
Regulamin wydarzenia

Hackathon Code4Poland - Brzeg, 23-24 listopada 2019

§1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin określa zasady konkursu pod nazwą "Code4Poland" (dalej: „Hackathon”).
2. Organizatorem Hackathonu jest firma Create WWW / CodeWear.co; ul. Piastowska 21F, 49-300 Brzeg, NIP: 747-169-05-68; tel. +48 661 115 910, adres e- mail: biuro@createwww.pl, strona internetowa: <https://createwww.pl> (dalej „Organizator”).
3. Hackathon rozpocznie się w dniu 23 listopada 2019 o godz. 10:00, a zakończy się w dniu 24 listopada 2019 do godz. 12:00.
4. Hackathon odbędzie się w Zespole Szkół Zawodowych nr 1 w Brzegu, ul. Słowiańska 18, 49-300 Brzeg.
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 wydarzenia (dalej: „Aplikacje”) są to: aplikacje mobilne lub aplikacje/ serwisy internetowe funkcjonujące w oparciu o informacje udostępnione uczestnikom przez Organizatora lub inne informacje publiczne Organizatora, dostępne do ponownego wykorzystania, zgodne z motywem przewodnim Hackathonu, promujące mobilność, bezpieczeństwo, przedsiębiorczość. Wydarzenie prowadzone jest z dziedzin nauki: informatyka oraz rolnictwo.
7. Udział w Hackathonie oznacza akceptację postanowień Regulaminu.

§2 ZASADY KONKURSU

1. Aktualna Agenda i Regulamin Hackathonu znajdują się na stronie internetowej <https://code4poland.pl>.
2. Uczestnictwo w Hackathonie jest dobrowolne i nieodpłatne.
3. Uczestnikiem Hackathonu może być pełnoletnia osoba fizyczna lub uczeń szkoły ponadpodstawowej pod opieką osoby pełnoletniej, nie prowadząca działalności gospodarczej w rozumieniu ustawy – Prawo Przedsiębiorców, 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 zespołach składających się od dwóch do czterech osób (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 czteroosobowy.

5. Warunkiem udziału w Hackathonie jest rejestracja poprzez formularz dostępny pod adresem: <https://code4poland.pl/rejestracja> do dnia 20 listopada 2019 r. do godz. 23:59. Zgłoszenie jest ważne po otrzymaniu od Organizatora potwierdzenia uczestnictwa na wskazany w formularzu adres e-mail.
6. Po terminie wskazanym w pkt. 5 Organizator może otworzyć drugą turę rejestracji, jeżeli 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 40 osób. O dopuszczeniu do udziału decyduje kolejność zgłoszeń.
8. W uzasadnionych przypadkach dopuszcza się zgłoszenie Zespołu lub Uczestnika w dniu rozpoczęcia Hackathonu w miejscu wskazanym w pkt. 4.
9. Uczestnicy przygotowują Aplikacje 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 z zakresie architektury i tworzenia aplikacji, środowisk programistycznych i zarządzania projektem;
 - d. miejsce do odpoczynku w postaci wydzielonej przestrzeni (chill-out) z leżakami;
 - e. dostęp do Danych.
11. Przed przedstawieniem Aplikacji do oceny, Uczestnicy deponują ją we wskazanym przez Organizatora otwartym zasobie cyfrowym (np. repozytorium GitHub, serwer FTP wskazany przez Organizatora) udzielając do niej wolnej licencji (np. CC BY-SA dla efektów niebędących programami komputerowymi, a Apache 2.0 dla programów komputerowych). Uczestnicy zobowiązują się do pozostawienia Aplikacji w repozytorium po zakończeniu Hackathonu.
12. Ocena Aplikacji zostanie przeprowadzona w dwóch etapach:
 - a. I etap - akceptacja pomysłu na Aplikację przez Jury na podstawie 1-minutowych prezentacji Uczestników;
 - b. II etap - ocena Aplikacji przez Jury na podstawie analizy tych prac oraz 5-minutowych prezentacji Uczestników.
13. Wytworzone w trakcie Hackathonu Aplikacje będą oceniane przez Jury składające się z Mentorów oraz innych osób wskazanych przez Organizatora (dalej „Jury”). Pracami Jury koordynuje Przewodniczący Jury.
14. Aplikacje będą oceniane według następujących kryteriów:
 - a. innowacyjność,
 - b. użyteczność społeczna (pro publico bono),
 - c. design i funkcjonalność,
 - d. potencjał biznesowy,
 - e. łatwość wdrożenia.

15. Każdy członek Jury będzie oceniał Aplikacje 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. 14.
16. W przypadku, gdy dwie lub więcej Aplikacji otrzyma równą ocenę końcową, decyduje głos Przewodniczącego Jury.
17. Nagrody zostaną przyznane za zdobycie I, II, III miejsca. O miejscu decyduje liczba punktów przyznanych przez Jury. Organizator ma prawo przyznać dodatkowe nagrody za zdobycie kolejnych miejsc lub indywidualne wyróżnienia.
18. Wręczenie nagród odbędzie się w dniu 24 listopada 2019 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 Aplikacji na wszystkich polach eksploatacji, w szczególności w celu ich wdrożenia, bez konieczności zapłaty wynagrodzenia Uczestnikom.
21. Nagrody, o których mowa w ust. 17 nie przekroczą wartości 2500 zł w przeliczeniu na jednego Uczestnika.

§3 DANE OSOBOWE

1. Administratorem danych osobowych Uczestników Hackathonu jest firma Create WWW, CodeWear.co; ul. Piastowska 21F, 49-300 Brzeg, NIP: 747-169-05-68; tel. +48 661 115 910, adres e-mail: biuro@createwww.pl, strona internetowa: <https://createwww.pl>
2. Administrator wyznaczył Inspektora ochrony danych, którym można się skontaktować poprzez e-mail: iod@createwww.pl albo telefonicznie tel. 733 415 555.
3. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane w celu organizacji i przeprowadzenia konkursu „Code4Poland”, na podstawie ich zgody.
4. Podanie danych przez Uczestników jest dobrowolne. Nie podanie danych będzie skutkowało brakiem możliwości wzięcia udziału w konkursie.
5. Dane osobowe Uczestników mogą zostać udostępnione wyłącznie podmiotom upoważnionym na podstawie przepisów prawa oraz podmiotom, którym zlecono usługi związane z przetwarzaniem danych osobowych.
6. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane przez okres niezbędny do realizacji wskazanego w §3 pkt. 3 celu, Hackathonu oraz przez okres, w jakim Organizator zobowiązany będzie przepisami prawa do archiwizacji materiałów z Hackathonu.
7. Uczestnicy posiadają prawo do: dostępu do danych osobowych, żądania sprostowania danych osobowych, żądania usunięcia danych osobowych, żądania ograniczenia przetwarzania danych osobowych, do przenoszenia danych osobowych oraz wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania gdy przetwarzanie danych ma miejsce na potrzeby marketingu bezpośredniego.
8. Dane osobowe Uczestników w postaci wizerunku będą przekazywane do państw trzecich (spoza Europejskiego Obszaru Gospodarczego), co do których Komisja Europejska wydała decyzję o

stwierdzeniu odpowiedniego stopnia ochrony danych osobowych. w takich przypadkach dane będą przekazywane zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa z zapewnieniem odpowiednich zabezpieczeń, na podstawie standardowych klauzul ochrony danych przyjętych przez Komisję Europejską. Uczestnik może uzyskać kopię danych osobowych przekazywanych do państwa trzeciego. Pozostałe dane osobowe nie będą przekazywane odbiorcy w państwie trzecim lub organizacji międzynarodowej.

9. Uczestnikowi przysługuje prawo do cofnięcia, w dowolnym momencie, zgody na przetwarzanie danych osobowych. Cofnięcie zgody nie ma wpływu na zgodność z prawem przetwarzania danych, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem. 10. Uczestnik ma prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych gdy uzna, że przetwarzanie danych osobowych narusza przepisy 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. U. UE. L. z 2016 r. Nr 119, str. 1 ze zm.).

§4 POZOSTAŁE KWESTIE

1. Uczestnikami Hackathonu nie mogą być pracownicy Organizatora, a także osoby, którym powierzono określone prace w związku z opracowaniem lub organizacją Hackathonu. Uczestnikami Hackathonu nie mogą być również najbliżsi członkowie rodzin osób, o których mowa w zdaniu poprzednim (tj. ich małżonkowie, dzieci, rodzice i rodzeństwo).
2. Organizator na podstawie Ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych przewiduje rozpowszechnianie wizerunku Uczestników, za ich zgodą, m.in. w postaci fotografii, katalogów, folderów, notatek prasowych, wystaw pokonkursowych, 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.
3. Zakazane jest przedstawienie do oceny Aplikacji:
 - 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 wykorzystanie Aplikacji przez Organizatora zgodnie z wolną licencją, na której zostały udostępnione zgodnie z §2 pkt. 12 Regulaminu;
 - b. sprzecznych z dobrymi obyczajami.
4. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu.
5. Uczestnicy są zobowiązani przestrzegać zasad bezpieczeństwa, przepisów BHP i PPOŻ. obowiązujących na terenie obiektu, w którym organizowany jest Hackathon.
6. 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.