



REGULAMIN KONKURSU HACKATHON IDEA KIELCE 2018  
WERSJA 01, OBOWIĄZUJĄCA OD DNIA 16.05.2018 R.

**§1**  
**DEFINICJE**

Ilekoć w niniejszej regulaminie jest mowa o:

- 1) Konkursie lub Hackathonie – należy przez to rozumieć: konkurs pod nazwą Hackathon Idea Kielce 2018;
- 2) Regulaminie – należy przez to rozumieć: niniejszy regulamin określający warunki działania i zasady przeprowadzenia Hackathonu;
- 3) Agendzie – należy przez to rozumieć: ustalony plan Konkursu;
- 4) Pracy konkursowej – należy przez to rozumieć: prace złożone w ramach Konkursu;
- 5) Uczestnikach – należy przez to rozumieć: Uczestników Konkursu;
- 6) Zespołach – należy przez to rozumieć: trzyosobowe zespoły Uczestników biorących udział w Konkursie;
- 7) Organizatorze – należy przez to rozumieć: Urząd Miasta Kielce, z siedzibą w Kielcach przy ul. Rynek 1;
- 8) Danych – należy przez to rozumieć: dane w postaci elektronicznej, przekazywane przez Organizatora Uczestnikom;
- 9) Mentorach – należy przez to rozumieć ekspertów z zakresu tworzenia aplikacji i nowych technologii, wspierających pracę uczestników Hackathonu.

**§2**  
**PRZEDMIOT I CEL KONKURSU**

1. Przedmiotem Konkursu jest wykonanie przez Zespoły Uczestników aplikacji mobilnych lub serwisów internetowych, które będą funkcjonować w oparciu o Dane udostępnione przez Organizatora lub inne dane publiczne, dostępne do ponownego wykorzystania.
2. Celem Konkursu jest promowanie idei smart, czyli miasta inteligentnego, poprzez korzystanie 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.
3. Motywem przewodnim tegorocznej edycji Konkursu jest:
  - a) przestrzeń miejska (krajobraz miejski, reklamy w mieście, przestrzeń publiczna, dostępność miejsc i przestrzeni dla mieszkańców);
  - b) energia (monitorowanie zużycia i oszczędzanie energii, odnawialne źródła energii, energia słoneczna);
  - c) bezpieczeństwo (bezpieczeństwo w szkołach, bezpieczeństwo w przestrzeni publicznej, bezpieczeństwo ruchu drogowego);
  - d) mobilność i elektromobilność (transport i komunikacja publiczna, przemieszczanie się po mieście, bike i car-sharing);
  - e) komunikacja społeczna - współpraca (konsultacje społeczne, powiadamianie o wydarzeniach w mieście, praca w grupie).

### **§3**

#### **TERMIN I MIEJSCE PRZEPROWADZENIA KONKURSU**

1. Konkurs rozpocznie się w dniu 15 czerwca 2018 r. o godz. 8:30, a zakończy się w dniu 16 czerwca 2018 r. o godz. 18:30.
2. Konkurs odbędzie się w Kielcach, w siedzibie Targów Kielce S.A. przy ul. Zakładowej 1.

### **§4**

#### **UCZESTNICY**

1. Uczestnikiem mogą być wyłącznie osoby fizyczne:
  - 1) pełnoletnie;
  - 2) niepełnoletnie, będące uczniami szkół ponadpodstawowych.Osoby wskazane w pkt 1.2, mogą uczestniczyć w Konkursie wyłącznie za zgodą rodziców lub opiekunów prawnych.
2. W konkursie nie mogą uczestniczyć:
  - a) pracownicy Organizatora;
  - b) osoby, którym powierzono wykonanie czynności związane z przygotowaniem albo przeprowadzeniem Konkursu.

### **§5**

#### **WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSIE**

Warunkiem udziału w Konkursie jest :

- 1) rejestracja poprzez formularz dostępny pod adresem <https://hackathonideakielce.evenea.pl/> do dnia 10 czerwca 2018 r. do godz. 23:59. Zgłoszenie jest ważne po otrzymaniu od Organizatora potwierdzenia uczestnictwa na wskazany w formularzu adres e-mail;
- 2) akceptacja Regulaminu;
- 3) spełnienie formalnych warunków udziału, określonych w Regulaminie;
- 4) wyrażenie zgody na przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych Uczestnika, na zasadach określonych w Regulaminie, z zastrzeżeniem, iż wniesienie sprzeciwu lub żądania zaprzestania przetwarzania danych osobowych przez Uczestnika będzie równoznaczne z rezygnacją z udziału w Konkursie;
- 5) w przypadku Uczestników niepełnoletnich, Organizator dla dokonania wszelkich czynności wskazanych w Regulaminie wymaga zgody Rodzica lub opiekuna prawnego.

### **§6**

#### **ZASADY REKRUTACJI**

1. Wnioski o dopuszczenie do udziału w Konkursie będą rozpatrywane w kolejności zgłoszeń.
2. Ilość Uczestników nie może przekroczyć 160.
3. Podczas rekrutacji Organizator może utworzyć listę rezerwową z limitem 40 miejsc.
4. W przypadku, gdy w terminie do dnia, o którym mowa w §4 pkt 1, ilość zgłoszonych uczestników będzie mniejsza niż określona w ust. 2, Organizator zastrzega prawo do przeprowadzenia dodatkowej rejestracji. Organizator powiadomi o dodatkowej rejestracji, przez ogłoszenie zamieszczone na stronie internetowej, o której mowa w §4 pkt 1.
5. W uzasadnionych przypadkach dopuszcza się bezpośrednio zgłoszenie Organizatorowi Zespołu lub Uczestnika w dniu rozpoczęcia Konkursu.
6. Uczestnicy informowani będą o przebiegu rekrutacji, przez ogłoszenia zamieszczane na stronie internetowej, o której mowa w ust. 1, oraz na wskazany przez nich adres poczty elektronicznej.

## ZASADY PRZEPROWADZENIA KONKURSU

1. Aktualna Agenda i Regulamin będą publikowane na stronie internetowej <http://hackathon.kielce.eu/>
2. Udział w Konkursie jest dobrowolny i nieodpłatny.
3. Uczestnicy biorą udział w Zespołach. Jeśli z jakichkolwiek przyczyn niektóre ze zgłoszonych Zespołów nie będą miały pełnego składu, Organizator może, za zgodą Uczestników, połączyć te Zespoły tak, by jak najwięcej z nich miało skład wymagany. Zespoły w niepełnym składzie nie będą mogły w Konkursie uczestniczyć.
4. Organizator udostępni Uczestnikom Dane do wykorzystania w Konkursie, na zasadzie licencji nieodpłatnej. W ramach udzielonej licencji Uczestnicy zobowiązani będą do poinformowania użytkowników wytworzonych w ramach Konkursu aplikacji lub serwisów internetowych o:
  - a) źródle pochodzenia Danych;
  - b) czasie wytworzenia Danych (ich aktualności);
  - c) czasie pozyskania Danych;
  - d) w przypadku przetworzenia Danych – o ich przetworzeniu.
5. Uczestnicy będą wykonywać Prace Konkursowe wyłącznie w miejscu i czasie trwania Konkursu.
6. Prace Konkursowe, w ramach Zespołów, Uczestnicy wykonują samodzielnie.
7. Uczestnicy Korzystają z własnego sprzętu i własnych narzędzi programistycznych.
8. Uczestnicy zobowiązani są do korzystania wyłącznie z legalnego oprogramowania.
9. Przed przedstawieniem Pracy Konkursowej do oceny, Uczestnicy deponują ją we wskazanym przez Organizatora otwartym repozytorium cyfrowym (np. github).
10. Zakazane jest wykonywanie prac Konkursowych:
  - 1) niezgodnych z obowiązującym prawem, a w szczególności takich, których wykorzystanie narusza prawa osób trzecich (w tym poprzez wykorzystanie danych lub bibliotek programistycznych osób trzecich, niezgodnie z udzielonymi licencjami). Przy ocenie zgodności Prac konkursowych z prawem bierze się pod uwagę także późniejsze korzystanie z Prac konkursowych zgodnie z udzieloną licencją;
  - 2) zawierające dane, których udostępnienie lub posiadanie stanowi czyn zabroniony; sprzecznych z dobrymi obyczajami.

## OCENA PRAC KONKURSOWYCH

1. Prace Konkursowe będą oceniane przez Jury składające się z Mentorów oraz innych osób wskazanych przez Organizatora (dalej „Jury”). Pracami Jury koordynuje Przewodniczący Jury.
2. Ocena prac konkursowych zostanie przeprowadzona w dwóch etapach:
  - 1) I etap - ocena pomysłu na pracę konkursową przez Jury na podstawie 1-minutowych prezentacji Uczestników;
  - 2) II etap - ocena pracy konkursowej przez Jury na podstawie analizy tych prac oraz 5-minutowych prezentacji Uczestników.
- 3) Ostateczna organizacja oceny prac zostanie ustalona po zakończeniu rejestracji uczestników.
- 4) Prace Konkursowe będą oceniane według następujących kryteriów:
  - a) innowacyjność;
  - b) społeczna użyteczność;
  - c) potencjał biznesowy;
  - d) design i funkcjonalność;
  - e) łatwość wdrożenia.
4. Każdy członek Jury będzie oceniał Prace konkursowe indywidualnie w skali od 1 do 10 (1 pkt – najniższa ocena, a 10 pkt – ocena najwyższa). Ocena końcowa jest sumą ocen przyznanych w ramach kryteriów wskazanych w pkt 3.
5. W przypadku, gdy dwie lub więcej Prac konkursowych otrzymają równą ocenę końcową, decyduje głos Przewodniczącego Jury.

6. Protesty Uczestników dotyczące Konkursu mogą być zgłaszane bezpośrednio Organizatorowi, do chwili ogłoszenia wyników. Protesty są rozstrzygane niezwłocznie przez Przewodniczącego Jury, którego decyzja jest ostateczna.
7. Nagrody zostaną przyznane za zdobycie I miejsca, II miejsca i III miejsca. O kolejności miejsc decyduje liczba punktów przyznanych przez Jury.
8. Wręczenie nagród odbędzie się w dniu 16 czerwca 2018 r., bezpośrednio po ogłoszeniu wyników Konkursu przez Jury.
9. Nagroda, której przyjęcia Uczestnik odmówi, zostanie przydzielona zgodnie z decyzją Organizatora.
10. 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. równowartości 11,11% wartości nagrody przypadającej poszczególnemu Uczestnikowi, która zostanie przeznaczona na zapłatę podatku. Dodatkowa nagroda pieniężna zostanie w całości przeznaczona na pokrycie przez Organizatora zryczałtowanego podatku dochodowego.

## **§9**

### **AUTORSKIE PRAWA MAJĄTKOWE DO PRAC KONKURSOWYCH**

1. Przed przedstawieniem Pracy Konkursowej do oceny, Uczestnicy deponują ją we wskazanym przez Organizatora otwartym repozytorium cyfrowym (np. github), udzielając do niej wolnej licencji (np. CC BY-SA 4.0 dla efektów niebędących programami komputerowymi, a Apache 2.0 dla programów komputerowych).
2. Organizator ma prawo korzystać z Prac Konkursowych na wszystkich polach eksploatacji, w tym poprzez udostępnianie ich w taki sposób, aby każdy miał do nich dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, w szczególności w celu ich wdrożenia, bez zapłaty Uczestnikom wynagrodzenia.

## **§10**

### **DODATKOWE ŚWIADCZENIA ORGANIZATORA**

1. Organizator zapewni Uczestnikom:
  - a) miejsce do pracy z dostępem do Internetu i zasilania elektrycznego;
  - b) wyżywienie zgodnie z Agendą;
  - c) konsultacje Mentorów w zakresie architektury i tworzenia aplikacji, środowisk programistycznych i zarządzania projektem;
  - d) miejsce do odpoczynku w postaci wydzielonej przestrzeni z leżakami;
2. Organizator nie zapewnia nadzoru nad mieniem Uczestników.

## **§11**

### **OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH**

1. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator.
2. Dane osobowe będą przetwarzane na podstawie dobrowolnej zgody udzielonej przez Uczestnika.
3. Udzielenie zgody na przetwarzania danych osobowych, na zasadach określonych w Regulaminie, jest warunkiem udziału w Konkursie.
4. Dane osobowe przetwarzane będą wyłącznie w celu przeprowadzenia Konkursu.
5. Osoba, której dane dotyczą, ma prawo dostępu do treści swoich danych oraz do żądania ich poprawiania, a także zgłoszenia sprzeciwu i żądania zaprzestania przetwarzania tych danych.
6. Dane osobowe będą przetwarzane przez czas trwania Konkursu oraz przez okres, w jakim Organizator zobowiązany będzie przepisami prawa do archiwizacji materiałów konkursowych.
7. Każda osoba, której dane osobowe są przetwarzane ma prawo wnieść skargę do organu nad-

zorczego.

8. Organizator przewiduje rozpowszechnianie wizerunków Uczestników, m.in. w postaci fotografii, nagrań audio lub audio-wideo, utrwalonych w trakcie Konkursu oraz w przy ogłoszeniu wyników i wręczania nagród, w celach informacyjnych i promocji Konkursu lub Organizatora.

9. Uczestnicy wyrażają zgodę na przetwarzanie danych osobowych w tym publikację wizerunku, w zakresie określonym w niniejszym paragrafie, poprzez akceptację Regulaminu, na formularzu, o którym mowa w §4 pkt 1.

## **§12**

### **POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu.
2. Uczestnicy są zobowiązani przestrzegać zasad bezpieczeństwa, przepisów bhp i ppoż, obowiązujących na terenie obiektu, w którym organizowany jest Konkurs.
3. Na terenie, na którym odbywa się Konkurs, obowiązuje zakaz przebywania osób nietrzeźwych, znajdujących się pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających, a także osób stanowiących zagrożenie dla porządku publicznego.