

Regulament Hackathon

Spring IT 2026

1. Organizator

Sindicatul Studenților din Facultatea de Cibernetică, Statistică și Informatică Economică (SiSC) este cea mai veche organizație studențească din Academia de Studii Economice, fiind, totodată, și membru activ ANOSR.

În cei 29 de ani de implicare, profesionalism și inovație, **peste 230 de proiecte** au fost desfășurate cu succes.

Misiunea SiSC cuprinde **reprezentarea studenților** din Facultatea de Cibernetică, Statistică și Informatică Economică, **susținerea drepturilor studenților** în mediul academic și **dezvoltarea acestora atât pe plan personal, cât și profesional**, în cadrul proiectelor SiSC.

Organizatorul proiectului Spring IT și, implicit, al Maratonului de programare (denumit „Springathon”) este **Sindicatul Studenților din Cibernetică (SiSC)**, denumit în continuare „Organizator”, în parteneriat cu Facultatea de Cibernetică, Statistică și Informatică Economică.

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

Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica Regulamentul, aducând la cunoștința publicului acest fapt în timp util.

2. Descrierea proiectului Spring IT

Spring IT este proiectul cu tradiție marca SiSC, ajuns acum la cea de-a XV-a ediție. Este evenimentul care conectează comunitatea studențească cu liderii

industriei tech, oferind un cadru dinamic de învățare și networking. Scopul proiectului este să faciliteze accesul studenților către oportunități de internship și angajare, dar și să accentueze vizibilitatea companiilor în mediul academic.

Ediția din acest an se va desfășura în perioada **21.03 - 31.03**.

3. Durata și aria de desfășurare

Springathonul va avea loc în data de 21 martie, sub forma unui Maraton de programare (**Hackathon**) cu o durată de **12 ore**.

Springathonul este organizat și se va desfășura fizic, în conformitate cu prevederile prezentului Regulament, fiind accesibil oricărei persoane fizice care a împlinit vârsta de 18 ani, indiferent dacă este înrolată sau nu într-un program de liceu, licență sau masterat.

Participanții trebuie să respecte prezentul regulament, precum și indicațiile organizatorilor și ale reprezentanților partenerului.

Participanții sunt nevoiți să fie prezenți cu o oră înaintea începerii propriu-zise a Hackathonului, organizatorii așteptându-i de la ora 7:00.

Tema Hackathonului va fi anunțată la ora 7:45. În cazul în care o echipă nu ajunge la timp, aceasta poate fi notată, dar **timpul nu se prelungește**. Ora maximă de întârziere este de o oră. Candidații au voie să folosească orice material, inclusiv inteligența artificială pentru a realiza proiectul. Este strict interzisă fraudarea. Nu este permisă comunicarea cu alte persoane din afara echipei, o alianță între două echipe sau furtul de idei de la alte echipe. Toate acestea duc la eliminarea din Springathon a echipei în cauză. În mod firesc, „stop Hackathon” va fi anunțat la ora 20:00, dar poate varia în funcție de organizarea partenerului, participanții având la dispoziție 12 ore să lucreze. Echipele vor lua pauza de masă în orice moment consideră necesar. Trimiterea rezultatelor se face până la ora 19:55, având la dispoziție 5 minute pentru a pregăti o prezentare succintă. În caz contrar aceștia primesc nota 0 din maximul de puncte.

Personalul de asistență poate sfătui participanții în legătură cu probleme de sistem, precum explicarea mesajelor de eroare ale sistemului.

Concurenții pot fi **descalificați** de către organizatori pentru orice activitate care periclitează competiția, cum ar fi modificarea neautorizată a materialelor de Springathon sau comportamentul de distragere a atenției.

4. Dreptul de participare

Poate participa orice persoană fizică care a împlinit vârsta de 18 ani, indiferent dacă este înrolată sau nu într-un program de liceu, facultate sau masterat.

Prin participare la Springathon, participanții, precum și orice persoană care va fi prezentă pe perioada desfășurării Springathonului, **își dau acordul** pentru a fi înregistrați video și/sau audio și/sau foto și pentru a li se face publice fotografiile și/sau înregistrările video și/sau audio pe site-ul <https://springit.sisc.ro/>, pe Instagram la [@springit.sisc](#), pe paginile de Facebook **Spring IT** și **SiSC ASE**.

Prin participarea la Springathon, participanții precum și orice persoană care va fi prezentă pe perioada desfășurării Springathonului 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 Springathonului, precum și după finalizarea sa.

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

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

5. Înscrierea și selectarea participanților

Înscrierea se realizează prin aplicația Spring IT, de către căpitanul echipei, prin completarea formularului dedicat.

Echipele trebuie să fie formate din **2–4 membri** și să desemneze un căpitan.

Procesul de confirmare:

- Cu o zi înainte de eveniment, organizatorii vor contacta telefonic căpitanii echipelor pentru confirmarea participării;
- Lipsa oricărui răspuns duce la eliminarea echipei din Springathon.

Nu se percep taxe de înscriere.

Înscrierea participanților se va face în perioadele **10-19 martie**. După aceste date nu se vor mai accepta alte înscrieri - excepție face situația în care Organizatorul decide să aibă loc prelungiri ale înscrierilor. Participanții au obligația să furnizeze informații reale și complete în formularul de înscriere în Springathon.

Prin confirmarea participării, participantul declară expres că a citit, a înțeles și este de acord cu termenii și condițiile prezentului Regulament.

Imposibilitatea de a participa la hackathon va duce la **descalificarea automată**.

6. 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 Springathon. Totodată, organizatorul își rezervă dreptul de a oferi partenerilor CV-urile participanților.

7. Dreptul de autor

Prezentările lucrărilor sau orice alte materiale realizate în vederea Springathonului **nu vor rămâne în proprietatea organizatorului**, dar ne rezervăm **dreptul de a ceda codurile sursă** ale participanților în cazul în care acestea sunt solicitate de către partenerii proiectului.

Aplicațiile dezvoltate de fiecare participant **nu pot fi utilizate/comercializate** de către participanți sau de către companiile partenere, fără acordul scris al fiecărei părți implicate .

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

8. Jurizarea

Participanții au dreptul de a fi jurizați în mod echitabil, în aceleași condiții și după aceleași criterii în funcție de fiecare categorie.

Juriul este format din **reprezentanții companiilor** partenere. Acesta va acorda note de la 1 la 5 pentru următoarele: complexitate, originalitate, execuție tehnică, relevanță și impact, design & UI și prezentare sau alte criterii la alegere.

Ierarhia se stabilește în **ordinea descrescătoare a punctajelor** obținute.

Membrii juriului nu sunt obligați să acorde premii la o secțiune, în cazul în care lucrările din secțiunea respectivă nu sunt la un nivel calitativ satisfăcător.

După ce Springathonul s-a încheiat, iar rezultatele au fost făcute publice, participanții pot depune plângeri sau contestații, după cum urmează:

Imediat după finalizarea Springathonului concurenții pot depune o plângere organizatorilor, urmând ca aceștia să ia o decizie finală.

Acest proces este guvernat după cum urmează:

- Rezultatele Springathonului nu sunt finale, până când procesul de reclamații și contestații nu s-a finalizat.
- Orice altă reclamație trebuie să se bazeze pe una sau mai multe din următoarele situații: încălcări ale regulamentului, abaterea unei echipe sau abateri ale unor oficiali ai Springathonului cu intenția de a fraudă.
- Doar participanții pot depune reclamații și contestații.

- Deciziile sunt definitive. Mai exact, o decizie privind rezolvarea unei probleme nu poate fi contestată.

Recursul va fi respins în mod automat în cazul în care procedura de mai sus nu este urmată.

9. Premii acordate

În cadrul Springathonului, organizatorul oferă câte **3 (trei) premii** pentru fiecare categorie. Premiile vor fi în **valoare de 2500 lei** (locul I), **2000 lei** (locul II), respectiv **1500 lei** (premiul III).

Participanții câștigători vor fi contactați ulterior de către Organizator pentru a intra în posesia premiilor.

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.

10. 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 **office@sisc.ro**, în termen de maximum 15 de zile de la data incidentului, organizatorul fiind obligat să ofere un răspuns în maximum 30 de zile.