

Regulamin Hackathonu SYCATHON 2025

I. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin (dalej: „Regulamin”) określa zasady i warunki uczestnictwa w wydarzeniu typu hackathon pod nazwą **SYCATHON 2025** (dalej: „Hackathon” lub „Wydarzenie”).
2. Organizatorem Hackathonu jest **Sycope S.A.** z siedzibą w Warszawie (02-910), ul. Goraszewska 19, NIP: 5213975604, REGON: 522517420, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000980438, z którą kontaktować się można pod adresem e-mail: contact@sycope.com (dalej: „Organizator”).
3. Hackathon jest wydarzeniem o charakterze konkursowym, organizowanym w formule **odwróconego hackathonu** – uczestnicy zgłaszają problem do rozwiązania, a następnie jego rozwiązanie tworzą eksperci Sycope.
4. Regulamin jest dostępny na stronie Hackathonu: <https://hackathon.sycope.com>.

II. Termin i miejsce

1. Finał hackathonu odbędzie się **6 listopada 2025 r.**
2. Wydarzenie będzie miało formułę **stacjonarną** w Warszawie, z możliwością uczestnictwa **online** (link do transmisji zostanie przekazany finalistom).
3. Harmonogram Hackathonu:
 - a) Etap I:
 - rozpoczęcie rejestracji: **16.09.2025**
 - zakończenie rejestracji: **23 października 2025 r., godz. 23:59,**
 - weryfikacja zgłoszeń: **24–28 października 2025 r.,**
 - ogłoszenie finalistów: **do 30 października 2025 r.,**
 - b) Etap II:
 - finał wydarzenia: **6 listopada 2025 r.**

III. Definicje

Na potrzeby niniejszego Regulaminu:

1. **Serwis** – strona internetowa Hackathonu: <https://hackathon.sycpe.com>.
2. **Użytkownik** – osoba korzystająca z Serwisu.
3. **Uczestnik** – pełnoletnia osoba fizyczna, która spełnia wymagania Regulaminu i została zgłoszona do udziału w Hackathonie.
4. **Zespół** – grupa 1–3 osób zgłoszona do udziału w Hackathonie.
5. **Problem** – wyzwanie zgłoszone przez Uczestnika w ramach formularza rejestracyjnego.
6. **Jury** – komisja powołana przez Organizatora do oceny zgłoszeń i wyboru zwycięzców.
7. **Nagrody** – świadczenia rzeczowe lub pieniężne przewidziane dla laureatów Hackathonu.

IV. Warunki uczestnictwa

1. Uczestnikami Hackathonu mogą być wyłącznie osoby pełnoletnie posiadające pełną zdolność do czynności prawnych.
2. Z udziału wyłączeni są:
 - a) pracownicy i współpracownicy Organizatora,
 - b) osoby zawodowo korzystające z systemu Sycpe,
 - c) obecni klienci Organizatora.
3. Udział w Hackathonie jest **bezpłatny**.
4. Zespół może liczyć od **1 do 3 osób**.
5. Nie wymagamy posiadania specjalistycznych umiejętności technicznych, jednak ich poziom ma wpływ na wybór zgłoszeń do etapu I oraz zwycięzcy w etapie II.
6. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania Regulaminu i stosowania się do poleceń Organizatora.

V. Rejestracja

1. Rejestracja odbywa się wyłącznie poprzez formularz na stronie <https://hackathon.sycpe.com>.
2. W formularzu należy podać:
 - a) nazwę zespołu,

- b) dane kontaktowe lidera,
 - c) opis problemu (maks. 1024 znaki),
 - d) kategorię problemu (do wyboru w formularzu).
3. Termin zamknięcia rejestracji: **23 października 2025 r. o godz. 23:59.**
 4. Wysłanie zgłoszenia jest możliwe wyłącznie po zaakceptowaniu Regulaminu i Polityki Prywatności.
 5. Organizator może odrzucić zgłoszenia niespełniające wymogów formalnych.

VI. Kategorie problemów

1. Problemy mogą dotyczyć następujących obszarów:
 - a) Widoczność i wydajność sieci,
 - b) Bezpieczeństwo i wykrywanie zagrożeń,
 - c) Zarządzanie infrastrukturą,
 - d) Automatyzacje i integracje.

VII. Przebieg Hackathonu

1. Hackathon jest podzielony na II etapy:

a) Etap I:

- użytkownicy rejestrują swoje zespoły poprzez formularz zgłoszeniowy na stronie <https://hackathon.sycope.com> do 23.10.2025 r.
- po zakończeniu rejestracji, w dniach 24-28.10.2025 r. Jury powołane przez Organizatora przeprowadzi weryfikację zgłoszeń i na podstawie kryteriów z pkt. VIII, ppkt. 2 Regulaminu, wybierze maksymalnie 10 drużyn, które w II etapie będą walczyć o nagrodę główną. O kwalifikacji będzie decydować przyznana przez Jury punktacja.
- osoby zaproszone do finału, do 30.10.2025 r., otrzymają wiadomość e-mail zawierającą szczegóły udziału w wydarzeniu. Organizator zastrzega sobie kontakt tylko z zakwalifikowanymi uczestnikami.

b) Etap II:

- finał hackathonu odbędzie się 06.11.2025 r., miejsce zostanie potwierdzone w wiadomości wysłanej do drużyn zakwalifikowanych do udziału w finale.
- podczas finału zespoły zaprezentują swoje zgłoszone problemy, a następnie z pomocą ekspertów Sycope, rozwiążą je, wykorzystując do tego moduły Visibility, Security,

Performance oraz Asset discovery.

- Jurorzy, ponownie kierując się kryteriami z pkt. VIII, ppkt. 2 Regulaminu, wybiorą najlepsze rozwiązanie problemu.
- Zwycięzcą Hackathonu zostaje zespół, którego rozwiązanie zgłoszonego problemu uzyska najwyższą liczbę punktów przyznanych przez Jury na podstawie kryteriów oceny.

2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w harmonogramie i przebiegu Hackathonu.

VIII. Jury i kryteria oceny

1. Jury składa się z trzech osób:

a) **Tadeusz Dudek** – CEO Sycop (Przewodniczący),

b) Maciej Broniarz - Członek Jury,

c) Trzeci Członek Jury – informacje wkrótce.

2. Kryteria oceny zgłoszeń i projektów (1–5 pkt):

a) innowacyjność problemu,

b) potencjał zastosowania rozwiązania,

c) wpływ problemu na bezpieczeństwo/infrastrukturę,

d) poziom techniczny zespołu.

3. Decyzje Jury są ostateczne i nie podlegają odwołaniu.

IX. Nagrody

1. **I miejsce** – nagroda pieniężna **10 000 zł netto** wypłacana przelewem na rachunek wskazany przez Lidera zwycięskiej drużyny w ciągu **180 dni** od ogłoszenia wyników. Organizator pokrywa należny podatek.
2. Nagrody nie podlegają przeniesieniu na osoby trzecie.

X. Prawa autorskie

1. Wszystkie prawa autorskie majątkowe do problemów oraz ich rozwiązań opracowanych podczas Hackathonu przechodzą na Organizatora z chwilą ich zgłoszenia.
2. Uczestnikom nie przysługuje dodatkowe wynagrodzenie z tytułu przeniesienia praw.

XI. Rejestracja przebiegu Hackathonu

1. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Hackathonu w formie fotograficznej, audio oraz wideo.
2. Uczestnictwo w Hackathonie jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na nieodpłatne utrwalanie, przetwarzanie i rozpowszechnianie wizerunku uczestnika w celach promocyjnych, reklamowych oraz dokumentacyjnych.

XII. Dane osobowe (RODO)

1. Administratorem danych osobowych jest Sycope S.A, z siedzibą w Warszawie (02-910) Goraszewska 19, NIP: 5213975604, REGON: 522517420, wpisana do KRS pod numerem 0000980438, z którą kontaktować się można pod adresem e-mail contact@sycope.com.
2. Wszelkie informacje dotyczące przetwarzania danych zostały wskazane w Polityce Prywatności dostępnej na stronie internetowej <https://www.sycope.com/pl/polityka-prywatnosci>

XIII. Reklamacje

1. Reklamacje dotyczące przebiegu Hackathonu należy składać na adres: contact@sycope.com w terminie **14 dni od zakończenia wydarzenia**.
2. Organizator rozpatrzy reklamację w terminie **14 dni** od jej otrzymania.
3. Brak odpowiedzi w tym terminie jest równoznaczny z uznaniem reklamacji.

XIV. Postanowienia końcowe

1. W czasie rejestracji Użytkownik składa oświadczenie o zapoznaniu się i akceptacji Regulaminu. Akceptacja Regulaminu jest wymogiem do dokonania rejestracji, a tym samym udziału w Hackathonie.
2. Jeśli w niniejszym Regulaminie nie wskazano inaczej, kontakt pomiędzy Organizatorem a Użytkownikiem, który przesłał Organizatorowi formularz rejestracji Uczestnika, odbywał się będzie drogą elektroniczną, ze strony Użytkownika za pośrednictwem adresu e-mail wskazanego w formularzu zgłoszeniowym a ze strony Organizatora za pośrednictwem adresu w domenie sycop.com.
3. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
4. Uczestnicy, którzy mimo wezwania do zaprzestania łamania postanowień Regulaminu, nie zastosują się do poleceń Organizatora, a w szczególności stwarzają swoim zachowaniem niebezpieczeństwo dla innych Uczestników, bądź zakłócają przebieg Wydarzenia są zobowiązani do natychmiastowego opuszczenia Hackathonu i nie przysługują im z tego tytułu żadne roszczenia wobec Organizatora.
5. Polityka Prywatności stanowi integralną część niniejszego Regulaminu.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu Hackathonu bądź jego odwołania w przypadku wystąpienia zdarzeń od niego niezależnych (m.in. stan wyjątkowy, klęska żywiołowa), które uniemożliwia przeprowadzenie Konkursu w terminie określonym w niniejszym Regulaminie oraz w przypadku wpłynięcia zbyt małej liczby zgłoszeń.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn. Wszelkie zmiany Regulaminu, w tym w zakresie terminów Konkursu zostaną niezwłocznie opublikowane na stronie internetowej Hackathonu.
8. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
9. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Hackathonu decyduje Organizator.
10. Regulamin wchodzi w życie w dniu 16.09.2025 r.