
 - c) Regulaminem dla organizatorów wydarzeń w Google for Startups,i zobowiązuje się do przestrzegania zawartych w nich zapisów oraz poleceń Organizatora w trakcie Hackathonu.
2. Organizator ma prawo wykluczyć Uczestnika z udziału w Hackathonie w przypadku naruszenia któregośkolwiek z powyższych dokumentów, zasad bezpieczeństwa, dobrych obyczajów lub porządku wydarzenia.
3. Organizator może odwołać lub przełożyć Hackathon z powodu zdarzeń nadzwyczajnych lub niewystarczającej liczby Uczestników.
4. Organizator może dokonać zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn. Zmiany będą niezwłocznie publikowane na stronie Hackathonu i kanałach komunikacji (np. Discord).
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody wynikające z:
 - a) działania siły wyższej,
 - b) naruszenia prawa lub praw osób trzecich przez Uczestnika,
 - c) awarii sprzętu lub oprogramowania Uczestnika,
 - d) nieprawidłowego korzystania z narzędzi przez Uczestnika.
6. W sprawach nieuregulowanych decyduje Organizator.