

Regulamin I Wałbrzyskiego Software Hackathonu

§1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin określa zasady konkursu pod nazwą I Wałbrzyski Software Hackathon (dalej „Hackathon”).
2. Organizatorem Hackathonu jest Urząd Miasta Wałbrzycha.
3. Hackathon będzie się odbywał od dnia 24 listopada 2017 od godz. 8:00 do dnia 25 listopada 2017 do godz. 21:30.
4. Hackathon odbędzie się w Parku Wielokulturowym Stara Kopalnia, ul. Piotra Wysockiego 29, 58-300 Wałbrzych.
5. Celem Hackathonu jest promowanie korzystania z danych publicznych za pośrednictwem aplikacji i serwisów internetowych zgodnie z ideami otwartych danych i wolnego oprogramowania oraz zachęcenie do tworzenia takich aplikacji i serwisów.
6. Przedmiotem prac konkursowych są aplikacje mobilne lub serwisy internetowe funkcjonujące w oparciu o dane udostępnione uczestnikom przez Organizatora lub inne dane publiczne, dostępne do ponownego wykorzystania, zgodne z motywem przewodnim Hackathonu, promujące aspekty turystyczne i rekreacyjne miasta Wałbrzycha.

§2 ZASADY KONKURSU

1. Aktualna Agenda i Regulamin Hackathonu znajdują się na stronie internetowej www.um.walbrzych.pl/hackathon.
2. Uczestnictwo w Hackathonie jest dobrowolne i nieodpłatne.
3. Uczestnikiem Hackathonu (dalej „Uczestnik”) może być pełnoletnia osoba fizyczna lub uczeń szkoły ponadpodstawowej pod opieką nauczyciela. Każdy Zespół musi zarejestrować się za pomocą formularza rejestracyjnego dostępnego pod adresem <http://www.um.walbrzych.pl/hackathon/rejestracja>.
4. Uczestnicy mogą zgłaszać się do udziału w Hackathonie w Zespołach składających się od 2 do 4 osób. Osoby z poszczególnych Zespołów mogą zostać indywidualnie przydzielone przez Organizatora do specjalnie powołanych Zespołów.
5. Aby wziąć udział w Hackathonie należy wypełnić formularz rejestracyjny. Zgłoszenie jest ważne po otrzymaniu od Organizatora potwierdzenia uczestnictwa na wskazany w formularzu adres e-mail. Zgłoszenia uczestnictwa można wysyłać do 06.11.2017 do godz. 21:00.
6. Po terminie wskazanym w pkt. 5 Organizator może umożliwić dodatkową rejestrację Zespołów do czasu zapisania 160. Uczestnika i dodatkowo może umieścić maksymalnie 40 Uczestników na liście rezerwowej. O terminie zakończenia dodatkowej rejestracji decyduje Organizator. Zespoły umieszczone na liście rezerwowej będą informowane na wskazany w formularzu adres e-mail o dopuszczeniu do udziału w Hackathonie.
7. W uzasadnionych przypadkach dopuszcza się zgłoszenie Zespołu lub Uczestnika Zespołu w dniu rozpoczęcia Hackathonu na miejscu.
8. Liczba miejsc dla Uczestników jest ograniczona. O dopuszczeniu do udziału decyduje kolejność zgłoszeń.
9. Organizator w trakcie Hackathonu udostępnia Uczestnikom dane bezpłatnie. Uczestnicy są zobowiązani do poinformowania użytkowników wytworzonych aplikacji mobilnych

- bądź serwisów internetowych o: źródle, czasie wytworzenia i pozyskania informacji od Organizatora oraz o ewentualnym przetworzeniu danych.
10. Uczestnicy przygotowują prace konkursowe w trakcie trwania Hackathonu w całości samodzielnie, korzystając z własnego sprzętu i własnych narzędzi programistycznych. Organizator nie zapewnia nadzoru nad mieniem Uczestników.
 11. Organizator zapewni Uczestnikom:
 - a) miejsce do pracy z dostępem do internetu i zasilania elektrycznego;
 - b) wyżywienie zgodnie z Agendą;
 - c) konsultacje Mentorów z zakresu architektury i tworzenia aplikacji, środowisk programistycznych, zarządzania projektem;
 - d) miejsce do odpoczynku w postaci wydzielonej przestrzeni z leżakami;
 - e) dostęp do danych, o których mowa w pkt 7 powyżej.
 12. Przed przedstawieniem pracy konkursowej do oceny, Uczestnicy deponują ją we wskazanym przez Organizatora otwartym repozytorium cyfrowym (np. github) udzielając do niej wolnej licencji (np. CCBY-SA dla efektów niebędących programami komputerowymi a Apache 2.0 dla efektów stanowiących programy komputerowe).
 13. Ocena prac konkursowych zostanie przeprowadzona w dwóch etapach:
 - a) I etap - akceptacja pomysłu na pracę konkursową przez Jury na podstawie 1-minutowych prezentacji Uczestników;
 - b) II etap - ocena prac konkursowych przez Jury na podstawie analizy tych prac oraz 5-minutowych prezentacji Uczestników.
 14. Wytworzone w trakcie Hackathonu aplikacje lub serwisy będą oceniane przez Jury składające się z Mentorów oraz osób zaproszonych do udziału w Hackathonie przez Organizatora (dalej „Jury”).
 15. Prace konkursowe będą oceniane według następujących kryteriów:
 - a) innowacyjność,
 - b) użyteczność pro publico bono,
 - c) design i funkcjonalność,
 - d) potencjał biznesowy,
 - e) jakość/czystość kodu.
 16. Każdy członek Jury będzie oceniał prace konkursowe indywidualnie w skali od 1 do 10 (1-najniższa ocena a 10-najwyższa). Ocena końcowa jest sumą ocen przyznanych w ramach 5 wyróżnionych kryteriów.
 17. Organizator zakłada wyłonienie jednego zwycięskiego Zespołu lub samodzielnego Uczestnika. Maksymalnie nagrodzonych może zostać 3 Uczestników lub trzy Zespoły trzyosobowe (za każde miejsce nagroda dla jednej osoby lub jednego Zespołu).
 18. W przypadku, gdy dwie lub więcej prac konkursowych otrzymają równą ocenę końcową, decyduje głos przewodniczącego Jury.
 19. Jury przyzna nagrody zwycięzcy lub członkom zwycięskiego Zespołu, którego praca konkursowa uzyskała najwyższe noty.
 20. Nagrody zostaną przyznane za zdobycie I miejsca, II miejsca i III miejsca.
 21. Wręczenie nagród odbędzie się w dniu 25 listopada 2017, po ogłoszeniu wyników Hackathonu przez Jury.
 22. Uczestnik, któremu została przyznana nagroda, nie może przenieść praw do przyznanej mu nagrody na osoby trzecie.
 23. W przypadku zaistnienia przewidzianego przepisami prawa obowiązku uiszczenia podatku dochodowego od osób fizycznych z tytułu przyznanych nagród związanych z Hackathonem, Organizator przyzna dodatkowe nagrody pieniężne w kwocie odpowiadającej wysokości podatku obciążającego zdobywców nagród, tj. równowartość 11,11% wartości nagrody przypadającej poszczególnemu laureatowi, która zostanie

przeznaczona na zapłatę podatku. Przed wydaniem nagród, Organizator pobierze od zdobywców nagród podatek dochodowy od osób fizycznych, zgodnie z przepisami prawa. Dodatkowa nagroda pieniężna zostanie w całości przeznaczona na pokrycie przez Organizatora 10% zryczałtowanego podatku dochodowego.

24. Wszelkie reklamacje dotyczące wyników Hackathonu mogą być zgłaszane pisemnie bądź drogą elektroniczną na adres Organizatora. Zgłoszenie reklamacji powinno zawierać dane reklamującego umożliwiające jego identyfikację, a także wskazanie podstaw reklamacji wraz z uzasadnieniem.
25. Reklamacje Organizator rozpatruje niezwłocznie, jednak nie później niż w ciągu 14 dni od wpłynięcia reklamacji. O wyniku reklamacji reklamujący zostanie powiadomiony na adres podany w reklamacji.

§3

POZOSTAŁE KWESTIE

1. W Hackathonie nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora, a także osoby, którym powierzono określone prace w związku z opracowaniem lub organizacją Hackathonu. Uczestnikami Hackathonu nie mogą być również członkowie najbliższych rodzin osób, o których mowa w zdaniu poprzednim (tj. ich małżonkowie, dzieci, rodzice i rodzeństwo).
2. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator. Dane osobowe przetwarzane są w celu poprawnego przeprowadzenia Hackathonu. Osoba, której dane dotyczą, ma prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania, a w przypadkach wymienionych w art. 23 ust. 1 pkt 4 i 5 ustawy o ochronie danych osobowych wniesienia pisemnego, umotywowanego żądania zaprzestania przetwarzania jej danych ze względu na jej szczególną sytuację oraz wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania jej danych, gdy administrator danych zamierza je przetwarzać w celach marketingowych lub wobec przekazywania jej danych osobowych innemu administratorowi danych.
3. Organizator przewiduje rozpowszechnianie wizerunków Uczestników (fotografii, nagrań audio lub audio-wideo) sporządzonych w trakcie Hackathonu oraz w trakcie ogłoszenia wyników i wręczania nagród w celu informacji i promocji Hackathonu oraz o działalności Organizatora. W zakresie, w jakim na takie rozpowszechnianie wizerunku konieczna będzie zgoda Uczestnika, Uczestnicy zobowiązani są nie odmawiać tej zgody bez uzasadnionej przyczyny.
4. Zakazane jest dostarczanie prac konkursowych:
 - a) charakterze bezprawnym, a w szczególności takich, których wykorzystanie narusza prawa osób trzecich (w tym poprzez wykorzystanie w pracach danych lub bibliotek programistycznych osób trzecich niezgodnie z licencjami, przy czym przy ocenie zgodności z licencjami bierze się pod uwagę nie tylko możliwość uwzględnienia pracy na potrzeby Hackathonu, lecz również na potrzeby późniejszego korzystania z aplikacji lub serwisu zgodnie z jej wolną licencją);
 - b) sprzecznych z dobrymi obyczajami.
5. Uczestnicy są zobowiązani przestrzegać zasad bezpieczeństwa, przepisów bhp i ppoż. obowiązujących na terenie obiektu, w którym organizowany jest Hackathon.
6. Osoby nietrzeźwe, będące pod wpływem alkoholu lub środków odurzających oraz osoby stanowiące zagrożenie dla porządku publicznego mają zakaz wstępu na teren, w którym odbywa się Hackathon.