

# Regulamin konkursu Hackathon „Hack2React”

## § 1

### Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin (zwany dalej „**Regulaminem**”) określa zasady i warunki organizacji i uczestnictwa w konkursie pod nazwą Hackathon „Hack2React” (dalej „**Konkurs**” lub „**Hackathon**”).
2. Organizatorem Konkursu jest Polski Fundusz Rozwoju S.A. z siedzibą w Warszawie, ul. Krucza 50, 00-025 Warszawa, wpisany do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000466256, NIP: 7010374912, REGON: 146615458 („**Organizator**”). Z Organizatorem można kontaktować się pod adresem e-mail miasto@pfr.pl.
3. Współorganizatorem finansującym Konkurs jest Kancelaria Prezesa Rady Ministrów (Departament GovTech Polska), z siedzibą w Warszawie, Al. Ujazdowskie 1/3, 00-583 Warszawa („**Współorganizator**”).
4. Uczestnikiem Konkursu może być wyłącznie osoba, która spełnia wymagania określone w § 3 ust. 3 Regulaminu.
5. Celem Konkursu jest wsparcie samorządów w obszarze pozyskiwania i wykorzystania innowacyjnych rozwiązań programistycznych w odpowiedzi na zgłoszone problemy w obszarze odporności miejskiej, czyli odporności miast na przypadki kryzysu oraz ich zdolność do regeneracji, a także edukowanie i otwieranie społeczeństwa na nowe możliwości związane z cyfryzacją i digitalizacją.
6. Udział w Konkursie jest dobrowolny i nieodpłatny.
7. Miasta oraz Uczestnicy poprzez zgłoszenie do udziału, jak również za sam udział w Konkursie nie nabywają jakiegokolwiek roszczenia w stosunku do Organizatora, w tym roszczenia o jakikolwiek zwrot kosztów poniesionych w celu wzięcia udziału w Konkursie.
8. Materiały przesłane Organizatorowi zarówno przed jak i w trakcie trwania Konkursu nie podlegają zwrotowi.

## § 2

### Wybór Zadań Konkursowych

1. (i) Miasta na prawach powiatu, (ii) gminy miejskie, (iii) gminy miejsko-wiejskie, (iv) związki międzygminne (w rozumieniu art. 64 ust. 1 ustawy z dnia 8 marca 1990 r. o samorządzie gminnym), (v) związki powiatowo-gminne (w rozumieniu art. 72a ust. 1 ustawy z dnia 5 czerwca 1998 r. o samorządzie powiatowym), (vi) gminy wykonujące zadania publiczne objęte porozumieniami, o których mowa w art. 74 ustawy z dnia 8 marca 1990 r. o samorządzie gminnym; (vii) stowarzyszenia gmin (w rozumieniu art. 84 ust. 1 ustawy z dnia 8 marca 1990 r. o samorządzie gminnym) (dalej „**Miasta**”) do dnia 10 maja 2023 roku za pomocą formularza zgłoszeniowego udostępnionego na

stronie internetowej <https://programujmiasta.pl> mogą zgłosić problem technologiczny („Wyzwanie”), w celu znalezienia jego rozwiązania programistycznego w ramach Konkursu („Zgłoszenie”).

2. Zgłoszenia mogą dotyczyć Wyzwań w następujących obszarach tematycznych:
  - 1) Dobrostan mieszkańców,
  - 2) Gospodarka przestrzenna,
  - 3) Zmiany klimatyczne,
  - 4) Zarządzanie kryzysowe.
3. Spośród prawidłowo dokonanych Zgłoszeń komisja powołana przez Organizatora („Komisja”) w konsultacji ze Współorganizatorem wyłoni 10 Wyzwań („Wyzwania Półfinałowe”) w oparciu o:
  - 1) kryteria formalne oceniane w skali zerojedynkowej, których spełnienie jest niezbędne dla udziału w Konkursie:
    - a) możliwość współpracy Miasta z Uczestnikami w zakresie przekazywania informacji istotnych dla rozwiązania Wyzwania:
      - dyspozycyjności wyznaczonych przedstawicieli Miasta podczas poszczególnych etapów Konkursu (warsztatu przygotowującego, Hackathonu i Wdrożenia Projektu), zgodnie z harmonogramem opublikowanym na stronie internetowej <https://programujmiasta.pl>,
      - udostępniania zasobów danych związanych z Wyzwaniem,oraz
  - 2) kryteria merytoryczne oceniane w skali od 0 do 3 punktów:
    - a) szczegółowość opisu Wyzwania (w tym poparcie konkretnymi przykładami i danymi),
    - b) znaczenie dla ekosystemu miejskiego (m. in. wpływ na jakość życia mieszkańców, efektywność pracy urzędników),
    - c) oczekiwania funkcjonalne i możliwość znalezienia rozwiązania Wyzwania w ramach formuły hackathonu (wykonalność w trakcie 48 godzin),
    - d) skalowalność Wyzwania (występowanie podobnego problemu w innych miastach),
    - e) znaczące trudności w rozwiązaniu Wyzwania za pomocą produktów lub usług dostępnych na rynku (preferowany brak dostępności na rynku identycznych produktów lub usług).
4. Każde z Miast ma możliwość zgłoszenia kilku Zgłoszeń, z których Komisja wyłoni 1 z największą liczbą punktów.
5. Miasta, które zgłosiły wyłonione Wyzwania Półfinałowe zostaną zaproszone na warsztaty przygotowujące do udziału w Hackathonie, o którym mowa w § 3 Regulaminu. Miasta będą miały 3 dni robocze od zakończenia warsztatów na dopracowanie swoich zgłoszeń („Zgłoszenia Finałowe”) oraz przesłanie Organizatorowi drogą elektroniczną Zgłoszeń Finałowych zawierających zaktualizowany opis Wyzwania Półfinałowego wraz z przygotowanym zestawem danych udostępnianych w ramach Hackathonu, o którym mowa w § 3 Regulaminu, wskazanych przez Miasto w Zgłoszeniu.
6. Spośród prawidłowo dokonanych Zgłoszeń Finałowych Komisja powołana przez Organizatora w konsultacji ze Współorganizatorem wyłoni 4 Wyzwania („Wyzwania Finałowe”) w oparciu o kryteria wymienione w ust. 3 powyżej. Wyzwania Finałowe zawarte w Zgłoszeniach Finałowych, wyłonionych przez Komisję, zostaną

przedstawione jako zadania konkursowe ("**Zadania Konkursowe**") do rozwiązania przez Uczestników Hackathonu, o którym mowa w § 3 Regulaminu.

7. Złożenie Zgłoszenia jest równoznaczne z akceptacją postanowień niniejszego Regulaminu i zobowiązaniem się do jego przestrzegania oraz ze zgodą na informowanie opinii publicznej za pośrednictwem środków masowego przekazu, w tym m.in. telewizji, mediów społecznościowych, radia, o udziale Miasta w Konkursie.

### § 3

#### Zasady Konkursu Hackathon „Hack2React”, I Etap

1. Konkurs polega na rozwiązywaniu Zadań Konkursowych zgłoszonych przez Miasta, czyli stworzeniu prototypów oprogramowania,
2. Dokładny opis Zadań Konkursowych zostanie udostępniony na stronie internetowej: <https://programujmiasta.pl> najpóźniej do 22 maja 2023 roku.
3. W Konkursie mogą wziąć udział wyłącznie zespoły liczące od 3 do 5 Uczestników ("**Zespół**" lub "**Zespoły**"). Zespoły składają się z pełnoletnich osób fizycznych niewystępujących w charakterze przedsiębiorców, posiadających pełną zdolność do czynności prawnych, które nie są pracownikami, lub współpracownikami (a także osobami najbliższymi wszystkich wymienionych powyżej osób, za które uważa się: wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków i osoby pozostające w stosunku przysposobienia, a także osoby pozostające w związkach partnerskich), wykonującymi powierzone im zlecenia na podstawie umów cywilnoprawnych Organizatora, ani spółek kapitałowo lub osobowo powiązanych z Organizatorem, zarówno pośrednio jak i bezpośrednio ("**Uczestnik**" lub "**Uczestnicy**").
4. Zespoły mogą składać wnioski o zakwalifikowanie się do udziału w Hackathonie do dnia 4 czerwca 2023 roku przy użyciu formularza wniosku udostępnionego na stronie internetowej <https://programujmiasta.pl> („**Wniosek**"). Wysłanie Wniosku możliwe jest po obligatoryjnym zapoznaniu się z treścią Regulaminu.
5. Decyzja o zakwalifikowaniu Zespołu do udziału w Hackathonie będzie podejmowana przez Komisję na podstawie analizy Wniosków według następujących kryteriów:
  - 1) doświadczenia Uczestników Zespołu (ocenianego w skali od 0 do 3 punktów na podstawie łącznego, wykazanego we Wniosku doświadczenia projektowego/zawodowego Uczestników Zespołu);
  - 2) interdyscyplinarności Zespołu (ocenianej w skali od 0 do 3 punktów na podstawie wykazanych we Wniosku posiadanych przez Zespół kompetencji w zakresie programowania/analizy danych, projektowania UX oraz kompetencji biznesowych);
  - 3) motywacji Zespołu (ocenianej w skali od 0 do 3 punktów na podstawie zgodności opisu motywacji Zespołu zawartego we Wniosku z celami Hackathonu oraz charakterystyką wybranego Zadania Konkursowego).
6. Po zsumowaniu punktów z oceny Wniosków zostanie sporządzona lista rankingowa Zespołów dla każdego z czterech Zadań Konkursowych. Do każdego z czterech Zadań Konkursowych Hackathonu zostanie zakwalifikowanych od 10 do 16 Zespołów, które otrzymały najwięcej punktów, zgodnie ze sporządzoną listą rankingową. Decyzja o zakwalifikowaniu Zespołu do udziału w Hackathonie zostanie doręczona za

pośrednictwem poczty elektronicznej na adres podany we Wniosku najpóźniej 10 dni kalendarzowych przed dniem rozpoczęcia Hackathonu.

7. Zespoły zakwalifikowane do udziału w Hackathonie będą rozwiązywać wybrane we Wniosku Zadanie Konkursowe.
8. Każdy z Uczestników może być członkiem tylko jednego Zespołu.
9. Hackathon odbędzie się w lokalizacji położonej w centrum Warszawy. Uczestnicy będą mogli wziąć udział w Hackathonie również przy użyciu środków porozumiewania się na odległość (zdalnie). Dokładna lokalizacja Hackathonu zostanie podana na stronie internetowej <https://programujmiasta.pl>
10. Rozwiązywanie Zadań Konkursowych rozpocznie się w dniu 16 czerwca 2023 roku, a zakończy w dniu 18 czerwca 2023 roku. Przebieg oraz dokładne godziny rozpoczęcia i zakończenia Hackathonu zostaną podane na stronie internetowej <https://programujmiasta.pl>
11. Zespół może zgłosić maksymalnie jeden projekt rozwiązania Zadania Konkursowego („**Projekt**”). Nie dopuszcza się zgłoszenia Projektu dla dwóch lub więcej Zadań Konkursowych.
12. Projekt składa się z prezentacji w formacie PDF udostępnionej Organizatorowi pocztą elektroniczną oraz kodu źródłowego w repozytorium w serwisie GitHub udostępnionego publicznie lub prywatnie na adres wskazany przez Organizatora.
13. Projekt należy udostępnić najpóźniej ostatniego dnia Hackathonu do godziny wyznaczonej w harmonogramie udostępnionym na stronie internetowej <https://programujmiasta.pl>
14. Uczestnik nie jest uprawniony do nagrywania przebiegu Konkursu bez uprzedniej zgody Organizatora.
15. Uczestnik nie jest uprawniony do przekazywania dostępu lub umożliwienia dostępu do Konkursu nieuprawnionym osobom trzecim.

#### **§ 4**

#### **Jury i kryteria ocen, I Etap**

1. Oceny rozwiązań poszczególnych Zadań Konkursowych dokona jury wyłonione dla tego Zadania („**Jury**”), w skład którego wejdą osoby wybrane przez Organizatora, Współorganizatora oraz Miasto, które zgłosiło Wyzwanie będące przedmiotem Zadania Konkursowego.
2. Jury oceni przygotowane przez Zespoły Projekty w ramach następujących kryteriów:
  - 1) kryteria formalne:
    - a) udostępnienie prezentacji rozwiązania przed upływem wyznaczonego czasu;
    - b) udostępnienie kodu rozwiązania przed upływem wyznaczonego czasu;
    - c) przestrzeganie przez Uczestników postanowień Regulaminu;
    - d) czynny udział co najmniej 3 Uczestników w ramach Zespołu w pracy nad rozwiązaniem;
  - 2) kryteria merytoryczne:
    - a) kompletność i jakość prezentacji;
    - b) skuteczność (rozwiązanie przynosi efekt oczekiwany przez Miasto);
    - c) funkcjonalne wykorzystanie udostępnionych zasobów miejskich (informacje, oprogramowanie etc.);

- d) jakość i innowacyjność MVP (demonstracji funkcjonalności rozwiązania);
  - e) możliwość implementacji w Mieście w ciągu 6 miesięcy od zakończenia Hackathonu;
  - f) skalowalność wdrożeniowa i biznesowa.
3. Niespełnienie choćby jednego z kryteriów formalnych wymienionych w ust. 2 pkt 1) lit. a)-d) powyżej skutkuje wykluczeniem danego Projektu z Konkursu.
  4. Decyzje Jury będą podejmowane zwykłą większością głosów. Reprezentantom Współorganizatora przysługuje prawo weta.
  5. Jury przyzna tytuł zwycięzcy dla czterech Zespołów (jeden tytuł zwycięzcy w ramach każdego z czterech Zadań Konkursowych). Wyniki zostaną ogłoszone w dniu 18 czerwca 2023 roku podczas gali finałowej Konkursu zgodnie z harmonogramem udostępnionym na stronie <https://programujmiasta.pl> oraz drogą elektroniczną na adres e-mail podany we Wniosku.
  6. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
  7. Po upływie terminu na udostępnienie Projektu Organizatorowi zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian i poprawek w Projekcie. Zmiany i poprawki dokonane po upływie powyższego terminu nie będą brane pod uwagę przez Jury.

## § 5

### Wdrożenie Projektu - II Etap Konkursu

1. W II etapie konkursu zadaniem konkursowym jest wdrożenie zwycięskiego Projektu w Mieście będącym autorem Wyzwania, którego dotyczy ten Projekt („**Wdrożenie Projektu**”). Wdrożenie Projektu będzie polegało na przetestowaniu funkcjonalności opracowanego Projektu w warunkach miejskich, z wykorzystaniem miejskiej infrastruktury, a także przekazanie przedstawicielom miasta niezbędnej wiedzy (dokumentacja techniczna, szkolenie) do wykorzystywania Projektu po okresie wdrożenia.
2. Wdrożenie Projektu powinno zakończyć się nie później niż w dniu 31 grudnia 2023 roku.
3. Przyjmuje się, że skuteczne Wdrożenie Projektu ma miejsce wówczas, gdy Projekt zostanie zaimplementowany w Mieście w sposób zapewniający prawidłowe funkcjonowanie Projektu oraz wykorzystanie Projektu zgodnie z przeznaczeniem, jakim jest rozwiązanie Wyzwania.
4. Prawidłowe wykonanie zadania konkursowego oceni Komisja powołana przez Organizatora w konsultacji ze Współorganizatorem, po uzyskaniu rekomendacji ze strony Miasta, w którym realizowano Wdrożenie Projektu.
5. Komisja dokona oceny wykonania zadania konkursowego terminie 21 dni od dnia poinformowania Organizatora przez Zespół/Uczestnika Zespołu o zakończeniu etapu Wdrożenia Projektu. O wynikach oceny powiadomi Uczestników drogą elektroniczną. Dokonanie skutecznego Wdrożenia Projektu jest niezbędne do uzyskania prawa do nagrody, o której mowa w § 6 ust. 3 pkt 2) Regulaminu.
6. W celu uniknięcia wątpliwości wskazuje się, że nagroda, o której mowa w § 6 ust. 3 pkt 2) Regulaminu, nie przysługuje w sytuacji, gdy do skutecznego Wdrożenia Projektu nie dojdzie z przyczyn niedotyczących Uczestników.

7. Uczestnicy Zespołu są obowiązani na bieżąco i na wezwanie informować Organizatora o postępach we Wdrożeniu Projektu oraz stosować się do wskazówek i Miasta dotyczących Wdrożenia Projektu.
8. Miasto, w którym będzie przeprowadzane Wdrożenie Projektu, jest zobligowane do umożliwienia przeprowadzenia Wdrożenia Projektu oraz zapewnienia udziału przedstawiciela Miasta we wszelkich czynnościach niezbędnych do Wdrożenia Projektu jak również do współdziałania z Uczestnikami Zespołu i Organizatorem.

## **§ 6**

### **Nagrody**

1. Zwycięzcom Konkursu zostaną przyznane nagrody pieniężne.
2. Organizator przekaze Uczestnikom zwycięskich zespołów nagrody pieniężne o łącznej wysokości 140 000 PLN brutto.
3. Nagrody zostaną przyznane w następujących etapach Konkursu:
  - 1) w I etapie Konkursu - każdy Zespół, który zostanie wyłoniony jako zwycięski w ramach jednego z czterech Zadań Konkursowych, otrzyma nagrodę w wysokości 10 000 zł brutto, po zawarciu umowy o której mowa w § 7 ust 3 niniejszego Regulaminu.
  - 2) w II Etapie Konkursu - Zespoły wyłonione jako zwycięskie, które dokonają skutecznego Wdrożenia Projektu otrzymają nagrody w wysokości po 25 000 zł brutto.
4. Nagrody zostaną pomniejszone o zryczałtowaną wysokość podatku od osób fizycznych w wysokości 10% zgodnie z art. 30 ust. 1 pkt 2) ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych.
5. Nagroda przysługuje Zespołowi i zostanie podzielona na Uczestników Zespołu w takich samych (równych) częściach.
6. Nagrody, o których mowa w ust. 3 pkt 1 powyżej, zostaną wypłacone pod warunkiem zawarcia przez Uczestników wchodzących w skład zwycięskiego Zespołu umowy, o której mowa w § 7 ust. 3 Regulaminu, w ciągu 30 dni od dnia podpisania umowy.
7. Nagrody, o których mowa w ust. 3 pkt 2 powyżej, zostaną wypłacone pod warunkiem zawarcia przez Uczestników wchodzących w skład zwycięskiego Zespołu umowy, o której mowa w § 7 ust. 4 Regulaminu, w ciągu 30 dni od dnia podpisania umowy.
8. Przewiduje się nagrody jedynie dla zwycięskich Zespołów, jednakże Organizator i Współorganizator zastrzegają możliwość przyznawania wyróżnień dla wybranych Zespołów, których Projekty zostaną uznane za wartościowe przez Organizatora, Współorganizatora bądź przez Jury.

## **§ 7**

### **Prawa własności intelektualnej**

1. Uczestnicy ponoszą wyłączną odpowiedzialność za to, że przedstawione przez nich Projekty oraz utwory, które Uczestnicy stworzą w trakcie Wdrożenia Projektu

(„**Wdrożone Projekty**”) są ich autorstwa lub współautorstwa (w przypadku pracy zespołowej) i nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.

2. Warunkiem otrzymania nagrody, o której mowa w § 6 ust. 3 pkt 1 Regulaminu jest zawarcie przez Uczestników zwycięskiego Zespołu z Organizatorem umowy, na mocy której Uczestnicy przeniosą na Organizatora autorskie prawa majątkowe do Projektu, wraz z prawem wykonywania praw zależnych do Projektu, prawem do zezwalania na wykonywanie praw zależnych do Projektu i prawem do udzielania licencji, w zakresie następujących pól eksploatacji:

- 1) trwałe lub czasowe utrwalanie i zwielokrotnianie w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiejkolwiek formie, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego lub techniką cyfrową, taką jak zapis na płycie CD, DVD, Blu-ray, urządzeniu z pamięcią flash, w chmurze obliczeniowej (cloud computing) lub jakimkolwiek innym nośniku pamięci;
- 2) digitalizacja,
- 3) wprowadzanie do pamięci komputera na dowolnej liczbie stanowisk komputerowych,
- 4) udostępnienie za pośrednictwem sieci komputerowych, w tym Internetu, intranetu i extranetu,
- 5) inkorporowanie do utworu multimedialnego lub utworu zbiorowego;
- 6) obrót oryginałem i egzemplarzami, na których Projekt utwalono - wprowadzenie do obrotu,
- 7) najem, użyczenie,
- 8) tłumaczenie, przystosowywanie, zmiana układu lub jakiejkolwiek inne zmiany, modyfikacje w Projekcie, w tym w szczególności jego kodów źródłowych (w tym również wstawianie fragmentów własnego kodu Organizatora), polegające na tłumaczeniu, przystosowaniu, zmianie układu, poprawkach oraz innych jakichkolwiek zmianach oraz rozporządzanie i korzystanie z tak powstałych opracowań na wszystkich polach eksploatacji wymienionych w niniejszym ustępie;
- 9) rozpowszechnianie, w tym udostępnienie Projektu lub jego kopii, publiczne wykonywanie, wystawianie, wyświetlanie, odtwarzanie oraz nadawanie i emitowanie w trakcie konferencji, seminariów, sympozjów, na forach oraz w trakcie spotkań, w mediach społecznościowych oraz publiczne udostępnienie Projektu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym
- 10) udzielanie bez zgody Uczestników licencji osobom trzecim na korzystanie z Projektu w zakresie określonym w pkt 1) – 9) powyżej.

3. Warunkiem otrzymania nagrody, o której mowa w § 6 ust. 3 pkt 2) Regulaminu jest zawarcie przez Uczestników zwycięskiego Zespołu z Organizatorem umowy, na mocy której Uczestnicy przeniosą na Organizatora autorskie prawa majątkowe do Projektu Wdrożonego, wraz z prawem wykonywania praw zależnych do Projektu Wdrożonego, prawem do zezwalania na wykonywanie praw zależnych do Projektu Wdrożonego i prawem do udzielania licencji, w zakresie następujących pól eksploatacji:

- 1) trwałe lub czasowe utrwalanie i zwielokrotnianie w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiejkolwiek formie, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego lub techniką cyfrową, taką jak zapis na płycie CD, DVD, Blu-ray, urządzeniu z pamięcią flash, w chmurze obliczeniowej (cloud computing) lub jakimkolwiek innym nośniku pamięci;

- 2) digitalizacja,
  - 3) wprowadzanie do pamięci komputera na dowolnej liczbie stanowisk komputerowych,
  - 4) udostępnienie za pośrednictwem sieci komputerowych, w tym Internetu, intranetu i extranetu,
  - 5) inkorporowanie do utworu multimedialnego lub utworu zbiorowego;
  - 6) obrót oryginałem i egzemplarzami, na których Projekt Wdrożony utrwalono - wprowadzenie do obrotu, używanie w obrocie gospodarczym lub niegospodarczym
  - 7) najem, użyczenie,
  - 8) tłumaczenie, przystosowywanie, zmiana układu lub jakiegokolwiek inne zmiany, modyfikacje w Projekcie Wdrożonym, w tym w szczególności jego kodów źródłowych (w tym również wstawiania fragmentów własnego kodu Organizatora), polegające na tłumaczeniu, przystosowaniu, zmianie układu, poprawkach oraz innych jakichkolwiek zmianach oraz rozporządzanie i korzystanie z tak powstałych opracowań na wszystkich polach eksploatacji wymienionych w niniejszym ustępie;
  - 9) rozpowszechnianie, w tym udostępnienie Projektu Wdrożonego lub jego kopii, publiczne wykonywanie, wystawianie, wyświetlanie, odtwarzanie oraz nadawanie i emitowanie w trakcie konferencji, seminariów, sympozjów, na forach oraz w trakcie spotkań, w mediach społecznościowych oraz publiczne udostępnienie Projektu Wdrożonego w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym,
  - 10) udzielanie bez zgody Uczestników licencji osobom trzecim na korzystanie z Projektu Wdrożonego w zakresie określonym w pkt 1) – 9) powyżej.
4. W celu uniknięcia wątpliwości wskazuje się, że Projekt i Projekt Wdrożony obejmuje zarówno warstwę programistyczną (program komputerowy) jak i elementy graficzne, interfejs oraz wszelkie innych elementy stworzone w ramach Konkursu, w tym także dokumentację techniczną.
  5. Uczestnik ponosi wyłączną odpowiedzialność za naruszenie praw majątkowych lub osobistych osób trzecich, wynikające z wykorzystania przez Uczestnika wkładów twórczych tych osób.
  6. W celu uniknięcia wątpliwości wskazuje się, że określone powyżej zobowiązania w zakresie przeniesienia autorskich praw majątkowych nie dotyczą Uczestników, których Projekty nie zostały nagrodzone.

## § 8

### Dane osobowe

1. Organizator oraz Współorganizator oświadczają, że będą współadministratorami danych osobowych ("**Współadministratorzy**") w rozumieniu art. 26 ust 1 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**”) w stosunku do danych osobowych Uczestników, przedstawicieli Miast oraz członków Komisji i Jury.



2. Współadministratorzy oświadczają, że stosownie do art. 26 ust. 2 RODO zawarli porozumienie, w którym określili zakresy swojej odpowiedzialności dotyczącej wypełniania obowiązków wynikających z RODO, a w szczególności w odniesieniu do wykonywania przez osobę, której dane dotyczą, przysługujących jej praw, oraz ich obowiązków w odniesieniu do podawania informacji, o których mowa w art. 13 i 14 RODO, w ramach którego ustalili m. in. że:
  - 1) Dane osobowe Uczestników, przedstawicieli Miast oraz członków Komisji i Jury będą przetwarzane w celu przeprowadzenia Konkursu, wyłonienia zwycięzców i przyznania wyróżnień;
  - 2) Dane osobowe po zakończeniu Konkursu będą usuwane indywidualnie przez Organizatora i Współorganizatora w terminach wskazanych w pkt. 5 poniżej, zgodnie z procedurami obowiązującymi w danym czasie odpowiednio u Organizatora i Współorganizatora;
  - 3) Realizacja obowiązków w odniesieniu do podawania informacji, o których mowa w art. 13 i 14 RODO wobec osób których dane dotyczą będzie spoczywała na Organizatorze;
  - 4) Organizator i Współorganizator indywidualnie zapewnią adekwatną ochronę posiadanych danych osobowych, zgodnie z procedurami obowiązującymi w danym czasie odpowiednio u Organizatora i Współorganizatora;
  - 5) Organizator i Współorganizator będą indywidualnie odpowiedzialni za własne działania związane z realizacją praw osób których dane dotyczą, przy czym związana z tym komunikacja z takimi osobami będzie realizowana za pośrednictwem wspólnego punktu kontaktowego, o którym mowa w pkt. 3 poniżej;
  - 6) Podmiotem zobowiązanym do zgłaszania organowi nadzorcemu ewentualnych naruszeń ochrony danych osobowych w związku z procesami przetwarzania będzie Organizator, przy czym Organizator i Współorganizator ustalili zasady wzajemnej komunikacji w tym zakresie w porozumieniu, o którym mowa pkt. 2 powyżej;
  - 7) Organizator i Współorganizator będą indywidualnie odpowiedzialni za własne naruszenia innych obowiązków wynikających z RODO;
3. Stosownie do art. 26 ust. 3 RODO, niezależnie od podziału obowiązków i odpowiedzialności Organizatora i Współorganizatora zawartych w porozumieniu o którym mowa w pkt 2 powyżej, osoba, której dane dotyczą, może wykonywać przysługujące jej prawa wynikające z RODO wobec zarówno Organizatora jak i Współorganizatora, przy czym Współadministratorzy, zgodnie z art. 26 ust 1 RODO ustalili wspólny punkt kontaktowy w sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych oraz korzystania z praw związanych z przetwarzaniem danych: osoba, której dane dotyczą może się kontaktować ze Współadministratorami poprzez adres e-mail [iod@pfr.pl](mailto:iod@pfr.pl), lub pisemnie na adres siedziby Organizatora, wskazany w § 1 ust. 2 Regulaminu. Współadministratorzy w porozumieniu, o którym mowa w pkt 2 powyżej, ustalili zasady wzajemnego przekazywania informacji w związku z ustaleniem i funkcjonowaniem wspólnego punktu kontaktowego, oraz uzgodnili, że zapewnienie technicznych możliwości realizacji praw osób, których dane dotyczą Dane Osobowe będzie spoczywało na Organizatorze i Współorganizatorze w takim zakresie, w jakim każdy z tych podmiotów dysponuje danymi osobowymi.
4. Współadministratorzy oświadczają oraz zgodnie z art. 13 RODO informują, że dane osobowe przekazane w związku z organizacją Konkursu, będą przetwarzane w celu:

- 1) przeprowadzenia Konkursu, w tym umożliwienia Uczestnikom, przedstawicielom Miast oraz członkom Komisji i Jury wzięcia udziału w Konkursie, wyłonienia Zwycięzców i przyznawania wyróżnień - podstawą prawną przetwarzania danych osobowych jest realizacja umowy z Organizatorem, tj. art. 6 ust. 1 lit. b RODO, którą Uczestnik, przedstawiciel Miasta zawiera poprzez zaakceptowanie niniejszego Regulaminu i przesłanie swojego zgłoszenia na stronie internetowej Organizatora;
  - 2) informowania mediów o przebiegu Konkursu oraz publikowania danych osobowych Uczestników, przedstawicieli Miast oraz członków Jury, w tym ich wizerunku, na potrzeby realizacji działań promocyjnych i informacyjnych dotyczących Konkursu - podstawą prawną przetwarzania danych osobowych jest zgoda na wykorzystanie i rozpowszechnienie wizerunku wyrażona w odrębnym oświadczeniu tj. art. 6 ust 1 lit a RODO, w zw. z art. 81 ust. 1 Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z dnia 4 lutego 1994 roku (t.j. Dz. U. z 2018 r. poz. 1191;
  - 3) rozpatrywania reklamacji oraz ustalenia i dochodzenia lub obrony przed ewentualnymi roszczeniami z tytułu uczestnictwa w Konkursie, jak również obsługi zgłoszeń i komunikacji z Uczestnikami, przedstawicielami Miast oraz członkami Komisji i Jury - podstawą prawną przetwarzania danych osobowych jest realizacja powyżej wskazanych prawnie uzasadnionych interesów współadministratorów, tj. art. 6 ust. 1 lit. f) RODO.
5. Dane Osobowe będą przechowywane przez okres:
- 1) w celu, o którym mowa w ust. 3 pkt 1 powyżej – przez okres 6 lat od zakończenia Konkursu,
  - 2) w celu, o którym mowa w ust. 3 pkt 2 powyżej – dane osobowe będą przetwarzane do czasu wycofania zgody,
  - 3) w celu, o którym mowa w ust. 3 pkt 3 powyżej – przez okres trwania Konkursu, do czasu jego rozstrzygnięcia, a po tym czasie do czasu wygaśnięcia ewentualnych roszczeń wynikających z Konkursu.
6. Dane osobowe mogą być przekazywane podmiotom przetwarzającym dane osobowe na zlecenie Współadministratorów, m.in. agencjom eventowym – przy czym takie podmioty będą przetwarzały dane na podstawie odrębnej umowy zawartej z Organizatorem i wyłącznie zgodnie z poleceniami Organizatora.
7. Dane osobowe nie będą przekazywane do odbiorców znajdujących się w państwach poza Europejskim Obszarem Gospodarczym.
8. Każdej osobie, której dane osobowe Współadministratorzy przetwarzają w związku z organizacją Konkursu i na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie, przysługuje prawo:
- 1) dostępu do swoich danych osobowych i żądania ich kopii,
  - 2) sprostowania swoich danych osobowych,
  - 3) żądania ograniczenia przetwarzania swoich danych,
  - 4) usunięcia danych, jeżeli nie jest realizowany żaden inny cel przetwarzania,
  - 5) sprzeciwu wobec przetwarzania dotyczących jej danych osobowych opartego na art. 6 ust. 1 lit. f) RODO.
9. W celu skorzystania z powyższych praw należy skontaktować się ze Współadministratorami poprzez wspólny punkt kontaktowy o którym mowa w pkt. 3 powyżej.

10. Osoba której dotyczą dane osobowe może skontaktować się z inspektorem danych osobowych każdego z Współadministratorów poprzez wspólny punkt kontaktowy o którym mowa w pkt. 3 powyżej.
11. W zakresie, w jakim podstawą przetwarzania danych osobowych jest zgoda, osoby, której dane dotyczą, ma ona prawo wycofania zgody. Wycofanie zgody nie ma wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem. Wycofanie zgody należy dokonać poprzez wspólny punkt kontaktowy o którym mowa w pkt. 3 powyżej.
12. Osobie, której dane są przetwarzane w związku z organizacją Konkursu i na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie, przysługuje również prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego tj. Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa.
13. Żadne decyzje dotyczące osób, których dane Współadministratorzy przetwarzają w związku z realizacją Konkursu nie będą podejmowane w sposób zautomatyzowany, w tym profilowane.

## **§ 9**

### **Reklamacje**

1. Wszelkie reklamacje w związku z Konkursem - z zastrzeżeniem postanowień dotyczących przetwarzania danych osobowych – należy zgłaszać na adres Organizatora w formie pisemnej z dopiskiem „Reklamacja – Hackathon „Hack to React” wskazany w § 1 ust. 2 Regulaminu lub za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres: miasto@pfr.pl, przed upływem czasu trwania Konkursu.
2. W przypadku zgłoszenia reklamacji za pośrednictwem poczty elektronicznej, Uczestnik zobowiązany jest skorzystać z adresu poczty elektronicznej Uczestnika, który wskazał we Wniosku.
3. Reklamacje zgłaszane po terminie nie będą rozpatrywane.
4. Zgłoszenie reklamacji powinno zawierać w szczególności: a) opis sprawy, której dotyczy reklamacja ze wskazaniem zarzutów reklamacyjnych; b) imię, nazwisko, adres poczty elektronicznej (e-mail) lub adres poczty tradycyjnej do korespondencji, na który ma zostać wysłana odpowiedź na reklamację.
5. Rozpatrzenie reklamacji oraz udzielenie odpowiedzi o sposobie jej rozpatrzenia nastąpi bez zbędnej zwłoki, nie później niż w terminie 14 dni od dnia doręczenia reklamacji Organizatorowi.
6. O sposobie rozpatrzenia reklamacji Uczestnik zostanie poinformowany: a) w formie pisemnej w drodze listu tradycyjnego wysłanego na adres do korespondencji wskazany przez Uczestnika, lub b) w drodze wiadomości e-mail w przypadku reklamacji wysłanej za pośrednictwem wiadomości elektronicznej, o ile w jej treści Uczestnik nie wskazał innego sposobu przekazania informacji o rozpatrzeniu reklamacji.

## **§ 10**

### **Postanowienia końcowe**

1. Konkurs jest prowadzony na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.

2. Uczestnicy, którzy mimo wezwania do zaprzestania łamania postanowień Regulaminu, nie zastosują się do poleceń Organizatora, a w szczególności stwarzają swoim zachowaniem niebezpieczeństwo dla innych Uczestników, bądź zakłócają przebieg Hackathonu, mogą zostać wykluczeni z udziału w Konkursie na każdym jego etapie i nie przysługują im z tego tytułu żadne roszczenia wobec Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu lub formuły Konkursu bądź jego odwołania wyłącznie w przypadku wystąpienia zdarzeń od niego niezależnych (takich jak zagrożenie epidemiczne, stan wyjątkowy, klęska żywiołowa), które uniemożliwia przeprowadzenie Konkursu w terminie lub na zasadach określonym w niniejszym Regulaminie.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn. Wszelkie zmiany Regulaminu, zostaną niezwłocznie opublikowane na stronie internetowej <https://programujmiasta.pl>. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator poinformuje również zarejestrowanych Uczestników i Miasta pocztą elektroniczną. Zmiany Regulaminu wchodzi w życie w ciągu 7 dni od ich publikacji i rozesłania wiadomości Uczestnikom.
5. Organizator zastrzega sobie prawo weryfikacji, czy Uczestnik spełnia warunki określone w Regulaminie oraz przestrzega postanowień Regulaminu i powszechnie obowiązujących przepisów prawa. W tym celu Organizator może wystąpić telefonicznie lub pisemnie/mailowo do Uczestnika z żądaniem złożenia dodatkowych wyjaśnień/oświadczeń, niezbędnych do przeprowadzenia procesu weryfikacji - w formie wskazanej w żądaniu. Niespełnienie warunków lub postanowień, o których mowa w zdaniu pierwszym niniejszego ustępu lub brak złożenia stosownego wyjaśnienia/oświadczenia w terminie wyznaczonym w żądaniu, może spowodować wykluczenie danego Uczestnika, z jednoczesnym wygaśnięciem prawa do Nagrody.
6. Konkurs nie jest loterią ani inną grą losową w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.
7. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Konkursu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
8. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem zastosowanie znajdują obowiązujące przepisy prawa.
9. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem i przepisami prawa rozstrzyga Organizator.
10. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Konkursu decyduje Organizator.
11. Regulamin wchodzi w życie z chwilą publikacji na stronie internetowej: <https://programujmiasta.pl>.