

Regulamin Konkursu Hackathon #ReWRITE

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin Konkursu Hackathon #ReWRITE (dalej „Regulamin”) określa zasady i warunki, na jakich odbywa się wydarzenie Hackathon #ReWRITE w Polsce, zwane dalej „Hackathon”.
2. Organizatorem wydarzenia jest Marsh Sp. z o.o., z siedzibą przy ulicy Aleje Jerozolimskie 98 w Warszawie, zwanym dalej „Organizatorem”.
3. Hackathon odbędzie się w dniach 19-20 października 2019 r. w siedzibie Marsh Sp. z o.o., pod adresem Aleje Jerozolimskie 98, 00-807 Warszawa.

§ 2

ZASADY I WARUNKI UDZIAŁU

1. Uczestnikami Hackathonu mogą być wyłącznie zespoły składające się od 2 do 6 kobiet.
2. Uczestnikami Hackathonu nie mogą być (1) osoby niepełnoletnie, (2) osoby niemające stałego miejsca zamieszkania na terenie Unii Europejskiej oraz (3) pracownicy Grupy Marsh & McLennan Companies oraz krewni tych pracowników.
3. W przypadku zgłoszenia się/rejestracji mniej niż 4 zespołów, najpóźniej w dniu wydarzenia, tj. 19 października 2019 roku., Organizator Hackathonu w celu zapewnienia konkurencyjności, zastrzega sobie prawo do rozszerzenia rywalizacji poprzez połączenie Konkursu z edycjami Hackathon #ReWRITE odbywającego się w tym samym czasie w innych krajach europejskich. W taki wypadek przed rozpoczęciem Konkursu w dniu wydarzenia, Organizator przekaze Uczestnikom informację o krajach, których zespoły będą wspólnie oceniane w Konkursie.
4. Uczestnicy we własnym zakresie organizują sprzęt komputerowy na potrzeby udziału w Hackathonie.
5. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za własność osobistą i są zobligowani do jej pilnowania. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty i uszkodzenia.
6. Od uczestników wymaga się stworzenia rozwiązania technologicznego, dostosowanego do wybranego opisu problemu, który został zawarty w materiałach dostarczonych przez Organizatora.
7. Konkursowy projekt musi w całości powstać w czasie trwania Hackathonu.

§ 3

PRZEBIEG WYDARZENIA

1. Hackathon będzie przebiegał według harmonogramu przesłanego przez Organizatora drogą e-mailową.
2. Organizator w trakcie Hackathonu zapewni: dostęp do Internetu, zasilanie elektryczne, wyżywienie oraz napoje.
3. W pozostałym zakresie każdy Uczestnik jest zobowiązany do korzystania z własnego sprzętu.

§ 4 WYBÓR ZWYCIĘZCÓW I NAGRODY

1. Zespoły biorące udział w Hackathonie zaprezentują przed Jury konkursu przygotowany w trakcie trwania konkursu projekt.
2. W skład Jury konkursu wchodzi eksperci z branży ubezpieczeniowej i technologicznej.
3. Zwycięzcy Hackathonu zostaną wyłonieni na podstawie ocen Jury konkursu. W przypadku rozszerzenia Konkursu na inne kraje europejskie zgodnie z § 2 ust. 3 Regulaminu, wyłonione zostanie wspólne Jury wszystkich biorących udział w połączonym Konkursie krajów, które wybierze zwycięski zespół Konkursu (jeden dla wszystkich krajów biorących udział w połączonym lokalnie Konkursie).
4. Projekty zostaną poddane ocenie na podstawie następujących kryteriów:
 - Innowacyjność/ Oryginalność rozwiązania (procentowana waga punktów: 50%),
 - Praktyczne zastosowanie/ Wykonanie (20%),
 - Znaczenie dla branży/ Wartość biznesowa (20%),
 - Sposób prezentacji/ Jasność przekazu (10%).
5. Każdy członek Jury ocenia projekty zespołowe indywidualnie. Ocena końcowa jest sumą punktów przyznanych przez każdego członka Jury.
6. Zwycięski zespół otrzyma nagrodę pieniężną w wysokości 10 000 PLN. W przypadku połączenia lokalnego Konkursu zgodnie z § 2 ust. 3 nagroda jest wypłacana przez Organizatora jeżeli Konkurs wygrała zespół złożony z Uczestników wydarzenia Hackathon #ReWRITE w Polsce.
7. Od nagrody zostanie pobrany przez Organizatora podatek zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
8. Informacja o formie i terminie wręczenia nagrody zostanie przekazana do wiadomości laureatów Hackathonu.

§ 5 PRAWA AUTORSKIE

1. W zamian za prawo do udziału w Hackathonie, uczestnik przekazuje Organizatorowi wyniki swojej pracy w celu dalszego ich wykorzystania przez Organizatora.
2. Uczestnik przyznaje tym samym Organizatorowi wyłączone, a także ogólnoswiatowe, nieograniczone czasowo ani merytorycznie prawo do użytkowania wyników swojej pracy.
3. Zasady przeniesienia praw na Organizatora określa umowa podpisywana przez Uczestnika przed przystąpieniem do Konkursu.

§ 6 INFORMACJE O PRZETWARZANIU DANYCH

1. Administratorem danych osobowych jest Marsh Sp. z o.o., z siedzibą przy ulicy Aleje Jerozolimskie 98 w Warszawie.
2. Dane będą przetwarzane w celu rejestracji, komunikacji i udziału w konkursie Hackathon #ReWRITE.
3. Zdjęcia z wizerunkami uczestników mogą być wykorzystywane przez Organizatora oraz przez Partnerów wydarzenia w celach promocyjnych.
4. Uczestnik ma prawo do dostępu do swoich danych osobowych, uzyskania ich kopii, sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania.

§ 7

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W uzasadnionych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego regulaminu.
8. Poprzez zgłoszenie udziału w wydarzeniu uczestnik akceptuje i zobowiązuje się do przestrzegania postanowień niniejszego regulaminu. Każdy z Uczestników podpisuje z Organizatorem Umowę na uczestnictwo w Konkursie.
2. Wszelkie naruszenia niniejszego regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych lub naruszenie przepisów obowiązującego prawa jak również odmowa podpisania Umowy z Organizatorem na uczestnictwo w Konkursie upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika z udziału w Hackathonie.