



x



PoliHack v.19 Regulament Participanți

24-26 aprilie 2026

Capitolul 1 – Descrierea Proiectului

Art. 1.1 PoliHack este un hackathon de 48 de ore care va avea loc între 24 și 26 aprilie 2026.

Art. 1.2 PoliHack este un proiect creat și organizat de Organizația Studenților din Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca (OSUT Cluj), cu sediul în Cluj-Napoca, Strada Ceahlău, nr. 72, având Codul Unic de Înregistrare – 15778109, IBAN – RO36BTRL01301205950852XX (cont RON la Banca Transilvania), reprezentată legal de Timiș Traian-Marius, în calitate de Președinte.

Capitolul 2 – Descrierea Hackathonului

Art. 2.1 PoliHack este un hackathon de 48 de ore, desfășurat între 24 aprilie și 26 aprilie 2026, dedicat elevilor de liceu și studenților pasionați de IT, atât din România, cât și din străinătate. Participanții vor avea ocazia să aplice idei inovatoare și să exploreze antreprenoriatul, îndrumați de mentori și jurați din companiile partenere.

membru:



www.osut.org
osutcluj@gmail.com
str. Ceahlău nr. 72
Cluj-Napoca, 400488



x



Art. 2.2 PoliHack include cinci categorii– patru pentru studenți și una destinată exclusiv elevilor de liceu (punctul e):

- a. AppDev;
- b. Cybersecurity;
- c. Embedded;
- d. Web;
- e. Junior.

Art. 2.2.1 Participanții trebuie să se înscrie într-o singură secțiune, corespunzătoare categoriei lor.

Art. 2.2.2 Participanții trebuie să încarce un act doveditor valabil (carnet de student sau de elev vizat pentru anul universitar/școlar curent) în momentul înscrierii și să prezinte un act de identitate valid la check-in. Nerespectarea acestei cerințe duce la descalificare.

Art 2.3 Concursul este internațional și deschis studenților și elevilor de orice naționalitate, gen și religie.

Art. 2.4 La momentul înscrierii echipei se percepe o taxă de participare de **85 RON/persoană**.

Art. 2.4.1 Plata se face prin transfer bancar către OSUT Cluj (IBAN - R036BTRL01301205950852XX, banca: Banca Transilvania, beneficiar: OSUT Cluj, Detalii: NumeEchipă_PoliHackFee). Plata totală trebuie efectuată de **un singur membru** al echipei pentru întreaga echipă. Neplata taxei de participare duce la descalificare.

Art. 2.4.2 Retragera și rambursarea taxei de participare sunt permise până la data de 19 aprilie 2026. După această dată, nu se vor mai face rambursări.

membru:



www.osut.org
osutcluj@gmail.com
str. Ceahlău nr. 72
Cluj-Napoca, 400488



x



Capitolul 3 – Organizatori

Art. 3.1 Organizatorul concursului este Organizația Studenților din Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca (OSUT Cluj), parte a Universității Tehnice din Cluj-Napoca (UTCN).

Art. 3.2 Organizatorii își rezervă dreptul de a modifica prezentul regulament sau alte aspecte ale competiției (precum programul, locația, temele, premiile etc.), cu obligația de a anunța public aceste schimbări prin postări pe rețelele sociale ale evenimentului sau pe site-ul oficial (<https://polihack.osut.org>).

Art. 3.3 În cadrul prezentului regulament, termenii de mai jos au următoarele semnificații:

- Organizatori - Biroul de Conducere al OSUT Cluj și Echipa de Coordonare a Proiectului PoliHack (persoanele principale responsabile de gestionarea și implementarea proiectului PoliHack, sub conducerea unui coordonator).

Capitolul 4 – Înscriere

Art. 4.1 Perioada de înscriere este între 30 martie și 12 aprilie, cu posibilitatea de prelungire la discreția organizatorilor. Orice modificare va fi anunțată oficial pe paginile de social media și pe site.

Art. 4.2 Înscrierea se face printr-un formular Google Forms, publicat pe rețelele sociale și pe site-ul evenimentului.

Art. 4.3 Echipele trebuie să fie formate din minimum 3 și maximum 5 membri.

membru:



www.osut.org
osutcluj@gmail.com
str. Ceahlău nr. 72
Cluj-Napoca, 400488



x



Art. 4.4 Un participant nu poate fi înscris în mai multe echipe sau secțiuni simultan. Înscrierea multiplă duce la descalificarea participantului și a echipelor implicate.

Art 4.5 Echipele trebuie să fie formate exclusiv din studenți **sau** din elevi de liceu. Echipele mixte, alcătuite din studenți **și** elevi, nu sunt permise.

Art. 4.6 Numărul participanților poate fi limitat în funcție de resursele disponibile, iar această informație va fi anunțată în prealabil.

Art. 4.7 Formularul de înscriere trebuie completat de un singur membru al echipei, care este responsabil de introducerea datelor tuturor membrilor.

Art. 4.8 După încheierea perioadei de înscriere, organizatorii vor contacta echipele pentru confirmarea participării.

Art. 4.9 În cazul retragerii unei echipe după încheierea perioadei de înscriere, locul acesteia poate fi ocupat de o echipă de pe lista de așteptare.

Art. 4.10 Sunt eligibili pentru înscriere doar elevii și studenții. Aceștia trebuie să încarce o fotografie cu carnetul de student sau de elev vizat pentru anul școlar/universitar curent ca o dovadă a statutului lor. Studenți din toate formele de învățământ superioare (Licență, Master, Doctorat) sunt eligibili.

Art. 4.11 Organizatorii își rezervă dreptul de a închide înscrierile mai devreme dacă se atinge numărul maxim de participanți.

Art 4.12 Prezentul regulament trebuie citit și semnat de fiecare membru al echipei, iar versiunea semnată se va încărca în format PDF în formularul de înscriere.

Art 4.13 Participanții minori (sub 18 ani) trebuie să prezinte un [acord](#) semnat de părinte sau tutorele legal, privind asumarea responsabilității pe durata hackathonului. Încărcarea acestui document în formularul de înscriere este obligatoriu.

membru:



www.osut.org
osutcluj@gmail.com
str. Ceahlău nr. 72
Cluj-Napoca, 400488



x



Capitolul 5 – Tema Hackathonului

Art. 5.1 Proiectele dezvoltate în cadrul celor cinci secțiuni menționate la **Art. 2.2** trebuie să respecte tema specifică **fiecărei categorii**. Aceste teme vor fi anunțate la începutul hackathonului.

Art. 5.2 Tema este anunțată la începutul hackathonului pentru a preveni orice formă de avantaj, precum folosirea unor proiecte dezvoltate anterior, și asigurarea unei șanse egale pentru toți participanții.

Art. 5.3 Toate proiectele trebuie dezvoltate exclusiv în timpul hackathonului. În caz contrar, echipa va fi descalificată.

Capitolul 6 – Desfășurarea Hackathonului

Art. 6.1 Participanții sunt obligați să prezinte la începutul hackathonului un act de identitate valabil.

Art. 6.2 Pe durata evenimentului, este permisă consultarea diverselor materiale și surse de referință. Totuși, participanții trebuie să indice clar contribuția personală adusă proiectului.

Art. 6.3 Pe întreaga durată a hackathonului, organizatorii vor asigura mesele participanților, precum și accesul la cafea și zone de relaxare.

Art. 6.4 Colaborarea între echipe sau sabotarea altor echipe este strict interzisă.

Art. 6.5 Organizatorii vor oferi sesiuni de training în timpul hackathonului, având scopul de a sprijini participanții în procesul de dezvoltare a proiectelor.

membru:



www.osut.org
osutcluj@gmail.com
str. Ceahlău nr. 72
Cluj-Napoca, 400488



x



Art. 6.6 Participarea la aceste sesiuni este obligatorie pentru fiecare echipă înscrisă. Cel puțin un membru al echipei trebuie să participe la fiecare sesiune de instruire sau activitate desemnată pentru categoria respectivă. Nerespectarea acestei cerințe va duce la penalizări.

Art. 6.7 Organizatorii nu oferă componente electronice, programe software sau alte materiale necesare dezvoltării proiectelor. Acestea trebuie procurate de către participanți.

Art. 6.8 Codul sursă al proiectelor trebuie încărcat pe GitHub înainte de încheierea timpului de lucru, pentru a putea fi evaluat de juriu. Nerespectarea deadlineului pentru încărcarea codului va duce la penalizări.

Art. 6.9 Prezentările pentru pitch trebuie încărcate folosind formularul pus la dispoziție de organizatori, în termen de 48 de ore, până cel târziu la 26 aprilie 2026, în formatul: Categorie_NumeEchipă. Nerespectarea termenului limită va duce la penalizări pentru întreaga echipă. Organizatorii își rezervă dreptul de a extinde termenul, dacă este necesar, iar orice modificare va fi comunicată în timpul evenimentului.

Art. 6.10 Check-in-ul participanților va avea loc pe 24 aprilie 2026, iar orele vor fi anunțate pe grupurile de comunicare cu participanții. Cei care vor întârzia din motive justificate trebuie să anunțe organizatorii în prealabil.

Art. 6.11 În ultima zi a hackathonului, ordinea prezentărilor va fi stabilită prin tragere la sorți.

Art. 6.12 Fiecare echipă va avea la dispoziție 5 minute pentru demonstrația tehnică a proiectului, cu excepția categoriei Embedded care va avea 7 minute. În aceste minute sunt incluse prezentarea tehnică și sesiunea de întrebări și răspunsuri.

membru:



www.osut.org
osutcluj@gmail.com
str. Ceahlău nr. 72
Cluj-Napoca, 400488



x



Art. 6.13 Fiecare echipă va avea 3 minute pentru prezentarea proiectului (pitch), urmate de o sesiune de întrebări și răspunsuri de 2 minute.

Art. 6.14 Invitații externi pot asista doar la prezentările finale, cu condiția să nu deranjeze desfășurarea evenimentului. În caz contrar, organizatorii își rezervă dreptul de a le solicita să părăsească sala.

Capitolul 7 – Jurizare

Art. 7.1 Participanții trebuie să fie prezenți în timpul sesiunii de jurizare a tuturor proiectelor.

Art. 7.2 Clasamentul echipelor se va stabili pe baza prezentărilor (pitch-urilor) și a demonstrațiilor tehnice, susținute în fața juriului.

Art. 7.3 După încheierea celor 48 de ore, fiecare echipă își va susține pitch-ul, iar membrii juriului vor putea adresa întrebări în timpul alocat.

Art. 7.4 După încheierea tuturor prezentărilor, juriul va delibera și va stabili clasamentul final, care va fi anunțat în cadrul ceremoniei de premiere. Deciziile juriului sunt finale și nu pot fi contestate.

Art. 7.5 Procedura detaliată de jurizare va fi anunțată la începutul hackathonului, de către juriul atribuit fiecărei categorii. Echipetele vor fi informate cu privire la ponderea fiecărui criteriu de evaluare.

membru:



www.osut.org
osutcluj@gmail.com
str. Ceahlău nr. 72
Cluj-Napoca, 400488



x



Capitolul 8 – Proprietate Intelectuală

Art. 8.1 Drepturile de proprietate intelectuală asupra soluțiilor dezvoltate în timpul hackathonului aparțin echipei care le-a creat.

Art. 8.2 Organizatorii nu își asumă nicio responsabilitate în cazul în care proiectele prezentate conțin elemente (texte, imagini, cod sursă etc.) care încalcă legislația privind drepturile de autor. Întreaga responsabilitate aparține creatorilor lucrării.

Capitolul 9- Note speciale

Art. 9.1 Prin participarea la competiție, participanții își exprimă acordul de a fi fotografiați, filmați sau înregistrați audio/video pe durata evenimentului și își dau consimțământul pentru utilizarea acestor materiale în scopuri promoționale, pe canalele media ale competiției și ale OSUT Cluj.

Art. 9.2 Prin înscrierea în competiție, participanții își asumă întreaga responsabilitate pentru eventualele daune cauzate locației evenimentului. Organizatorii nu pot fi trași la răspundere pentru distrugerii, deteriorări sau defecțiuni provocate de participanți sau invitații acestora. Costurile de reparație vor fi suportate integral de persoanele responsabile.

Art. 9.2.1 Organizatorii nu sunt responsabili pentru pierderea, furtul sau deteriorarea bunurilor personale ale participanților (inclusiv laptopuri, telefoane, periferice sau alte

membru:



www.osut.org
osutcluj@gmail.com
str. Ceahlău nr. 72
Cluj-Napoca, 400488



x



echipamente) în timpul evenimentului. Participanții sunt sfătuiți să-și păstreze bunurile asupra lor și să utilizeze spațiile de depozitare desemnate pe propria răspundere.

Art. 9.3 Orice activitate care implică materiale ce pot păta sau deteriora suprafețele trebuie desfășurată exclusiv în zonele special desemnate de organizatori.

Art. 9.4 Consumul de alcool sau de substanțe ilegale este strict interzis pe toată durata hackathonului. Participarea la eveniment sub influența acestor substanțe va duce la descalificarea imediată și eliminarea întregii echipe.

Art. 9.5 Participanții sunt obligați să poarte permanent ecusonul oferit de organizatori, vizibil, pe durata hackathonului.

Art 9.6 Aducerea de invitați externi înainte de sesiunea de prezentări este interzisă. Încălcarea acestei reguli duce la descalificarea echipei implicate.

Art. 9.7 Proiectul PoliHack se va desfășura conform regulilor stabilite în prezentul regulament, iar toți termenii și condițiile sunt obligatorii pentru fiecare participant.

Art. 9.8 Prezentul regulament include măsuri privind protecția datelor cu caracter personal, în conformitate cu Legea nr. 190/2018 privind aplicarea Regulamentului (UE) 2016/679.

Art. 9.9 Prin participarea la competiție, participanții își exprimă acordul privind utilizarea și prelucrarea datelor lor personale, în conformitate cu Regulamentul (UE) 2016/679 al Parlamentului European și al Consiliului din 27 aprilie 2016, de către Organizația Studenților din Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca (OSUT Cluj).

Art. 9.10 Participanții trebuie să manifeste un comportament respectuos și profesionist pe toată durata evenimentului. Orice formă de comportament ofensator, discriminatoriu

membru:



www.osut.org
osutcluj@gmail.com
str. Ceahlău nr. 72
Cluj-Napoca, 400488



x



sau agresiv, precum și orice acțiune care ar putea perturba buna desfășurare a competiției sau colaborarea în echipă, este strict interzisă și poate duce la descalificare.

Art. 9.11 Participanții trebuie să respecte toate normele de siguranță din spațiile unde are loc hackathonul. Este strict interzisă utilizarea oricărui echipament electric, substanțe sau materiale care pot pune în pericol sănătatea, siguranța participanților sau bunurile organizatorilor. Orice incident sau situație de risc trebuie raportată imediat organizatorilor. Organizatorii nu sunt responsabili pentru accidentele cauzate de nerespectarea acestor reguli.

Full Name:

Signature:

Full Name:

Signature:

Full Name:

Signature:

Full Name:

Signature:

Full Name:

Signature:

Date:

membru:



www.osut.org
osutcluj@gmail.com
str. Ceahlău nr. 72
Cluj-Napoca, 400488