

REGULAMIN HACKATHONU GUS
ShowMeData druga edycja
12-13 kwiecień 2019

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej „Regulaminem”, określa warunki oraz zasady, według których odbywać się będzie wydarzenie Hackathon ShowMeData druga edycja, realizowane w ramach umowy o dotację nr 825933-2018-PL-LITERACY pn. „Wsparcie działań w zakresie umiejętności statystycznych w obszarze współzawodnictwa, grywalizacji, e-learningu, Temat 1: Realizacja Europejskiego Konkursu Statystycznego w Polsce Temat 2: Adaptacja istniejących gier edukacyjnych wypełniających istniejące luki w obszarze wsparcia umiejętności statystycznych Temat 3: Opracowanie innowacyjnego cyfrowego produktu w celu uzupełnienia istniejących luk w obszarze grywalizacji, które wspierają umiejętności statystyczne- PL-2018-LITERACY”, w trakcie którego zostanie stworzony prototyp interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej– zwane dalej „Hackathonem”.
2. Organizatorem Hackathonu jest Główny Urząd Statystyczny w Warszawie, zwany dalej „Organizatorem”.
3. Hackathon odbędzie się w dniach 12-13 kwietnia 2019 r. w Głównym Urzędzie Statystycznym, adres: al. Niepodległości 208, 00-925 Warszawa.
4. Hackathon rozpocznie się nie wcześniej niż o godzinie 17:00. Przewidywany czas trwania Hackathonu wynosi 22 godziny. W przypadku wcześniejszego ukończenia prac przez wszystkich Uczestników, przedstawiciel Organizatora może podjąć decyzję o jego skróceniu.
5. Hackathon skierowany jest do osób posiadających pełną zdolność do czynności prawnych, zwanych dalej „Uczestnikami”. Organizator ogranicza możliwość uczestnictwa tylko dla tych osób, które ukończyły 18 lat.
6. Celem Hackathonu jest wyłonienie najlepszego, stworzonego podczas Hackathonu, prototypu interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej, w którym:
 - 1) zastosowany zostanie motyw przewodni Hackathonu - „Zobacz jak statystyka opisuje liczbami świat, który Cię otacza”;
 - 2) zastosowana zostanie technika rozpoznawania obrazu w połączeniu z prezentacją danych statystycznych z baz danych GUS i EUROSTATU. Prezentowane dane muszą dotyczyć Polski, a w przypadku co najmniej jednej zmiennej – krajów Unii Europejskiej;
 - 3) zastosowane zostaną elementy grywalizacji;
 - 4) zainteresuje młodzież w wieku 15 lat i więcej.
7. Informacje dotyczące Hackathonu dostępne są na stronie hackathon.stat.gov.pl.

ZASADY ZGŁASZANIA

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Uczestnicy biorą udział w Hackathonie wyłącznie w ramach stworzonych przez siebie Zespołów, liczących od 2 do 4 osób.
3. Uczestnicy nie mogą być przypisani do więcej niż jednego Zespołu.
4. Nie przewiduje się zdalnego udziału w Hackathonie.

5. Z udziału w Hackathonie wyłączeni są pracownicy jednostek służb statystyki publicznej, jurorzy, mentorzy oraz członkowie ich rodzin tj. ich małżonkowie, dzieci, rodzice i rodzeństwo.
6. Liczba Uczestników jest ograniczona. W przypadku zgłoszenia się dużej liczby Uczestników, decyduje kolejność zgłoszeń.
7. Zgłoszenie do udziału w Hackathonie jest równoznaczne z akceptacją postanowień Regulaminu.
8. Zgłoszenie do udziału w Hackathonie jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody na utrwalenie, wykorzystanie, rozpowszechnianie swojego wizerunku i głosu w materiałach foto, video i audio w celach promocyjnych Hackathonu przez 5 lat od zakończenia Hackathonu bez ograniczeń terytorialnych. Uczestnik za wyrażenie takiej zgody nie otrzyma wynagrodzenia.

REJESTRACJA UCZESTNIKÓW

1. Udział w Hackathonie należy zgłaszać za pomocą formularza rejestracyjnego znajdującego się na stronie hackathon.stat.gov.pl.
2. Rejestracja internetowa Uczestników Hackathonu w ramach stworzonych Zespołów trwa od dnia 27 marca 2019 r. od godz. 00.01 do dnia 10 kwietnia 2019 roku do godz. 23.59. Organizator dopuszcza możliwość rejestracji Uczestników w siedzibie GUS w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
3. Zespół rejestruje Kapitan Zespołu.
4. Formularz rejestracyjny zawiera następujące dane:
 - 1) imię i nazwisko Kapitana Zespołu oraz poszczególnych członków Zespołu zgłoszonych przez Kapitana Zespołu;
 - 2) adresy e-mail Kapitana Zespołu i poszczególnych członków Zespołu;
 - 3) numery telefonów kontaktowych do Kapitana Zespołu i poszczególnych członków Zespołu;
 - 4) nazwę Zespołu;
 - 5) informację o doświadczeniu w tworzeniu aplikacji;
 - 6) informację o doświadczeniu w tworzeniu aplikacji dla młodzieży;
 - 7) zainteresowanie udziałem w kolejnych Hackathonach Organizatora;
 - 8) źródło informacji o Hackathonie.
5. Każdy członek Zespołu jest zobowiązany do złożenia oświadczeń o:
 - 1) ukończeniu 18 lat;
 - 2) zapoznaniu się z treścią Regulaminu i akceptacją zawartych w nim warunków;
 - 3) zgodzie na przetwarzanie danych osobowych przez Organizatora w celu organizacji wydarzenia;
 - 4) zgodzie na utrwalenie, wykorzystanie, rozpowszechnianie swojego wizerunku i głosu w materiałach foto, video i audio w celach promocyjnych Hackathonu przez 5 lat od zakończenia Hackathonu bez ograniczeń terytorialnych;
 - 5) zgodności danych zawartych w formularzu rejestracyjnym ze stanem faktycznym;
 - 6) zapoznaniu się z klauzulą informacyjną o przetwarzaniu danych osobowych.

Brak złożenia oświadczeń uniemożliwia rejestrację.
6. Administratorem danych osobowych Uczestników Hackathonu jest Prezes Głównego Urzędu Statystycznego, z wyłączeniem procesu udzielania zamówień publicznych, gdzie Administratorem danych osobowych jest Dyrektor Generalny Głównego Urzędu Statystycznego.

7. W związku z realizacją wymogów 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)¹ (RODO), Administrator informuje o zasadach oraz o przysługujących Pani/Panu prawach związanych z przetwarzaniem Pani/Pana danych osobowych:

- 1) administratorem danych osobowych (dalej: „Administrator”) jest Prezes Głównego Urzędu Statystycznego, z wyłączeniem procesu udzielania zamówień publicznych, gdzie Administratorem danych osobowych jest Dyrektor Generalny Głównego Urzędu Statystycznego z siedzibą w Warszawie przy al. Niepodległości 208, 00 - 925 Warszawa;
- 2) w sprawach związanych z Pani/Pana danymi osobowymi proszę kontaktować się z Inspektorem Ochrony Danych, kontakt pisemny za pomocą poczty tradycyjnej na adres: IOD GUS, 00-925 Warszawa, al. Niepodległości 208; e-mail: IODGUS@stat.gov.pl;
- 3) dane osobowe zawarte w formularzu rejestracyjnym są przetwarzane na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a RODO, tj. na podstawie wyrażonej przez Uczestnika zgody na przetwarzanie danych osobowych w celu organizacji i prowadzenia procedur związanych z przeprowadzeniem Hackathonu, w tym upublicznienia jego wyników oraz na podstawie art. 6 ust. 1 lit. c RODO w celu wypełnienia obowiązku prawnego ciążącego na administratorze dotyczącego pobrania zaliczek na podatek dochodowy od nagród przekazanych laureatom (art. 41 ust. 4 ustawy z dnia 26 lipca 1991 roku o podatku dochodowym od osób fizycznych (Dz. U. z 2018 roku poz. 1509 z późn. zm.);
- 4) odbiorcą Pani/Pana danych osobowych będą upoważnieni pracownicy GUS oraz podmioty współpracujące, w tym dostawcy usług technicznych i organizacyjnych umożliwiających realizację Hackathonu oraz przechowywanie dotyczącej go dokumentacji, a także w związku z upublicznieniem jego wyników, w przypadku imienia i nazwiska, wizerunku, głosu, nieograniczony krąg odbiorców;
- 5) Pani/Pana dane osobowe będą przetwarzane przez czas trwania Hackathonu oraz przez okres, w jakim Organizator zobowiązany będzie przepisami prawa do przechowywania materiałów z Hackathonu, to jest przez okres 5 lat od jego zakończenia, zgodnie z przepisami ustawy o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach² oraz rozporządzenia w sprawie klasyfikowania i kwalifikowania dokumentacji, przekazywania materiałów archiwalnych³ i przepisów wewnętrznych administratora;
- 6) posiada Pani/Pan prawo dostępu do treści swoich danych, w tym prawo do uzyskania kopii tych danych; prawo do żądania sprostowania (poprawiania) danych osobowych – w przypadku, gdy dane są nieprawidłowe lub niekompletne; prawo do żądania usunięcia danych osobowych; prawo do żądania ograniczenia przetwarzania danych osobowych; prawo do przenoszenia danych osobowych; prawo do sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych, w tym profilowania; prawo do cofnięcia zgody na przetwarzanie danych osobowych;
- 7) ma Pan/Pani prawo wniesienia skargi, gdy uzna Pani/Pan, iż przetwarzanie danych osobowych Pani/Pana dotyczących narusza przepisy RODO do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych;

¹ Rozporządzenie 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 04.05.2016, str. 1, z późn. zm.)

² Ustawa z dnia 14 lipca 1983 r. o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach (Dz. U. z 2018 r. poz. 217 z późn. zm.)

³ Rozporządzenie Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego z dnia 20 października 2015 r. w sprawie klasyfikowania i kwalifikowania dokumentacji, przekazywania materiałów archiwalnych do archiwów państwowych i brakowania dokumentacji niearchiwalnej (Dz. U. z 2015 r. poz. 1743)

- 8) podanie przez Pana/Panią danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne do uczestnictwa w Hackathonie, konsekwencją niepodania danych osobowych będzie brak możliwości wzięcia udziału w Hackathonie;
- 9) Pani/Pana dane osobowe nie będą profilowane ani też nie będą podlegały zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji.
8. Organizator nie odpowiada za nieprawidłowo podane podczas rejestracji adresy e-mail oraz numery telefonów i w związku z tym za brak możliwości kontaktu z osobami zgłaszającymi się.
9. Zespołom przysługuje prawo do zastępstwa zarejestrowanych członków Zespołu do chwili rozpoczęcia Hackathonu.
10. Rejestracja Zespołu nie jest jednoznaczna z zakwalifikowaniem Zespołu do udziału w Hackathonie. Decyduje kolejność zgłoszeń.
11. Zakwalifikowane Zespoły w ramach rejestracji internetowej zostaną o tym poinformowane za pomocą wiadomości e-mail nie później niż 48 godzin przed rozpoczęciem Hackathonu. W przypadku rejestracji na miejscu - w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
12. Uczestnik jest zobowiązany do okazania przedstawicielowi Organizatora dokumentu ze zdjęciem w dniu rozpoczęcia Hackathonu oraz podpisania listy obecności w recepcji.

OBOWIĄZKI UCZESTNIKÓW

1. Uczestnicy Hackathonu korzystają z własnych zasobów sprzętowych oraz oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi.
2. Zgłoszony do oceny prototyp interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej musi być stworzony podczas Hackathonu i bazować na pracy własnej Uczestników.
3. Uczestnicy nie mogą tworzyć prototypów interaktywnych aplikacji webowej lub mobilnej sprzecznych z prawem, ogólnie przyjętymi zasadami etyki, wykorzystujących zakazane treści lub naruszających prawa osób trzecich.
4. Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, a w szczególności do przestrzegania postanowień Regulaminu oraz zaleceń porządkowych Organizatora. Uczestnicy mają obowiązek informowania służby ochrony o zauważonym zagrożeniu. W sytuacji zagrożenia i ogłoszenia ewakuacji budynku GUS uczestnicy zobowiązują się stosować do komunikatów Dźwiękowego Systemu Ostrzegania i służby ochrony Obiektu.
5. Uczestnicy odpowiadają za ewentualne szkody, jakie wyrządzili w miejscu organizacji Hackathonu, podczas jego trwania, w tym za stworzenie zagrożenia dla zdrowia i życia ludzkiego oraz za uszkodzenie składników mienia.
6. Zabrania się wnoszenia i posiadania przez Uczestników broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów, materiałów wybuchowych, wyrobów pirotechnicznych, materiałów pożarowo niebezpiecznych, napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych.
7. Osoby będące pod wpływem alkoholu lub środków odurzających oraz osoby stanowiące zagrożenie dla porządku publicznego mają zakaz wstępu na teren, w którym odbywa się Hackathon.
8. W przypadku naruszenia przez Uczestnika lub Zespół postanowień Regulaminu lub przepisów prawa powszechnie obowiązującego lub zaleceń porządkowych Organizatora,

podania nieprawdziwych danych, Organizatorowi przysługuje prawo dyskwalifikacji danego Uczestnika lub Zespołu z udziału w Hackathonie.

9. Uczestnik oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w Hackathonie. Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność z tego tytułu.

OBOWIĄZKI ORGANIZATORA

1. Organizator, w trakcie Hackathonu, zapewnia Uczestnikom:
 - 1) miejsce do pracy;
 - 2) dostęp do Internetu;
 - 3) zasilanie elektryczne,
 - 4) projektor multimedialny do prezentacji wyników prac;
 - 5) wydzieloną przestrzeń do wypoczynku;
 - 6) wyżywienie oraz napoje.
2. Podczas trwania Hackathonu Organizator zapewnia pomoc mentorów. Zespół może przyjechać z własnym mentorem.

ZAŁOŻENIA APLIKACJI

1. Prototyp interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej ma:
 - 1) zawierać motyw przewodni Hackathonu: „Zobacz jak statystyka opisuje liczbami świat, który Cię otacza”;
 - 2) wykorzystać technikę rozpoznawania obrazu w połączeniu z prezentacją danych statystycznych z baz danych GUS i EUROSTATU. Prezentowane dane muszą dotyczyć Polski, a w przypadku co najmniej jednej zmiennej – krajów Unii Europejskiej;
 - 3) zawierać elementy grywalizacji;
 - 4) zainteresować młodzież w wieku 15 lat i więcej.
2. Prototyp interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej obejmuje zarówno wersję programistyczną (program komputerowy) jak i elementy graficzne, interfejs oraz wszelkie inne elementy stworzonego w czasie Hackathonu prototypu interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej, w tym także dokumentację techniczną oraz kody źródłowe.
3. Prototyp interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej nie może wykorzystywać technologii Adobe Flash.
4. Zespoły mogą przygotować przed Hackathonem szkice ekranów przedstawiające koncepcyjne rzuty ekranów np. ekran logowania, grafik i materiałów pomocniczych (np. opisy funkcjonalne), które zostaną wykorzystane w procesie tworzenia prototypu interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej.
5. Po zakończeniu Hackathonu Zespoły zaprezentują swoje projekty, następnie Jury powołane przez Organizatora wybierze 3 najlepsze projekty za pomocą głosowania.
6. Ocenie podlegać będą:
 - 1) gotowość produktu w postaci działającego prototypu aplikacji;
 - 2) przydatność w dydaktyce, walory edukacyjne;
 - 3) adekwatność wykonania z uwzględnieniem zasad User Experience;
 - 4) innowacyjność pomysłu.
7. Maksymalna liczba możliwych do zdobycia punktów to 150. Kryteria oceny prototypu interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej wraz z punktacją zawarte są w załączniku nr 1 do Regulaminu.

JURY

1. W imieniu Organizatora, czynności związane z wyborem Jury będą wykonywali pracownicy Departamentu Edukacji i Komunikacji.
2. Prezes GUS wskazuje osoby do jury w tym Przewodniczącego Jury.
3. Jury będzie składało się od 4 do 8 osób.
4. Jury za pełnienie swojej funkcji nie otrzyma wynagrodzenia.
5. Do zadań Jury należy ocena prototypów aplikacji mobilnych lub webowych powstałych w trakcie Hackathonu i wybór laureatów Hackathonu.
6. Decyzje Jury mają charakter ostateczny.
7. Jury sporządza protokół z przebiegu swoich prac.

PARTNERZY

1. Organizator dopuszcza udział partnerów w Hackathonie.
2. Szczegółowe warunki udziału partnerów w Hackathonie zawarte są w Procedurze Wyboru Partnerów Hackathonu w załączniku nr 2 do Regulaminu.
3. Warunkiem udziału osób biorących udział w Procedurze Wyboru Partnerów Hackathonu jest podpisanie przez nie oświadczenia. Wzór oświadczenia zawarty jest w załączniku nr 3 do Regulaminu.
4. Warunkiem udziału partnerów w Hackathonie jest podpisanie z Organizatorem umowy partnerskiej, w której zostaną określone zasady współpracy między Stronami. Wzór umowy partnerskiej zawarty jest w załączniku nr 4 do Regulaminu.
5. Partnerzy mogą przyznać własne nagrody poza nagrodami przyznawanymi przez Organizatora. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.

WYBÓR LAUREATÓW

1. Zespoły zaprezentują prototypy interaktywnych aplikacji webowych lub mobilnych w kolejności wskazanej przez Jury.
2. Prezentacja prototypu interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej będzie trwała maksymalnie 5 minut, dla każdego Zespołu.
3. Organizator zastrzega sobie prawo nieprzyznania nagród w przypadku, gdy przedstawione prototypy interaktywnych aplikacji webowych lub mobilnych nie uzyskają minimum 80 punktów przyznanych według kryteriów określonych w Załączniku nr 1 do Regulaminu.
4. W przypadku uzyskania tej samej liczby punktów przez Zespoły, Przewodniczący Jury wskazuje zwycięzcę Hackathonu.

NAGRODY

1. Jury przyzna ufundowaną przez Organizatora nagrodę główną w wysokości 15.000 zł brutto (słownie: piętnaście tysięcy złotych) dla zwycięskiego Zespołu za wykonanie prototypu interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej powstałego podczas Hackathonu.
2. Jury przyzna ufundowaną przez Organizatora nagrodę za II miejsce w wysokości 9.000 zł brutto (słownie: dziewięć tysięcy złotych) dla jednego Zespołu za wykonanie prototypu interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej powstałego podczas Hackathonu.
3. Jury przyzna ufundowaną przez Organizatora nagrodę za III miejsce w wysokości 6.000 zł brutto (słownie: sześć tysięcy złotych) dla jednego Zespołu za wykonanie prototypu interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej powstałego podczas Hackathonu.
4. Nagrodę główną zdobywa Zespół, którego prototyp interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej otrzyma największą liczbę punktów przyznanych według kryteriów określonych w Załączniku nr 1 do Regulaminu.
5. Nagrodę za II i III miejsce zdobywają Zespoły, których prototypy interaktywnych aplikacji webowych lub mobilnych otrzymają drugą i trzecią lokatę pod względem zebranej liczby punktów.
6. Warunkiem wypłaty **nagrody głównej** jest:
 - 1) przekazanie Organizatorowi prototypu interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej wraz z dokumentacją techniczną w języku polskim i angielskim zawierającą: opis architektury aplikacji, instrukcję dla administratora i użytkownika, specyfikację użytego środowiska programistycznego (zewnętrznych bibliotek i innych zasobów, z których aplikacji korzysta), a także kodów źródłowych wraz z komentarzami w języku polskim i angielskim opisujących wszystkie zmienne i funkcje. Przekazanie kodów źródłowych może nastąpić poprzez wykorzystanie publicznego repozytorium typu GitHub, Bitbucket lub podobnego. Organizator pozostawia dowolność w tej kwestii Zespołowi;
 - 2) dostarczenie Organizatorowi w ciągu 2 dni roboczych od dnia zakończenia Hackathonu przez każdego członka Zespołu przed podpisaniem umowy przeniesienia autorskich praw majątkowych i zezwolenia na wykonywanie zależnych praw autorskich do zwycięskiego prototypu interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej, dokumentów niezbędnych do zawarcia umowy wraz z pisemną informacją o podziale nagrody na poszczególnych członków Zespołu;
 - 3) podpisanie przez każdego członka Zespołu umowy przeniesienia na Organizatora autorskich praw majątkowych i zezwolenia na wykonywanie zależnych praw autorskich do zwycięskiego prototypu interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej na wszystkich polach eksploatacji zgodnie z załącznikiem nr 5 do Regulaminu;
 - 4) dostarczenie osobiście lub pocztą tradycyjną podpisanej umowy w terminie do 5 dni roboczych od jej otrzymania. Wszelkie koszty związane z dostarczeniem podpisanej umowy ponoszą członkowie Zespołu.

Nieprzekazanie zwycięskiego prototypu aplikacji webowej lub mobilnej wraz z dokumentacją i kodami źródłowymi, niedostarczenie dokumentów niezbędnych do zawarcia umowy wraz z pisemną informacją o podziale nagrody na poszczególnych członków Zespołu w powyższym terminie, brak podpisania umowy przez każdego członka Zespołu lub brak dostarczenia umowy w powyższym terminie, jest równoznaczne z rezygnacją z zawarcia umowy i ze zrzeczeniem się nagrody.

7. Warunkiem wypłaty nagrody pieniężnej w przypadku Zespołu, który zajął II miejsce jest:

- 1) przekazanie Organizatorowi prototypu interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej wraz z dokumentacją techniczną w języku polskim i angielskim zawierającą: opis architektury aplikacji, instrukcję dla administratora i użytkownika, specyfikację użytego środowiska programistycznego (zewnętrznych bibliotek i innych zasobów, z których aplikacji korzysta), a także kodów źródłowych wraz z komentarzami w języku polskim i angielskim opisującymi wszystkie zmienne i funkcje. Przekazanie kodów źródłowych może nastąpić poprzez wykorzystanie publicznego repozytorium typu GitHub, Bitbucket lub podobnego. Organizator pozostawia dowolność w tej kwestii Zespołowi.
- 2) dostarczenie do siedziby Organizatora w ciągu 2 dni roboczych od zakończenia Hackathonu przez każdego członka Zespołu, który zajął II miejsce przed podpisaniem umowy przeniesienia autorskich praw majątkowych i zezwolenia na wykonywanie zależnych praw autorskich do prototypu interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej, dokumentów niezbędnych do zawarcia umowy wraz z pisemną informacją o podziale nagrody na poszczególnych członków Zespołu;
- 3) podpisanie umowy przeniesienia na Organizatora autorskich praw majątkowych i zezwolenia na wykonywanie praw zależnych do prototypu interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej na wszystkich polach eksploatacji zgodnie z załącznikiem nr 6 do Regulaminu;
- 4) dostarczenie osobiście lub pocztą tradycyjną podpisanej umowy w terminie do 5 dni roboczych od jej otrzymania. Wszelkie koszty związane z dostarczeniem podpisanej umowy ponoszą członkowie Zespołu.

Nieprzekazanie prototypu aplikacji webowej lub mobilnej, wraz z dokumentacją i kodami źródłowymi, niedostarczenie dokumentów niezbędnych do zawarcia umowy wraz z pisemną informacją o podziale nagrody na poszczególnych członków Zespołu w powyższym terminie, brak podpisania umowy przez każdego członka Zespołu lub brak dostarczenia umowy w powyższym terminie, jest równoznaczne z rezygnacją z zawarcia umowy i ze zrzeczeniem się nagrody.

8. Warunkiem wypłaty nagrody pieniężnej w przypadku Zespołu, który zajął III miejsce jest:

- 1) przekazanie Organizatorowi prototypu interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej wraz z dokumentacją techniczną w języku polskim i angielskim zawierającą: opis architektury aplikacji, instrukcję dla administratora i użytkownika, specyfikację użytego środowiska programistycznego (zewnętrznych bibliotek i innych zasobów, z których aplikacji korzysta), a także kodów źródłowych wraz z komentarzami w języku polskim i angielskim opisujących wszystkie zmienne i funkcje. Przekazanie kodów źródłowych może nastąpić poprzez wykorzystanie publicznego repozytorium typu GitHub, Bitbucket lub podobnego. Organizator pozostawia dowolność w tej kwestii Zespołowi;
- 2) dostarczenie Organizatorowi w ciągu 2 dni roboczych od zakończenia Hackathonu przez każdego członka Zespołu przed podpisaniem umowy przeniesienia autorskich praw majątkowych i zezwolenia na wykonywanie zależnych praw autorskich do prototypu interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej, który zajął III miejsce, dokumentów niezbędnych do zawarcia umowy wraz z pisemną informacją o podziale nagrody na poszczególnych członków Zespołu;
- 3) podpisanie umowy przeniesienia na Organizatora autorskich praw majątkowych i praw zależnych do prototypu interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej na wszystkich polach eksploatacji zgodnie z załącznikiem nr 7 do Regulaminu;
- 4) dostarczenie osobiście lub pocztą tradycyjną podpisanej umowy w terminie do 5 dni roboczych od jej otrzymania. Wszelkie koszty związane z dostarczeniem podpisanej umowy ponoszą członkowie Zespołu.

Nieprzekazanie prototypu aplikacji mobilnej lub webowej, wraz z dokumentacją i kodami źródłowymi, niedostarczenie dokumentów niezbędnych do zawarcia umowy wraz z pisemną informacją o podziale nagrody na poszczególnych członków Zespołu w powyższym terminie, brak podpisania umowy przez każdego członka Zespołu lub brak dostarczenia umowy w powyższym terminie, jest równoznaczne z rezygnacją z zawarcia umowy i ze zrzeczeniem się nagrody.

9. Nagrody pieniężne, o których mowa w ust. 6, 7 i 8 będą wypłacone w walucie polskiej — (złoty). Organizator wypłaci nagrody w częściach określonych przez członków Zespołu na konta wskazane przez członków Zespołów. Nagrody zostaną wypłacone po potrąceniu należnych podatków.
10. Nagrody, o których mowa w ust. 6, 7 i 8, stanowią wynagrodzenie za wykonanie prototypu aplikacji webowej lub mobilnej oraz przeniesienie na Organizatora autorskich praw majątkowych oraz zezwolenia na wykonywanie zależnych praw autorskich do prototypu interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej– zwycięskiej i za II i III miejsce.
11. Członkowie zwycięskiego Zespołu i Zespołów, które otrzymały nagrodę za II i III miejsce nie mogą żądać wymiany otrzymanej nagrody na inną.

PRAWA AUTORSKIE

1. Uczestnicy udzielają Organizatorowi gwarancji, że zrealizowane podczas Hackathonu prototypy interaktywnych aplikacji webowych lub mobilnych są ich autorstwa oraz że nie naruszają jakichkolwiek praw osób czy podmiotów trzecich i ponoszą wszelką odpowiedzialność z tego tytułu.
2. Uczestnik jest odpowiedzialny względem Organizatora za wszelkie wady prawne prototypu interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające z naruszenia praw autorskich i innych praw osób trzecich. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, uczestnik zobowiązuje się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zapewnia sobie prawo zmiany terminu Hackathonu bądź jego odwołania w przypadku zdarzeń od niego niezależnych, o czym niezwłocznie poinformuje Uczestników. Uczestnikom nie przysługują z tego tytułu żadne roszczenia.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zakłócenia w pracy systemów teleinformatycznych wspierających prowadzenie Hackathonu, wywołane działaniem siły wyższej, awarią sprzętu lub niedozwoloną ingerencją osób trzecich lub innych Uczestników.
3. Organizator zastrzega sobie prawo przerwania Hackathonu z przyczyn technicznych, prawnych lub naruszenia bezpieczeństwa środowiska informatycznego w wyniku dokonania lub próby cyberataku na środowisko informatyczne Organizatora.
4. Przez dni robocze rozumie się dni od poniedziałku do piątku, z wyłączeniem dni ustawowo wolnych od pracy oraz dni wolnych od pracy u Organizatora.
5. Organizator zapewnia sobie prawo do zmiany postanowień Regulaminu.
6. Organizator nie zwraca kosztów zakwaterowania i przejazdu Uczestników.
7. Organizator nie zapewnia nadzoru nad mieniem uczestników ani nad innymi przedmiotami używanymi w trakcie tworzenia prototypów interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej.