

Regulamin

BEST Archithon 2023

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin, określa warunki oraz zasady według których odbywać się będzie konkurs (określany dalej jako „**Archithon**” lub „**Wydarzenie**”) realizowany w ramach projektu BEST Archithon 2023
2. Wydarzenie jest realizowane w ramach projektu „Aktywizacja Młodzieży w Samorządach w woj. śląskim i małopolskim” organizowanym przez New Europe Foundation.
3. Organizatorem konkursu jest Stowarzyszenie Studentów BEST Gliwice z siedzibą przy ul. Pszczyńskiej 85/13, 44-100 Gliwice, NIP: 6312145378, określanym dalej jako „**Organizator**”.
4. **Oficjalna strona internetowa wydarzenia** znajduje się pod adresem: <https://archithon.bestgliwice.pl/>.
5. Archithon rozpocznie się w dniu 21.10.2023 r. i zakończy się dnia 22.10.2023 r. w budynku "X" Wydziału Architektury Politechniki Śląskiej przy ul. Księdza Marcina Strzody 10/6, 44-100 Gliwice.
6. Archithon rozpocznie się nie wcześniej niż o godzinie 8:00 dnia 21.10.2023. Przewidywany czas trwania Archithonu wynosi 31 godzin.
7. Aktualny harmonogram przedsięwzięcia dostępny jest na oficjalnej stronie internetowej wydarzenia.
8. „**Partnerami**” wydarzenia są firmy, które na określonych warunkach współpracują z Organizatorem.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu wydarzenia oraz harmonogramu wydarzenia bez podania przyczyny.
10. Tegoroczna edycja Konkursu składa się z dwóch Kategorii: „24-godzinna” i „6-godzinna”.
11. Celem konkursu Archithon jest poszerzenie wiedzy architektonicznej oraz inżynierskiej studentów, jak również zmniejszenie dystansu między środowiskiem akademickim i biznesowym, a środowiskiem studenckim.

§ 2. Zasady uczestnictwa

1. Udział w Archithonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Archithon skierowany jest do osób posiadających pełną zdolność do czynności prawnych oraz będących osobami pełnoletnimi, zwanych dalej „**Uczestnikami**”.
3. Uczestnicy biorą udział w Archithonie wyłącznie w ramach stworzonych przez siebie zespołach (dalej „**Zespół**”), liczących od 3 do 4 osób.

4. Warunkiem uczestnictwa w Archithonie jest dokonanie rejestracji poprzez prawidłowe wypełnienie formularza rejestracyjnego dostępnego na oficjalnej stronie internetowej wydarzenia.
5. Uczestnicy powinni posiadać status studenta studiów wyższych pierwszego lub drugiego stopnia na uczelni wyższej w Województwie Śląskim. W celu wzięcia udziału w Wydarzeniu uczestnik zobowiązany jest do okazania przedstawicielowi Organizatora legitymacji studenckiej w dniu rozpoczęcia Archithonu.
6. Każdy uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu.
7. Każdy Zespół może wziąć udział tylko w jednej Kategorii Konkursu.
8. Liczba miejsc jest ograniczona. W przypadku zgłoszenia się zbyt dużej liczby Uczestników, o pierwszeństwie uczestnictwa decyduje kolejność zgłoszeń.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do ostatecznej decyzji o przyjęciu kandydatury Uczestnika.

§ 3. Konkurs

1. Celem Konkursu jest stworzenie Projektu w zespołach w czasie 24 bądź 6 godzin, w zależności od wybranej przez Uczestnika kategorii.
2. Rozpoczęcie pracy nad Projektem rozpocznie się przedstawieniem przez Organizatora lub osobę przez niego wyznaczoną tematu zadania konkursowego w danej Kategorii, jego założeń oraz zasad oceniania.
3. Projekt musi spełniać założenia tematyczne podane na początku Wydarzenia.
4. Uczestnicy tworzą Projekty od podstaw w czasie trwania Archithonu.
5. W ramach projektu niedozwolone jest przygotowywanie elementów projektu przed Wydarzeniem (z wyłączeniem gotowych, powszechnie dostępnych materiałów) oraz korzystania z pomocy osób trzecich (z wyłączeniem osób pełniących funkcję mentorów na wydarzeniu).
6. Organizator zastrzega sobie prawo do zweryfikowania, czy elementy zaprojektowane przez Uczestników konkursu zostały stworzone w ramach Archithonu.
7. Elementy używane w programach powinny być na licencji umożliwiającej darmowe zastosowanie w projektach komercyjnych, nie tylko do własnego użytku.
8. Podczas końcowej prezentacji zespoły pokazują projekty, które udało się wykonać w ramach Archithonu.
9. Każdemu Zespołowi przysługuje 6 minut na zaprezentowanie rozwiązania zadania konkursowego.
10. Organizator zastrzega sobie prawo do niewyłonienia laureatów w przypadku stwierdzenia, iż opracowane przez Uczestników rozwiązania projektowe w dostatecznym stopniu nie spełniają powyższych kryteriów.
11. „Mentorami” są osoby specjalizujące się w dziedzinie architektury. Zadaniem Mentorów w czasie Archithonu jest wsparcie Uczestników, udzielanie porad, naprowadzanie na właściwe rozwiązania oraz udzielanie odpowiedzi na ich pytania.
12. Każdy zespół otrzyma możliwość skorzystania ze wsparcia Mentorów.
13. W czasie trwania Archithonu wyznaczone zostaną godziny w Harmonogramie Wydarzenia, podczas których grupy będą miały możliwość skorzystania z konsultacji mentorskich.

14. Dostarczone do oceny Projekty muszą zostać przygotowane w języku polskim.
15. Uczestnicy Archithonu korzystają z własnych zasobów sprzętowych oraz oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi.
16. Uczestnicy są zobligowani do przesłania materiałów użytych w projekcie na zdalne repozytorium Organizatora do czasu prezentacji swoich rozwiązań.
17. Organizatorzy zapewniają miejsce do przeprowadzenia wydarzenia, dostęp do sieci internetowej oraz elektrycznej, poczęstunek oraz ciepłe i zimne napoje podczas trwania wydarzenia.

§ 4. Bezpieczeństwo

1. Uczestnicy są zobowiązani przestrzegać zasad BHP i przeciwpożarowych oraz regulaminów obowiązujących na terenie obiektu, w którym organizowane jest wydarzenie.
2. Na terenie wydarzenia obowiązuje absolutny zakaz spożywania napojów alkoholowych i substancji odurzających, a także bycia pod ich wpływem.
3. Korzystanie z materiałów nielegalnych, kontrowersyjnych lub w inny sposób niedopuszczalnych w tym:
 - a. pornografii,
 - b. materiałów promujących narkotyki,
 - c. materiałów zawierających treści rasistowskie lub religijne,
 - d. materiałów prezentujących obraźliwe treści,
 - e. materiałów związanych z polityką,jest w czasie trwania Archithonu ściśle zabronione.

§ 5. Odpowiedzialność

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody majątkowe lub niemajątkowe poniesione przez Uczestnika w wyniku udziału w Wydarzeniu.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione, zgubione lub skradzione podczas Wydarzenia.
3. Uczestnik pokrywa koszty wszelkich szkód wyrządzonych podczas Wydarzenia na terenie budynku.

§ 6. Zasady oceny projektów

1. Laureatów wydarzenia wyłania „Jury”.
2. W skład Jury wchodzi wybrani przedstawiciele Politechniki Śląskiej, Uniwersytetu Śląskiego oraz Partnerzy Wydarzenia.
3. Skład Jury ogłoszony zostanie nie później niż w momencie rozpoczęcia Archithonu.
4. Jury zostanie powołane przez Organizatora.
5. Decyzje Jury zapadają po zakończeniu obrad. W przypadku podziału głosów członków Jury, wiążąca jest decyzja przewodniczącego z uwzględnieniem opinii

pozostałych członków. Przewodniczący wybierany jest przez członków Jury ze swojego grona przed rozpoczęciem Archithonu.

6. Po upływie wyznaczonego czasu zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian i poprawek w przygotowanym rozwiązaniu. Zmiany i poprawki dokonane po upływie wyznaczonego czasu nie będą brane pod uwagę przez Jury.
7. Decyzja Jury jest ostateczna i nie podlega odwołaniom.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do przyznania dodatkowych nagród po konsultacji z Jury.
9. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone przez Jury po zakończeniu obrad.
10. Nagrody i dyplomy zostaną wręczone uczestnikom na zakończeniu wydarzenia.
11. Jeżeli Jury stwierdzi prawdopodobieństwo plagiatu bądź brak w pełni samodzielnej pracy, dana drużyna zostanie zdyskwalifikowana z konkursu.

§ 7. Dane Osobowe - klauzula informacyjna

1. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane zgodnie z art. 13 Rozporządzenia 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 oraz uchylenia dyrektyw 95/46/WE przez Organizatora jako administratora tych danych oraz odpowiednio osób upoważnionych, w szczególności Jury w celu rejestracji oraz udziału w Wydarzeniu.
2. Dane osobowe Uczestnika będą przechowywane do zakończenia Wydarzenia.
3. Organizator informuje, że przetwarzane będą następujące kategorie danych Uczestników: imię, nazwisko, adres poczty elektronicznej, numer telefonu, placówka uczelniana, wydział i kierunek studiów uczestnika, numer studenta.
4. Wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika na warunkach podanych w Regulaminie jest dobrowolne, ale konieczne do wzięcia udziału w Wydarzeniu.
5. Każdy Uczestnik, który przekazał Organizatorowi swoje dane osobowe ma prawo dostępu do treści swoich danych, ich aktualizowania, sprostowania, przenoszenia, wycofania zgody, bądź ograniczenia ich przetwarzania. W tym celu prosimy o kontakt mailowy na adres info@bestgliwice.pl.
6. Każdy Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego - Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
7. Dane osobowe Uczestnika nie będą poddawane zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym o profilowaniu oraz nie będą przekazywane do państw trzecich.
8. Udział w Wydarzeniu oznacza zgodę na rozpowszechnianie przez Organizatora bądź na jego zlecenie wizerunku Uczestnika w celu promocji Wydarzenia poprzez zamieszczanie zdjęć i materiałów filmowych na stronie internetowej Wydarzenia, materiałach i kanałach online oraz we wszelkich drukowanych materiałach promocyjnych związanych z wydarzeniem.
9. Zgłoszenie uczestnictwa jest równoznaczne z przeniesieniem autorskich praw majątkowych do nagrań i zdjęć oraz wyrażeniem przez uczestnika zgody na ich

rozpowszechnianie. Powyższe ustalenia dotyczą przypadku, gdy Uczestnik zostanie sfilmowany lub sfotografowany podczas uczestnictwa w Wydarzeniu.

§ 8. Prawa autorskie

1. Wypracowane przez Zespoły w trakcie Archithonu Projekty są ich własnością.
2. Organizator nie rości sobie praw do projektów opracowanych przez Uczestników w trakcie Wydarzenia.
3. Uczestnicy gwarantują, że przedstawione przez nich Projekty są ich autorstwa lub współautorstwa (w przypadku pracy zespołowej) i nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.
4. Uczestnik jest odpowiedzialny względem Organizatora i Partnerów za wszelkie wady prawne Projektu, 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 Projektu. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, Uczestnik zobowiązuje się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń.

§ 9. Postanowienia końcowe

1. Udział w Wydarzeniu jest jednoznaczny z akceptacją niniejszego regulaminu.
2. Zasady przeprowadzonego Wydarzenia określa niniejszy Regulamin. Wszelkie informacje o Wydarzeniu dostępne w materiałach reklamowych mają jedynie charakter informacyjny.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.
4. Wszelkie przypadki, które nie są bezpośrednio określone w Regulaminie podlegają decyzji Organizatora.
5. Biorąc udział w Wydarzeniu Uczestnik potwierdza, iż zapoznał się z niniejszym Regulaminem i w pełni akceptuje jego postanowienia.
6. Naruszenie przez Uczestnika któregokolwiek z postanowień niniejszego Regulaminu upoważnia Organizatora do wykluczenia danej osoby z udziału w Wydarzeniu i powoduje utratę prawa do nagrody.
7. Niniejszy regulamin zostaje udostępniony uczestnikom do wglądu w czasie Wydarzenia, a także na oficjalnej stronie internetowej Wydarzenia.