

Regulamin Konkursu Hackathon
„Akademia UpLevel – BioMedTech Hackathon”
24-25 czerwca 2026 r., Akademia Tarnowska

§1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin określa zasady Hackathonu pod nazwą „Akademia UpLevel – BioMedTech Hackathon”, zwanego w dalszej części Regulaminu „Hackathonem”.
2. Organizatorem Hackathonu jest Akademia Tarnowska, zwany w dalszej części niniejszego Regulaminu „Organizatorem”.
3. Obsługę techniczną oraz nadzór nad przebiegiem Konkursu sprawuje Wydział Nauk Technicznych Akademii Tarnowskiej.
4. Hackathon ma charakter edukacyjno-naukowy, a jego celem jest kształtowanie postaw naukowo - technicznych wśród uczniów szkół ponadpodstawowych oraz młodzieży i wychowanków innych jednostek oświatowych, a także promocja nauk informatycznych oraz innowacyjnych technologii związanych z szeroko pojętą inżynierią.
5. Hackathon rozpocznie się w dniu 24 czerwca 2026 r. o godz. 9:00, a zakończy się 25 czerwca 2026 r. o godz. 9:00 (łącznie 24 godziny).
6. Hackathon odbędzie się w budynku C - Centrum Nowoczesnych Technologii, Akademia Tarnowska, ul. Mickiewicza 8, 33-100 Tarnów.
7. Celem Hackathonu jest tworzenie i rozwój innowacyjnych rozwiązań z obszaru nowoczesnych technologii.
8. Formą prac powstałych w trakcie Hackathonu są innowacyjne aplikacje, systemy oraz rozwiązania technologiczne.
9. Udział w Hackathonie oznacza akceptację postanowień niniejszego Regulaminu.

§2 ZASADY HACKATHONU

1. Uczestnictwo w Hackathonie jest dobrowolne i nieodpłatne.
2. W Hackathonie uczestniczą minimalnie 2-osobowe, a maksymalnie 4-osobowe zespoły, zwane dalej „Zespołami”.
3. Członkowie Zespołów wybierają spośród siebie kapitana Zespołu, zwanego dalej „Kapitanem Zespołu”.
4. Członkiem Zespołu może być uczeń szkoły ponadpodstawowej lub tegoroczny absolwent szkoły ponadpodstawowej z zastrzeżeniem pkt. 5, zwany w dalszej części Regulaminu „Uczestnikiem”.
5. Niepełnoletni Uczestnicy są zobowiązani do dostarczenia do siedziby Akademii Tarnowskiej, podczas rejestracji Zespołów, zgody na udział w Hackathonie, podpisanej przez rodzica lub opiekuna prawnego. Zgoda powinna zawierać: imię, nazwisko i numer PESEL Uczestnika Hackathonu oraz czytelny podpis rodzica lub opiekuna prawnego.
6. Wzór zgody stanowi Załącznik Nr 2 do niniejszego Regulaminu.
7. Niepełnoletni Uczestnicy są również zobowiązani do przesłania podpisanej zgody, o której mowa w pkt 5, w wersji elektronicznej (skan lub fotografia), na adres hackathon@atar.edu.pl do dnia 22 czerwca 2026 r.

8. Warunkiem udziału w Hackatonie jest wypełnienie formularza zgłoszeniowego, stanowiącego Załącznik Nr 1 do niniejszego Regulaminu oraz przesłanie podpisanego skanu drogą mejlową na adres hackathon@atar.edu.pl lub dostarczenie go do siedziby Akademii Tarnowskiej (ul. Mickiewicza 8, 33-100 Tarnów, w godz. 8-15, bud. C, p. 214) do dnia 22 czerwca 2026 r.
9. Rejestracji dokonuje Kapitan Zespołu. Rejestrując Zespół, Kapitan Zespołu potwierdza, iż każdy Uczestnik Zespołu wyraża zgodę na osobisty odbiór przez Kapitana Zespołu nagrody. Wszelkie ewentualne odwołania Uczestników Zespołu w w/w zakresie są bezskuteczne.
10. Termin rejestracji upływa 22 czerwca 2026 r.
11. Przygotowane przez Zespoły w trakcie Hackathonu prace, muszą być wykonane w całości samodzielnie, z wykorzystaniem własnego sprzętu i własnych narzędzi programistycznych. Organizator nie zapewnia nadzoru nad sprzętem i pozostałym mieniem uczestników.
12. Zespoły mogą pracować wyłącznie na legalnym oprogramowaniu.
13. Organizator zapewni Uczestnikom:
 - a) miejsce do pracy z dostępem do Internetu oraz zasilania elektrycznego;
 - b) wyżywienie;
 - c) konsultacje Mentorów w zakresie wsparcia merytorycznego;
 - d) miejsce do odpoczynku w postaci wydzielonej przestrzeni *chill-out*;
 - e) przygotowanie oraz udostępnienie materiałów niezbędnych do udziału w Hackathonie (w szczególności zdjęć, grafik, plików) z wykorzystaniem zewnętrznych serwisów do przechowywania danych.
14. Uczestnicy Hackathonu, w wydzielonej przestrzeni *chill-out*, mogą korzystać z własnych śpiworów, karimat, leżaków i pościeli.
15. Prace, które powstaną w trakcie Hackathonu będą oceniane przez Jury składające się z Mentorów, zwanych w dalszej części Regulaminu „Jury”. Pracę Jury koordynuje Przewodniczący Jury.
16. Organizator zastrzega sobie prawo dołączenia do Jury osoby niebędącej Mentorem.
17. Prace, które powstaną w trakcie Hackathonu będą oceniane według następujących kryteriów:
 - a) innowacyjność;
 - b) społeczna użyteczność;
 - c) potencjał biznesowy;
 - d) design i funkcjonalność;
 - e) łatwość wdrożenia;
 - a) zaawansowanie w realizacji pracy.
18. Jury oceni prace, które powstaną w trakcie Hackathonu na podstawie:
 - a) bieżącej obserwacji pracy Zespołów podczas trwania Hackathonu,

- b) 7-minutowych prezentacji prac, które powstaną w trakcie Hackathonu, sporządzonych przez Zespoły. Dla każdej prezentacji będzie dodatkowo przeznaczony czas 3 minut na pytania od Jury i odpowiedzi.
19. Prezentacje prac, które powstaną w trakcie Hackathonu, odbędą się bezpośrednio po zakończeniu Hackathonu, tj. 25 czerwca 2026 r., po godz. 9:00.
 20. Każdy członek Jury będzie oceniał prace, które powstaną w trakcie Hackathonu, indywidualnie, w skali od 1 do 5 (1 – najniższa ocena, 5 – najwyższa ocena). Ocena końcowa jest sumą ocen przyznanych przez wszystkich członków Jury, w ramach kryteriów wskazanych w pkt. 17.
 21. W przypadku gdy dwa lub więcej Zespołów otrzyma taką samą liczbę punktów, Przewodniczący Jury zarządza dodatkowe głosowanie, które będzie miało na celu wybór zwycięzcy.
 22. Nagrody zostaną przyznane trzem najlepszym Zespołom. O kolejności miejsc zadecyduje suma punktów przyznanych przez Jury.
 23. Organizator przyzna nagrody pieniężne za zajęcie trzech pierwszych miejsc w rankingu końcowym w wysokości odpowiednio: 5 000 zł (słownie: pięć tysięcy złotych) za zajęcie I miejsca, 3 000 zł (słownie: trzy tysiące złotych) za zajęcie II miejsca oraz 2 000 zł (słownie: dwa tysiące złotych) za zajęcie III miejsca.
 24. Nagroda zostanie wypłacona w całości, wyłącznie na numer rachunku bankowego Kapitana Zespołu, podany w formularzu rejestracyjnym. Organizator nie przewiduje możliwości odwołania się od decyzji Jury.
 25. Od nagród, o których mowa w ust. 23 Organizator odprowadzi podatek w wysokości określonej przez obowiązujące przepisy prawa.
 26. Organizator zastrzega sobie prawo przyznania dodatkowych nagród rzeczowych dla uczestników Hackathonu.
 27. W przypadku niewypełnienia kryteriów Hackathonu, przez żaden z Zespołów, Organizator zastrzega sobie możliwość nie przyznania nagrody pieniężnej.

§3 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Właścicielami wszelkich praw własności intelektualnej do prac i utworów stworzonych podczas Hackathonu są Uczestnicy, tworzący poszczególne Zespoły.
2. Uczestnik oświadcza, że jest autorem lub współautorem wszelkich prac wykonanych podczas Hackathonu oraz że te prace nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.
3. Uczestnik oświadcza, że bierze na siebie wszelką odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, które mogą powstać w związku z udziałem w Hackathonie.
4. Uczestnik oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w Hackathonie. Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność z tego tytułu.
5. Organizator zastrzega sobie wyłączne prawo własności do informacji oraz materiałów i danych udostępnionych Uczestnikom, w celu udziału w Hackathonie.

6. Uczestnikami nie mogą być pracownicy Organizatora, a także osoby, którym powierzono określone prace, w związku z opracowaniem lub organizacją Hackathonu. Uczestnikami nie mogą być również najbliżsi członkowie rodzin tych osób (tj. ich dzieci i rodzeństwo).
7. Organizator przewiduje rozpowszechnianie wizerunku Uczestników, m.in. w postaci fotografii, nagrań audio lub audio-wideo, sporządzonych w trakcie Hackathonu oraz w trakcie ogłoszenia wyników i wręczenia nagród w celach informacyjnych i promocyjnych Hackathonu lub Organizatora, w zakresie, w jakim na takie rozpowszechnianie wizerunku konieczna jest zgoda Uczestnika. Uczestnicy taką zgodę wyrażają poprzez akceptację Regulaminu oraz podpisanie zgody na przetwarzanie danych osobowych na potrzeby Hackathonu.
8. Wzór zgody na przetwarzanie danych osobowych stanowi Załącznik Nr 3 do niniejszego Regulaminu.
9. W przypadku ujawnienia, że podane w formularzu zgłoszeniowym informacje są niekompletne lub niezgodne ze stanem rzeczywistym, zwycięski Zespół zobowiązany jest do zwrotu przyznanej nagrody.
10. Limit wszystkich Uczestników Konkursu wynosi 40 osób. Organizator zastrzega sobie prawo do utworzenia listy rezerwowej.
11. Zakazane jest przedstawianie do oceny prac powstałych w trakcie Hackathonu, które:
 - a) mają charakter bezprawny, w szczególności takie, które wykorzystują prawa osób trzecich;
 - b) są sprzeczne z prawem lub z dobrymi obyczajami.
12. Koszt dojazdu na Hackathon oraz zakwaterowania Uczestnik pokrywa we własnym zakresie.
13. Organizator zastrzega sobie prawo, w przypadku zaistnienia okoliczności od niego niezależnych, do odwołania lub zorganizowania Hackathonu w innym terminie.
14. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.
15. W miejscu, w którym odbywa się Hackathon, tj. Akademia Tarnowska, bud. C (Centrum Nowoczesnych Technologii), ul. Mickiewicza 8, obowiązuje bezwzględny zakaz wnoszenia i spożywania napojów alkoholowych, palenia papierosów i innych wyrobów tytoniowych oraz przebywania osób nietrzeźwych, znajdujących się pod wpływem alkoholu, narkotyków lub innych środków odurzających, a także osób stanowiących zagrożenie dla bezpieczeństwa i porządku publicznego.
16. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się odpowiednio przepisy Kodeksu Cywilnego.
17. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 9 czerwca 2026 r.

FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY ZESPOŁU KONKURSOWEGO
do Konkursu Hackathon „Akademia UpLevel – BioMedTech Hackathon”, 24-25 czerwca 2026 r.

Macierzysta szkoła/inna jednostka oświatowa Zespołu Konkursowego

(nazwa, adres, adres e-mail, nr telefonu)

Kapitan Zespołu Konkursowego:

(imię i nazwisko, numer telefonu komórkowego, adres e-mail)

Zespół Konkursowy w składzie (minimalnie 2, maksymalnie 4 osoby):

1) - Kapitan Zespołu

2)

3)

4)

(imiona i nazwiska, wiek)

Podpisy członków Zespołu: -----

(Podpis Kapitana Zespołu)

(Miejscowość, data)

Oświadczenie opiekuna prawnego/ przedstawiciela ustawowego osoby niepełnoletniej

Ja _____

(imię i nazwisko)

zamieszkały/a _____

(pełny adres)

jako opiekun prawny/przedstawiciel ustawowy osoby niepełnoletniej, wyrażam zgodę na udział w przedsięwzięciu organizowanym przez Akademię Tarnowską pn.: Hackathon „Akademia UpLevel – BioMedTech Hackathon”

przez niepełnoletniego/nią _____

(imię i nazwisko)

zam. _____

(pełny adres)

Jednocześnie potwierdzam, że zapoznałem/-am się z Regulaminem Konkursu.

(Czytelny podpis opiekuna prawnego/ przedstawiciela ustawowego)

(Miejscowość, data)

Zgoda na przetwarzanie danych osobowych

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych, zgodnie z Ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. 2019 poz. 1781), w związku z udziałem w Konkursie, pn.: Hackathon „Akademia UpLevel – BioMedTech Hackathon”.

Zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych („RODO”) oraz uchylecia dyrektywy 95/46/WE informujemy, że administratorem Pani/Pana danych osobowych jest Akademia Tarnowska z siedzibą w Tarnowie, przy ul. Mickiewicza 8, 33-100 Tarnów.

Zgoda na publikację wizerunku

Wyrażam zgodę na nieograniczone czasowo wykorzystanie mojego wizerunku/wizerunku mojego dziecka w formie zdjęć oraz nagrań wideo, przez Akademię Tarnowską, w związku z przeprowadzeniem Konkursu, pn.: Hackathon „Akademia UpLevel – BioMedTech Hackathon”.

(Czytelny podpis Uczestnika Zespołu Konkursowego)

*(Czytelny podpis opiekuna prawnego/przedstawiciela
ustawowego – jedynie w przypadku osób niepełnoletnich)*

(Miejscowość, data)