

## WELL-BEING HACKATHON 参加規約

この参加規約（以下「本規約」といいます）は、株式会社メディアジーン（以下、「主催者」といいます）が開催する「WELL-BEING HACKATHON」（以下「本イベント」といいます）へ応募・参加するに際して、遵守していただく事項を定めています。本イベントに応募することにより、本規約に同意したものとみなされます。

### 1) イベント概要

本イベントは、参加者が多様な視点や知識を持ち寄って共にアイデアを創出し、自らの技術等を提供し合い、実装することにより、イノベーションを創出することを目的としています。ハッカソンのコンセプトに基づき新しいサービス・アプリケーションのプロトタイプをイベント期間中に作成し、その出来栄をチームで競うイベントです。チームビルディング、アイデアソン、ハッカソンを通して、複数のチームに分かれ競い、審査員による審査の結果、入賞したチームには賞金等が授与されます。

本イベントの開催概要は次のとおりです。

- ① 日程：2019年1月13日（日）、2019年1月14日（月・祝）
- ② 場所：G's ACADEMY TOKYO BASE（東京都港区北青山3-5-6 青朋ビル2F）
- ③ 参加費：無料（ただし、イベント会場への交通費や期間中の宿泊費は参加者の負担となります。）
- ④ 参加人数：20～30名程度
- ⑤ 賞品：
  - (1) 最優秀賞：チームで10万円  
副賞：SXSW2019 視察権
  - (2) 主催／協賛企業賞（商品なし）

### 2. 応募条件・方法

本イベントへの参加のご応募は、次の条件のすべてを満たす方です。（本イベントに応募される方を、以下「応募者」といいます。）お申し込みは主催者指定のwebフォームにて行って下さい。参加は原則として個人の資格で参加するものとしますが、チーム参加を希望する場合は、別途協議させていただきますので、お問い合わせください。

- ① 20歳以上(イベント開催時)であること（学生可）
- ② エンジニア（IoT、ソフトウェア、ウェブ/スマホアプリ開発経験のある方）、デザイナー（グラフィック、ファッション、建築プロダクト、ウェブ、UIデザイン等の経験を有する方）、ビジネス・プランナー（新規事業の企画推進において実務経験のある方）などいずれかの経験を有すること
- ③ 本イベントの全日程に参加可能であること
- ④ 本イベントへの参加が応募者と第三者との雇用関係等の契約違反でないこと
- ⑤ 本規約及び主催者の定める「プライバシーポリシー」に同意していること

### 3. 主催者による参加者の決定

応募多数の場合、書類選考により主催者が参加者の選抜を行います。2018年1月9日（水）までに参加者のみに参加に関する連絡を申し込み時のwebシステム（Peatix）のメール連絡にて行います。見学等は原則、主催者の関係者のみとさせていただきます。

### 4. 主催者による参加者の取消

主催者は、参加者の決定後であっても、参加者が次のいずれかに該当する場合には、本イベントへの参加をお断りできるものとします。

- (1) 応募にあたり、主催者に虚偽の申告をし、または必要な申告をしなかった場合。
- (2) 主催者、他の参加者等の迷惑になる、もしくは本イベントの円滑な運営を妨げるような言動をし、またはその恐れがある場合。
- (3) 主催者、他の参加者または本イベントの名誉、または信用を損なう言動をし、またはその恐れがある場合。
- (4) 主催者より案内した期限内に所定の手続きをとらなかった場合。
- (5) 主催者が指定する参加方法をお守りいただけなかった場合。
- (6) その他本規約に違反した場合。

### 5. 利用できる環境及び素材

- (1) 参加者は、主催者及び協力団体・企業が提供するネットワークサーバ、ネットワーク環境、API及び素材を利用することができます。
- (2) 本イベントで主催者及び協力団体・企業が提供する素材（以下「主催者の素材」といいます）に関する所有権及び著作権（著作権法第27条及び第28条の権利その他の権利を含みます）、特許権、実用新案権、意匠権、商標権等の知的財産権（以下併せて「知的財産権」といいます）はすべて当該素材の提供者にそれぞれ帰属し、参加者は本イベントにおける利用以外の目的に主催者の素材を利用することはできません。
- (3) 参加者は、本イベントで使用するPCを自ら準備する他、主催者及び協力団体・企業が提供する以外のデータ、ソフトウェア、コンテンツ等の素材を、主催者の定める範囲内で本イベントに持ち込み、利用することができます。ただし、参加者は、参加者の準備する素材が第三者の知的財産権その他の権利を侵害していないことを保証し、万が一、当該素材の権利関係について第三者との間でクレーム、紛争が生じた場合はすべて参加者の責任において解決するものとします。

### 6. 本イベントにて作成する成果物の権利の帰属及び利用

- (1) 参加者は、本イベントにおいて、主催者の定める時間内に、主催者より提供されたテーマに関して新しいサービスのプロトタイプを構築し、そのプロトタイプの実物、またはプロトタイプが動いている様子が記録された動画などがウェブ上で閲覧できるものを、主催者に提出するものとします。

- (2) 参加者は、API、オープンソース・ライブラリー、事前に作成したワイヤーフレーム、デザイン素材、バックエンドコードを使用することが可能ですが、既にプロダクトとして発表されているものは審査対象となりません。また本イベント開始前に、成果物のコンセプト、デジタルモックアップ、データベース設計を練ることは問題ありません。
- (3) 本イベントにおいて、主催者の素材を除く、参加者が作成した文章、スケッチ、図、3D データ、CG データ、写真、音声、動画、ソフトウェア、プロトタイプングしたハードウェアその他一切の成果物（以下「成果物」といいます）に関する所有権及び知的財産権は作成した参加者に帰属しますが、参加者は主催者及び協力団体・企業が事前の相談の上成果物を利用する場合には、成果物の知的財産権に基づく権利侵害の主張をしないものとします。また、成果物に主催者の素材が含まれる場合には、参加者は成果物を一切、インターネット上に公開（アップロード）してはなりません。
- (4) 参加者は、成果物について生じた知的財産権について、主催者が利用を希望した場合は、主催者がその成果物を利用する権利の付与、またはサブライセンスすることについては原則許可をすることを承諾するものとし、誠実に協議しなくてはなりません。また、本イベントの成果物について製品化が可能と判断される場合、主催者及び参加者は製品化に向け協力するものとし、必要に応じ、主催者による成果物に関する知的財産権の利用及び取得について協議するものとします。また参加者が独自に成果物の製品化を検討する場合にも、事前に主催者に連絡するものとします。
- (5) 成果物は、他者を誹謗中傷するもの、特定の団体・宗教・思想を過度に宣伝・賛美するもの、わいせつなもの、違法行為や反社会的な行為を助長するもの、法令に違反するもの、他者の知的財産権等の権利を侵害するもの、コンピュータ・ウィルスや不正プログラムを動作させたり、これらを他者に利用させるものであってはなりません。
- (6) 成果物に関して、第三者からの権利の主張、異議、苦情、損害賠償請求等（本項において、以下「クレーム」といいます）があった場合には、成果物を作成した参加者の費用と責任においてこれを解決し、主催者は一切の負担をしないものとします。また、参加者は、主催者がクレームの処理、対応に要した費用(弁護士費用を含む)を主催者に賠償しなければなりません。
- (7) 本イベントで主催者が収録した映像、写真・音声に関する所有権及び知的財産権はすべて主催者に帰属します。

## 7. アイデアと参加者の秘密情報について

- (1) 本イベントにおいて参加者が提供したアイデア（コンセプトおよびノウハウ等を含みます）は、そのアイデアを提供した参加者からの申出および参加者による権利化がなされないかぎり、人類の共有財産（パブリックドメイン）として、他の参加者を含めた第三者が、無償で自由に利用することができます。
- (2) 参加者は、前項に定める本イベントにおけるアイデアおよび成果物の取扱いを十分に理解したうえで、非公開としたい情報、著作物、発明、アイディア、ノウハウ、コンセプト等については、本イベントにおいて利用せず、開示しないものとします。

## 8. 審査対象からの除外・賞の取消し

本イベント後においても、本規約に関する違反や不正が発覚した場合は賞を取り消し、賞金の返還を求め  
る場合があります。審査会前に発覚した場合は審査対象から外しますのでご注意ください。

## 9. 免責

- (1) 主催者は、応募の受け付け、参加者の決定を含む本イベントの実施に関するあらゆる過程において、  
ネットワーク、電話機、電子機器、コンピュータ、ハードウェア、ソフトウェアの異常もしくは制約  
または不正アクセス等の第三者の行為について、一切責任を負わず、それらによって発生した、情報、  
成果物、電子機器等に対する損害について一切責任を負いません。
- (2) 本イベントに参加中の事故により参加者が生命身体もしくは財産上の損害を被った場合、その損害は  
参加者自身が負担し、主催者に何ら請求してはなりません。ただし、主催者にその損害の発生につい  
て故意または重過失が存在する場合はこのかぎりではありません。
- (3) 本イベント中の健康管理は参加者自らで行ってください。参加者は十分な睡眠及び休憩を取るよう留  
意し、本イベント中に体調の不良を感じた場合は直ちに参加を中止するなど適宜の措置を行ってくだ  
さい。

## 10. 個人情報の取扱い

主催者は、応募者が本イベントに応募・参加する際に主催者に開示した個人情報については、主催者およ  
び協力パートナーの定めるプライバシーポリシーに従い取り扱います。（主催者 [https://  
www.mediagene.co.jp/info/privacy](https://www.mediagene.co.jp/info/privacy) 協力パートナー <https://www.dhw.co.jp/policy/01.html>）

## 11. 広報活動

- (1) 本イベントは主催者の各媒体やその他メディアにおいてイベントレポートの掲載を予定しています。
- (2) 主催者は、本イベントを動画撮影、写真撮影、録音等の方法により収録し、本イベントで開発された  
作品、成果物や発表内容を各媒体で公開する他、主催者及び主催者の指定する第三者により各種媒体  
（テレビ、ラジオ、インターネット、新聞、雑誌、DVD等）において公開・利用することがありま  
す。収録、公開される情報には、参加者の氏名、経歴、所属企業等のプロフィール、映像、写真、音  
声が含まれる可能性があります。
- (3) 参加者は、氏名、経歴、所属企業等のプロフィール、映像、写真及び音声記録・公開・利用される  
ことに同意した上で本イベントに参加するものとし、主催者の自由な判断による記録、公開及び利用  
に関し、肖像権、プライバシー権、パブリシティ権、作品・成果物に関する著作権人格権等を行使せ  
ず、また一切の対価を請求しないものとします。

## 12. 本イベントの中止等

主催者は、本イベントの運営上やむを得ない場合には、参加者に事前の通知なく、本イベントの運営を中  
止、中断または内容を変更できるものとします。この場合、参加者の本イベントのための準備費用等その

他一切の費用等について、主催者は責任を負いません。

#### 13. 本規約の変更

主催者において必要と判断した場合には、本規約は事前の予告なく変更する場合があります。

#### 14. 合意管轄

本イベントに関する一切の紛争については、東京地方裁判所をもって第一審の専属的な合意管轄裁判所とします。

#### 15. 疑義

本規約に定めのない事項ならびに本規約および本イベントに関して疑義がある場合には、主催者の決定をもって最終判断とします。

以上