

# REGULAMIN HACKATHONU DANYCH PUBLICZNYCH

## "Nowa Strona Danych"

### I. Wstęp

1. Regulamin określa warunki, tryb zgłoszenia i zasady, zgodnie z którymi odbywać się będzie wydarzenie pod nazwą „Hackathon danych publicznych. Nowa Strona Danych” (zwany dalej „Hackathonem”).
2. Organizatorem Hackathonu jest Ministerstwo Cyfryzacji, z siedzibą w Warszawie, ul. Królewska 27, NIP: 5213621697, REGON: 145881488.
3. Wykonawcą Hackathonu jest Fundacja TechSoup z siedzibą w Warszawie, ul. Bracka 25, 00-028 Warszawa, KRS 0000327333, REGON 141792374, NIP 7010177399.
4. Podwykonawcą Hackathonu jest Fundacja Centrum Cyfrowe z siedzibą w Warszawie, ul. Chmielna 24/2, 00-020 Warszawa, KRS 0000581817, REGON 362801136, NIP 5252633078.
5. Hackathon odbędzie się w dniach 27-28 października 2018r., w „Marzyciele i Rzemieślnicy. Dom Innowacji Społecznych”, ul. Bracka 25, III piętro, 00-028 Warszawa.

### I. Zasady i warunki udziału

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. W Hackathonie nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora, Sponsorów oraz Wykonawcy, ich małżonkowie, rodzice, dziadkowie, dzieci, wnuki, prawnuki i rodzeństwo pracowników Organizatora, Sponsorów lub Wykonawcy.
3. Uczestnicy i Uczestniczki podczas Hackathonu tworzą prototypy rozwiązań technologicznych mających na celu zwiększenie użyteczności portalu dane.gov.pl, otwarcie go na potrzeby odbiorców i stworzenie nowych funkcjonalności portalu (zwane dalej „Projektami”).
4. Technologia wykonania Projektu jest dowolna, jednakże projekty wymagające integracji z back-endem portalu dane.gov.pl muszą być zaprogramowane w języku Python.
5. Warunkiem wzięcia udziału w klasyfikacji konkursowej jest korzystanie z otwartego oprogramowania umożliwiającego udzielenie Organizatorowi licencji Creative Commons CC BY-SA 4.0 (Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe) w zakresie utworów niebędących oprogramowaniem i licencji MIT w zakresie utworów będących oprogramowaniem (patrz pkt VIII.4-5 Regulaminu).
6. Do udziału w Hackathonie niezbędna jest akceptacja niniejszego regulaminu.
7. Prace w trakcie Hackathonu będą prowadzone w zespołach od 2 do 5 osób.
8. Uczestnicy/ Uczestniczki nie mogą tworzyć Projektów sprzecznych z prawem, wykorzystujących zakazane treści lub naruszających prawa osób trzecich.

### III. Zasady zgłoszenia

1. Rejestracja do udziału w Hackathonie „Nowa Strona Danych” odbywa się przez stronę <http://www.hackathon.gov.pl/>
2. Rejestracji można dokonywać od 19.09.2018 od godz. 15:00 do 11.10.2018 do godziny 24:00.
3. Udział w Hackathonie zgłaszać mogą osoby fizyczne - pojedynczo lub w zespołach, za pośrednictwem strony internetowej [www.hackathon.gov.pl](http://www.hackathon.gov.pl).
4. Uczestnikami/Uczestniczkami Hackathonu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych.
5. W przypadku zgłaszania się osób fizycznych pojedynczo, Organizator zastrzega sobie prawo łączenia ich w zespoły lub dołączania do zgłoszonych zespołów w porozumieniu z członkami zespołów.
6. Uczestnicy/Uczestniczki łączeni lub dołączani są do zespołów na podstawie kwalifikacji zawartych w formularzu.
7. Zgłoszenie zawierać będzie następujące dane:
  - a. Imię i nazwisko Uczestnika/Uczestniczki, a w przypadku zgłoszenia zespołu – imiona i nazwiska wszystkich jego członków/członkiń,
  - b. Określenie zgłoszenia jako indywidualnego lub zespołowego (w tym podanie nazwy zespołu),
  - c. Adres e-mail,
  - d. Numer telefonu,
  - e. Opis pomysłu na projekt hackathonowy,
  - f. Sektor/branża, w której pracuje Uczestnik/ Uczestniczka,
  - g. Opis doświadczenia Uczestnika/ Uczestniczki, które zamierza wykorzystać w pracy podczas Hackathonu, w tym przykładowego projektu i linki do wykonanych prac,
  - h. Opcjonalnie: Link do profilu na portalu twitter lub innych profili wybranych przez Uczestnika/ Uczestniczkę.
8. Zgłoszenie Uczestników/ Uczestniczek Hackathonu następuje poprzez wypełnienie formularza rejestracyjnego on-line udostępnionego na stronie: [www.hackathon.gov.pl](http://www.hackathon.gov.pl).
9. Wypełnienie i przesłanie formularza rejestracyjnego wymaga akceptacji niniejszego Regulaminu.
10. Wysłanie formularza nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem się do udziału w Hackathonie.
11. O zakwalifikowaniu do udziału w Hackathonie decyduje Organizator.
12. Decyzja o przyjęciu na Hackathon podejmowana jest na podstawie informacji zawartych w zgłoszeniu i ma charakter ostateczny.
13. Organizator dokonując wyboru zgłoszeń będzie oceniać zgłoszone pomysły zespołów lub doświadczenie indywidualnych Uczestników/ Uczestniczek z uwzględnieniem pożądanej różnorodności i multidyscyplinarności całej grupy Uczestników/ Uczestniczek.
14. Wszystkie zarejestrowane osoby otrzymają decyzję o zakwalifikowaniu lub braku zakwalifikowania do udziału drogą mailową, nie później niż na 7 dni przed rozpoczęciem Hackathonu na adres e-mailowy podany w formularzu rejestracyjnym.

15. Udział w Hackatonie jest nieodpłatny, dobrowolny. Organizator nie pokrywa i nie zwraca kosztów udziału w Hackatonie, ani kosztów dojazdu oraz zakwaterowania.
16. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy zagubione oraz skradzione podczas wydarzenia.
17. Jest możliwy zdalny udział w Hackatonie, przy czym co najmniej jedna osoba z zespołu musi być obecna na miejscu.

#### **IV. Przebieg Hackathonu**

1. Hackathon rozpocznie się dnia 27 października 2018 r. o godzinie 9.00, a zakończy się dnia 28 października 2018 r. około godziny 21.00.
2. Szczegółowy program Hackathonu zostanie opublikowany na stronie internetowej [www.hackathon.gov.pl](http://www.hackathon.gov.pl) w terminie do 20 października 2018 r.
3. Zakwalifikowani Uczestnicy/Uczestniczki rejestrują swój udział wpisując się na listę obecności pierwszego dnia Hackathonu. Uczestnicy/Uczestniczki zobowiązani są do okazania dokumentu tożsamości podczas rejestracji swojej obecności (udziału) w Hackatonie w lokalizacji wydarzenia.
4. Uczestnikom/Uczestniczkom zapewnia się:
  - a. dostęp do baz i zasobów danych poprzez API serwisu [dane.gov.pl](http://dane.gov.pl),
  - b. dostęp do internetu za pomocą zabezpieczonej sieci bezprzewodowej Wi-Fi,
  - c. zasilanie elektryczne,
  - d. projektor multimedialny wraz z komputerem i niezbędnym oprogramowaniem przeznaczone do prezentacji Projektów,
  - e. dostęp do informacji organizacyjnych w trakcie trwania Hackatonu,
  - f. catering (dwa ciepłe posiłki dziennie, stały dostęp do kawy i napojów, przekąski).
5. W pozostałym zakresie Uczestnicy/Uczestniczki zobowiązani są korzystać z własnych zasobów, w szczególności oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi oraz sprzętu.
6. Zgłoszony do oceny Projekt musi bazować na pracy własnej Uczestników/Uczestniczek.

#### **V. Konkurs i nagrody**

1. W ramach Hackathonu prowadzony będzie konkurs na stworzenie najlepszych Projektów.
2. Najlepsze prace konkursowe zostaną nagrodzone według oceny komisji konkursowej/Jury.
3. Organizator przekaze najlepszym zespołom nagrody pieniężne o łącznej wysokości 33.880 zł (pula nagród po odliczeniu podatku VAT)
4. Należny podatek od nagród odprowadzi Wykonawca.
5. Organizator zastrzega sobie prawo przyznania nagród ex aequo i podziału łącznej puli nagród w zależności od liczby zespołów, które zostały wyróżnione.
6. W przypadku przyznania 3 nagród Organizator podzieli pulę nagród następująco:
  - a. 17.170 złotych brutto na zespół - za pierwsze miejsce;
  - b. 10.110 złotych brutto na zespół - za drugie miejsce;
  - c. 6.600 złotych brutto na zespół - za trzecie miejsce.
7. Odbiór nagród poprzedzony będzie podpisaniem protokołu zdawczo-odbiorczego każdego ze zwycięskich projektów.

8. Organizator może przyznać inne nagrody poza nagrodami głównymi w postaci wyróżnień.

## **VI. Komisja konkursowa**

1. Organizator powoła Komisję konkursową/Jury, w skład której wejdą przedstawiciele Organizatora oraz eksperci zewnętrzni.
2. Do zadań Komisji należy w szczególności wybór laureatów Hackathonu oraz podjęcie decyzji o podziale nagród i przyznaniu ewentualnych wyróżnień.
3. Decyzje Komisji mają charakter ostateczny.

## **VII. Wybór laureatów**

1. Po ukończeniu pracy Uczestnicy/ Uczestniczki prezentują Projekt przed Komisją Konkursową.
2. Uczestnicy/Uczestniczki prezentują Projekty w kolejności wskazanej przez Wykonawcę na podstawie losowania.
3. Kryteria oceny zostaną opublikowane nie później niż 5 dni przed rozpoczęciem Hackathonu.
4. W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego Projektu, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie, Komisja zastrzega sobie prawo do weryfikacji powstania Projektu.
5. Wyniki Hackathonu zostaną ogłoszone podczas prezentacji Projektów, a także opublikowane na [www.hackathon.gov.pl](http://www.hackathon.gov.pl) w dniu 28 października 2018.

## **VIII. Prawa autorskie**

1. Uczestnicy/ Uczestniczki gwarantują, że zrealizowane podczas Hackathonu projekty będą ich autorstwa lub współautorstwa (w przypadku pracy zespołowej) i nie będą naruszać jakichkolwiek praw osób trzecich.
2. Uczestnicy/ Uczestniczki udzielają Organizatorowi i Wykonawcy zgody na wykorzystanie wszelkich fotografii ukazujących Projekty, które zostały stworzone w trakcie trwania Hackathonu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych, w tym na stronach [www](http://www) Organizatora.
3. Uczestnicy/ Uczestniczki są odpowiedzialni względem Organizatora za wszelkie wady prawne współtworzonego przez siebie Projektu, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające naruszenia praw autorskich i innych praw osób trzecich. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, Uczestnicy/ Uczestniczki zobowiązują się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń.
4. Z chwilą przekazania Projektów Organizatorowi do oceny przez Komisję Konkursową Uczestnicy/ Uczestniczki, udzielają na swoje Projekty licencji Creative Commons CC BY-SA 4.0 (Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe) w zakresie utworów niebędących oprogramowaniem.
5. Z chwilą przekazania Projektów Organizatorowi do oceny przez Komisję Konkursową Uczestnicy/ Uczestniczki, udzielają na swoje Projekty będące oprogramowaniem licencji MIT.

6. Organizator na bazie licencji, o których mowa w pkt 4 i 5, planuje wdrożenie wybranych zaprojektowanych rozwiązań. Jednakże w przypadku niewdrożenia Projektu Uczestnikom/ Uczestniczkom będącym jego autorami nie przysługują wobec Organizatora żadne roszczenia.
7. Uczestnicy/ Uczestniczki mają obowiązek dopełnić swoich zobowiązań wynikających z licencji przez zamieszczenie noty licencyjnej w kodzie o następującej treści stanowiącej Załącznik nr 1 i 2 lub 3 do Regulaminu.

## **IX. Dane osobowe**

1. Administratorem danych osobowych przekazanych przez Uczestników/Uczestniczki drugiej edycji Hackathonu danych publicznych w ramach Projektu „Otwarte dane – dostęp, standard, edukacja” w ramach Działania 2.3 Cyfrowa dostępność i użyteczność informacji sektora publicznego w ramach Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa, poddziałania 2.3.1 „Cyfrowe udostępnienie informacji sektora publicznego ze źródeł administracyjnych i zasobów nauki” II Osi Priorytetowej Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014 -2020, jest minister właściwy do spraw rozwoju regionalnego pełniący funkcję Instytucji Zarządzającej dla Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020, mający siedzibę przy ul. Wspólnej 2/4, 00-926 Warszawa.
2. Przetwarzanie przekazanych danych osobowych jest zgodne z prawem i spełnia warunki, o których mowa art. 6 ust. 1 lit. c oraz art. 9 ust. 2 lit. g 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) „RODO” – dane osobowe są niezbędne dla realizacji Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020 (POPC) na podstawie:
  - 1) w odniesieniu do zbioru „Program Operacyjny Polska Cyfrowa”:
    - a) rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 1303/2013 z dnia 17 grudnia 2013 r. ustanawiającego wspólne przepisy dotyczące Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Europejskiego Funduszu Społecznego, Funduszu Spójności, Europejskiego Funduszu Rolnego na rzecz Rozwoju Obszarów Wiejskich oraz Europejskiego Funduszu Morskiego i Rybackiego oraz ustanawiającego przepisy ogólne dotyczące Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Europejskiego Funduszu Społecznego, Funduszu Spójności i Europejskiego Funduszu Morskiego i Rybackiego oraz uchylającego rozporządzenie Rady (WE) nr 1083/2006 (Dz. Urz. UE L 347 z 20.12.2013, str. 320, z późn. zm.),
    - b) rozporządzenia wykonawczego Komisji (UE) nr 1011/2014 z dnia 22 września 2014 r. ustanawiającego szczegółowe przepisy wykonawcze do rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 1303/2013 w odniesieniu do wzorów służących do przekazywania Komisji określonych informacji oraz szczegółowe przepisy dotyczące wymiany informacji między beneficjentami a instytucjami zarządzającymi, certyfikującymi, audytowymi i pośredniczącymi (Dz. Urz. UE L 286 z 30.09.2014, str. 1),

- c) ustawy z dnia 11 lipca 2014 r. o zasadach realizacji programów w zakresie polityki spójności finansowanych w perspektywie finansowej 2014–2020 (Dz. U. z 2018 r. poz. 1431);
- 1) w odniesieniu do zbioru „Centralny system teleinformatyczny wspierający realizację programów operacyjnych”:
    - a) rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 1303/2013 z dnia 17 grudnia 2013 r. ustanawiającego wspólne przepisy dotyczące Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Europejskiego Funduszu Społecznego, Funduszu Spójności, Europejskiego Funduszu Rolnego na rzecz Rozwoju Obszarów Wiejskich oraz Europejskiego Funduszu Morskiego i Rybackiego oraz ustanawiającego przepisy ogólne dotyczące Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Europejskiego Funduszu Społecznego, Funduszu Spójności i Europejskiego Funduszu Morskiego i Rybackiego oraz uchylającego rozporządzenie Rady (WE) nr 1083/2006,
    - b) ustawy z dnia 11 lipca 2014 r. o zasadach realizacji programów w zakresie polityki spójności finansowanych w perspektywie finansowej 2014–2020 (Dz. U. z 2017 r. poz. 1460, z późn. zm.),
    - c) rozporządzenia wykonawczego Komisji (UE) nr 1011/2014 z dnia 22 września 2014 r. ustanawiającego szczegółowe przepisy wykonawcze do rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 1303/2013 w odniesieniu do wzorów służących do przekazywania Komisji określonych informacji oraz szczegółowe przepisy dotyczące wymiany informacji między beneficjentami a instytucjami zarządzającymi, certyfikującymi, audytowymi i pośredniczącymi (Dz. Urz. UE L 286 z 30.09.2014, str. 1).
  3. Przekazane dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie w celu realizacji projektu, w szczególności w celu organizacji Hackathonu, prezentacji Projektów, wydania przyznanych Nagród, potwierdzenia kwalifikowalności wydatków, udzielenia wsparcia, monitoringu, ewaluacji, kontroli, audytu i sprawozdawczości oraz działań informacyjno-promocyjnych w ramach POPC.
  4. Przekazane dane osobowe zostały powierzone do przetwarzania Instytucji Pośredniczącej tj. Centrum Projektów Polska Cyfrowa ul. Spokojna 13a, 01-044 Warszawa, beneficjentowi projektu, tj. Ministrowi Cyfryzacji, oraz podmiotom, które na zlecenie beneficjenta uczestniczą w realizacji projektu.
  5. Przekazane dane osobowe mogą zostać przekazane podmiotom realizującym badania ewaluacyjne na zlecenie Instytucji Zarządzającej, Instytucji Pośredniczącej lub beneficjenta. Przekazane dane osobowe mogą zostać również powierzone specjalistycznym firmom, realizującym na zlecenie Instytucji Zarządzającej, Instytucji Pośredniczącej oraz beneficjenta kontrole i audyt w ramach POPC.
  6. Podanie danych jest warunkiem koniecznym udziału w drugiej edycji Hackathonu danych publicznych, a odmowa ich podania jest równoznaczna z brakiem możliwości udziału w drugiej edycji Hackathonu danych publicznych.
  7. Przekazane dane osobowe nie będą poddawane zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji.

8. Przekazane dane osobowe będą przechowywane do czasu rozliczenia Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014 -2020 oraz zakończenia archiwizowania dokumentacji.
9. Z Inspektorem Ochrony Danych można skontaktować się wysyłając wiadomość na adres poczty elektronicznej: [iod@miir.gov.pl](mailto:iod@miir.gov.pl).
10. Osoba, której przekazane dane dotyczą, ma prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego, którym jest Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych oraz prawo dostępu do treści swoich danych i ich sprostowania.
11. Uczestnik/Uczestniczka wyraża zgodę na wykorzystanie plików Cookies do czynności pobierania danych, które będą wymagały wykorzystania tego mechanizmu. Cookies są informacją na komputerze Uczestnika/Uczestniczki i umożliwiają identyfikację komputera.

## **X. Postanowienia końcowe**

1. Regulamin Hackathonu będzie dostępny od momentu rozpoczęcia rekrutacji Uczestników/ Uczestniczek na stronie internetowej [www.hackathon.gov.pl](http://www.hackathon.gov.pl).
2. Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania go na stronie [www.hackathon.gov.pl](http://www.hackathon.gov.pl).
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.
4. Zmiany dokonane w Regulaminie wchodzi w życie w momencie opublikowania zmienionego Regulaminu na stronie internetowej [www.hackathon.gov.pl](http://www.hackathon.gov.pl)
5. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu.
6. W przypadku odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu Organizator lub Wykonawca nie ponosi żadnej odpowiedzialności za szkody, jakie poniosły z tego tytułu osoby, które zgłosiły swój udział w Hackathonie.
1. Zgłaszając udział w Hackathonie i biorąc w nim udział Uczestnik/ Uczestniczka zobowiązuje się do stosowania Regulaminu, zrzekając się wszelkich roszczeń wobec Organizatora i Wykonawcy.
2. Naruszenie przez Uczestników/ Uczestniczki Hackathonu któregokolwiek z postanowień Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, naruszenie przepisów prawa lub ogólnie przyjętych zasad życia społecznego, w związku z uczestnictwem w Hackathonie, upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika/ Uczestniczki z Hackathonu wraz z utratą prawa do nagrody.
3. Organizator nie jest odpowiedzialny za zapewnienie bezpieczeństwa urządzeń stanowiących własność Uczestników/ Uczestniczek. Uczestnicy/ Uczestniczki biorą pełną odpowiedzialność za swoją własność (w tym sprzęt komputerowy) i sami są zobligowani do jej pilnowania. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione bez opieki oraz za ewentualne straty.
4. Uczestnik/ Uczestniczka oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł/a uczestniczyć w Hackathonie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.
5. Uczestnik/ Uczestniczka odpowiada za szkody, jakie wyrządził/a w obiekcie organizacji wydarzenia.

## **ZAŁĄCZNIK NR 1 TREŚĆ NOTY LICENCYJNEJ CC BY-SA 4.0**

[autor], CC BY-SA 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pl>)

## **ZAŁĄCZNIK NR 2 TREŚĆ NOTY LICENCYJNEJ MIT**

Copyright <ROK> <nazwiska autorów>

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

The Software Is Provided "As Is", Without Warranty Of Any Kind, Express Or Implied, Including But Not Limited To The Warranties Of Merchantability, Fitness For A Particular Purpose And Noninfringement. In No Event Shall The Authors Or Copyright Holders Be Liable For Any Claim, Damages Or Other Liability, Whether In An Action Of Contract, Tort Or Otherwise, Arising From, Out Of Or In Connection With The Software Or The Use Or Other Dealings In The Software.