

Regulamin konkursu Hackathon Tarnowskiego Centrum Dialogu

I. CEL

1. Hackathon Tarnowskiego Centrum Dialogu, zwany dalej „Hackathonem” lub Wydarzeniem odbędzie się w dniach 21-22 października 2023 roku.
2. Celem jest Hackathonu jest opracowanie mikro innowacji społecznej, która może poprawić jakość życia społecznego mieszkańców Tarnowa lub użytkowników miasta. Wydarzenie ma na celu działanie na rzecz społeczeństwa obywatelskiego, dla którego różnorodność społeczna, równe traktowanie i dialog stanowią szczególną wartość.
3. Hackathon będzie poszukiwał innowacji w następujących obszarach:
 - a. Przeciwdziałanie skutkom zmian klimatycznych i ekologicznych,
 - b. Pozytywne relacje mieszkańców, relacje mieszkańców miasta i ościennych gmin, włączanie w społeczność miasta osób ze specjalnymi potrzebami, mniejszości, w tym etnicznych, współdziałanie różnych pokoleń,
 - c. Budowanie pozycji młodego pokolenia w mieście, jego roli i zaangażowania w rozwój miasta.
4. Projektowane rozwiązania dla problemu lokalnego oraz przygotowywane rozwiązanie muszą dotyczyć miasta Tarnowa lub jego otoczenia funkcjonalnego (rozumianego jako obszaru aglomeracji, dla którego Tarnów świadczy funkcje zatrudnienia, edukacyjne, handlowe, opieki zdrowotnej itp.).
5. Hackathon jest organizowany w ramach programu „Tarnów – Nowe Spojrzenie”, współfinansowanego ze środków Norweskiego Mechanizmu Finansowego, w ramach programu Rozwój Lokalny na lata 2014-2021, realizowanego przez Gminę Miasta Tarnowa.
6. Nadzór nad przebiegiem Hackathonu sprawuje Wydział Komunikacji Społecznej Urzędu Miasta Tarnowa.
7. Udział w Hackathonie oznacza akceptację postanowień niniejszego Regulaminu.

II. POJĘCIA

1. Hackathon – dwudniowe wydarzenie stacjonarne, trwające ok 30 godzin w systemie non stop, w którym rywalizują Zespoły.
2. Organizator – Prezydent Miasta Tarnowa.
3. Wykonawca – Grupa Autograf s.c., podmiot działający w imieniu Organizatora, zajmujący się techniczną i organizacyjną stroną Wydarzenia.
4. Regulamin – niniejszy regulamin.
5. Osoba rejestrująca się – każda osoba, której dane zostały podane w Formularzu zgłoszenia i przesłane do Organizatora.
6. Osoba Uczestnicząca – każda Osoba Rejestrująca się, która została zgłoszona przez prawidłowo wypełniony Formularz i otrzymała potwierdzenie udziału w Hackathonie.

7. Zespół – to grupa Osób Uczestniczących wskazana w zgłoszeniu wysłanym przez Lidera Zespołu lub utworzona przez Organizatora.
8. Jury – ustalona przez Organizatora grupa składająca się z ekspertów oraz z przedstawicieli Organizatora.
9. Ekspert – osoba o specjalistycznych kwalifikacjach i doświadczeniu, towarzysząca Zespołom w Hackathonie i pomagająca w kreatywnym stosowaniu metod pracy grupowej, motywująca Zespoły i oceniająca pracę Zespołów.

III. ZASADY REKRUTACJI I WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Maksymalna liczba Osób Uczestniczących w Hackathonie wynosi 30.
3. W Hackathonie mogą wziąć udział pełnoletnie osoby fizyczne, z zastrzeżeniem pkt 4.
4. Organizator dopuszcza udział w Hackathonie osób niepełnoletnich, które ukończyły 15 lat. Udział tych osób w Hackathonie jest możliwy po uzyskaniu zgody rodzica lub opiekuna prawnego. Formularz zgody stanowi [załącznik nr 1](#). Oryginał podpisanego dokumentu „Zgoda rodzica/opiekuna prawnego na udział niepełnoletniego dziecka w Hackathonie Tarnowskiego Centrum Dialogu należy dostarczyć Organizatorowi – Urząd Miasta Tarnowa, ul. Wałowa 10, parter, Tarnowskie Centrum Dialogu najpóźniej w dniu 17.10.2023 r. do godziny 15:30.
5. Do Hackathonu mogą zgłaszać się Zespoły 2-5 osobowe lub osoby indywidualne.
6. Rejestracji na Wydarzenie można dokonać wyłącznie za pośrednictwem Formularza. Formularz zgłoszenia stanowi [załącznik nr 2](#).
7. Zespół zainteresowany udziałem w Hackathonie może wysłać tylko jedno zgłoszenie. Jedna osoba może zgłosić udział w Hackathonie albo indywidualnie albo w Zespole.
8. Formularz zgłoszeniowy należy wysłać w wersji elektronicznej (skan) na adres: marek.karpinski@umt.tarnow.pl do dnia 17.10.2023 r do godziny 15.30 oraz dostarczyć go osobiście, w wersji papierowej Organizatorowi – Urząd Miasta Tarnowa, ul. Wałowa 10, parter, Tarnowskie Centrum Dialogu do dnia 17.10.2023 r. do godziny 15:30. Zgłoszenia złożone po tym terminie zostaną odrzucone.
9. Wysłanie formularza nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem się do udziału w Hackathonie.
10. O zakwalifikowaniu Osoby rejestrującej się do udziału w Hackathonie decyduje Organizator. Decyzja o przyjęciu na Hackathon podejmowana jest na podstawie zgodności zgłoszenia z niniejszym Regulaminem i kolejności zgłoszeń.
11. W przypadku braku spełnienia wymogów udziału w Hackathonie przez Osobę rejestrującą się, a wchodzącą w skład zgłaszanego Zespołu, Organizator dopuści do udziału Zespół w pomniejszonym składzie, a jeśli wymogi spełni tylko jedna Osoba rejestrująca się w ramach Zespołu, Organizator dopuści ją jako indywidualną Osobę uczestniczącą.
12. Decyzja o przyjęciu na Hackathon ma charakter ostateczny. Nie przewiduje się konieczności uzasadniania decyzji ani możliwości odwołania od odmowy przyjęcia.
13. Po zakończeniu rejestracji Osoba rejestrująca się otrzyma drogą elektroniczną, na podany w Formularzu adres e-mail, potwierdzenie rejestracji, a po weryfikacji zgłoszeń, potwierdzenie udziału (najpóźniej do dnia 19.10.2023 r.).
14. W przypadku indywidualnych Osób Uczestniczących, Organizator, w dniu Hackathonu połączy je w Zespół lub Zespoły albo dołączy je do zgłoszonych Zespołów. Nie przewiduje się możliwości odwołania od decyzji Organizatora. Odmowa Osoby Uczestniczącej udziału w pracy Zespołu oznaczać będzie rezygnację z udziału w Hackathonie.
15. Organizator nie ponosi odpowiedzialności w przypadku podania w Formularzu nieprawdziwych lub błędnych danych Osoby rejestrującej się.

16. Dopuszczenie do udziału w Hackathonie w dniu 21.10.2023 r. odbędzie się na podstawie weryfikacji dokumentu tożsamości Osoby Uczestniczącej.

IV. OSTRZEŻENIA

1. Hackathon realizowany jest jako Wydarzenie w trybie non stop przez ok 30 godzin.
2. Osoby Uczestniczące w Hackathonie biorą w nim udział na własne ryzyko i biorą pod uwagę specyficzny rodzaj Wydarzenia i czas jego trwania, a także ewentualne obciążenie organizmu.
3. Organizator zapewni przestrzeń do wypoczynku i relaksu. Nie zapewnia śpiworów, koców, poduszek, pościeli itp.
4. W asortymencie produktów spożywczych udostępnionych osobom uczestniczącym w Hackathonie, będą napoje gazowane o wysokiej zawartości m.in. cukru i kofeiny, mające działanie pobudzające. Osoby biorące udział w Hackathonie, korzystają z nich na własne ryzyko.

V. ORGANIZACJA I PRZEBIEG WYDARZENIA

1. Hackathon rozpocznie się 21.10.2023 r. o godz. 10:00 i zakończy się 22.10.2023 r. o godz. 16:00
2. Szczegółowy program Hackathonu zostanie podany w dniu Hackathonu.
3. Osoba Uczestnicząca może pracować podczas Hackathonu w ramach tylko jednego Zespołu.
4. Podczas Wydarzenia Zespoły będą miały bieżące wsparcie merytoryczne ekspertów.
5. Podczas Hackathonu Zespoły będą tworzyć rozwiązanie/projekt.
6. W trakcie Hackathonu Organizator udostępni Osobom Uczestniczącym:
 - a. dostęp do Internetu za pomocą zabezpieczonej sieci bezprzewodowej Wi-Fi,
 - b. zasilanie elektryczne,
 - c. materiały piśmiennicze
 - d. projektor multimedialny wraz z komputerem i niezbędnym oprogramowaniem przeznaczone do prezentacji Projektów,
 - e. dostęp do informacji organizacyjnych w trakcie trwania Hackathonu,
 - f. catering (co najmniej jeden ciepły posiłek dziennie oraz przekąski i napoje).
7. W pozostałym zakresie Osoby Uczestniczące zobowiązane są korzystać z własnych zasobów, w szczególności oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi oraz sprzętu.
8. Podczas trwania Hackathonu nie jest dopuszczalne wykorzystywanie przez Osoby Uczestniczące wcześniej przygotowanych projektów.
9. Organizator nie pokrywa kosztów dojazdu Osób Uczestniczących na miejsce Wydarzenia.
10. Osoby uczestniczące są zobowiązane zgłosić niezwłocznie do Organizatora wszelkie przypadki naruszenia postanowień Regulaminu czy nieodpowiednich zachowań.
11. Naruszenie przez Osobę Uczestniczącą któregokolwiek z postanowień Regulaminu, w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, naruszenie przepisów prawa lub dobrych obyczajów w związku z uczestnictwem w Hackathonie oraz w trakcie Wydarzenia, upoważnia Organizatora do wykluczenia tej osoby z Hackathonu. Jeżeli liczebność Zespołu na skutek wykluczenia Osoby uczestniczącej, spadnie poniżej wymaganej liczby 2 osób, Zespół zostanie wykluczony. Nie przewiduje się konieczności uzasadniania decyzji ani możliwości odwołania od wykluczenia.

VI. PREZENTACJA PROJEKTU i NAGRODY

1. Po ukończeniu pracy, każdy Zespół zaprezentuje swój Projekt. Projekt będzie prezentowany przez wyznaczoną przez Zespół osobę lub osoby.
2. Forma prezentacji Projektu pozostaje w gestii Zespołu i jest ograniczona tylko możliwościami przygotowania jej przez Zespół i prezentacji w miejscu organizacji Hackathonu.

3. Kolejności prezentacji zostanie ustalonej na podstawie losowania przeprowadzonego przez Jury Hackathonu.
4. Prezentacja rozwiązania/Projektu powinna trwać 8-10 minut. Dla każdej prezentacji będzie dodatkowo przeznaczony czas 3 minut na pytania od Jury i odpowiedzi.
5. Najciekawsze rozwiązania/projekty zostaną wyróżnione według oceny Jury Hackathonu. Prace, które powstaną w trakcie Hackathonu będą oceniane przez Jury, według następujących kryteriów:
 - a. Skuteczności rozpoznania grupy docelowej,
 - b. Skuteczności diagnozy, rozpoznania potrzeby społecznej, problemów do rozwiązania,
 - c. korzyści dla grupy odbiorców i dla społeczności,
 - d. ergonomii i funkcjonalności, dopasowania do warunków społecznych, trendów;
 - i. innowacyjności.
6. Jury oceni prace, które powstaną w trakcie Hackathonu na podstawie:
 - a) bieżącej obserwacji pracy Zespołów podczas trwania 30-godzin Hackathonu;
 - b) 8-10 -minutowych prezentacji prac, które powstaną w trakcie Hackathonu, sporządzonych przez Zespoły.
7. Każdy członek Jury będzie oceniał prace, które powstaną w trakcie Hackathonu, indywidualnie, w skali od 1 do 10 (gdzie 1 oznacza ocenę najniższą, 10 – ocenę najwyższą). Ocena końcowa jest sumą ocen przyznanych przez wszystkich członków Jury, w ramach kryteriów wskazanych w pkt. 5.
8. W przypadku gdy dwa lub więcej Zespołów otrzyma taką samą liczbę punktów, Jury zarządza dodatkowe głosowanie, które będzie miało na celu wybór zwycięzcy.
9. Jury Hackathonu przyzna nagrody finansowe dla wyróżnionych Zespołów. Łączna pula nagród wynosi 10 tysięcy złotych brutto.
10. W przypadku niewypełnienia w prezentowanych rozwiązaniach/ projektach kryteriów Hackathonu, opisanych w pkt 5, Jury zastrzega sobie możliwość nie przyznania nagrody pieniężnej.
11. Organizator nie przewiduje możliwości odwołania się od decyzji Jury.
12. Nagroda zostanie wypłacona w całości, wyłącznie na numer rachunku bankowego lidera Zespołu. Wypłaty nagrody dokona Wykonawca.
13. Od nagród, o których mowa w ust. 9, Wykonawca odprowadzi podatek w wysokości określonej przez obowiązujące przepisy prawa.
14. Warunkiem otrzymania nagrody jest również jej osobisty odbiór przez lidera Zespołu podczas Gali, która odbędzie się w terminie późniejszym.
15. Po zakończeniu prac Jury sporządzi pisemny protokół, w którym wskazani zostaną laureaci Hackathonu. Decyzje Jury mają charakter ostateczny.
16. Wyniki Hackathonu zostaną ogłoszone podczas gali rozdania nagród oraz opublikowane na stronie Organizatora.
17. Organizator może zażądać zwrotu nagrody w przypadku:
 - a. naruszenia przez wyróżniony Zespół Regulaminu,
 - b. podania w formularzu nieprawdziwych danych,
 - c. naruszenia praw autorskich.

VII. ZGODA NA ROZPOWSZECHNIANIE WIZERUNKU

1. Organizator informuje, iż przebieg Hackathonu będzie utrwalany i rozpowszechniany zarówno w formie audiowizualnej (w tym na potrzeby dziennikarskiej formy wiadomości i wywiadu, artystycznego bądź teledysku), jak i wizualnej (na potrzeby fotografii dokumentalnej i artystycznej) dla celów udokumentowania Wydarzenia, a także promocji Wydarzenia oraz jego przyszłych edycji.
2. Osoba Uczestnicząca, przystępując do udziału w Wydarzeniu, wyraża zgodę na utrwalanie swojego wizerunku oraz upoważnia Organizatora do nieodpłatnego, wielokrotnego, rozpowszechniania

swojego wizerunku utrwalonego podczas Hackathonu, na polach eksploatacji określonych w art. 50 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2021 r. poz. 1062, z późn. zm.). Zgoda, o której mowa powyżej nie jest ograniczona ilościowo, czasowo ani terytorialnie, jest dobrowolna i nieodpłatna, obejmuje wszelkie media, serwisy lub aplikacje. Organizator jest uprawniony do nieograniczonego używania, rozpowszechniania, przekształcania, modyfikacji i innych zmian w materiałach utrwalających wizerunek osób biorących udział w Wydarzeniu oraz dowolnego łączenia z tekstem lub innymi zdjęciami lub elementami graficznymi.

3. Uczestnictwo w Hackathonie oznacza wyrażenie zgody na publikację podstawowych informacji na temat Osób Uczestniczących (tj. tytułu rozwiązania/Projektu, nazwy Zespołu oraz zajętego miejsca) przez Organizatora Wydarzenia bez konieczności osobnego informowania o tym Osób Uczestniczących.
4. W związku z organizacją Hackathonu, Organizator ma prawo powierzyć Wykonawcy do przetwarzania dane osobowe Osób Uczestniczących w celu:
 - a. Rejestracji ich udziału w Hackathonie,
 - b. Pozyskania dodatkowych danych niezbędnych dla wypłaty nagród przyznanych w Hackathonie i spełnienia obowiązków podatkowych.
5. Formularz zgody przetwarzaniu danych osobowych stanowi [załącznik nr 3](#)

VIII.PRAWO AUTORSKIE

1. Osoby Uczestniczące gwarantują, że zrealizowane podczas Hackathonu rozwiązania/projekty będą ich autorstwa lub współautorstwa (w przypadku pracy zespołowej) i nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.
2. Osoba Uczestnicząca ponosi odpowiedzialność za wszelkie wady prawne rozwiązań/Projektów, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające z naruszenia praw autorskich i innych praw osób trzecich, w szczególności w zakresie legalności oprogramowania i narzędzi użytych do powstania rozwiązania/Projektu. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, Uczestnik zobowiązuje się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczenia.
3. Z chwilą wygłoszenia końcowych prezentacji rozwiązania/ projektu, opisanej w Rozdziale VI, punkty 1-6, bez konieczności dokonywania w tym zakresie odrębnych czynności prawnych, na Organizatora przechodzi nieograniczona co do czasu i co do terytorium licencja niewyłączna w zakresie wszystkich znanych w chwili odbioru pól eksploatacji wymienionych w art. 50 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, a w szczególności w zakresie:
 - a. utrwalania - bez żadnych ograniczeń ilościowych – wytwarzanie dowolną techniką,
 - b. w tym drukarską, techniką reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową, na każdym nośniku, tj.: papier, nośniki elektroniczne, optyczne, magnetyczne, dyski komputerowe oraz w sieci multimedialnej, w tym Internet, itp.,
 - c. zwielokrotniania – bez żadnych ograniczeń ilościowych - w jakimkolwiek systemie lub formacie, za pomocą wszelkich dostępnych metod zapisu, odczytu i transmisji, dowolną techniką, w tym techniką drukarską, techniką reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową, na każdym nośniku, tj.: papier, nośniki elektroniczne, optyczne, magnetyczne, dyski komputerowe oraz w sieci multimedialnej, w tym Internet, itp.,
 - d. wprowadzenia do pamięci komputera i sieci multimedialnych, w tym Internetu, do sieci wewnętrznych typu Intranet, bez żadnych ograniczeń ilościowych, jak również przesyłania utworu w ramach ww. sieci,
 - e. rozpowszechniania – bez żadnych ograniczeń ilościowych - w tym również w ramach utworów zbiorowych, w szczególności drukiem, w ramach elektronicznych baz danych, na nośnikach

- magnetycznych, cyfrowych, optycznych, elektronicznych, dyskach komputerowych oraz w sieci multimedialnej, w tym Internet,
- f. rozpowszechniania poprzez publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, dowolną techniką i w dowolnym formacie, za pomocą techniki przewodowej i bezprzewodowej, przez stację naziemną, jak i za pośrednictwem satelity,
 - g. publicznego udostępniania w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym,
 - h. w zakresie obrotu oryginałem lub egzemplarzami, na których prezentację, film i ocenę projektów utrwalono – użyczenie, najem oryginału lub egzemplarzy utworu, w tym wszelkiego rodzaju nośników zapisów, na których utwór będzie utrwalony zgodnie z pkt 1 i 2, przy zastosowaniu dowolnej techniki udostępnienia,
 - i. sporządzania wersji obcojęzycznych,
 - j. wykorzystania w całości lub w części do wytworzenia innych utworów oraz korzystanie z takich utworów i rozporządzanie nimi,
 - k. umieszczenia i wykorzystania fragmentów do celów informacyjnych, promocyjnych i marketingowych, w tym w materiałach promocyjnych, na stronach internetowych, w prasie.
4. Wykonawca, bez jakichkolwiek ograniczeń czasowych i terytorialnych, przenosi na Zamawiającego zezwolenie na udzielenie Operatorowi Programu „Rozwój Lokalny”, tj. Ministerstwu Funduszy i Polityki Regionalnej, na cele niekomercyjne, nieodpłatnie i na czas nieokreślony:
- 1) licencji niewyłącznej z prawem do udzielania dalszych licencji;
 - 2) zezwolenia na wykonywanie zależnego prawa autorskiego;
 - 3) niewyłącznego prawa zezwalania na wykonywanie zależnego prawa autorskiego z prawem do udzielania dalszych zezwoleń do utworów powstałych w wyniku realizacji umowy zgodnie z zapisami w paragrafie 11 Umowy w sprawie realizacji projektu nr 29/2021/RL pn. „Tarnów – Nowe Spojrzenie” finansowanego ze środków Norweskiego Mechanizmu Finansowego 2014-2021.

IX. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizatorowi przysługuje prawo do zmiany postanowień Regulaminu.
2. Organizator będzie informował o każdej zmianie Regulaminu na stronie www.tarnow.pl
3. Uczestnikami Hackathonu nie mogą być pracownicy Organizatora i Wykonawcy, a także osoby, którym powierzono określone prace, w związku z opracowaniem lub organizacją Hackathonu. Uczestnikami nie mogą być również najbliżsi członkowie rodzin tych osób (tj. ich małżonkowie, dzieci, rodzice i rodzeństwo).
4. Organizator zastrzega sobie prawo, w przypadku zaistnienia okoliczności od niego niezależnych, do odwołania lub zorganizowania Hackathonu w innym terminie.
5. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się odpowiednio przepisy Kodeksu Cywilnego.