

Regulamin uczestnictwa w Wydarzeniu:

„IV City Coders Hackathon Płock 2020”

§ 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Regulamin określa warunki uczestnictwa w Wydarzeniu pod nazwą „IV City Coders Hackathon Płock 2020” organizowanej przez Urząd Miasta Płocka z siedzibą w Płocku przy ul. Stary Rynek 1, zwanym dalej „Organizatorem”, którego Wykonawcą jest firma KDK Sp. z o. o., ul. Mokotowska 14, 00-561 Warszawa.
2. Wydarzenie odbędzie się w dniach 14-15 listopada 2020 r. w Płockim Ośrodku Kultury i Sztuki im. Franciszki i Stefana Themersonów przy ul. Jakubowskiego 10, 09-402 Płock.
3. Hackathon rozpocznie się w dniu 14 listopada 2020 r. o godz. 7:30, a zakończy się w dniu 15 listopada 2020 r. o godz. 21:30.
4. Celem Hackathonu jest promowanie korzystania z danych publicznych za pośrednictwem aplikacji i serwisów internetowych zgodnie z ideami otwartych danych i wolnego oprogramowania oraz zachęcenie do tworzenia takich aplikacji i serwisów.
5. Przedmiotem prac konkursowych (dalej: „Prace Konkursowe”) są aplikacje mobilne lub serwisy internetowe funkcjonujące w oparciu o dane udostępnione uczestnikom przez Organizatora lub inne dane publiczne, dostępne do ponownego wykorzystania, zgodne z motywem przewodnim Hackathonu.
6. Udział w Hackathonie oznacza akceptację postanowień Regulaminu.

§ 2 ZASADY I WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Udział w Wydarzeniu jest nieodpłatny.
2. Warunkiem uczestnictwa jest wysłanie zgłoszenia poprzez formularz zgłoszeniowy dostępny na stronie <http://hackathon.plock.eu/> oraz otrzymanie potwierdzenia od organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo odmowy uczestnictwa ze względu na ograniczoną liczbę miejsc, o czym poinformuje drogą elektroniczną.
4. Oficjalny serwis internetowy Wydarzenia znajduje się na stronie internetowej pod adresem: <http://hackathon.plock.eu/>
5. Postanowienia Regulaminu stanowią integralną część Rejestracji do udziału w Hackathonie i obowiązują wszystkich Uczestników.
6. Zasady uczestnictwa w Wydarzeniu lub przebywania na terenie Wydarzenia mogą być uzupełniane lub zmieniane w każdym czasie.
7. Uczestnikami nie mogą być pracownicy Organizatora, a także osoby, którym powierzono określone prace w związku z opracowaniem lub organizacją Hackathonu. Uczestnikami nie mogą być również najbliżsi członkowie rodzin osób, o których mowa w zdaniu poprzednim (tj. ich małżonkowie, dzieci, rodzice i rodzeństwo).
8. W celu dokonania Rejestracji, Uczestnik na stronie internetowej powinien wypełnić i wysłać Formularz zgłoszeniowy.

9. Każdy Uczestnik otrzyma potwierdzenie uczestnictwa.

10. Pracownicy Organizatora zastrzegają sobie możliwość odmówienia wstępu na teren wydarzenia osobom, u których widoczne są symptomy wskazujące na możliwość zakażenia COVID-19 (kaszel, trudności w oddychaniu, złe samopoczucie, podwyższona temperatura).

11. Na terenie wydarzenia obowiązuje zakrywanie ust i nosa oraz zachowanie dystansu min. 1,5 metra. W przypadku tworzenia się kolejki, dystans należy zwiększyć do 2 metrów.

12. Uczestnik Wydarzenia ma obowiązek samodzielnego wyposażenia się w materiały ochrony osobistej (maseczka, przyłbica lub inne środki chroniące usta i nos) i ich stosowania przez cały czas przebywania na terenie Wydarzenia poprzez zakrycie ust i nosa. Brak stosowania się do tych reżimów spowoduje, że uczestnik zostanie poproszony o zastosowanie się do powyższych obowiązków, a w przypadku dalszego uchylecia zostanie poproszony o opuszczenie terenu wydarzenia

13. Przed wejściem na teren Wydarzenia konieczna jest dezynfekcja rąk, płyn do dezynfekcji dostępny jest na terenie wydarzenia.

14. Materiały ochrony osobistej należy wyrzucać do odpowiednio oznaczonych pojemników.

15. Pracownicy Organizatora są wyposażeni w środki ochrony osobistej.

16. Organizator informuje, że powołał koordynatora do spraw zdrowotnych zajmującego się zadaniami związanymi z dbałością o zachowanie wszelkich ustalonych procedur sanitarnych oraz utrzymywaniem stałego kontaktu z Powiatową Stacją Sanitarно-Epidemiologiczną.

§ 4 ZASADY KONKURSU

1. Aktualna Agenda i Regulamin Hackathonu znajdują się na stronie internetowej <http://hackathon.plock.eu/>.

2. Uczestnictwo w Hackathonie jest dobrowolne i nieodpłatne.

3. Uczestnikiem Hackathonu może być pełnoletnia osoba fizyczna lub uczeń szkoły ponadpodstawowej pod opieką nauczyciela, z zastrzeżeniem § 3 pkt 1 (dalej „Uczestnik”). Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane w sposób opisany w § 3 pkt 2. Przetwarzanie danych osobowych jest konieczne dla przeprowadzenia Hackathonu, dlatego wniesienie sprzeciwu lub żądania zaprzestania przetwarzania danych osobowych przez Uczestnika będzie równoznaczne z rezygnacją z udziału w Hackathonie.

4. Uczestnicy biorą udział w Hackathonie w trzyosobowych zespołach (dalej: „Zespół”). Jeśli z jakichkolwiek przyczyn niektóre ze zgłoszonych Zespołów nie będą miały pełnego składu, organizator może połączyć te Zespoły tak, by jak największej Zespołów miało skład trzyosobowy.

5. Warunkiem udziału w Hackathonie jest rejestracja poprzez formularz dostępny pod adresem <http://hackathon.plock.eu/> do dnia 6 listopada 2020 r. do godz. 23:59. Zgłoszenie jest ważne po otrzymaniu od Organizatora potwierdzenia uczestnictwa na wskazany w formularzu adres e-mail.

6. Organizator może otworzyć drugą turę rejestracji, jeśli nie zostanie wyczerpany limit miejsc określony w pkt. 7. O terminie zakończenia dodatkowej rejestracji decyduje Organizator. Zespoły umieszczone na liście rezerwowej będą informowane na wskazany w formularzu adres e-mail o dopuszczeniu do udziału w Hackathonie.

7. Liczba Uczestników nie może przekroczyć 70 osób. Organizator może utworzyć listę rezerwową z limitem 40 miejsc. O dopuszczeniu do udziału decyduje kolejność zgłoszeń.

8. Organizator w trakcie Hackathonu udostępni Uczestnikom Dane bezpłatnie. Uczestnicy są zobowiązani do poinformowania użytkowników aplikacji mobilnych lub serwisów internetowych wytworzonych w ramach Hackathonu o:

- pochodzeniu Danych;
- czasie wytworzenia Danych;
- czasie pozyskania informacji od Organizatora o Danych;
- w przypadku przetworzenia Danych – o ich przetworzeniu.

9. Uczestnicy przygotowują Prace Konkursowe w trakcie trwania Hackathonu w całości samodzielnie, korzystając z własnego sprzętu i własnych narzędzi programistycznych. Organizator nie zapewnia nadzoru nad mieniem Uczestników.

10. Organizator zapewni Uczestnikom:

- a) miejsce do pracy z dostępem do Internetu i zasilania elektrycznego;
- b) wyżywienie zgodnie z Agendą;
- c) konsultacje Mentorów w zakresie architektury i tworzenia aplikacji, środowisk programistycznych i zarządzania projektem;
- d) miejsce do odpoczynku w postaci wydzielonej przestrzeni chill-out;
- e) dostęp do Danych.

11. Przed przedstawieniem Pracy Konkursowej do oceny, Uczestnicy deponują ją we wskazanym przez Organizatora otwartym repozytorium cyfrowym (np. github), udzielając do niej wolnej licencji (np. CC BY-SA 4.0 dla efektów niebędących programami komputerowymi, a Apache 2.0 dla programów komputerowych). Uczestnicy zobowiązują się do pozostawienia Prac Konkursowych w repozytorium po zakończeniu Hackathonu.

12. Ocena prac konkursowych zostanie przeprowadzona w dwóch etapach:

- a) I etap - akceptacja pomysłu na pracę konkursową przez Jury na podstawie 1-minutowych prezentacji Uczestników;
- b) II etap - ocena prac konkursowych przez Jury na podstawie analizy tych prac oraz 5-minutowych prezentacji Uczestników.

13. Prace Konkursowe będą oceniane przez Jury składające się z Mentorów oraz innych osób wskazanych przez Organizatora (dalej „Jury”). Pracami Jury koordynuje Przewodniczący Jury.

14. Prace Konkursowe będą oceniane według następujących kryteriów:

- a) innowacyjność;
- b) społeczna użyteczność;
- c) potencjał biznesowy
- d) łatwość wdrożenia;
- e) design i funkcjonalność;
- f) poziom zaawansowania technicznego, tj. praca konkursowa musi zawierać fragment napisanego kodu aplikacji.

15. Każdy członek Jury będzie oceniał prace konkursowe indywidualnie w skali od 1 do 10 (1 – najniższa ocena, a 10 – najwyższa). Ocena końcowa jest sumą ocen przyznanych w ramach kryteriów wskazanych w pkt. 5.

16. W przypadku, gdy dwie lub więcej prac konkursowych otrzymają równą ocenę końcową, decyduje głos Przewodniczącego Jury.

17. Nagrody zostaną przyznane za zdobycie I miejsca, II miejsca i III miejsca. O miejscu decyduje liczba punktów przyznanych przez Jury. Organizator lub Partnerzy mogą przyznać dodatkowe nagrody i wyróżnienia.

18. Wręczenie nagród odbędzie się w dniu 15 listopada 2020 r., po ogłoszeniu wyników Hackathonu przez Jury.

19. Uczestnik, któremu została przyznana nagroda, nie może przenieść praw do przyznanej mu nagrody na osoby trzecie.

20. Organizator ma prawo korzystać z Prac Konkursowych na wszystkich polach eksploatacji, w szczególności w celu ich wdrożenia, bez konieczności zapłaty wynagrodzenia Uczestnikom.

21. Zakazane jest przedstawienie do oceny Prac Konkursowych:

a) o charakterze bezprawnym, w szczególności takich, których wykorzystanie narusza prawa osób trzecich (w tym poprzez wykorzystanie danych lub bibliotek programistycznych osób trzecich niezgodnie z udzielonymi licencjami. Przy ocenie zgodności z licencjami uwzględnia się potrzeby Hackathonu oraz późniejsze korzystanie z aplikacji lub serwisu zgodnie z wolną licencją, na której zostały udostępnione zgodnie z § 2 pkt 12 Regulaminu);

b) sprzecznych z dobrymi obyczajami.

22. W przypadku zaistnienia przewidzianego przepisami prawa obowiązku uiszczenia podatku dochodowego od osób fizycznych z tytułu przyznanych nagród związanych z Hackathonem, Organizator przyzna dodatkowe nagrody pieniężne w kwocie odpowiadającej wysokości podatku obciążającego zdobywców nagród, tj. równowartości 11,11% wartości nagrody przypadającej poszczególnemu Uczestnikowi, która zostanie przeznaczona na zapłatę podatku. Dodatkowa nagroda pieniężna zostanie w całości przeznaczona na pokrycie przez Organizatora zryczałtowanego podatku dochodowego.

§ 5 DANE OSOBOWE

1. Administratorem Danych jest KDK Sp. z o.o., ul. Mokotowska 14 00-561 Warszawa. Dane kontaktowe Inspektora Ochrony Danych, to: KDK Sp. z o.o., ul. Mokotowska 14 00-561 Warszawa; adres email: rodo@kdkevents.pl. oraz pod adresem domeny internetowej www.kdkevents.pl.

2. Administrator przetwarza dane osobowe na podstawie: a) art. 9 ust. 2 lit. i) w zw. z art. 6 ust 1 lit. c) i e) rozporządzenia RODO oraz ustawą z dnia 10 maja 2018r. (Dz.U.2018 poz.100z późn. zm.) w zw. z art. 17 ustawy z dnia 2 marca 2020 r. o szczególnych rozwiązaniach związanych z zapobieganiem, przeciwdziałaniem i zwalczaniem COVID-19, innych chorób zakaźnych oraz wywołanych nimi sytuacji kryzysowych (Dz.U. z 2020 r. poz. 374z późn. zm.) - celem zapobiegania i zwalczania epidemii wywołanej koronawirusem SARS-CoV-2; b) art. 6 ust. 1 lit. b RODO w celu zawarcia, realizacji i rozliczenia umowy oraz realizacji udziału uczestnika w wydarzeniu.

3. Warunkiem udziału w wydarzeniu jest przekazanie danych osobowych uczestnika (imię, nazwisko, nr telefonu) pod kątem ewentualnej konieczności ich udostępnienia służbom sanitarnym. Podanie danych osobowych oznacza jednocześnie wyrażenie zgody na ich przetwarzanie przez organizatora zgodnie z polityką RODO przez okres 2 tygodni od wydarzenia.

4. Dane osobowe mogą być przekazane uprawnionym organom państwowym;

5. Uczestnikowi imprezy przysługuje mu prawo do:

a. żądania od Administratora Danych dostępu do swoich danych osobowych,

ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia ich przetwarzania,

b. wycofania w dowolnym momencie zgody na przetwarzanie danych osobowych, przy czym cofnięcie zgody nie ma wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na jej podstawie przed cofnięciem zgody,

c. przeniesienia danych do innego Administratora Danych.

6. Żądanie realizacji wyżej wymienionych praw należy przesłać w formie pisemnej do Administratora Danych.

7. Organizator przewiduje rozpowszechnianie wizerunków Uczestników, m.in. w postaci fotografii, nagrań audio lub audio-wideo, sporządzonych w trakcie Hackathonu oraz w trakcie ogłoszenia wyników i wręczenia nagród w celach informacyjnych i promocji Hackathonu lub Organizatora. W zakresie, w jakim na takie rozpowszechnianie wizerunku konieczna jest zgoda Uczestnika, Uczestnicy taką zgodę wyrażają poprzez akceptację Regulaminu.

§ 6 OBOWIĄZKI UCZESTNIKÓW

1. Uczestnik zobowiązany jest zapoznać się z Regulaminem oraz przestrzegać zawartych w nim postanowień.
2. Uczestnicy zobowiązują się do przestrzegania wymogów i zasad sanitarnych obowiązujących na terenie wydarzenia, w tym do stosowania się do umieszczonych oznaczeń i tablic informacyjnych, a także do wykonywania poleceń pracowników Organizatora.

§ 7 ODPOWIEDZIALNOŚĆ

1. W przypadku, gdy Wydarzenie nie odbędzie się z przyczyn wyłącznie zależnych od Organizatora, Organizator niezwłocznie poinformuje o tym fakcie Uczestnika.

§ 8 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Wysłanie zgłoszenia rejestracyjnego zamieszczonego na stronie internetowej Wydarzenia oznacza akceptację postanowień Regulaminu, a także przestrzegania przepisów porządkowych oraz wszelkich innych ustaleń dokonanych między Uczestnikiem a Organizatorem.
2. Szczegółowy program zostanie zamieszczony na stronie internetowej Wydarzenia.
3. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego zamieszczenia na stronie internetowej <http://hackathon.plock.eu/>.
4. Organizator ma prawo zmiany postanowień Regulaminu. Zmiany wchodzi w życie od dnia ich zamieszczenia na stronie internetowej <http://hackathon.plock.eu/>.

