

Regulamin Uczestnictwa w Wydarzeniu IX City Coders Hackathon Płock 2026

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Regulamin określa warunki uczestnictwa w wydarzeniu pod nazwą „IX City Coders Hackathon Płock 2026” (dalej „Hackathon”, „wydarzenie”, „konkurs”), które odbędzie się w dniach 17 – 18 października 2026 r. w przestrzeniach ORLEN Stadionu im. Kazimierza Górskiego, przy ul. Ignacego Łukasiewicza 34 w Płocku.
2. Organizatorem wydarzenia jest Urząd Miasta Płocka z siedzibą w Płocku przy ul. Stary Rynek 1, zwany dalej „Organizatorem”, którego Wykonawcą jest firma RECON z siedzibą w Płocku ul. Targowa 12A.
3. Hackathon rozpocznie się w dniu 17 października 2026 r. o godz. 7:30, a zakończy się w dniu 18 października 2026 r. o godz. 21:30.
4. Wydarzenie ma charakter maratonu programistycznego, a jego celem jest promowanie korzystania zdanych publicznych za pośrednictwem aplikacji i serwisów internetowych zgodnie z ideą 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 odpowiadające wyzwaniom postawionym uczestnikom przez Organizatora, funkcjonujące w oparciu o dane udostępnione uczestnikom przez Organizatora lub inne dane publiczne, dostępne do ponownego wykorzystania, zgodne z motywem przewodnim Hackathonu – „Code the Future”
6. Oficjalny serwis internetowy wydarzenia znajduje się na stronie internetowej pod adresem: <http://hackathon.plock.eu/>

§ 2

ZASADY I WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Udział w wydarzeniu jest nieodpłatny.
2. Warunkiem udziału w Hackathonie jest rejestracja poprzez formularz zgłoszeniowy dostępny w wersji elektronicznej pod adresem <http://hackathon.plock.eu/>. Rejestracji należy dokonać w nieprzekraczalnym terminie do dnia **11 października 2026** r. do godziny 23:59. Zgłoszenie jest ważne po otrzymaniu od Organizatora potwierdzenia uczestnictwa na wskazany w formularzu adres e-mail. Każdy uczestnik wraz z formularzem rejestracyjnym zobowiązany jest przesłać podpisaną zgodę na przetwarzanie danych osobowych, zgodę na przetwarzanie wizerunku oraz – w przypadku uczestników niepełnoletnich – zgodę rodzica na udział w wydarzeniu.
3. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane w sposób opisany w § 4 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. Uczestnikami nie mogą być pracownicy Organizatora, a także osoby, którym powierzono określone prace w związku z opracowaniem lub organizacją Hackathonu.
5. 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 najwięcej Zespołów miało skład trzyosobowy.
6. Dopuszczalna liczba uczestników wydarzenia jest ograniczona, a przy rejestracji liczy się kolejność zgłoszeń. Po wyczerpaniu limitu przewidzianych miejsc rejestrujące się zespoły trafią na listę rezerwową. Zespoły umieszczone na liście rezerwowej będą informowane na wskazany w formularzu adres e-mail o dopuszczeniu do udziału w Hackathonie.
7. Organizator może otworzyć drugą turę rejestracji, jeśli nie zostanie wyczerpany limit miejsc. O terminie zakończenia dodatkowej rejestracji decyduje Organizator.
8. 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, zarządzania projektem, prezentacji oraz merytoryki związanej z postawionymi wyzwaniami.
 - d) miejsce do odpoczynku w postaci wydzielonej przestrzeni chill-out;
 - e) dostęp do danych.
9. Zasady uczestnictwa w wydarzeniu lub przebywania na terenie wydarzenia mogą być uzupełniane lub zmieniane w każdym czasie.
10. Organizator nie zapewnia nadzoru nad mieniem Uczestników.
11. Aktualna Agenda i Regulamin Hackathonu znajdują się na stronie internetowej <http://hackathon.plock.eu/>

§ 3

ZASADY KONKURSU

1. Konkurs polega na zaprojektowaniu i stworzeniu aplikacji mobilnej lub serwisu internetowego w oparciu o dane udostępnione uczestnikom przez Organizatora lub inne dane publiczne, dostępne do ponownego wykorzystania.
2. Organizator przedstawi uczestnikom gotowe wyzwania, tj. koncepcje projektów do wykonania. Stworzona aplikacja/serwis internetowy – praca konkursowa – będzie musiała zatem stanowić odpowiedź na konkretny projekt czy rozwiązanie określonego problemu. Wyzwania konkursowe - opisy projektów do wykonania zostaną podane do wiadomości uczestników w dniu wydarzenia.
3. Nad każdym projektem może pracować ograniczona liczba zespołów. Organizator poinformuje uczestników o maksymalnej liczbie zespołów, które mogą pracować nad danym projektem w dniu wydarzenia.



City Coders

• Hackathon • Płock

4. Zespoły dokonują wyboru projektu zgodnie z wylosowaną kolejnością. Losowanie kolejności nastąpi w dniu wydarzenia.
5. Każdy kolejny zespół może dokonać wyboru projektu jedynie spośród tych, które pozostają dostępne, tj. nie zostały wybrane przez maksymalną dopuszczoną przez Organizatora ilość zespołów losujących wcześniej.
6. Organizator w trakcie Hackathonu udostępni Uczestnikom dane bezpłatnie. Uczestnicy są zobowiązani do poinformowania użytkowników aplikacji mobilnych lub serwisów internetowych wytworzonych w ramach Hackathonu o:
 - a) pochodzeniu danych;
 - b) czasie wytworzenia danych;
 - c) czasie pozyskania informacji od Organizatora o danych;
 - d) w przypadku przetworzenia danych – o ich przetworzeniu.
7. Uczestnicy przygotowują Prace Konkursowe w trakcie trwania Hackathonu w całości samodzielnie, korzystając z własnego sprzętu i własnych narzędzi programistycznych.
8. 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 § 8 pkt 8 Regulaminu);
 - b) sprzecznych z dobrymi obyczajami.
9. **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.
11. Prace Konkursowe będą oceniane przez Jury składające się z Mentorów oraz innych osób wskazanych przez Organizatora (dalej „Jury”). Pracami Jury koordynuje Przewodniczący Jury.
12. **Prace Konkursowe będą oceniane według następujących kryteriów:**
 - a) zgodność tematyczna – przez co rozumie się zgodność z przedstawionym przez Organizatora opisem wybranego przez Zespół projektu,
 - b) UX design – przez co rozumie się łatwość użytkowania aplikacji, jej intuicyjność i jakość zawartości,
 - c) kreatywność i prezentacja – przez co rozumie się ocenę dodatkowych funkcjonalności zaproponowanych przez zespół, których nie zamieścił w opisie projektu Organizator oraz sposób prezentacji stworzonego rozwiązania,
 - d) poziom zaawansowania technicznego – przez co rozumie się konieczność zawarcia w pracy konkursowej fragmentu napisanego kodu aplikacji.
13. Członkowie Jury będą oceniać Prace Konkursowe indywidualnie w skali od 1 do 10 (1 – najniższa ocena, a 10 – najwyższa). Ocena końcowa jest średnią ocen przyznanych w ramach kryteriów wskazanych w pkt. 12.
14. W przypadku, gdy dwie lub więcej Prac Konkursowych otrzymają równą ocenę końcową, decyduje głos Przewodniczącego Jury.



City Coders

• Hackathon • Płock

15. 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.

16. Organizator zastrzega sobie prawo do wręczenia nagród rzeczowych lub voucherów podarunkowych opiewających na określoną kwotę. Realizacja voucherów możliwa będzie u dowolnego, wybranego przez uczestnika sprzedawcy/dostawcy, jednak odbywać się będzie za pośrednictwem Wykonawcy – firmy Recon Paweł Jabłoński.

17. Wręczenie nagród odbędzie się w dniu 18 października 2026 r., po ogłoszeniu wyników Hackathonu przez Jury.

18. Uczestnik, któremu została przyznana nagroda, nie może przenieść praw do przyznanej mu nagrody na osobę trzecią.

19. W celu ukończenia rozpoczętych podczas Hackathonu projektów, laureaci I, II i III miejsca (oraz zespoły nagrodzone wyróżnieniem- jeśli takie będą) zobowiązani są do udziału w dedykowanych warsztatach, podczas których otrzymają niezbędne wsparcie techniczne i merytoryczne. Program, termin oraz forma przebiegu warsztatów zostanie ustalona w terminie 14 dni od zakończenia Hackathonu.

20. Organizator ma prawo korzystać z Prac Konkursowych na wszystkich polach eksploatacji, w szczególności w celu ich wdrożenia, bez konieczności zapłaty wynagrodzenia Uczestnikom. Powyższe nie oznacza przejścia na Organizatora jakichkolwiek autorskich praw majątkowych do Prac Konkursowych.

21. 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.

§ 4

DANE OSOBOWE

Na podstawie art. 13 ust. 1 i ust. 2 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) (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016r.), dalej zwanego „RODO”, niniejszym informuje się, że:

1. Administratorem danych osobowych jest: Gmina Miasto Płock, e-mail: iod@plock.eu
2. Dane osobowe będą przetwarzane w związku z udziałem w wydarzeniu pn. City Coders Hackathon Płock 2026. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych jest wypełnienie obowiązku prawnego ciążącego na Administratorze – art. 6 ust. 1 lit. c RODO.
3. Zakres danych osobowych wynika z informacji i dokumentów przedłożonych w związku ze zgłoszeniem uczestnictwa w wydarzeniu.



City Coders

• Hackathon • Płock

4. Podmiotami, którym dane mogą zostać udostępnione lub powierzone są podmioty i organy, którym Administrator jest zobowiązany lub upoważniony udostępnić dane osobowe na podstawie powszechnie obowiązujących przepisów prawa oraz podmioty upoważnione na podstawie odrębnych porozumień w zakresie wykonywania czynności zmierzających do realizacji celów wynikających z odrębnych umów z nimi zawartych (powierzenie).
5. Dane osobowe będą przetwarzane nie dłużej niż do końca realizacji wskazanych powyżej celów przetwarzania, z zastrzeżeniem, że okres przechowywania danych osobowych może zostać każdorazowo przedłużony o okres przewidziany przepisami powszechnie obowiązującego prawa.
6. W związku z przetwarzaniem danych osobowych osobom, których dane osobowe są przetwarzane, przysługuje prawo do:
 - a) dostępu do swoich danych oraz otrzymania ich kopii;
 - b) sprostowania (poprawienia swoich danych);
 - c) uzupełnienia swoich danych;
 - d) ograniczenia przetwarzania;
 - e) wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, adres: ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa, gdy uzna Pan/Pani, iż przetwarzanie danych osobowych narusza przepisy RODO.
7. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednak w przypadku ich niepodania udział w wydarzeniu nie będzie możliwy.
8. Dane osobowe nie będą przekazane poza Europejski Obszar Gospodarczy lub organizacji międzynarodowej.
9. Dane osobowe mogą być przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą profilowane.
10. 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.

§ 5

OBOWIĄZKI UCZESTNIKÓW

1. Uczestnik zobowiązany jest zapoznać się z Regulaminem oraz przestrzegać zawartych w nim postanowień.
2. Uczestnik zobowiązany jest do nieopuszczania bez uzasadnionego powodu miejsca, w którym odbywa się wydarzenie, od momentu rejestracji do momentu ogłoszenia wyników konkursu z zastrzeżeniem ust. 3.
3. Uczestnik, który będzie musiał opuścić miejsce wydarzenia w trakcie trwania konkursu z przyczyn, o których wiedział na etapie zgłoszenia, winien poinformować o tym fakcie Organizatora w treści formularza zgłoszeniowego (w polu „uwagi”).
4. Każdorazowe opuszczenie miejsca wydarzenia oraz powrót będą rejestrowane.
5. 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.

§ 6

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W przypadku, gdy Wydarzenie nie odbędzie się z przyczyn wyłącznie zależnych od Organizatora, Organizator niezwłocznie poinformuje o tym fakcie Uczestnika.
2. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego zamieszczenia na stronie internetowej <http://hackathon.plock.eu/>.
3. Organizator ma prawo zmiany postanowień Regulaminu. Zmiany wchodzi w życie od dnia ich zamieszczenia na stronie internetowej <http://hackathon.plock.eu/>.