

REGULAMIN HACKATHON+

I. Wstęp

1. Regulamin określa warunki, tryb zgłoszenia i zasady, zgodnie z którymi odbywać się będzie wydarzenie pod nazwą „Hackathon+” (zwany dalej „Hackathonem”).
2. Organizatorem Hackathonu jest Ministerstwo Inwestycji i Rozwoju.
3. Hackathon odbędzie się w dniach 23-24 listopada 2019 r. w PGE Narodowy – Centrum Konferencyjne Al. Ks. J. Poniatowskiego 1, 03-901 Warszawa.

II. Zasady i warunki udziału

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny. Organizator nie pokrywa i nie zwraca kosztów udziału w Hackathonie, ani kosztów dojazdu oraz zakwaterowania.
2. W Hackathonie nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora, Partnerów, Wykonawcy, oraz członkowie ich rodzin.
3. Uczestnicy i Uczestniczki podczas Hackathonu tworzą aplikacje, aplikacje mobilne i serwisy internetowe lub ich prototypy, zwane dalej „projektem”, mające na celu znoszenie barier w dostępności.
4. Technologia wykonania projektu jest dowolna, z zastrzeżeniem II. pkt. 5.
5. Warunkiem wzięcia udziału w klasyfikacji konkursowej jest udzielenie Organizatorowi licencji Creative Commons CC BY-SA 4.0 (Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe) w zakresie utworów niebędących oprogramowaniem i licencji MIT w zakresie utworów będących oprogramowaniem.
6. Do udziału w Hackathonie niezbędna jest akceptacja niniejszego regulaminu.
7. Prace w trakcie Hackathonu będą prowadzone w zespołach od 3 do 7 osób. Uczestnicy/ Uczestniczki nie mogą brać udziału w pracach więcej niż 1 zespołu.
8. Uczestnikami/Uczestniczkami Hackathonu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych.
9. Uczestnicy/Uczestniczki nie mogą tworzyć projektów sprzecznych z prawem, wykorzystujących zakazane treści lub naruszających prawa osób trzecich.
10. Każdy członek zespołu jest zobowiązany do złożenia oświadczeń o:
 - a) ukończeniu 18 lat,
 - b) zapoznaniu się z treścią Regulaminu i akceptacją zawartych w nim warunków,
 - c) zgodzie na przetwarzanie danych osobowych oraz wizerunku przez Organizatora w celu organizacji i promocji wydarzenia oraz jego efektów (informacja o wynikach prac) przez Organizatora,
 - d) zgodności danych zawartych w formularzu rejestracyjnym ze stanem faktycznym,
 - e) zapoznaniu się z klauzulą informacyjną o przetwarzaniu danych osobowych,
 - f) braku przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w Hackathonie. Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność z tego tytułu.Brak złożenia oświadczeń uniemożliwia rejestrację.

III. Zasady zgłoszenia

1. Rejestracja do udziału w Hackathonie odbywa się poprzez wypełnienie formularza rejestracyjnego dostępnego na stronie www.hackathon.miiir.gov.pl. Maksymalna liczba Uczestników wynosi 100 osób.
2. Rejestracja internetowa Uczestników Hackathonu w ramach stworzonych Zespołów trwa od 23.09.2019 r. do 11.11.2019 r. do godziny 12:00. Organizator zastrzega sobie możliwość przedłużenia ww. terminu.
3. Zgłoszenie zawierać będzie następujące dane:
 - a) Nazwa zespołu,
 - b) Imię i nazwisko,
 - c) Adres e-mail,

- d) Numer telefonu,
- e) Opis specjalnych potrzeb w celu zapewnienia dostępności Hackathonu np. dla osób z niepełnosprawnościami,
- f) Opis pomysłu na projekt hackathonowy.

Kapitan zespołu wypełnia dane od a) do f), pozostali uczestnicy od a) do e).

4. W celu przesłania formularza rejestracyjnego konieczne jest dokonanie akceptacji niniejszego Regulaminu.
 5. Wysłanie formularza nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem się do udziału w Hackathonie.
 6. O zakwalifikowaniu do udziału w Hackathonie decyduje Organizator.
 7. Każdy Zespół w zgłoszeniu określa temat, którego będzie dotyczył projekt. Organizator zastrzega sobie możliwość odrzucenia tematu wskazanego przez Zespół.
 8. Decyzja o przyjęciu na Hackathon podejmowana jest na podstawie informacji zawartych w zgłoszeniu i ma charakter ostateczny. W przypadku przekroczenia maksymalnej dopuszczalnej liczby uczestników, o przyjęciu decydować będzie kolejność zgłoszeń.
 9. Wszystkie zarejestrowane osoby otrzymają decyzję o zakwalifikowaniu lub braku zakwalifikowania do udziału drogą mailową, nie później niż na 7 dni przed rozpoczęciem Hackathonu na adres e-mailowy podany w formularzu rejestracyjnym, z zastrzeżeniem III. pkt. 10.
 10. Organizator może utworzyć listę rezerwową zespołów. W przypadku dopuszczenia do udziału w Hackathonie zespołu z listy rezerwowej, zarejestrowane osoby otrzymają decyzję o zakwalifikowaniu do udziału drogą mailową na adres e-mailowy podany w formularzu rejestracyjnym (bez zachowania 7-dniowego terminu, o którym mowa w III. pkt. 9).
 11. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy zagubione oraz skradzione podczas wydarzenia.
 12. Możliwy jest zdalny udział w Hackathonie, przy czym co najmniej jedna osoba z zespołu musi być obecna na miejscu. Organizator zastrzega sobie możliwości rezygnacji ze zdalnego uczestnictwa w wydarzeniu w przypadku zgłoszenia do tej formy udziału większej niż trzy liczby zespołów.
- IV. Przebieg Hackathonu
1. Hackathon rozpocznie się dnia 23 listopada 2019 r. o godzinie 9.00, a zakończy się dnia 24 listopada 2019 r. około godziny 18.00
 2. Szczegółowy program Hackathonu opublikowany jest na stronie internetowej:
www.hackathon.miiir.gov.pl
 3. Zakwalifikowani Uczestnicy/Uczestniczki rejestrują swój udział wpisując się na listę obecności pierwszego dnia Hackathonu. Uczestnicy/Uczestniczki zobowiązani są do okazania dokumentu tożsamości ze zdjęciem podczas rejestracji swojej obecności (udziału) w Hackathonie w lokalizacji wydarzenia.
 4. Uczestnikom/Uczestniczkom zapewnia się:
 - a) miejsce do pracy,
 - b) pomoc mentorów,
 - c) dostęp do internetu za pomocą zabezpieczonej sieci bezprzewodowej Wi-Fi,
 - d) zasilanie elektryczne,
 - e) projektor multimedialny wraz z komputerem i niezbędnym oprogramowaniem przeznaczone do prezentacji Projektów,
 - f) wyżywienie oraz napoje,
 - g) strefę wypoczynku.
 5. W pozostałym zakresie Uczestnicy/Uczestniczki zobowiązani są korzystać z własnych zasobów, w szczególności oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi oraz sprzętu.
 6. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania zasad opisanych w Regulaminie PGE Narodowego znajdującego się pod adresem internetowym:
https://www.pgenarodowy.pl/upload/editor/file/REGULAMIN_PGE_NARODOWEGO.pdf

7. Zgłoszony do oceny projekt musi bazować na pracy własnej Uczestników/Uczestniczek.

V. Konkurs i nagrody

1. W ramach Hackathonu prowadzony będzie konkurs na stworzenie najlepszych projektów.
2. Najlepsze prace konkursowe zostaną nagrodzone według oceny Jury.
3. Organizator przekaze najlepszym zespołom nagrody pieniężne o łącznej wysokości 40 000,00 zł netto.
4. Nagrody Organizatora zostaną podzielone w następujący sposób:
 - a) 20 000,00 zł netto na Zespół - za pierwsze miejsce;
 - b) 12 000,00 zł netto na Zespół - za drugie miejsce;
 - c) 8 000,00 zł netto na Zespół - za trzecie miejsce.
5. Odbiór nagród poprzedzony będzie podpisaniem protokołu odbioru przez każdego z członków nagrodzonych zespołów.
6. Organizator może przyznać inne nagrody poza nagrodami głównymi w postaci wyróżnień.

VI. Komisja konkursowa (Jury)

1. Organizator powoła Jury, w skład którego wejdą przedstawiciele Organizatora oraz eksperci zewnętrzni.
2. Do zadań Jury należy w szczególności wybór laureatów Hackathonu oraz podjęcie decyzji o podziale nagród i przyznaniu ewentualnych wyróżnień.
3. Decyzje Komisji mają charakter ostateczny.

VII. Wybór laureatów

1. Po ukończeniu pracy Uczestnicy/Uczestniczki prezentują projekt przed Jury.
2. Uczestnicy/Uczestniczki prezentują projekty w kolejności wskazanej przez Wykonawcę
3. Kryteria oceny zostaną opublikowane nie później niż 5 dni przed rozpoczęciem Hackathonu.
4. W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego projektu, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie, Komisja zastrzega sobie prawo do weryfikacji powstania projektu.
5. Wyniki Hackatonu zostaną ogłoszone po prezentacji projektów, a także opublikowane na stronie internetowej: www.hackathon.miiir.gov.pl.

VIII. Prawa autorskie

1. Uczestnicy/Uczestniczki gwarantują, że zrealizowane podczas Hackathonu projekty będą ich autorstwa/współautorstwa i nie będą naruszać jakichkolwiek praw osób trzecich.
2. Uczestnicy/Uczestniczki udzielają Organizatorowi zgody na wykorzystanie wszelkich fotografii ukazujących Projekty, które zostały stworzone w trakcie trwania Hackathonu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych, w tym na stronach www Organizatora.
3. Uczestnicy/Uczestniczki są odpowiedzialni względem Organizatora za wszelkie wady prawne współtworzonego przez siebie projektu, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające naruszenia praw autorskich i innych praw osób trzecich. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, Uczestnicy/Uczestniczki zobowiązują się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń.
4. Z chwilą przekazania projektów Organizatorowi do oceny przez Jury Uczestnicy/Uczestniczki, udzielają na swoje projekty licencji Creative Commons CC BY-SA 4.0 (Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe) w zakresie utworów niebędących oprogramowaniem.
5. Z chwilą przekazania projektów Organizatorowi do oceny przez Jury Uczestnicy/ Uczestniczki, udzielają na swoje projekty będące oprogramowaniem licencji MIT.

6. Organizator na bazie licencji, o których mowa w pkt 4 i 5, może wdrożyć wybrane z zaprojektowanych rozwiązań. Jednakże w przypadku niewdrożenia projektu Uczestnikom/ Uczestniczkom będącym jego autorami nie przysługują wobec Organizatora żadne roszczenia.
7. Uczestnicy/Uczestniczki mają obowiązek dopełnić swoich zobowiązań wynikających z licencji przez zamieszczenie noty licencyjnej w kodzie o następującej treści stanowiącej Załącznik nr 1 i 2 do Regulaminu.

IX. Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych jest Minister Inwestycji i Rozwoju (MIiR) pełniący funkcję Instytucji Zarządzającej dla Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020 (IZ POPC), mający siedzibę przy ul. Wspólnej 2/4, 00-926 w Warszawie, e-mail: kancelaria@miir.gov.pl.
2. Dane osobowe zbierane są przez MIiR wyłącznie w celu realizacji Programu Polska Cyfrowa, w szczególności w celu organizacji Hackathonu – maratonu programowania, w tym zadań polegających na prezentacji projektów, wydania przyznanych nagród, potwierdzenia kwalifikowalności wydatków, udzielenia wsparcia, monitoringu, ewaluacji, kontroli, audytu i sprawozdawczości oraz działań informacyjno-promocyjnych.
3. Przetwarzanie powierzonych danych osobowych jest zgodne z prawem i spełnia warunki, o których mowa w art. 6 ust. 1 lit. a Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) – RODO.
4. Dane są podawane przez osoby, których dotyczą, dobrowolnie, niemniej w odniesieniu do uczestnictwa w Hackatonie, nie jest ono możliwe bez ich podania.
5. Dane osobowe mogą zostać przekazane/powierzone do przetwarzania podmiotom zaangażowanym w organizację wydarzenia, realizującym badania ewaluacyjne na zlecenie IZ POPC oraz specjalistycznym firmom, przeprowadzającym na zlecenie IZ POPC kontrole i audyty.
6. Dane osobowe nie będą przekazywane do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowej i nie będą również poddawane zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji.
7. Dane osobowe będą przechowywane przez okres wskazany w art. 140 ust. 1 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 1303/2013 z dnia 17 grudnia 2013 r. oraz jednocześnie przez czas nie krótszy niż 10 lat od dnia przyznania ostatniej pomocy w ramach POPC 2014-2020 - z równoczesnym uwzględnieniem przepisów ustawy z dnia 14 lipca 1983 r. o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach. W niektórych przypadkach, np. prowadzenia kontroli u Ministra przez organy Unii Europejskiej, okres ten może zostać wydłużony.
8. Osobie, której dane dotyczą, przysługuje prawo do:
 - a) dostępu do treści swoich danych i ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania,
 - b) cofnięcia, w każdym momencie, zgody na przetwarzanie danych osobowych,
 - c) otrzymania Pani/Pana danych osobowych w ustrukturyzowanym powszechnie używanym formacie, przenoszenia tych danych do innych administratorów lub żądania, o ile jest to technicznie możliwe, przesłania ich przez administratora innemu administratorowi,
 - d) wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
9. W przypadku wątpliwości odnośnie przetwarzania powierzonych danych osobowych, istnieje możliwość skontaktowania się z Inspektorem Ochrony Danych w MIiR wysyłając wiadomość na adres poczty elektronicznej: iod@miir.gov.pl.

X. Wizerunek Uczestnika/Uczestniczki

Uczestnik/Uczestniczka wraz z rozpoczęciem udziału w Hackathonie wyraża zgodę na zarejestrowanie przez Organizatora jego wizerunku w ramach Hackathonu w formie fotografii oraz materiałów audiowizualnych. Organizatorowi przysługuje nieograniczone w czasie i przestrzeni terytorialnej prawo do wykorzystywania fotografii oraz materiałów audiowizualnych w celu związanym ze statutową działalnością Organizatora, w szczególności poprzez publikację ww. na własnych stronach internetowych, w mediach społecznościowych oraz własnych kanałach informacyjnych.

XI. Postanowienia końcowe

1. Regulamin Hackathonu będzie dostępny od momentu rozpoczęcia rekrutacji Uczestników/ Uczestniczek na stronie internetowej www.hackathon.miiir.gov.pl
2. Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania go na stronie.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.
4. Zmiany dokonane w Regulaminie wchodzi w życie w momencie opublikowania zmienionego Regulaminu na stronie internetowej.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu.
6. W przypadku odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu Organizator lub Wykonawca nie ponosi żadnej odpowiedzialności za szkody, jakie poniosły z tego tytułu osoby, które zgłosiły swój udział w Hackathonie.
7. Zgłaszając udział w Hackathonie i biorąc w nim udział Uczestnik/Uczestniczka zobowiązuje się do stosowania Regulaminu, zrzekając się wszelkich roszczeń wobec Organizatora i Wykonawcy.
8. Naruszenie przez Uczestników/Uczestniczki Hackathonu któregokolwiek z postanowień Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, naruszenie przepisów prawa lub ogólnie przyjętych zasad życia społecznego, w związku z uczestnictwem w Hackathonie, upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika/Uczestniczki z Hackathonu wraz z utratą prawa do nagrody.
9. Organizator ani Wykonawca nie jest odpowiedzialny za zapewnienie bezpieczeństwa urządzeń stanowiących własność Uczestników/Uczestniczek. Uczestnicy/Uczestniczki biorą pełną odpowiedzialność za swoją własność (w tym sprzęt komputerowy) i sami są zobligowani do jej pilnowania. Organizator ani Wykonawca nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione bez opieki oraz za ewentualne straty.
10. Uczestnik/Uczestniczka oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł/a uczestniczyć w Hackathonie. Organizator ani Wykonawca nie ponoszą odpowiedzialności z tego tytułu.
11. Uczestnik/Uczestniczka odpowiada za szkody, jakie wyrządził/a w obiekcie organizacji wydarzenia.

ZAŁĄCZNIK NR 1 TREŚĆ NOTY LICENCYJNEJ CC BY-SA 4.0

[autor], CC BY-SA 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pl>)

ZAŁĄCZNIK NR 2 TREŚĆ NOTY LICENCYJNEJ MIT

Copyright <ROK> <nazwiska autorów>

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense,

and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

The Software Is Provided "As Is", Without Warranty Of Any Kind, Express Or Implied, Including But Not Limited To The Warranties Of Merchantability, Fitness For A Particular Purpose And Noninfringement. In No Event Shall The Authors Or Copyright Holders Be Liable For Any Claim, Damages Or Other Liability, Whether In An Action Of Contract, Tort Or Otherwise, Arising From, Out Of Or In Connection With The Software Or The Use Or Other Dealings In The Software.