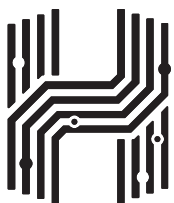


REGULAMIN „HACKATHONU DANYCH PUBLICZNYCH”



HACKATHON dane publiczne

Organizator – Ministerstwo Cyfryzacji

Partner – Biblioteka Narodowa

Wykonawca – Laboratorium EE

I. Wstęp

1. Regulamin określa warunki, tryb zgłoszenia i zasady, zgodnie z którymi odbywać się będzie wydarzenie pod nazwą Hackaton danych publicznych (zwany dalej „**Hackathonem**”).
2. Organizatorem Hackathonu jest Ministerstwo Cyfryzacji w partnerstwie z Biblioteką Narodową.
3. Wykonawcą Hackathonu jest Laboratorium EE Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, KRS: 523161.
4. Hackathon odbędzie się w dniach 24-25 września 2016 r., w Bibliotece Narodowej, adres aleja Niepodległości 213, (02-086 Warszawa).

II. Zasady i warunki udziału

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. W Hackathonie nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora, Partnera oraz Wykonawcy, ich małżonkowie, rodzice, dziadkowie, dzieci, wnuki, prawnuki i rodzeństwo pracowników Organizatora, Partnera lub Wykonawcy.
3. Uczestnicy podczas Hackathonu tworzą prototypy rozwiązań technologicznych, korzystając z otwartych baz danych publicznych (zwane dalej „**Projektem**”) o dowolnym celu. Efektem prac powstałych w ramach projektu może być:



- a) aplikacja mobilna,
 - b) aplikacja webowa,
 - c) gra komputerowa,
 - d) gra na urządzenia mobilne,
 - e) strona internetowa,
 - f) narzędzia do wizualizacji,
 - g) inne technologiczne narzędzia i aplikacje.
4. Technologia wykonania Projektu jest dowolna. Warunkiem wzięcia udziału w klasyfikacji konkursowej jest jednak korzystanie z otwartego oprogramowania w powszechnie znanych i dostępnych językach programowania.
 5. Prace w trakcie Hackathonu będą prowadzone w zespołach od 3 do 9 osób.
 6. Zgłoszenie do udziału w Hackathonie jest jednoznaczny z wyrażeniem przez uczestnika zgody na utrwalanie i wykorzystanie swojego wizerunku i głosu w materiałach foto, video i audio w celach promocyjnych bez ograniczeń czasowych i terytorialnych, bez wynagrodzenia.
 7. Udział w Hackathonie jest jednoznaczny z zaakceptowaniem obowiązującego regulaminu Biblioteki Narodowej w Warszawie, dostępnego na stronie www.bn.org.pl

III. Zasady zgłoszenia

1. Rekrutacja uczestniczek i uczestników potrwa od dnia 25 sierpnia 2016 r. do dnia 12 września 2016 roku do godziny 23:59.
2. Udział w Hackathonie zgłaszać mogą osoby fizyczne - pojedynczo lub w zespołach za pośrednictwem strony internetowej **www.hackathon.gov.pl**.
3. Uczestnikami Hackathonu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne:
 - a) posiadające pełną zdolność do czynności prawnych,
 - b) posiadające wiedzę i umiejętności pozwalające na stworzenie Projektu.
4. 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.
5. Uczestnicy łączeni lub dołączani są do zespołów na podstawie kwalifikacji zawartych w formularzu.
6. W przypadku zgłaszania się zespołów wszyscy członkowie zespołu muszą zarejestrować się indywidualnie z podaniem nazwy zgłaszanego zespołu.
7. Zgłoszenie zawierać będzie następujące dane:
 - a) Imię, nazwisko,

- b) Rok urodzenia,
 - c) Adres e-mail,
 - d) Numer telefonu,
 - e) Miejscowość zamieszkania,
 - f) Sektor, w którym pracuje uczestnik,
 - g) Zawód,
 - h) Określenie zgłoszenia jako osoby indywidualnej lub zespołu (w tym nazwy zespołu),
 - i) Informacja o udziale uczestnika w hackathonach (w tym informacja o nich),
 - j) Opis przykładowego projektu uczestnika,
 - k) Wskazanie zagadnienia, które będzie chciał rozwijać uczestnik,
 - l) Informacja o korzystaniu z baz publicznych przez Uczestnika.
8. Zgłoszenie uczestników Hackathonu następuje poprzez wypełnienie formularza on-line rekrutacyjnego udostępnionego na stronie: www.hackathon.gov.pl.
 9. Wypełnienie i przesłanie formularza rekrutacyjnego jest jednoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu.
 10. Wysłanie formularza nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem się na Hackathon.
 11. O zakwalifikowaniu do udziału w Hackathonie decyduje Organizator.
 12. Uczestnicy nie mogą tworzyć Projektów sprzecznych z prawem, wykorzystujących zakazane treści lub naruszających prawa osób trzecich.
 13. Decyzja o przyjęciu na Hackathon podejmowana jest na podstawie informacji zawartych w zgłoszeniu i ma charakter ostateczny.
 14. Zakwalifikowani uczestnicy zostaną o tym fakcie poinformowani drogą mailową nie później niż na 9 dni przed rozpoczęciem Hackathonu na adres e-mailowy podany w formularzu rekrutacyjnym.

IV. Przebieg Hackathonu

1. Hackathon rozpocznie się dnia 24 września 2016 r. o godzinie 10.00, a zakończy się dnia 25 września 2016 r. około godziny 21.00.
2. Szczegółowy program Hackathonu zostanie opublikowany na stronie internetowej www.hackathon.gov.pl w terminie do 20 września 2016 r.
3. Zakwalifikowani Uczestnicy rejestrują swój udział wpisując się na listę obecności pierwszego dnia Hackathonu.
4. Uczestnik może pracować podczas Hackathonu tylko w ramach jednego Zespołu.



Uczestnikom zapewnia się:

- a) dostęp do baz i zasobów danych poprzez serwis danepubliczne.gov.pl,
 - b) dostęp do wyciągu z raportu "Społeczeństwo informacyjne w liczbach" za rok 2015,
 - c) dostęp do internetu za pomocą zabezpieczonej sieci bezprzewodowej Wi-Fi,
 - d) zasilanie elektryczne,
 - e) projektor multimedialny wraz z komputerem i niezbędnym oprogramowaniem przeznaczone do prezentacji Projektów,
 - f) dostęp do wszelkich informacji organizacyjnych w trakcie trwania Hackatonu,
 - g) catering (co najmniej jeden ciepły posiłek dziennie).
5. W pozostałym zakresie Uczestnicy zobowiązani są korzystać z własnych zasobów, w szczególności oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi oraz sprzętu.
 6. Niedopuszczalne jest korzystanie z rozwiązań / prac technologicznych opracowanych przed oficjalnym rozpoczęciem Hackathonu.
 7. Nie jest dopuszczalne wykorzystywanie podczas trwania Hackathonu Projektów przygotowanych przez Uczestników Hackathonu przed rozpoczęciem Hackathonu.
 8. Zgłoszony do oceny Projekt musi bazować na pracy własnej Uczestników (nie dopuszcza się korzystania z pomocy zewnętrznej dostępnej innej niż zapewnionej przez Organizatora).
 9. Uczestnik lub Zespół jest zobowiązany do posiadania konta na portalu Github za pośrednictwem którego opublikuje Projekt na zasadach wskazanych w regulaminie.
 10. Projekty powstałe w ramach Hackatonu zostaną opublikowane przez Uczestników przed prezentacją poprzez serwis GitHub.

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.
3. Organizator przekaze 3 najlepszym zespołom nagrody pieniężne w wysokości:
 - 10 tysięcy złotych na zespół - za pierwsze miejsce;
 - 6 tysięcy złotych na zespół - za drugie miejsce;
 - 3 tysiące złotych na zespół - za trzecie miejsce.
4. Odbiór nagród potwierdzony będzie protokołem.
5. Od nagród Organizator odprowadzi należny podatek.

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

VI. Komisja konkursowa

1. Organizator powoła Komisję konkursową, w skład której wejdą co najmniej po jednym przedstawicielu Organizatora i Partnera oraz eksperci zewnętrzni.
2. Do zadań Komisji należy w szczególności wybór laureatów Hackathonu oraz podjęcie decyzji o podziale nagród i ewentualnych wyróżnień.
3. Decyzje Komisji mają charakter ostateczny.

VII. Wybór laureatów

1. Po ukończeniu pracy Uczestnicy prezentują Projekt przed Komisją Konkursową.
2. Warunkiem prezentacji Projektu jest zamieszczenie stworzonych materiałów w serwisie GitHub i potwierdzenie tego faktu przez Wykonawcę.
3. Uczestnicy prezentują Projekty w kolejności wskazanej przez Wykonawcę.
4. Prezentacja Projektu powinna trwać do 7 minut.
5. Kryteria oceny zostaną opublikowane nie później niż 10 dni przed rozpoczęciem Hackathonu.
6. W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego Projektu, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie, Komisja zastrzega sobie prawo do weryfikacji powstania Projektu.
7. Wyniki Hackathonu zostaną ogłoszone podczas prezentacji Projektów w dniu 25 września 2016 r., a także opublikowane w dniu 26 września 2016 r. na www.hackathon.gov.pl
8. Uczestnicy mają obowiązek dopełnić swoich zobowiązań wynikających z licencji przez zamieszczenie noty licencyjnej w kodzie o następującej treści stanowiącej Załącznik nr 1 i 2 do Regulaminu.

VIII. Prawa autorskie

1. Uczestnicy gwarantują, że zrealizowane podczas Hackathonu projekty są ich autorstwa lub współautorstwa (w przypadku pracy zespołowej) i nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.
2. Uczestnik udziela 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 Organizatora.

3. Uczestnik jest odpowiedzialny względem Organizatora za wszelkie wady prawne Projektów, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające naruszenia prawa 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.
4. Z chwilą przekazania Projektów Organizatorowi Uczestnicy, udzielają na swoje Projekty licencji *crea ve commons CC BY-SA 3.0 PL* (Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0 Polska) w zakresie utworów niebędących oprogramowaniem lub *Apache 2.0*. w zakresie utworów będących oprogramowaniem.
5. Organizator na bazie licencji otwartych na projekty planuje wdrożenie zaprojektowanych rozwiązań.

IX. Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych udostępnionych przez Uczestników Hackathonu jest Organizator. Dane osobowe będą przetwarzane dla celów organizacji Hackathonu, prezentacji projektów oraz wydania przyznanych Nagród.
2. Uczestnicy mogą w każdej chwili uzyskać dostęp do swoich danych osobowych i żądać ich poprawienia, zmiany lub usunięcia (usunięcie danych przed terminem wydarzenia stanowi rezygnację z udziału w Hackathonie).
3. Uczestnik wyraża zgodę na wykorzystanie plików Cookies do czynności pobierania danych, które będą wymagały wykorzystania tego mechanizmu. Cookies są informacją na komputerze Uczestnika i umożliwiają identyfikację komputera.

X. Postanowienia końcowe

1. Regulamin Hackathonu będzie dostępny od momentu rozpoczęcia rekrutacji Uczestników na stronie internetowej www.hackathon.gov.pl.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.
3. Zmiany dokonane w Regulaminie wchodzi w życie w momencie opublikowania zmienionego Regulaminu na stronie internetowej www.hackathon.gov.pl
4. Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania go na stronie www.hackathon.gov.pl.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu.

6. W przypadku odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu Organizator, Partner lub Wykonawca nie ponosi żadnej odpowiedzialności za szkody jakie poniosły z tego tytułu osoby, które zgłosiły swój udział w Hackathonie.
7. Zgłaszając udział w Hackathonie i biorąc w nim udział Uczestnik zobowiązuje się do stosowania Regulaminu, zrzekając się wszelkich roszczeń wobec Organizatora, Wykonawcy i Partnera.
8. Naruszenie przez Uczestników 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 z Hackathonu wraz z utratą prawa do nagrody.
9. Organizator nie jest odpowiedzialny za zapewnienie bezpieczeństwa urządzeń stanowiących własność Uczestników. Uczestnicy 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.
10. Uczestnik oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł uczestniczyć w Hackathonie. Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność z tego tytułu.
11. Uczestnik odpowiada za szkody, jakie wyrządził w obiekcie organizacji wydarzenia.

ZAŁĄCZNIK NR 1 TREŚĆ NOTY LICENCYJNEJ

Copyright [rok] [imię i nazwisko twórcy]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

ZAŁĄCZNIK NR 2 TREŚĆ NOTY LICENCYJNE CC BY-SA

Copyright [rok] [imię i nazwisko twórcy]

Licensed under the CC BY-SA 3.0 (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/pl/legalcode>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License." WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.