



REGULAMIN - Hackathonu City Coders Płock

§1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin określa zasady konkursu pod nazwą Hackathon City Coders Płock (dalej „Hackathon”).
2. Organizatorem Hackathonu jest Gmina Miasto-Płock, Stary Rynek 1, 09-400 Płock, [kontakt e-mail: hackathon@plock.eu] (dalej: „Organizator”).
3. Hackathon rozpocznie się w dniu 16 czerwca 2018 r. o godz. 8:30, a zakończy się w dniu 17 czerwca 2018 r. o godz. 18:30.
4. Hackathon odbędzie się w Domu Technika, ul. Kazimierza Wielkiego 41, 09-400 Płock.
5. 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.
6. 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, zgodnie z motywem przewodnim Hackathonu „mobilność, bezpieczeństwo, przedsiębiorczość” (dalej: „Dane”).
7. Udział w Hackathonie oznacza akceptację postanowień Regulaminu.

§2

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 maksymalnie 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 najwięcej Zespołów miało skład trzyosobowy.
5. Warunkiem udziału w Hackathonie jest rejestracja poprzez formularz dostępny pod adresem <https://citycodersplock2edycja.evenea.pl/> do dnia 3 czerwca 2018 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 120 osób. Organizator może utworzyć listę rezerwową z limitem 40 miejsc. O dopuszczeniu do udziału decyduje kolejność zgłoszeń.
8. W uzasadnionych przypadkach dopuszcza się zgłoszenie Zespołu lub Uczestnika w dniu rozpoczęcia Hackathonu na miejscu.
9. Organizator w trakcie Hackathonu udostępnia 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.

10. 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.

11. 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.

12. 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.

13. 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.

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

15. Prace Konkursowe będą oceniane według następujących kryteriów:

- a) innowacyjność;
- b) społeczna użyteczność;
- c) potencjał biznesowy;
- d) design i funkcjonalność;
- e) łatwość wdrożenia.

16. 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.

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

18. Nagrody zostaną przyznane za zdobycie I miejsca, II miejsca i III miejsca. O miejscu decyduje liczba punktów przyznanych przez Jury.

19. Wręczenie nagród odbędzie się w dniu 17 czerwca 2018 r., po ogłoszeniu wyników Hackathonu przez Jury.

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

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

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.

§3
POZOSTAŁE KWESTIE

1. 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).
2. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator. Dane osobowe przetwarzane są w celu poprawnego przeprowadzenia Hackathonu. Osoba, której dane dotyczą, ma prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania, a także zgłoszenia sprzeciwu i żądania zaprzestania przetwarzania tych danych. Dane osobowe będą przetwarzane przez czas trwania Hackathonu oraz przez okres, w jakim Organizator zobowiązany będzie przepisami prawa do archiwizacji materiałów z Hackathonu. Każda osoba, której dane osobowe są przetwarzane ma prawo wnieść skargę do organu nadzorczego.
3. 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 wręczania 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.
4. 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.
5. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu.
6. Uczestnicy są zobowiązani przestrzegać zasad bezpieczeństwa, przepisów bhp i ppoż. obowiązujących na terenie obiektu, w którym organizowany jest Hackathon.
7. Na terenie, na którym odbywa się Hackathon, obowiązuje zakaz przebywania osób nietrzeźwych, znajdujących się pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających, a także osób stanowiących zagrożenie dla porządku publicznego.