

Regulamentul oficial al concursului "EY Tech Challenge"

Secțiunea 1. Organizatorul Concurusului

Organizatorul concursului "EY Tech Challenge" (denumit în continuare "Hackathon" sau „Evenimentul”) este EY Romania, denumit în continuare "Organizator". Hackathonul va fi organizat în conformitate cu acest Regulament („Regulament" sau „Termeni si conditii") care vor fi obligatorii pentru toate persoanele care participă la Hackathon („Participanți" sau „Dvs.”). Regulamentul va fi disponibil oricărei părți interesate, în mod gratuit, pe toată perioada de desfășurare a Concurusului, la adresa [EY Tech Challenge](#).

Concurusul EY Tech Challenge este organizat prin intermediul societății Ernst & Young Support Services SRL, cu sediul în București, Bulevardul Ion Mihalache Nr 15-17, etajele 17 și 22, înregistrată la Registrul Comerțului sub nr. J40/348/16.01.2012, cod de identificare fiscală RO29546389.

Sectiunea 2. Temeiul legal. Scopul

Hackathonul se va derula cu respectarea prevederilor cuprinse în prezentul Regulament, ce va fi pus la dispoziție spre consultare pe site-ul [EY Tech Challenge](#).

Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica Regulamentul, aducând la cunoștința publicului acest fapt, prin publicarea sa pe site-ul [EY Tech Challenge](#). Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica sau anula Hackathonul, de a schimba calendarul de participare/ selecție/ anunțare 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.

Prin înregistrarea la Hackathon, Participantul este de acord să respecte prezentul Regulament și declara că îndeplinește toate cerințele de eligibilitate de mai jos. Participarea la Hackathon va fi considerată drept o acceptare a acestor termeni și condiții.

Secțiunea 3. Aria și durata desfășurării Concurusului

Hackathonul va avea loc în perioada 20 - 21 mai 2023, pe o durată de 30 ore, începând cu sâmbăta (20 mai) de la ora 09:00 până duminică (21 mai) la orele 15:00, conform programului afișat pe pagina [EY Tech Challenge](#).

Hackathonul este organizat și se va desfășura în București, Strada Halelor nr. 5 – Commons Unirii în cadrul spațiului pus la dispoziție de Organizator în acest scop.

Tema Hackathonului este: crearea unei aplicații de mobilitate urbană.

Secțiunea 4. Dreptul de participare

Hackathonul se va desfășura în conformitate cu prevederile prezentului Regulament și este accesibil oricărei persoane fizice cu vârsta de minim 18 ani împliniți la data începerii Hackathonului, student (licență sau masterat), proaspăt absolvent, doctorand, sau persoana care, deși a finalizat studiile,

are o experiență de maxim 3 ani în programare/ dezvoltare software. Pentru a putea participa la Hackathon, fiecare Participant va trebui să accepte 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 Organizatorului și nicio alta persoană a cărei participare la Hackathon ar crea, conform opiniei EY, un conflict de interese real sau aparent.

Participanții care nu respectă prezentul Regulament și deciziile oficiale ale juriului, Organizatorului și, după caz, partenerilor, vor fi excluși automat din Hackathon.

Secțiunea 5. Înscrierea și selectarea participanților

Înscrierea Participantilor se va face în perioada **28 aprilie- 15 mai 2023** („Perioada de înscrieri”). După această dată se vor mai accepta alte înscrieri în mod excepțional.

Modalități de înscriere:

(i) Înscrierea participanților prin desemnarea unei echipe

Participarea la Hackathon se va realiza prin înscrierea individuală a participantului ca membru al unei echipe formate dintr-un număr de 3 (trei) Participanți, completând formularul de înregistrare aflat pe site-ul [EY Tech Challenge](#) și menționând numele echipei din care va face parte.

(ii) Înscrierea individuală

În cazul în care Participanții nu au desemnat o echipă în cadrul căreia să participe, aceștia se vor înscrie în mod individual, urmând ca Organizatorul, la alegerea sa: (a) să îi aloce în mod aleatoriu în una din echipele incomplete înregistrate la Hackathon sau (b) să creeze o echipă de 3 persoane, desemnând în componența acesteia, în mod aleatoriu, alte persoane care s-au înscris individual. În situația în care membrii echipei nu sunt de acord cu componența echipei propuse de Organizator, nu vor putea participa la Hackathon.

Un Participant va putea participa doar în cadrul unei singure echipe. După momentul înscrierii, Participanții nu vor putea solicita schimbarea componenței echipei.

Toți membrii echipei/ persoanele care se înscriu în mod individual 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.

Numărul maxim de participanți ce se pot înscrie la aceasta ediție a Hackathonului este de 30 de participanți („Numărul de locuri”), Organizatorul rezervându-și dreptul de a modifica acest număr cu până la 3 zile înainte de data Evenimentului.

În cazul în care, la un anumit moment, pe Perioada de înscrieri s-au ocupat toate locurile puse la dispoziție de Organizator, Participanții vor fi înscriși pe o listă de așteptare și, în măsura în care apar locuri disponibile, vor fi anunțați (cu minim 24h înainte de data Evenimentului) de Organizator în vederea participării la Hackathon.

Secțiunea 6. Condiții generale

Participarea la eveniment este gratuită pentru persoanele care s-au înscris prin completarea formularului de înscriere și care au primit confirmarea înscrierii.

Evenimentul se va desfășura în mod fizic, la locația desemnată de Organizator, într-un spațiu amenajat de acesta.

Participanții își vor aduce echipamentele de care au nevoie pentru dezvoltarea Aplicației/ proiectului lor. Organizatorul va asigura un mediu adecvat de desfășurare a Hackathonului, punând la dispoziția participanților acces la internet (WiFi).

Toți Participanții trebuie să înceapă să codeze în același timp, în cadrul celor 30 h puse la dispoziție de Organizator; codul Aplicației trebuind scris în mod integral în cadrul celor 30 h.

Participanții iau cunoștință de faptul că nu vor putea părăsi zona amenajată de Organizator în decursul celor 30 h alocate realizării Aplicației. În situația în care unul dintre Participanți/ echipa decide să părăsească zona delimitată de Organizator, nu se va mai putea întoarce să continue Aplicația/ proiectul, acesta/ aceștia putând decide: (a) retragerea din Hackathon sau (b) jurizarea Aplicației în stadiul în care acesta se afla la momentul în care au părăsit zona amenajată.

Pentru a fi valabile, toate Aplicațiile din Hackathon trebuie să îndeplinească următoarele condiții:

- să respecte subiectul care este selectat în ziua Evenimentului;
- să fie de acord cu regulamentul de desfășurare al Evenimentului;
- să fie create în perioada de timp alocată dezvoltării soluției în timpul Evenimentului (respectiv celor 30 de ore alocate realizării Aplicației) și să acopere cel puțin cerințele obligatorii comunicate în ziua 1 a evenimentului;
- să nu conțină viruși și să nu interfereze cu dezvoltarea aplicațiilor realizate de alți participanți;
- să nu includă elemente ofensatoare, mesaje cu conținut indecent, defăimător, ilicit, imoral (cu titlu de exemplu, gesturi obscene, de instigare la consum de droguri, incitare la violență sau aluzii sexuale).

În cazul în care regulile menționate mai sus nu sunt respectate și urmate, Organizatorul își rezervă dreptul de a exclude Aplicația /proiectul care nu a respectat regulile și de a descalifica echipa.

Instrucțiuni mai detaliate cu privire la modul de desfășurare a Evenimentului și evaluare a lucrărilor/aplicațiilor vor fi furnizate echipelor la începutul Evenimentului.

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. Prezența 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 nicio dispută între membri cu privire la comportamentul, participarea, cooperarea, contribuția lor, sau schimbul de câștiguri sau proprietăți intelectuale.

Organizatorul își rezervă dreptul, la discreția sa, de a anula, suspenda și/ sau modifica programul Hackathonului, sau orice parte a acestuia, în cazul unei defecțiuni tehnice, fraude sau orice alt factor sau eveniment care nu a putut fi anticipat sau nu este sub controlul Organizatorului.

Organizatorul își rezervă dreptul, la discreția sa, de a descalifica orice Participant pe care îl consideră neeligibil sau prezintă aparența de falsificare a procesului de înscriere sau a desfășurării Hackathon-

ului, sau că acționează cu încălcarea acestui Regulament sau într-o manieră inadecvată, non-fairplay, care nu este în interesul Organizatorului sau care acționează cu încălcarea oricărei legi sau reglementări aplicabile.

Secțiunea 7. Jurizarea

Participanții au dreptul de a fi jurați în mod echitabil, în aceleași condiții și după aceleași criterii. Principalele criterii pe baza cărora vor fi desemnați câștigătorii sunt următoarele:

- înțelegerea temei propuse;
- creativitatea ideii și valoarea creată pentru viitorii utilizatori și clienți;
- originalitatea abordării și a rezultatului;
- calitatea și utilitatea informației extrase;
- calitatea implementării din punct de vedere tehnic.

Membrii juriului vor fi selectați de Organizator cu atenție, pentru a reprezenta un grup calificat de evaluatori, cu experiența și expertiza relevantă atât în zona de tehnologie cât și în zona de business. Organizatorul va prezenta componența exactă a juriului în cadrul Evenimentului.

Secțiunea 8. Premiile Concursului și Desemnarea câștigătorilor

Premiul se referă la recompensa oferită echipei câștigătoare. Pe lângă premiu, se vor putea oferi participanților materiale promoționale din partea Organizatorului.

Niciunul dintre câștigători nu poate opta pentru primirea contravalorii premiului în altă formă decât cea stabilită în prezentul Regulament.

Premiul I: Premiul va fi acordat pentru toți membrii echipei desemnate câștigătoare și acesta se va împărți în mod egal fiecărui membru. Valoarea totală a premiului este de 3000 Euro și va fi acordat Participanților după calcularea și reținerea impozitului, conform prevederilor din Secțiunea 10 de mai jos.

Desemnarea câștigătorilor se va face în cadrul Evenimentului, în urma jurizării, conform prevederilor acestui Regulament.

Secțiunea 9. Proprietate intelectuală

Participanții declară că Aplicația, ideea, conceptul și prototipul ("Proiectul") sunt creația echipei din care fac parte și prin aceasta nu sunt încălcate niciun fel de drepturi de proprietate intelectuală.

Prin participarea la Hackathon, Participanții declară și garantează că:

- Sunt proprietarii drepturilor de proprietate intelectuală asupra Aplicației/ proiectului și acesta nu încalcă/ nu va încălca niciun drept, inclusiv drepturile de proprietate intelectuală ale unei terțe părți;
- Aplicația/ proiectul nu a fost pus la dispoziție publică în alt mod în afara Hackathonului și nu va fi făcut public înainte de sfârșitul Hackathonului;
- În situația în care Aplicația va include software sau hardware open-source, Participantul garantează că va respecta orice licențele open-source aplicabile și că Aplicația va conține software creat, care îmbunătățește și se bazează pe caracteristicile și funcționalitățile incluse în software-ul open-source;

În urma creării, dezvoltării și prezentării Aplicației în cadrul Hackathonului, Organizatorul, sponsorii sau partenerii nu dobândesc niciun fel de drepturi de proprietate intelectuală asupra Aplicației, ideilor, conceptului sau prototipului creat. Orice drepturi morale sau materiale care derivă din

drepturile de autor asupra Aplicației/ Proiectului aparțin exclusiv membrilor echipei care au creat și conceput Aplicația/ Proiectul, conform cerințelor prezentate de Organizator în vederea participării la Hackathon.

Organizatorul, sponsorii sau partenerii nu vor putea fi implicați în niciun fel de litigiu, în nicio calitate, dacă un astfel de litigiu implică drepturile de proprietate intelectuală ale Participaților/ echipei sau aportul fiecărui membru al echipei la realizarea Aplicației/ Proiectului, participanții având obligația de a stabili la nivel de echipă modalitatea de distribuire/ valorificare a drepturilor de proprietate intelectuală deținute în privința Aplicației/ Proiectului.

Participanții/ membrii echipelor confirmă prin prezentul Regulament că prin crearea și prezentarea Proiectului în cadrul Hackathonului vor oferi Organizatorului, cu titlu gratuit, pe termen nelimitat, irevocabil și cu aplicabilitate în orice teritoriu, dreptul Organizatorului de a utiliza datele furnizate în cadrul Aplicației și pe tot parcursul desfășurării Hackathonului, pentru promovarea Evenimentului, a Aplicației, promovarea Organizatorului și/ sau a altor evenimente ce vor putea fi organizate de către Organizator. În acest sens, participanții iau la cunoștință faptul că Organizatorul va putea utiliza imagini/ înregistrări video din cadrul Evenimentului, sesiunilor de programare, pitch-urilor, denumirea și funcționalitățile Aplicațiilor, detalii privind structura și funcționalitatea Aplicației.

Participanții declară și garantează că Aplicația și transferul/ acordarea drepturilor de utilizare asociate acesteia nu vor încălca niciun drept de proprietate industrială și intelectuală care aparține unei terțe părți.

Drept urmare, Participanții vor despăgubi și va exonera EY, partenerii, reprezentanții și angajații săi, precum și orice alte entități EY de orice răspundere sau cheltuială care rezultă din orice pretenție sau plângere depusă împotriva EY sau a entităților EY, de către titularul dreptului de proprietate intelectuală sau industrială ale cărui drepturi de proprietate intelectuală i-au fost încălcate ca urmare a oricărei acțiuni sau inacțiuni care rezultă din participarea Participanților la Hackathon și/ sau prezentarea Aplicației în cadrul Hackathonului.

Limitarea răspunderii: În nicio situație Organizatorul nu va fi responsabil față de dvs. pentru nicio sumă privind pierderea profitului, a informațiilor sau privind orice daune de natura beneficiului nerealizat (*lucrum cessans*), cominatorii sau moratorii, care decurg din participarea dvs. la Hackathon sau rezultă în orice fel din participarea dvs. la Hackathon și prezentarea Aplicației create de dvs., indiferent dacă astfel de daune rezultă dintr-o obligație contractuală, delictuală sau orice fel de garanție și indiferent dacă posibilitatea apariției unor astfel de pierderi sau daune a putut fi prevăzută sau nu.

Secțiunea 10. 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 precum contribuția la asigurările sociale de sănătate, în legătură cu acestea, fiind în sarcina exclusivă a câștigătorului. Odată ce câștigătorii acceptă premiul, obligațiile Organizatorului încetează.

Secțiunea 11. 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 din cauza unor motive externe, independente, care nu sunt direct legate de Organizator.

Hackathonul poate fi anulat înainte de data desfășurării și în cazul în care numărul echipelor eligibile/

alese pentru a participa este insuficient.

Secțiunea 12. 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.

Numele echipelor, precum și numele membrilor săi vor putea fi făcute publice pe site-ul [EY Tech Challenge](#) și în materialele de promovare create și distribuite de EY.

Mai multe informații privind modul în care EY va putea prelucra aceste date, precum și datele cu caracter personal ale Participanților, pot fi consultate în Nota de informare pusă la dispoziție participanților la momentul înscrierii la Hackathon.

Secțiunea 13. 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 tech.challenge@ro.ey.com în termen de maximum 15 de zile de la data incidentului, organizatorul fiind obligat să ofere un răspuns în maximum 30 de zile.

În cazul în care participantul nu este mulțumit de răspunsul primit sau de modalitatea de soluționare a incidentului, are dreptul de a se adresa instanțelor judecătorești competente din România.