

REGULAMIN WYDARZENIA „YOUTH KRAK HACK. W DOBRYM KLIMACIE”

§ 1.

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. **Organizatorem wydarzenia** pod nazwą „Youth Krak Hack. W dobrym klimacie”, jest Gmina Miejska Kraków, w imieniu której występuje Wydział Polityki Społecznej i Zdrowia Urzędu Miasta Krakowa.
2. Osobą kontaktową ze strony Organizatora w sprawie wydarzenia uprawnionym do kontaktu z uczestnikami jest Anna Kurcab, pracownik Referatu ds. Młodzieży Wydziału Polityki Społecznej i Zdrowia, ul. Dekerta 24, tel. 12 616 51 46, e-mail: anna.kurcab@um.krakow.pl.
3. Realizatorem wydarzenia uprawnionym do kontaktu z uczestnikami jest A. Mateja, M. Marczyk-Muszyńska prowadzące działalność gospodarczą w formie spółki cywilnej pod nazwą Studio 2 Biuro Promocji, z siedzibą przy ul. Pszczelnej 36 w Krakowie, e-mail: ewa.goman@studio2.pl.
4. Wydarzenie realizowane jest w ramach **programu aktywnego uczestnictwa młodzieży w życiu miasta** na lata 2019-23 **Młody Kraków 2.0**.
5. Celem wydarzenia „Youth Krak Hack. W dobrym klimacie”, jest zaangażowanie krakowskiej młodzieży w opracowanie koncepcji autorskich projektów kampanii społecznych, kształtujących postawy proklimatyczne wśród młodzieży, rodzin z dziećmi, seniorów oraz wśród przedsiębiorców i inwestorów.
6. Definicje:
 - a) **Hackathon/Wydarzenie** – „Youth Krak Hack. W dobrym klimacie”, objęty niniejszym Regulaminem;
 - b) **Uczestnik** – osoba zakwalifikowana do udziału „Youth Krak Hack. W dobrym klimacie”;
 - c) **Zespół** – grupa od 3 do 5 osób zakwalifikowana do udziału „Youth Krak Hack. W dobrym klimacie”;
 - d) **Mentor** – osoba wspierająca merytorycznie zespół opracowujący projekt;
 - e) **Projekt** – autorski projekt kampanii społecznej Zespołu opracowany przy wsparciu Mentora;
7. Materiały dotyczące wydarzenia dostępne są w wersji elektronicznej na stronie mlodziej.krakow.pl, w zakładce Youth Krak Hack, w tym:
 - a) regulamin „Youth Krak Hack. W dobrym klimacie”,
 - b) formularz zgłoszeniowy, stanowiący załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu wydarzenia,
 - c) oświadczenie/zgoda przedstawiciela ustawowego uczestników niepełnoletnich, stanowiący załącznik nr 2 do regulaminu wydarzenia,
 - d) oświadczenie o przeniesieniu praw autorskich, stanowiący załącznik nr 3 do regulaminu wydarzenia.

§ 2.

TERMIN I MIEJSCE

1. Wydarzenie odbywać się będzie w dniach:
 - a) 19 sierpnia 2021 r. w godz. od 9:00 do 21:00 „Youth Krak Hack. W dobrym klimacie”, na Stadionie Cracovia Józefa Kałuży 1, 30-111 Kraków (I piętro).
 - b) 30 sierpnia 2021 r. w Sali Obrad Rady MK, pl. Wszystkich Świętych 3-4, 31-004 Kraków – gala finałowa.
2. Rejestracja Uczestników wydarzenia będzie prowadzona do dnia 15 sierpnia 2021 r.
3. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany formuły wydarzeń ze stacjonarnych na online, a także do zmiany terminu lub odwołania wybranych wydarzeń, w zależności od stanu sytuacji epidemiologicznej w kraju.

§ 3.

UCZESTNICY, REKRUTACJA

1. Uczestnikiem Hackathonu może być osoba w wieku **od 13 lat do 26 lat, mieszkająca, ucząca się lub pracująca w Gminie Kraków**.
2. **Aby zgłosić się do udziału w Wydarzeniu, należy dokonać:**
 - a) zgłoszenia indywidualnego, w przypadku osób, które nie posiadają zespołu lub
 - b) zgłoszenia grupowego, w przypadku osób, które posiadają zespół w ilości 3-5 osób (każdy uczestnik zespołu jest zobowiązany do rejestracji swojego zgłoszenia poprzez formularz zgłoszeniowy wybierając zgłoszenie zespołowe i wskazując nazwę zespołu, do którego należy).
3. **Zgłoszenia należy dokonać w terminie do dnia 15 sierpnia 2021 r. za pośrednictwem elektronicznego formularza zgłoszeniowego dostępnego pod adresem: <https://mlodziej.krakow.pl/youth-krak-hack-zapisy-na-wydarzenie/>. O dopuszczeniu do udziału w wydarzeniu decyduje kolejność zgłoszeń oraz ich**

zgodność z warunkami formalnymi (podczas kwalifikacji zweryfikowane zostaną kryteria formalne określone w ust. 1 niniejszego paragrafu).

4. O przyjęciu do udziału w Wydarzeniu lub wpisaniu na listę rezerwową uczestnicy zostaną poinformowani drogą mailową nie później niż w terminie 2 dni roboczych od przesłania zgłoszenia.
5. Po otrzymaniu informacji o zakwalifikowaniu do udziału w wydarzeniu, **każdy uczestnik zarówno indywidualny, jak i będący częścią zespołu zobowiązany jest do:**
 - a) **Przesłania kompletu dokumentów zgłoszeniowych** w formie podpisanego skanu w wersji elektronicznej na adres ewa.goman@studio2.pl w terminie:
 - **do 3 dni** od otrzymania potwierdzenia o zakwalifikowaniu do udziału w Hackathonie przez uczestników którzy zgłoszą się do dnia 12 sierpnia 2021 r.
 - **do 1 dnia** od otrzymania potwierdzenia o zakwalifikowaniu do udziału w Hackathonie przez uczestników którzy zgłoszą się do udziału po terminie 12 sierpnia 2021r.
 - b) **dostarczenia oryginałów kompletu dokumentów zgłoszeniowych Realizatorowi w dniu wydarzenia.**
6. Lista obowiązkowych dokumentów dla uczestników wydarzenia:
 - 7.1 **Formularz zgłoszeniowy** (zał. nr 1) podpisany **osobiście** przez Uczestnika (oraz opiekuna w przypadku osób niepełnoletnich) zawierający:
 - a) imię i nazwisko, datę urodzenia, kontakt telefoniczny i e-mailowy, miejsce zamieszkania/nauki/ pracy,
 - b) oświadczenie o zgodzie na wykorzystanie wizerunku na cele promocyjne,
 - c) potwierdzenie zapoznania się w całości z dokumentem pt. „Informacja o przetwarzaniu danych osobowych oraz informacją nt. **przeniesienia praw autorskich do utworu** (stworzenie projektu).
 - 7.2 **Podpisana zgoda rodzica/opiekuna prawnego uczestnika niepełnoletniego**, na uczestnictwo w Wydarzeniu (zał. nr 2).
 - 7.3 **Podpisane osobiście lub przez rodzica/opiekuna prawnego oświadczenie o przeniesieniu praw autorskich do projektu** (zał. nr 3).
7. Osoby indywidualne, które dokonując zgłoszenia, nie posiadają własnego Zespołu, zostaną przydzielone przez Realizatora do innych indywidualnych uczestników, tworząc zespół.
8. Uczestnicy biorą udział w Wydarzeniu w Zespołach, w których liczba członków nie może być mniejsza niż 3 osoby i nie większa niż 5 osób.
9. Liczba miejsc dla Uczestników wydarzenia jest ograniczona (50 uczestników).
10. Za zgodą Realizatora istnieje możliwość zmiany członka zespołu lub powiększenie liczby zespołu do maksymalnej liczby osób w zespole. O zamiarze dokonania zmiany należy poinformować Realizatora drogą mailową, wysyłając informację na adres ewa.goman@studio2.pl.
11. Realizator wydarzenia zastrzega sobie w porozumieniu z zespołem możliwość dołączenia uczestników indywidualnych do zgłoszonych zespołów 3-4 osobowych.
12. Wycofanie zgłoszenia indywidualnego lub całego Zespołu z Wydarzenia możliwe jest po uprzednim poinformowaniu Realizatora za pośrednictwem poczty e-mail, co najmniej 4 dni przed Wydarzeniem.
13. Każdy Uczestnik w ramach Hackathonu może być członkiem tylko jednego Zespołu.
14. Realizator przygotowuje listę rezerwową uczestników wydarzenia. O przydziale z listy rezerwowej w miarę zwalniających się miejsc decyduje kolejność zgłoszeń. W zależności od pojawiających się wolnych miejsc, realizator zastrzega sobie możliwość udzielenia pierwszeństwa zespołowi przed uczestnikiem indywidualnym.
15. Organizator wydarzenia będzie skreślał z listy uczestników zgłoszone zespoły/ osoby które nie będą dosyłały dokumentów zgłoszeniowych w wymaganych przez Organizatora terminach oraz nie będą odpowiadać na ponaglenia i próby kontaktu podejmowane przez Realizatora.
16. Organizator zastrzega sobie możliwość zwiększenia liczby uczestników wydarzenia oraz wydłużenia terminu zgłoszeń.

§ 4.

PRZEBIEG WYDARZENIA

1. Uczestnicy biorący udział w Wydarzeniu mają za zadanie opracować, w czasie trwania Hackathonu określonym w § 2 pkt 1, przy wsparciu Mentorów, koncepcję **autorskich projektów** kampanii społecznych, kształtujących postawy proklimatyczne wśród młodzieży, rodzin z dziećmi, seniorów oraz wśród przedsiębiorców i inwestorów. Aby zapewnić równe szanse wszystkich dla zespołów, ich członkowie nie mogą wykorzystywać koncepcji projektów opracowanych podczas „Youth Krak Hack. Młodzi dla klimatu”.

2. Wydarzenie przeprowadzone jest w czterech etapach:
 - a) **Etap zgłoszeń** – w trakcie tego etapu kandydaci zgłaszają chęć uczestnictwa w Wydarzeniu. Realizator po sprawdzeniu spełniania warunków formalnych, w formie mailowej potwierdza uczestnictwo uczestników zgłoszonych indywidualnie lub zespołowo w Wydarzeniu.
 - b) **Tworzenie Projektów** – w trakcie tego etapu Zespoły opracowują autorskie projekty zgodnie z postanowieniami Regulaminu w czasie określonym w harmonogramie Wydarzenia.
 - c) **Prezentacja Projektów** – w trakcie tego etapu Zespoły prezentują stworzone przez siebie autorskie projekty w formie wizualnej lub audiowizualnej. Czas na prezentację przed Mentorami wynosi maksymalnie 6 minut dla każdego Zespołu. Obecni na sali Mentorzy wybierają zwycięskie projekty, które zaprezentowane zostaną podczas Gali Finałowej i walczyć będą o zwycięstwo.
 - d) **Gala Finałowa** – wybrane w poprzednim etapie Zespoły prezentują projekty przed Jury, które wyłonizwycięzców (miejsca 1-3) wydarzenia.
3. Uczestnicy pracują korzystając z własnego sprzętu (komputera, tabletu lub in.).
4. Realizator zapewnia Uczestnikom:
 - a) konsultacje Mentorów podczas opracowania autorskich projektów w zakresie dotyczącym m.in. spraw klimatycznych oraz zasad tworzenia projektów społecznych;
 - b) wykład specjalisty w zakresie zachodzących zjawisk klimatycznych lub kampanii społecznych;
 - c) dwa 45-minutowe warsztaty;
 - d) catering;
 - e) alternatywną wersję realizacji wydarzeń w sytuacji ewentualnego zaostżenia warunków sanitarnych z powodu COVID-19.
5. Uczestnicy, biorący udział w Wydarzeniu, zobowiązani są do zachowania zasad bezpieczeństwa dotyczących postępowania w warunkach pandemii COVID-19, zgodnie z instrukcjami Realizatora.

§ 5.

OCENA I NAGRODY

1. Projekty wybrane przez Mentorów na etapie prezentacji projektów będą oceniane podczas Gali Finałowej przez Jury.
2. Jurorem jest przedstawiciel wyższego szczebla z ramienia Urzędu Miasta lub Gminy Miejskiej Kraków, posiadający doświadczenie i kompetencje w obszarze realizowanego Wydarzenia oraz przedstawiciele środowiska młodzieżowego.
3. Podczas Gali Finałowej zaprezentowane zostaną projekty najwyżej ocenione przez Mentorów.
4. Mentorem jest osoba specjalizująca się w obszarze realizowanego Wydarzenia. Mentorzy mogą być wybrani przez Organizatora i Realizatora spośród jego przedstawicieli, współpracowników, partnerów, organizacji społecznych i innych instytucji.
5. Zadaniem Mentora jest wsparcie zespołów biorących udział w Wydarzeniu, przeprowadzenie szkoleń, udzielanie porad oraz odpowiedzi na pytania uczestników wydarzenia oraz wybór najlepszych projektów na etapie prezentacji projektów.
6. Zadaniem Jurora jest ocena oraz wybór zwycięskich projektów podczas Gali Finałowej.
7. Wybór Mentorów i Jurorów należy wyłącznie do Organizatora i Realizatora.
8. Projekty będą oceniane według następujących kryteriów:
 - a) innowacyjność (brak podobnych projektów w skali miasta, regionu),
 - b) logiczność (związek pomiędzy diagnozą – celem – efektem),
 - c) wykonalność (osiągalność, wskazanie możliwości dostępu do zasobów),
 - d) zysk społeczny (efekt projektu i jego wpływ na społeczeństwo).Skala ocen dla każdego z kryteriów to 1-5, gdzie 5 jest najwyższą możliwą oceną, a 1 najniższą.
9. Na podstawie ocen Jury, przyznane zostaną nagrody za I, II i III miejsce. Maksymalnie nagrodzone mogą zostać 3 Zespoły (nagrodę otrzymuje każdy z członków Zespołu).
10. Zwycięzcy otrzymają nagrody finansowe:
 - a) I Miejsce: 3000, 00 zł do podziału na zespół,
 - b) II Miejsce: 2000, 00 zł do podziału na zespół,
 - c) III Miejsce: 1000, 00 zł do podziału na zespół,
11. Nagrody zostaną wręczone Uczestnikom po ogłoszeniu przez Jury nazw zwycięskich Zespołów podczas Gali Finałowej.
12. Organizator i Realizator wydarzenia nie ponoszą odpowiedzialności za brak możliwości odbioru nagrody przez Uczestnika z przyczyn leżących po stronie Uczestnika.

13. Podmiotem wydającym Nagrodę jest Realizator, który pełni funkcję płatnika podatku od Nagrody.

§ 6.

PRAWA AUTORSKIE

1. Uczestnicy z chwilą powstania utworu (stworzenie projektu) przenoszą na Organizatora nieodpłatnie autorskie prawa majątkowe do utworu, w tym wyłączne prawo zezwalające na wykonywanie zależnego prawa autorskiego (art. 46 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych) w sposób nieograniczony czasowo na terytorium kraju oraz za granicą. Przeniesienie majątkowych praw autorskich, w tym wyłącznego prawa zezwalającego na wykonywanie zależnego prawa autorskiego obejmuje następujące pola eksploatacji:
 - a. publiczne wykonanie utworu,
 - b. utrwalanie wykonania utworu, o którym mowa w pkt 1) i zwielokrotnianie egzemplarzy tego utrwalenia jakąkolwiek techniką (w jakimkolwiek systemie, formacie i na jakimkolwiek nośniku), w tym m.in. cyfrowo,
 - c. zwielokrotniania jakąkolwiek techniką (w jakimkolwiek systemie, formacie i na jakimkolwiek nośniku), w tym m.in. cyfrowo,
 - d. wprowadzania do obrotu egzemplarzy utrwalenia wykonania utworu oraz egzemplarzy utworu, za pomocą wszelkich systemów sprzedaży,
 - e. publicznego udostępniania utworu lub utrwalenia wykonania utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym (m.in. udostępnianie w Internecie np. w ramach dowolnych stron internetowych oraz jakichkolwiek serwisów odpłatnych lub nieodpłatnych, w tym z towarzyszeniem reklam, a także w ramach dowolnych usług telekomunikacyjnych z zastosowaniem jakichkolwiek systemów i urządzeń),
 - f. publicznego odtwarzania (m.in. za pomocą dowolnych urządzeń analogowych i/lub cyfrowych posiadających w szczególności funkcje przechowywania i odczytywania plików audio i/lub video),
 - g. wykorzystywanie utworu do celów, promocyjnych i reklamy.
2. Warunkiem uczestnictwa w Wydarzeniu jest podpisanie przez każdego Uczestnika oświadczenia dotyczącego upoważnienia Organizatora do wykonywania autorskich praw majątkowych do utworu oraz autorskich praw majątkowych odnoszących się do utworów zależnych z zastrzeżeniem, że utwory nie naruszają jakichkolwiek praw majątkowych lub osobistych osób trzecich. Podpisując oświadczenia, uczestnicy zobowiązują się, że nie odwołają upoważnień, o których mowa w zdaniu pierwszym.
3. Uczestnicy zobowiązują się do niewykonywania praw osobistych względem utworu (projekt) i upoważniają Organizatora do ich wykonywania.
4. Uczestnicy wydarzenia zobowiązują się, że przed wydaniem utworu Organizatorowi (stworzenie projektu), nie dokonają przeniesienia autorskich praw majątkowych na którymkolwiek z pól eksploatacji, nie udzielą żadnych licencji na korzystanie z tych praw, ani nie dokonają ograniczeń wykonywania autorskich praw osobistych.
5. Uczestnik ponosi odpowiedzialność odszkodowawczą względem Organizatora i Realizatora w przypadku zasądzenia na rzecz osoby trzeciej roszczeń względem Organizatora lub Realizatora z tytułu naruszenia jakichkolwiek praw, majątkowych lub osobistych, w tym dóbr osobistych, przysługujących osobom trzecim w związku z korzystaniem przez Organizatora i Realizatora z uzyskanych od Uczestnika upoważnień oraz zgód.
6. Wraz z przekazaniem utworu (projektu) Uczestnik wyraża zgodę na udostępnienie utworu publiczności.
7. Uczestnicy Wydarzenia są zobowiązani przekazać Organizatorowi oryginał zapisu utworu (projektu) zgodnie z jego naturą przygotowania.
8. Organizator ma prawo upoważnić osobę trzecią do korzystania z utworu (projektu) w zakresie uzyskanego od Uczestnika oświadczenia dotyczącego przeniesienia praw autorskich.

§ 7.

WIZERUNEK

1. Organizator i Realizator zastrzegają sobie prawo do fotografowania oraz filmowania Hackathonu w tym jego Uczestników oraz innych osób obecnych na Hackathonie. Obecność Uczestników oraz innych osób obecnych na Hackathonie oznacza akceptację Regulaminu oraz wyrażenie zgody na nieodpłatne wykorzystywanie przez Organizatora materiałów do przygotowania sprawozdań z Hackathonu, do umieszczania ich w Internecie oraz promowania Hackathonu.
2. Przez zgłoszenie się do udziału w Hackathonie uczestnicy wyrażają zgodę na utrwalanie ich wizerunku i korzystanie z niego przez Organizatora i Realizatora w celach promocyjno-reklamowych, informacyjnych, edukacyjnych oraz niekomercyjnych związanych z realizacją dokumentacji foto i video wydarzenia i umieszczenie dokumentacji na stornie www.mlodziez.krakow.pl lub w mediach społecznościowych, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych.
3. Cofnięcie zgody na korzystanie z wizerunku jest możliwe tylko przed jego rozpowszechnieniem.

§ 8.

DANE OSOBOWE

1. Dane osobowe zgłaszających się do Hackathonu będą przetwarzane w celach niezbędnych do przeprowadzenia naboru oraz wydarzenia, realizacji zadań Hackathonu zgodnych z Regulaminem, zapewnienia bezpieczeństwa zdrowotnego uczestników i nie będą przetwarzane do innych celów, na co Uczestnicy wyrażają zgodę, zgłaszając się do udziału w Hackathonie.
2. Informacja o przetwarzaniu danych osobowych stanowi Załącznik do niniejszego Regulaminu.
3. Organizator udostępni dane osobowe Uczestników Hackathonu podmiotom współpracującym przy realizacji Hackathonu wyłącznie w zakresie niezbędnym do rekrutacji i realizacji założeń Hackathonu.
4. Organizator informuje, że przetwarzane będą następujące kategorie danych Uczestników: imię, nazwisko, wiek, telefon, adres poczty elektronicznej, miejsce zamieszkania/pracy/ nauki, status (uczeń/nica, student/ka, pracujący/a).
5. Wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika na warunkach podanych w Regulaminie jest dobrowolne, aczkolwiek konieczne do otrzymania nagrody i wzięcia udziału w wydarzeniu.
6. Każdy Uczestnik, który przekazał Organizatorowi swoje dane osobowe ma prawo dostępu do treści swoich danych, ich poprawiania lub usunięcia.

§ 9.

PROCEDURY COVID-19

1. Uczestnictwo w Wydarzeniu oznacza obowiązek przestrzega postanowień regulaminu oraz obowiązkowe zastosowanie się do reżimu sanitarnego.
2. Udział w Wydarzeniu jest możliwy pod warunkiem złożenia pisemnego oświadczenia o stanie zdrowia. W wydarzeniu nie może uczestniczyć osoba, która według swojej wiedzy jest osobą zakażoną lub podejrzewa u siebie zakażenie COVID-19, przebywa na kwarantannie, jest pod nadzorem epidemiologicznym.
3. Wzór oświadczenia będzie dostępny w dniu Wydarzenia. Przed jego rozpoczęciem, należy oświadczenie wypełnić, podpisać i oddać Realizatorowi. Organizator zapewni druki oświadczeń oraz możliwość ich wypełnienia przed wejściem na teren wydarzenia. Osoby, które nie wypełnią oświadczenia, nie mogą nim uczestniczyć.
4. Dane osobowe przekazane na oświadczeniu będą przechowywane przez Organizatora przez okres dwóch miesięcy od wydarzenia. Dane osobowe mogą być udostępniane upoważnionym służbom sanitarnym w szczególnych wypadkach.
5. Organizator i Realizator zastrzegają sobie możliwość odmówienia wstępu na teren Wydarzenia osobom, u których widoczne są symptomy wskazujące na możliwość zakażenia COVID-19 (kaszel, trudności w oddychaniu, złe samopoczucie, podwyższona temperatura).
6. Na terenie Wydarzenia obowiązuje zakrywanie ust i nosa oraz zachowanie dystansu minimum 2 metry.
7. Uczestnik wydarzenia ma obowiązek samodzielnego wyposażenia się w maseczkę i noszenia jej przez cały czas przebywania na terenie Wydarzenia. Brak stosowania się do tych reżimów spowoduje, że Uczestnik zostanie poproszony o zastosowanie się do powyższych obowiązków, a w przypadku dalszego uchyłania

zostanie poproszony o opuszczenie terenu Wydarzenia.

8. Przed wejściem na teren Wydarzenia konieczna jest dezynfekcja rąk, płyn do dezynfekcji dostępny będzie na terenie Wydarzenia.
9. Zaleca się zachowanie bezpiecznego dystansu społecznego przy korzystaniu z toalet oraz cateringu, w zakresie korzystania z samych pomieszczeń, jak i oczekiwania na dostęp do pomieszczeń (zachowanie minimum 2 metrowego odstępu).
10. W przypadku wystąpienia gorączki czy innych niepokojących objawów w ciągu 14 dni po wydarzeniu, uczestnik zobowiązany jest niezwłocznie poinformować telefonicznie o tym fakcie Organizatora pod nr tel. 12 616 5294.

§ 10.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Biorąc udział w Wydarzeniu Uczestnik potwierdza, iż zapoznał się z postanowieniami niniejszego Regulaminu i że w pełni je akceptuje.
2. Organizator zastrzega sobie prawo powierzenia wykonania poszczególnych czynności organizacyjnych, administracyjnych i innych w ramach realizacji wydarzenia, podwykonawcom Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie możliwość dokonania zmiany niniejszego Regulaminu, jeśli jest to niezbędne dla prawidłowego i zgodnego z prawem przeprowadzenia Hackathonu oraz nie pogorszy sytuacji Uczestników. W takim przypadku Organizator lub Realizator zobowiązany jest poinformować Uczestników o treści zmian Regulaminu i terminie ich wprowadzenia, tak by każdy Uczestnik miał możliwość zapoznania się z nowymi postanowieniami Regulaminu i podjęcia decyzji, co do uczestnictwa w Wydarzeniu lub odstąpienia od udziału w nim.
4. W przypadku ustalenia naruszenia przez Uczestnika lub Zespołu postanowień Regulaminu oraz przepisów prawa powszechnie obowiązującego, Realizatorowi przysługiwać będzie prawo dyskwalifikacji danego Uczestnika lub Zespołu z udziału w Wydarzeniu.
5. Wszystkie projekty powstałe podczas Hackathonu zostaną zarchiwizowane przez Organizatora wydarzenia.
6. Organizator i Realizator wydarzenia nie ponoszą odpowiedzialności za jakakolwiek szkodę majątkową lub niemajątkową poniesioną przez Uczestnika w wyniku wzięcia udziału w Wydarzeniu lub w wyniku i w związku z przyznaniem bądź nie przyznaniem nagrody.
7. Organizator nie zapewnia nadzoru nad mieniem Uczestników podczas trwania Wydarzenia.
8. Zasady uczestnictwa lub przebywania na terenie Wydarzenia mogą być uzupełniane lub zmieniane w każdym czasie.
9. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany formuły wydarzeń ze stacjonarnych na online, a także do zmiany terminu lub odwołania wybranych wydarzeń, w zależności od stanu sytuacji epidemiologicznej w kraju.
10. W wyjątkowych sytuacjach Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Hackathonu.
11. Organizator i Realizator nie biorą odpowiedzialności za ewentualne przetwarzanie przez osoby trzecie utworu będącego rejestracją online Wydarzenia.
12. Organizator i Realizator nie pokrywają kosztów dojazdu Uczestników na miejsce wydarzeń.
13. Interpretacja zasad i warunków określonych niniejszym Regulaminem dokonana przez Organizatora może być kwestionowana wyłącznie na drodze postępowania reklamacyjnego.
14. Zasady przeprowadzenia wydarzenia określa niniejszy Regulamin. Wszelkie informacje o Wydarzeniu dostępne w materiałach reklamowych mają jedynie charakter informacyjny. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu Cywilnego, ustawy o ochronie danych osobowych oraz Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

Polityka prywatności

Dokument informacyjny do Regulaminu „Youth Krak Hack. W dobrym klimacie”

INFORMACJA ADMINISTRATORA O PRZETWARZANIU DANYCH OSOBOWYCH

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i 2 unijnego ogólnego rozporządzenia o ochronie danych (tzw. RODO) informujemy, że administratorem, czyli podmiotem decydującym o tym, jak będą wykorzystywane Twoje dane osobowe, jest Prezydent Miasta Krakowa z siedzibą Pl. Wszystkich Świętych 3-4, 31-004 Kraków. Twoje dane osobowe będą przetwarzane przez nas w celu podjęcia niezbędnych działań związanych realizacją wydarzenia pn. „**Youth Krak Hack. W dobrym klimacie**”.

Informujemy, że:

1. Masz prawo do żądania od administratora dostępu do Twoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych.
2. Twoje dane osobowe będą przechowywane przez okres 5 lat.
3. Odbiorcą danych osobowych będzie właściwy Urząd Skarbowy, wskazany w złożonym oświadczeniu.
4. Masz prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego, którym jest Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
5. Podanie danych osobowych jest warunkiem dokonania zgłoszenia do Hackathonu i ma charakter obowiązkowy.
6. Konsekwencją niepodania danych jest brak możliwości podjęcia działań związanych z procesem rekrutacji do Hackathonu i braku możliwości realizacji założeń Hackathonu.
7. Podstawę prawną przetwarzania Twoich danych stanowi art. 6 ust. 1 lit. b) 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) (Dz. Urz. UE L 119z 04.05.2016, str. 1), tzn. **przetwarzanie Twoich danych jest niezbędne do realizacji założeń i czynności w ramach Hackathonu.**

Dane kontaktowe Inspektora Ochrony Danych: adres pocztowy – ul. Wielopole 17a, 31-072 Kraków, adres e- mail: iod@um.krakow.pl.

ZAŁĄCZNIK NR 1 DO REGULAMINU „YOUTH KRAK HACK. W DOBRYM KLIMACIE” . / KRAKÓW 2021

Zgłoszenie Uczestnika : indywidualnego / członka zespołu *

Nazwa zespołu: _____ **

Imię i nazwisko osoby reprezentującej zespół: _____ **

Imię: _____ **nazwisko:** _____ Uczestnika

Data urodzenia: (dzień/ miesiąc/ rok) _____

Czy Kraków jest twoim miejscem: zamieszkania/ nauki/ pracy? *

Podaj nazwę szkoły/ miejsca pracy _____

Kontakt telefoniczny _____

Kontakt e-mail _____

Oświadczam, że zapoznałam/em się z treścią regulaminu dotyczącego „Youth Krak Hack. W dobrym klimacie” organizowanym przez Gminę Miejska Kraków, w imieniu której występuje Wydział Polityki Społecznej i Zdrowia Urzędu Miasta Krakowa oraz akceptuję wszystkie jego postanowienia bez zastrzeżeń.

Zgadzam się na **utrwalanie mojego wizerunku i korzystanie z niego w celach promocyjno-reklamowych**, a także komercyjnych oraz niekomercyjnych, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych przez Organizatora „Youth Krak Hack. W dobrym klimacie”.

Wyrażam zgodę na **przetwarzanie moich danych osobowych** podanych przeze mnie w procesie rejestracji dla potrzeb niezbędnych do realizacji wydarzenia.

Potwierdzam jednocześnie, że zostałam pouczony i zapoznałam się w całości z dokumentem pt. „**Informacja o przetwarzaniu danych osobowych**”, który znajduje się w Regulaminie „Youth Krak Hack. W dobrym klimacie”.

Zapoznałam/-em się i akceptuję zawartą w regulaminie informację nt. **przeniesienia praw autorskich do utworu** (stworzenie projektu) Organizatorowi Wydarzenia - do Regulaminu „Youth Krak Hack. W dobrym klimacie”.

miejscowość, data i odręczny podpis Uczestnika

miejscowość, data i odręczny podpis przedstawiciela ustawowego Uczestnika niepełnoletniego

* właściwe podkreślić

** dotyczy wyłącznie zespołów, każdy członek zespołu jest zobowiązany przesać indywidualne zgłoszenie wskazując jedną osobę reprezentującą zespół

ZAŁĄCZNIK NR 2 DO REGULAMINU „YOUTH KRAK HACK. W DOBRYM KLIMACIE”/KRAKÓW 2021

OŚWIADCZENIE / ZGODA PRZEDSTAWICIELA USTAWOWEGO OSOBY NIEPEŁNOLETNIEJ

Ja, niżej podpisany/a,

_____ (imię nazwisko przedstawiciela ustawowego)

Kontakt telefoniczny _____

Kontakt e-mail _____

niniejszym oświadczam, że jestem przedstawicielem ustawowym syna / córki / wychowanka / wychowanki *

(imię i nazwisko osoby niepełnoletniej będącej pod opieką)

i wyrażam zgodę na jej / jego* uczestnictwo w „Youth Krak Hack. W dobrym klimacie”, organizowanym przez Gminę Miejską Kraków.

Oświadczam, że zapoznałam/em się z treścią regulaminu dotyczącego „Youth Krak Hack. W dobrym klimacie” organizowanym przez Gminę Miejską Kraków, w imieniu której występuje Wydział Polityki Społecznej i Zdrowia Urzędu Miasta Krakowa oraz akceptuję wszystkie jego postanowienia bez zastrzeżeń.

Zgadzam się na **utrwalanie wizerunku ww. niepełnoletniego i korzystanie z niego w celach promocyjno-reklamowych**, a także komercyjnych oraz niekomercyjnych, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych przez w/w Organizatora „Youth Krak Hack. W dobrym klimacie”.

Wyrażam zgodę na **przetwarzanie danych osobowych** moich i ww. osoby niepełnoletniej będącej pod moją opieką podanych przeze mnie w procesie rejestracji dla potrzeb niezbędnych do realizacji zadań Hackathonu.

Potwierdzam jednocześnie, że zostałem pouczoney i zapoznałem się w całości z dokumentem pt. „**Informacja o przetwarzaniu danych osobowych**”, który znajduje się w Regulaminie „Youth Krak Hack. W dobrym klimacie”.

Zapoznałam/-em się i akceptuję zawartą w regulaminie informację nt. **przekazania praw autorskich do utworu** (stworzenie projektu) Organizatorowi wydarzenia ww. osoby niepełnoletniej będącej pod moją opieką - do Regulaminu „Youth Krak Hack. W dobrym klimacie”.

miejsowość, data i odręczny podpis przedstawiciela ustawowego Uczestnika niepełnoletniego
* właściwe podkreślić

OŚWIADCZENIE O PZENIESIENIU PRAW AUTORSKICH

1. Oświadczam, że z chwilą powstania utworu (stworzenie projektu) przenoszę na Organizatora nieodpłatnie autorskie prawa majątkowe do utworu, w tym wyłączne prawo zezwalające na wykonywanie zależnego prawa autorskiego (art. 46 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych) w sposób nieograniczony czasowo na terytorium kraju oraz za granicą. Przeniesienie majątkowych praw autorskich, w tym wyłącznego prawa zezwalającego na wykonywanie zależnego prawa autorskiego obejmuje następujące pola eksploatacji:
 - a. publiczne wykonanie utworu,
 - b. utrwalanie wykonania utworu, o którym mowa w pkt 1) i zwielokrotnianie egzemplarzy tego utrwalenia jakąkolwiek techniką (w jakimkolwiek systemie, formacie i na jakimkolwiek nośniku), w tym m.in. cyfrowo,
 - c. zwielokrotniania jakąkolwiek techniką (w jakimkolwiek systemie, formacie i na jakimkolwiek nośniku), w tym m.in. cyfrowo,
 - d. wprowadzania do obrotu egzemplarzy utrwalenia wykonania utworu oraz egzemplarzy utworu, za pomocą wszelkich systemów sprzedaży,
 - e. publicznego udostępniania utworu lub utrwalenia wykonania utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym (m.in. udostępnianie w Internecie np. w ramach dowolnych stron internetowych oraz jakichkolwiek serwisów odpłatnych lub nieodpłatnych, w tym z towarzyszeniem reklam, a także w ramach dowolnych usług telekomunikacyjnych z zastosowaniem jakichkolwiek systemów i urządzeń),
 - f. publicznego odtwarzania (m.in. za pomocą dowolnych urządzeń analogowych i/lub cyfrowych posiadających w szczególności funkcje przechowywania i odczytywania plików audio i/lub video),
 - g. wykorzystywanie utworu do celów, promocyjnych i reklamy.
2. Oświadczam, że z chwilą powstania utworu (stworzenie projektu):
 - a. zobowiązuję się do niewykonywania praw osobistych względem utworu (projektu),
 - b. upoważniam Organizatora do wykonywania w moim imieniu autorskich praw osobistych do utworu (projektu) oraz autorskich praw osobistych odnoszących się do utworów zależnych.
3. Oświadczam, że przed wydaniem utworu Organizatorowi (stworzony projekt), nie dokonam przeniesienia autorskich praw majątkowych na którymkolwiek z pól eksploatacji, nie udzielię żadnych licencji na korzystanie z tych praw, ani nie dokonam ograniczeń wykonywania autorskich praw osobistych.
4. Oświadczam, że posiadam pełne prawa autorskie do utworu (stworzonego projektu) oraz że nie narusza on praw autorskich majątkowych i osobistych osób trzecich.
5. Oświadczam, że z chwilą podpisania oświadczenia zobowiązuję się nie odwoływać upoważnień, o których mowa w oświadczeniu o przeniesieniu praw autorskich. Ponadto, potwierdzam zapoznanie się z Regulaminem Wydarzenia, a szczególnie z § 6 dotyczącym Praw Autorskich.
6. Organizator ma prawo upoważnić osobę trzecią do korzystania z utworu (projektu) w zakresie uzyskanego oświadczenia dotyczącego przeniesienia praw autorskich.

miejsceowość, data i odręczny podpis Uczestnika

miejsceowość, data i odręczny podpis przedstawiciela ustawowego Uczestnika niepełnoletniego