

## **Culture Hack - Regulamentul oficial**

### **1. Ce este Culture Hack**

Culture Hack este un maraton de programare (denumit în continuare Hackathon) care se adresează operatorilor culturali și programatorilor independenți. Scopul Culture Hack este să sprijine operatorii culturali în identificarea și realizarea unor aplicații software prin care să își atingă mai bine obiectivele specifice domeniului lor de activitate. Programatorii independenți vor participa voluntar la proiectele propuse de către operatorii culturali. Proiectele finalizate pe durata evenimentului vor putea intra în competiție pentru primirea premiilor menționate în aceste Regulament.

### **2. Organizatorii**

Organizatorul Culture Hack este Asociația Centrul pentru Inovare Publică, cu sediul social în București, Calea Victoriei nr.155, Bl.D1, tronson 8, Sc.7/8, et.3, sector 1, înscrisă în Registrul Asociațiilor și Fundațiilor, în baza Sentinței Civile Nr. 41 din 12.06.2014 a Judecătoriei Sector 5, București, Dosar nr. 9258/302/2014, cod de înregistrare fiscală nr. 33327700.

Suținătorii evenimentului sunt Guvernul României, prin Secretariatul General al Guvernului, și Ministerul Culturii și Identității Naționale.

Finanțatorul evenimentului este Ambasada Țărilor de Jos în România.

Hackathonul se va derula cu respectarea prevederilor cuprinse în prezentul regulament (denumit în cele ce urmează „Regulament”). Termenii și condițiile prezentului Regulament, așa cum sunt prezentate mai jos, sunt obligatorii pentru toți participanții Hackathonului.

Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica Regulamentul, aducând la cunoștința publicului acest fapt, prin publicarea sa pe site-ul [www.inovarepublica.ro](http://www.inovarepublica.ro). Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica sau anula Hackathonul, de a schimba calendarul de participare / selecție / anunțarea a câștigătorilor și de a schimba premiile, dacă este necesar. Organizatorul nu va fi tras la răspundere în cazul în care, din motive neprevăzute, care nu depind sau nu sunt legate de companie, promisiunile făcute în cadrul Hackathonului nu vor fi îndeplinite întocmai.

### **3. Durata și calendarul Culture Hack**

Evenimentul se va desfășura în următoarele etape:

- Până la data de 10 ianuarie 2018, operatorii culturali pot propune idei de aplicații ce urmează a fi dezvoltate în cadrul evenimentului
- Până la data de 15 februarie 2018, programatorii se pot înscrie în echipele ce implementează ideile propuse
- În perioada 15 februarie – 3 martie 2018, echipele vor lucra la dezvoltarea aplicațiilor

În data de 3 martie 2018 va avea loc un maraton de programare cu durata de maxim 12 ore, la finalul căruia vor fi prezentate aplicațiile finale. Întâlnirea se va desfășura conform programului afișat pe pagina <http://www.inovarepublica.ro/culture-hack>. Locul de desfășurare va fi anunțat în timp util tuturor participanților înscriși

#### **4. Participanții**

Hackathonul se va desfășura în conformitate cu prevederile prezentului Regulament și este accesibil oricărei persoane fizice cu vârsta de minim 14 ani împliniți la data începerii Hackathonului, care acceptă termenii și condițiile prezentului Regulament.

Nu sunt eligibile pentru a participa următoarele categorii de persoane: cele implicate în realizarea oricăror activități legate de organizarea și desfășurarea Hackathonului, precum și angajații și colaboratorii Organizatorilor.

Participanții care nu respectă prezentul regulament și deciziile oficiale ale juriului și Organizatorului vor fi excluse automat din Hackathon.

Pentru a putea participa la Hackathon, participanții trebuie să contacteze direct organizatorii.

#### **5. Echipele**

Pentru fiecare idee înscrisă în proiect, se poate forma o echipă de două sau mai multe persoane. Membrii fiecărei echipe vor desemna, în cadrul etapei finale, un reprezentant care să prezinte aplicația și să reprezinte echipa în relația cu juriul și organizatorii.

Toți membrii echipei trebuie să îndeplinească criteriile de eligibilitate cuprinse în prezentul Regulament. În cazul în care oricare membru al echipei nu este eligibil sau nu respectă dispozițiile prezentului Regulament, Organizatorul poate descalifica echipa în ansamblu.

Participanții au obligația să furnizeze informații reale și complete în formularul de înscriere în Hackathon.

#### **6. Condiții generale de participare**

Participarea la eveniment este gratuită .

Participanții își vor aduce echipamentele de care au nevoie pentru dezvoltarea aplicației lor.

Organizatorul asigură un mediu adecvat de desfășurare a Hackathonului, punând la dispoziție participanților acces la internet (WiFi).

Pentru a fi valabile, toate lucrările/aplicațiile din Hackathon trebuie să îndeplinească următoarele condiții:

- să respecte ideea propusă inițială
- să fie create în timpul evenimentului (toate etapele)
- să nu conțină viruși și să nu interfereze cu dezvoltarea aplicațiilor realizate de alți participanți.
- să nu includă elemente ofensatoare, mesaje cu conținut impropriu, calomnios, imoral, ilegal

Participanții își asumă întreaga responsabilitate pentru respectarea legislației privind proprietatea intelectuală în realizarea aplicațiilor.

În cazul în care regulile menționate mai sus nu sunt respectate și urmate, Organizatorul își rezervă dreptul de a exclude aplicația care nu a respectat regulile.

Numele echipelor, precum și numele membrilor săi vor fi făcute publice pe <http://www.inovarepublica.ro>. Prin participarea la Hackathon, participanții precum și orice persoană care va fi prezentă pe perioada desfășurării Hackathonului, își dau acordul pentru a fi înregistrați video și/sau audio și/sau foto pe durata Hackathonului și pentru a li se face publice fotografiile și/sau înregistrările video și/sau audio pe pagina menționată.

Prin participarea la Hackathon, participanții precum și orice persoană care va fi prezentă pe perioada desfășurării Hackathonului înțeleg să nu furnizeze public informații care pot aduce daune imaginii Organizatorului, sub sancțiunea suportării tuturor consecințelor generate de încălcarea acestei obligații. Prezenta obligație trebuie respectată pe durata Hackathonului precum și după finalizarea sa.

Fiecare echipă este responsabilă pentru propria sa cooperare și lucru în echipă. Organizatorul nu se va implica în nici o dispută între membrii cu privire la comportamentul, participarea, cooperarea, contribuția lor, sau schimbul de câștiguri sau proprietăți intelectuale.

## 7. Jurizarea

Participanții au dreptul de a fi jurați în mod echitabil, în aceleași condiții și după aceleași criterii. Aplicațiile vor fi evaluate de un juriu independent, desemnat de către Organizatori. Componenta juriului va fi decisă după finalizarea înscrierilor, pentru a evita conflictele de interese, și va fi adusa la cunoștința participanților la începutul etapei finale.

Criteriile folosite pentru jurizare sunt următoarele:

Criteriu	Număr maxim de puncte		Operaționalizare
Funcționalitate	40	10	Aplicația funcționează (cel puțin parțial)
		10	Este ușor de utilizat, ergonomică, adaptabilă pentru diverse echipamente și sisteme de operare
		10	Interfață atractivă
		10	Ușor de găsit și accesat
Utilitate	30	10	Publicul țintă este clar definit.
		10	Aplicația aduce plus-valoare demersului operatorului cultural.

		10	Există angajamentul operatorului cultural de a menține și utiliza aplicația și/sau Există angajamentul echipei de a continua dezvoltarea aplicației.
Deschidere	20	10	Informațiile și datele furnizate de aplicație sunt oferite (preponderent) sub licențe libere.
		10	Codul sursă este liber.
Prima impresie	10		La alegerea fiecărui membru al juriului.

Fiecare membru al juriului acordă fiecărei aplicații între 0 și 100 de puncte, conform grilei de mai sus. Punctajul final al unei aplicații este media aritmetică a celor cinci note ale juriului. Aplicațiile sunt ierarhizate în ordinea descrescătoare a punctajelor. În caz de egalitate, juriul decide departajarea prin vot (cu majoritate simplă).

## 7. Fondul de premiere

Fondul de premiere este de: 2.500 euro. Vor fi oferite trei premii:

- Premiul I: 1.200 euro
- Premiul II: 800 euro
- Premiul III: 500 euro

Toate sumele sunt brute. Premiile vor fi plătite în lei, la cursul de schimb din ziua plății, către reprezentantul desemnat al echipei. Toate plățile se vor face prin transfer bancar, în contul reprezentantului echipei.

Câștigătorii vor fi anunțați la finalul zilei de 3 martie 2018, și vor fi validați pe baza prezentării unor documente de identitate valabile.

Nici unul dintre câștigători nu poate contesta premiul primit și nu este permis ca el/ea să solicite alte obiecte în contravaloarea premiilor.

Numele câștigătorilor precum și premiile acordate vor fi făcute publice pe [www.inovarepublica.ro](http://www.inovarepublica.ro) în maximum 5 zile lucrătoare de la data la care decizia a fost luata.

Câștigătorii vor intra în posesia premiilor în maxim 10 zile lucrătoare de la data anunțului.

Organizatorul nu va fi ținut răspunzător pentru toate și oricare prejudicii, suferite de către câștigător, indiferent de natura acestor prejudicii, suferite din momentul predării premiului către câștigător.

În cazul în care Organizatorul ajunge la concluzia că anumiți câștigători nu au respectat condițiile specificate în prezentul Regulament, Organizatorul își rezervă dreptul de a suspenda oricând drepturile și beneficiile acestora, fără a fi nevoie să suporte orice costuri sau să plătească orice

despăgubire pentru echipele respective. În cazul în care Organizatorul se confruntă cu această situație specială după ce premiile au fost deja date, câștigătorii în cauză sunt obligați să restituie Organizatorului valoarea premiului/premiilor și cheltuielile aferente suportate de Organizator cu privire la această problemă.

## **8. Proprietatea asupra aplicațiilor**

Drepturile de proprietate asupra aplicațiilor rămâne echipelor ce le-au realizat. Organizatorii încurajează publicarea lor sub licență liberă.

Organizatorul nu își asumă nicio răspundere în cazul în care lucrările/aplicațiile realizate în urma Hackathonului folosesc elemente de conținut (texte, imagini, coduri sursa etc.) care încalcă drepturile de autor. Întreaga răspundere aparține celui care a realizat lucrarea.

## **9. Taxe și impozite**

Organizatorul se obligă să calculeze, să rețină și să vireze impozitul datorat pentru veniturile obținute de către câștigători în conformitate cu Legea 227/2015 privind Codul fiscal.

Orice alte obligații de natură fiscală sau de orice altă natură, în legătura cu acestea, fiind în sarcina exclusivă a câștigătorului.

Odată ce câștigătorii acceptă premiul, obligațiile Organizatorului încetează.

## **10. Suspendarea Hackathonului**

Hackathonul poate fi anulat înainte de data desfășurării în cazul în care au loc evenimente neașteptate, evenimente de forță majoră sau în cazul în care Organizatorul nu va fi în măsură să continue evenimentul datorită unor motive externe, independente, care nu sunt direct legate de Organizator.

## **11. Confidențialitatea datelor**

Organizatorul respectă și protejează confidențialitatea datelor personale din formularele de înscriere. Orice informație personală este prelucrată și folosită conform politicii de confidențialitate a datelor personale și nu va fi folosită în niciun mod care contravine acestei politici. Organizatorul are obligația de a nu folosi materialele trimise de participanți în alte scopuri ce nu țin de Hackathon.

## **12. Litigii**

Eventualele litigii apărute între organizator și concurenți se vor rezolva pe cale amiabilă. În cazul în care un concurent are de semnalat un incident în legătură cu desfășurarea evenimentului, se va adresa organizatorului cu o sesizare scrisă în acest sens trimisă pe adresa [scrie@inovarepublica.ro](mailto:scrie@inovarepublica.ro) în termen de maximum 15 de zile de la data incidentului, organizatorul fiind obligat să ofere un răspuns în maximum 30 de zile.