

## **REGULAMIN HACKATHONU "#OtwarteDane**

### **I. Wstęp**

Zwroty rozpoczynające się w Regulaminie i jego załącznikach od wielkiej litery należy rozumieć w sposób zdefiniowany poniżej:

1. Organizator - Ministerstwo Cyfryzacji, z siedzibą w Warszawie, ul. Królewska 27, NIP: 5213621697, REGON: 145881488;
2. Projekt – aplikacja, wykorzystująca otwarte dane publiczne, udostępniane przez API na portalu dane.gov.pl;
3. Regulamin - niniejszy regulamin, który określa warunki, tryb zgłoszenia i zasady, zgodnie z którymi odbywać się będzie wydarzenie pod nazwą „Hackathon #OtwarteDane”;
4. Uczestnik/Uczestniczka – pełnoletnia osoba fizyczna, która dokonała prawidłowej rejestracji do udziału w Hackathonie i otrzymała potwierdzenie swojego udziału w postaci zaproszenia przesłanego przez Organizatora lub Wykonawcę;
5. Wydarzenie lub Hackathon - wydarzenie „Hackathon #OtwarteDane” w formie hackathonu, odbywające się w dniach od 15 do 22 czerwca 2019, w tym w dniach 15 oraz 22 czerwca 2019 w siedzibie Naukowej i Akademickiej Sieci Komputerowej Państwowego Instytutu Badawczego, przy ul. Kolskiej 12 w Warszawie (01-045) oraz Centrum Projektów Polska Cyfrowa ul. Spokojna 13A w Warszawie (01-044);
6. Wykonawca - PROIDEA Sp. z o. o., z siedzibą w Krakowie (30-651), ul. Łabędzia 9, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Przedsiębiorców pod numerem KRS 0000448243, posiadająca numer REGON 122769022 i NIP 6793088842.

### **II. Zasady i warunki udziału w Hackathonie**

1. Celem Wydarzenia jest opracowanie prototypów aplikacji wykorzystujących otwarte dane publiczne, w tym w szczególności dane udostępnione przez API na portalu dane.gov.pl.
2. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
3. Warunkiem udziału w Hackathonie jest akceptacja Regulaminu.
4. W Hackathonie nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora, Sponsorów lub Wykonawcy, ich małżonkowie, rodzice, dziadkowie, dzieci, wnuki, prawnuki i rodzeństwo pracowników, tzw. „osoby bliskie”.
5. Pojedytki nie mogą być sprzeczne z prawem, wykorzystywać zakazane treści lub naruszać prawa osób trzecich.

### **III. Zasady zgłoszenia do udziału w Hackathonie**

1. Rejestracja do udziału w Hackathonie #OtwarteDane wymaga wypełnienia formularza rejestracyjnego on-line na platformie Evenea.
2. Rejestracji można dokonywać od 7 maja 2019 od godz. 15:00 do 1.06.2019 r. do godziny 24:00. Organizator może przedłużyć termin rejestracji, o czym poinformuje na stronie Wydarzenia.
3. Udział w Hackathonie zgłaszać mogą osoby fizyczne w zespołach (3-5 os.), za pośrednictwem strony internetowej [www.hackathon.gov.pl](http://www.hackathon.gov.pl).
4. W Hackathonie brać udział mogą wyłącznie pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych.
5. Zgłoszenie zawierać będzie następujące dane:
  - 1) Imiona i nazwiska wszystkich członków danego zespołu;
  - 2) Nazwa zespołu konkursowego;
  - 3) Adres e-mail;
  - 4) Numer telefonu;
  - 5) Opis pomysłu na projekt hackathonowy wykorzystujący dane udostępniane na portalu [dane.gov.pl](http://dane.gov.pl);
  - 6) Sektor/branża, w której pracuje Uczestnik/ Uczestniczka;
  - 7) Opis doświadczenia każdego zgłaszanego Uczestnika/ Uczestniczki, które zamierza wykorzystać w pracy podczas Hackathonu, w tym przykładowego projektu i linki do wykonanych prac;
  - 8) Opcjonalnie: link do profilu na portalu Twitter lub innych profili wybranych przez Uczestnika/ Uczestniczkę;
  - 9) Wybór opcji żywieniowych;
  - 10) Opis ewentualnych specjalnych potrzeb w związku z niepełnosprawnością uczestnika.
6. Warunkiem umożliwiającym wzięcie udziału w Hackathonie jest zarejestrowanie się poprzez prawidłowe wypełnienie formularza rejestracyjnego, znajdującego się pod adresem URL <https://hackathonotwartedane.evenea.pl>, do którego następuje przekierowanie ze strony [www.hackathon.gov.pl](http://www.hackathon.gov.pl) oraz zaznaczenie odpowiedniego checkboxa, w którym rejestrująca się osoba oświadcza, że zna Regulamin i zgadza się z jego postanowieniami.
7. Wysłanie formularza nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem się do udziału w Hackathonie.
8. O zakwalifikowaniu do udziału w Hackathonie decyduje Organizator.
9. Decyzja o przyjęciu na Hackathon podejmowana jest na podstawie informacji zawartych w zgłoszeniu i ma charakter ostateczny.
10. Organizator dokonując wyboru zgłoszeń będzie oceniać zgłoszone pomysły zespołów lub doświadczenie Uczestników/ Uczestniczek.
11. Wszystkie zarejestrowane osoby otrzymają informację o zakwalifikowaniu lub braku zakwalifikowania do udziału w Hackatonie drogą e-mail, nie później niż na 7 dni przed rozpoczęciem Hackathonu na adres e-mail podany w formularzu rejestracyjnym.

12. Możliwy jest zdalny udział w Hackathonie, przy czym co najmniej jedna osoba z zespołu musi być obecna w miejscu, w którym będzie odbywać się Hackathon w dniach 15 oraz 22 czerwca 2019 r.

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

1. Na Hackathon składają się 2 etapy:
2. W tygodniu poprzedzającym pierwszy etap Hackathonu zakwalifikowane zespoły wezmą udział w wideokonferencji (transmisja on-line), której celem będzie przedstawienie wstępnych założeń Hackathonu. Partnerzy Wydarzenia zaprezentują możliwości wsparcia w ramach Działania 2.4 Tworzenie usług i aplikacji wykorzystujących e-usługi publiczne i informacje sektora publicznego Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014-2020 oraz bazy MF, GUS, NFZ i MC.
  - 1) Pierwszy dzień Hackathonu (warsztaty, mentoring, przygotowanie prezentacji) rozpocznie się dnia 15 czerwca 2019 r. o godzinie 8.00, a zakończy się tego samego dnia około godziny 20.00;
  - 2) Drugi dzień Hackathonu (prezentacja prac, obrady jury, wręczenie nagród) rozpocznie się 22 czerwca 2019 r. o godzinie 8.00, a zakończy tego samego dnia około godziny 20.00.
3. Szczegółowy program Hackathonu zostanie opublikowany na stronie internetowej [www.hackathon.gov.pl](http://www.hackathon.gov.pl) w terminie do 7 czerwca 2019 r.
4. Między pierwszym a drugim dniem Hackathonu uczestnicy będą pracować nad projektami konkursowymi poza miejscem Wydarzenia.
5. Zakwalifikowani Uczestnicy/Uczestniczki zobowiązani są do okazania dokumentu tożsamości podczas rejestracji swojej obecności (udziału) w Hackatonie w lokalizacji wydarzenia i imiennego biletu wygenerowanego przez platformę Evenea (w formie elektronicznej lub papierowej).
6. Uczestnikom/Uczestniczkom zapewnia się:
  - 1) dostęp do baz i zasobów danych poprzez serwis [dane.gov.pl](http://dane.gov.pl);
  - 2) dostęp do Internetu za pomocą zabezpieczonej sieci bezprzewodowej Wi-Fi;
  - 3) zasilanie elektryczne;
  - 4) projektor multimedialny wraz z komputerem i niezbędnym oprogramowaniem przeznaczone do prezentacji Projektów;
  - 5) dostęp do informacji organizacyjnych w trakcie trwania Hackatonu;
  - 6) catering (dwa ciepłe posiłki dziennie, stały dostęp do kawy i napojów, przekąski).
7. W pozostałym zakresie Uczestnicy/Uczestniczki zobowiązani są korzystać z własnych zasobów, w szczególności z oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi oraz sprzętu.
8. Zgłoszony do oceny Projekt musi bazować na pracy własnej Uczestników/Uczestniczek i nie może być sprzeczny z prawem, zasadami współżycia społecznego oraz nie może naruszać praw osób trzecich.

## **V. Konkurs i nagrody**

1. W ramach Hackathonu prowadzony będzie konkurs na stworzenie najlepszych projektów opartych na danych publicznych, w szczególności udostępnianych na/przez dane.gov.pl.
2. Najlepsze prace konkursowe zostaną nagrodzone według oceny komisji konkursowej/Jury.
3. Organizator przekaze najlepszym zespołom nagrody pieniężne o łącznej wysokości 33.880 zł netto).
4. Organizator zastrzega sobie prawo przyznania nagród ex aequo i podziału łącznej puli nagród w zależności od liczby zespołów, które zostaną wyróżnione.
5. W przypadku przyznania 3 nagród Organizator podzieli pulę nagród następująco:
  - a) 17.170 złotych netto na zespół - za pierwsze miejsce;
  - b) 10.110 złotych netto na zespół - za drugie miejsce;
  - c) 6.600 złotych netto na zespół - za trzecie miejsce.
6. Odbiór nagród poprzedzony będzie podpisaniem protokołu zdawczo-odbiorczego każdego ze zwycięskich Projektów.
7. Organizator może przyznać inne nagrody poza nagrodami głównymi w postaci wyróżnień, a Partnerzy Wydarzenia mogą przyznać nagrody specjalne na zasadach przez siebie określonych.

## **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. Drugiego dnia Hackathonu Uczestnicy/Uczestniczki zaprezentują Projekt przed komisją konkursową.
2. Uczestnicy/Uczestniczki zaprezentują Projekty w kolejności ustalonej na podstawie losowania przeprowadzonego przez Wykonawcę.
3. Kryteria oceny zostaną opublikowane nie później niż 5 dni przed rozpoczęciem Hackathonu, na stronie Hackathon.gov.pl.
4. W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego Projektu, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie, Komisja zastrzega sobie prawo do weryfikacji sposobu, w jaki powstał Projekt.
5. Wyniki Hackatonu zostaną ogłoszone podczas prezentacji Projektów, a także opublikowane na [www.hackathon.gov.pl](http://www.hackathon.gov.pl) w dniu 22 czerwca 2019 r.

## **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 internetowych 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 z 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 Projektu Organizatorowi do oceny przez komisję konkursową Uczestnicy/Uczestniczki udzielają na swoje prezentacje projektów licencji Creative Commons CC BY-SA 4.0 (Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe) w zakresie utworów niebędących oprogramowaniem.
5. Wizerunek osób uczestniczących w Hackathonie zostanie zarejestrowany przez Wykonawcę i Organizatora w formie fotografii oraz materiałów audiowizualnych. Organizatorowi przysługuje nieograniczone w czasie i przestrzeni terytorialnej prawo do wykorzystywania fotografii oraz materiałów audiowizualnych w celu związanym ze statutową działalnością Organizatora, w szczególności poprzez publikację ww. na własnych stronach internetowych, w mediach społecznościowych oraz własnych kanałach informacyjnych.

## **IX. Dane osobowe**

1. Administratorem danych osobowych przekazanych przez Uczestników/Uczestniczki trzeciej 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. Dane osobowe przekazane przez Uczestników/ Uczestniczki trzeciej edycji Hackathonu danych publicznych zostały powierzone do przetwarzania:
  - 1) Instytucji Pośredniczącej tj. Centrum Projektów Polska Cyfrowa ul. Spokojna 13a, 01-044 Warszawa,

- 2) beneficjentowi projektu – Ministrowi Cyfryzacji oraz
- 3) Wykonawcy Hackatonu - PROIDEA sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, ul. Łabędzia 9, 30-651 Kraków, która na zlecenie Ministra Cyfryzacji uczestniczy w realizacji 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.
3. 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.
4. Wykonawca Hackatonu - PROIDEA sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie upoważniony jest do udostępnienia Partnerom i Fundatorom (np. Główny Urząd Statystyczny, i in.) danych Uczestników/Uczestniczek zespołu konkursowego, któremu została ufundowana nagroda przez Partnera na potrzeby jej przekazania i wypełnienia obowiązków podatkowych z tym związanych. Partner staje się w tym zakresie administratorem udostępnionych danych.
5. W przypadku ufundowania nagród dla Uczestników/Uczestniczek zespołu konkursowego przez Partnera i Fundatora (np. Główny Urząd Statystyczny, i in.) Partner staje się administratorem danych udostępnionych mu na potrzeby przekazania nagrody przez Partnera oraz wypełnienia obowiązków podatkowych z tym związanych.
6. 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



9. Przekazane dane osobowe nie będą poddawane zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji.
10. Przekazane dane osobowe będą przechowywane do czasu rozliczenia Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa na lata 2014 -2020 oraz zakończenia archiwizowania dokumentacji.
11. Z Inspektorem Ochrony Danych można skontaktować się wysyłając wiadomość na adres poczty elektronicznej: iod@miir.gov.pl.
12. 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.
13. 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.
7. 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.
8. 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, zgubione, skradzione oraz za ewentualne straty.
9. Organizator nie pokrywa i nie zwraca kosztów udziału w Hackatonie, ani kosztów dojazdu oraz zakwaterowania.



10. Uczestnik/ Uczestniczka oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł/a uczestniczyć w Hackathonie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.
11. Uczestnik/ Uczestniczka odpowiada za szkody, jakie wyrządził/a w obiekcie organizacji wydarzenia.

**ZAŁĄCZNIK TREŚĆ NOTY LICENCYJNEJ CC BY-SA 4.0**

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