

REGULAMIN „HACKATHONU”

I. INFORMACJE OGÓLNE

1. Regulamin określa warunki, tryb zgłoszenia i zasady, zgodnie z którymi odbywać się będzie wydarzenie pod nazwą Hackathon.
2. Organizatorem Hackathonu jest Akademia Humanitas w Sosnowcu.
3. Hackathon realizowany jest w ramach Programu Operacyjnego Fundusze Europejskie dla Śląskiego 2021-2027. Projekt nr FESL.10.25-IZ.01-03D9/23 pt. „Informatyka na rzecz Zielonej Gospodarki”.
4. Hackathon odbędzie się w formie stacjonarnej w dniu **11 marca 2026 r.** oraz **25 marca 2026 r.** w siedzibie Akademii Humanitas; Sosnowiec ul. Kilińskiego 43, w godzinach: **08:30-16:00.**
5. Liczba miejsc na wydarzenie jest ograniczona i wynosi 100 uczestników dla każdego z terminów, tj. 11.03.2026 r. oraz 25.03.2026 r. Organizator zastrzega sobie prawo do zwiększenia limitu miejsc w przypadku obu terminów, jeżeli będzie to możliwe ze względów organizacyjnych i finansowych. Decyzja w tym zakresie należy wyłącznie do Organizatora. Informacja o ewentualnym zwiększeniu limitu miejsc zostanie ogłoszona na stronie internetowej Organizatora: www.humanitas.edu.pl
6. Celem Hackathonu jest wsparcie rozwoju kompetencji cyfrowych i umiejętności rozwiązywania problemów poprzez zespołowe uczestnictwo w intensywnym wydarzeniu programistycznym. Hackathon ma na celu integrację środowisk informatycznych, promocję kreatywności technologicznej oraz identyfikację talentów informatycznych. Kluczowym aspektem wydarzenia będzie zastosowanie nieszablonowych zadań / zagadek / challenge logiczno-programistycznych w formie tzw. "zagadek programistycznych", które będą łączyć myślenie algorytmiczne z praktycznym zastosowaniem kodu.

II. ZASADY UDZIAŁU

1. Uczestnikami/Uczestniczkami Hackathonu mogą być osoby uczące się w szkołach ponadpodstawowych z jednego z 7 podregionów górniczych: katowickiego, sosnowieckiego, tyskiego, bytomskiego, gliwickiego, rybnickiego oraz bielskiego

w województwie Śląskim, które wzięły udział w Podstawowej Formie Wsparcia wskazanej w Regulaminie uczestnictwa w projekcie „Informatyka na rzecz Zielonej Gospodarki”. W przypadku niewykorzystania limitu miejsc na ww. wsparcie zaawansowane wśród uczestników wsparcia podstawowego, zostanie przeprowadzona dodatkowa rekrutacja i nastąpi otwarcie naboru dla dodatkowych uczestników/uczestniczek nieobjętych wcześniej wsparciem, spełniających kryteria grupy docelowej projektu.

2. Udział w Hackathonie jest bezpłatny.
3. Uczestnicy/Uczestniczki mają możliwość pracy na własnym sprzęcie lub skorzystania ze sprzętu (komputera i oprogramowania) udostępnionego przez Organizatora.
4. Organizator zapewnia przestrzeń, w której odbędzie się Hackathon, wsparcie merytoryczne mentorów i ekspertów podczas pracy, wsparcie techniczne (dostęp do internetu, zasilanie elektryczne) oraz wyżywienie i napoje.
5. Organizator nie zwraca Uczestnikom/Uczestniczkom wydarzenia żadnych kosztów wynikających z udziału w Hackathonie.
6. Prace w zespołach będą prowadzone w grupach 2-3 osobowych a minimum 1 osobowych.
7. Uczestnicy/Uczestniczki nie mogą brać udziału w pracach więcej niż jednego zespołu.
8. Każdy zespół będzie rozwiązywał wybrane zadania / zagadki / challenge algorytmiczne / programistyczne. Każdy Zespół będzie miał do wyboru rozwiązanie wybranych zadań / zagadek / challenge algorytmicznych / programistycznych spośród opracowanych 65.

III. ZGŁOSZENIA I PRZEBIEG PROCESU REKRUTACJI

1. Zgłoszenia Uczestników/Uczestniczek odbywają się poprzez wypełnienie formularza rejestracyjnego dostępnego na stronie internetowej www.humanitas.edu.pl lub w siedzibie Akademii Humanitas.
2. Zgłoszenie zawiera następujące informacje: imię, nazwisko, numer telefonu i adres mailowy, potwierdzenie spełnienia kryteriów kwalifikowalności (miejsce nauki), wymagania żywieniowe.
3. Rejestracja odbywa się indywidualnie – każdy Uczestnik/Uczestniczka musi dokonać osobistego zgłoszenia poprzez formularz zgłoszeniowy.
4. Dodatkowe dokumenty:



- a) osoby biorące udział w pierwszej formie wsparcia w roku szkolnym 2024/2025 zobowiązane są do dostarczenia zaświadczenia potwierdzającego status ucznia szkoły;
 - b) osoby biorące udział w projekcie po raz pierwszy zobowiązane są do dostarczenia deklaracji uczestnictwa w projekcie oraz zaświadczenia potwierdzającego status ucznia szkoły.
5. Rekrutacja prowadzona będzie w terminie wskazanym na stronie internetowej projektu.
6. W ramach rekrutacji określone zostały kryteria punktowe (premiujące). Dodatkowe punkty uzyskają osoby, które potwierdzą spełnienie następujących kryteriów:

NAZWA KRYTERIUM	LICZBA PUNKTÓW
Osoba z niepełnosprawnością	2
Osoba pochodzenia ukraińskiego	1
Płeć - kobieta	1
Uczeń/uczennica klasy maturalnej	1

7. Ocena kryteriów punktowych (premiujących) będzie dokonywana na etapie procesu rekrutacji na podstawie następujących dokumentów:
- a) Osoba z niepełnosprawnością – złożenie kopii dokumentu potwierdzającego posiadanie statusu osoby niepełnosprawnej wskazanego w art. 1 Ustawy z dnia 27 sierpnia 1997 r. o rehabilitacji zawodowej i społecznej oraz zatrudnianiu osób niepełnosprawnych (Dz.U.1997 nr 123 poz.776 z późn. zm.);
 - b) Osoba pochodzenia ukraińskiego – oświadczenie Kandydata/Kandydatki poprzez wskazanie odpowiedniego pola w Formularzu Rekrutacyjnym;
 - c) Płeć – kobieta - oświadczenie Kandydata/Kandydatki poprzez wskazanie odpowiedniego pola w Formularzu Rekrutacyjnym;
 - d) Uczeń/uczennica klasy maturalnej – Zaświadczenie ze szkoły potwierdzające rozpoczęcie nauki w ostatniej klasie szkoły ponadpodstawowej.
8. W celu uzyskania dodatkowych punktów za kryteria punktowe (premiujące) Kandydat/Kandydatka jest zobowiązany do przedłożenia dokumentów wymienionych w pkt. 4 potwierdzających spełnienie kryteriów.
9. Niezłożenie w terminie rekrutacji dokumentów potwierdzających spełnienie kryteriów premiujących skutkować będzie nie przyznaniem dodatkowych punktów premiujących.



Fundusze Europejskie
dla Śląskiego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Województwo
Śląskie

10. Kandydaci/Kandydatki, którzy spełnili kryteria formalne zostaną uszeregowani na liście rankingowej w kolejności uwzględniającej liczbę punktów otrzymanych w ramach kryteriów premiujących.
11. W przypadku uzyskania przez kilku Kandydatów/Kandydatek tej samej liczby punktów pierwszeństwo mają kolejno: osoby z niepełnosprawnością, maturzyści. Następnie o kolejności na liście rankingowej decydowała będzie data i godzina wpływu dokumentów rekrutacyjnych.
12. Jeżeli liczba Kandydatów/Kandydatek przekroczy wskazany na Wydarzenie limit miejsc, utworzona zostanie lista rezerwowa. Kandydaci/Kandydatki z list rezerwowych zostaną zakwalifikowani do projektu pod warunkiem pojawienia się wolnych miejsc na wybrane Wydarzenie.
13. Osoby biorące udział w rekrutacji zostaną poinformowane na adres e-mail podany w Formularzu Rekrutacyjnym o wyniku rekrutacji (zakwalifikowaniu lub wpisaniu na listę rezerwową).

IV. PRZEBIEG HACKATHONU

1. W ramach Hackathonu każdy zespół będzie rozwiązywał wybrane zadania / zagadki / challenge algorytmiczne / programistyczne. Każdy Zespół będzie miał do wyboru rozwiązanie wybranych zadań / zagadek / challenge algorytmicznych / programistycznych spośród opracowanych 65.
2. 20 zadań / zagadek / challenge algorytmicznych / programistycznych zostanie udostępnionych uczestnikom przed planowanym Wydarzeniem.
3. Hackathon będzie przebiegał według harmonogramu, który zostanie udostępniony Uczestnikom/Uczestniczkom przed jego rozpoczęciem. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany harmonogramu w trakcie Hackathonu.
4. Organizator prześle drogą mailową do Uczestników/Uczestniczek informacje o przykładowych wyzwaniach, nad którymi będą pracować.

V. NAGRODY

1. Finalistom Hackathonu przyznane zostaną nagrody określone przez Organizatora.
2. Jury może także podjąć decyzję o przyznaniu dodatkowych wyróżnień i nagród specjalnych.
3. Ogłoszenie wyników nastąpi w dniu wydarzenia. Wyniki Hackathonu zostaną podane również do publicznej wiadomości na stronie internetowej www.humanitas.edu.pl

VI. KOMISJA KONKURSOWA I KRYTERIA OCENY

1. Do zadań Jury należy wybór Finalistów Hackathonu oraz podjęcie decyzji o przyznaniu ewentualnych wyróżnień i nagród specjalnych.
2. Ocena rozwiązań dokonywana jest indywidualnie przez każdego z Jurorów.
3. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
4. W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego rozwiązania, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie, Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji powstania rozwiązania.

VII. PRAWA AUTORSKIE

1. Uczestnicy/Uczestniczki gwarantują, że zrealizowane podczas Hackathonu rozwiązania będą ich autorstwa, czy też współautorstwa i nie będą naruszać jakichkolwiek praw osób trzecich, zgodnie z ustawą z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2022 r. poz. 2509, z późn. zm.).
2. Uczestnicy/Uczestniczki są odpowiedzialni za wszelkie wady prawne współtworzonego przez siebie projektu, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające z naruszenia praw autorskich i innych praw osób trzecich.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne roszczenia osób trzecich wynikające z naruszenia praw własności intelektualnej, w tym za naruszenie przez uczestnika Konkursu przepisów ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
4. Uczestnicy/Uczestniczki zobowiązani są do wykonywania podjętych wyzwań zgodnie z obowiązującym prawem.
5. Uczestnik/Uczestniczka wyraża zgodę na nieodpłatne wykorzystanie wizerunku, w tym zdjęć, nagrań i materiałów audiowizualnych wykonanych w trakcie Hackathonu, przez Organizatorów w celu promocji wydarzenia oraz jego efektów.
6. Organizatorom przysługuje nieograniczone w czasie i przestrzeni terytorialnej prawo do wykorzystywania zdjęć, nagrań i materiałów audiowizualnych wykonanych w trakcie Hackathonu, w celu promocji wydarzenia i opracowanych rozwiązań, w szczególności poprzez publikację ww. na własnych stronach internetowych, w mediach społecznościowych oraz własnych kanałach informacyjnych.

VIII. POSTANOWIENIE KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega możliwość zmiany Regulaminu.
2. W przypadku zaistnienia konieczności wprowadzenia zmian w Regulaminie Organizator zamieszcza na stronie internetowej www.humanitas.edu.pl informację o jego zmianie, aktualną treść Regulaminu oraz termin, od którego stosuje się zmianę.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu hackathonu.
4. W przypadku odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za szkody, jakie poniosły z tego tytułu osoby, które zgłosiły swój udział w Hackathonie.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zapewnienie bezpieczeństwa urządzeń stanowiących własność Uczestników. Uczestnicy/Uczestniczki biorą pełną odpowiedzialność za swoją własność (w tym sprzęt komputerowy). Organizator ani Wykonawca nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty podczas prac w trakcie Hackathonu.
6. Uczestnicy/Uczestniczki odpowiadają za ewentualnie wyrządzone przez siebie szkody materialne i niematerialne na terenie, na którym odbywać się będzie Hackathon.
7. Uczestnik/Uczestniczka potwierdza autentyczność danych z formularza rejestracyjnego z faktycznymi danymi.
8. Hackathon nie podlega przepisom ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz. U. z 2022 r. poz. 888, z późn. zm.).
9. W kwestiach nieuregulowanych znajdują zastosowanie odpowiednie postanowienia ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny (Dz. U. z 2022 r. poz. 1360, z późn. zm.).
10. Wszelkie spory powstałe na tle wykonania Regulaminu rozstrzyga sąd powszechny właściwy miejscowo dla siedziby Organizatora.
11. Przystąpienie do Hackathonu jest jednoznaczne z akceptacją postanowień niniejszego Regulaminu.

Informujemy się, że z dniem 13.01.2026 r. wprowadzono zmiany w Regulaminie. Aktualna treść Regulaminu została opublikowana na stronie internetowej www.humanitas.edu.pl i obowiązuje od wskazanej daty.