

REGULAMIN WYDARZENIA
„YOUTH KRAK HACK. KRAKÓW O JAKIM MARZYSZ” 2022

§ 1.

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. **Organizatorem wydarzenia** pod nazwą „Youth Krak Hack. Kraków o jakim marzysz”, 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 Benjamin Dzedzic prowadzący działalność gospodarczą pod nazwą Brilliantgroup, b.dzedzic@brilliantgroup.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 jest opracowanie w formie projektów obszarów, wydarzeń lub kierunków interwencji w zakresie miejskiej polityki młodzieżowej, które młodzież uważa za konieczne do wdrożenia w Krakowie, tak aby Miasto było dla nich bardziej przyjazne, bezpieczne, otwarte oraz odpowiadało na aktualne potrzeby i wyzwania młodych mieszkańców.
6. Definicje
 - a) **Hackathon/Wydarzenie** – „Youth Krak Hack. Kraków o jakim marzysz”, objęty niniejszym Regulaminem;
 - b) **Uczestnik** – osoba zakwalifikowana do udziału „Youth Krak Hack. Kraków o jakim marzysz”;
 - c) **Zespół** – grupa od 3 do 5 osób zakwalifikowana do udziału „Youth Krak Hack. Kraków o jakim marzysz”;
 - d) **Mentor** – osoba wspierająca merytorycznie zespół opracowujący projekt;
 - e) **Projekt** – autorski projekt Zespołu opracowany przy wsparciu Mentora;
7. Materiały dotyczące wydarzenia dostępne są w wersji elektronicznej na stronie mlodziez.krakow.pl, w zakładce Youth Krak Hack, w tym:
 - a) regulamin „Youth Krak Hack. Kraków o jakim marzysz”
 - 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 korzystaniu z praw autorskich, stanowiący załącznik nr 3 do regulaminu wydarzenia.

§ 2.

TERMINY I MIEJSCE

1. Wydarzenie odbywać się będzie w dniach:
 - a) **4 czerwca 2022 r. w godz. od 9:00 do 21:00** hotel Vienna House Easy, ul. Przy Rondzie 2 (parter) - „Youth Krak Hack. Kraków o jakim marzysz”,
 - b) **9 czerwca 2022 r. w godz. od 11:00 do 13:00**, Sala Obrad Rady MK, pl. Wszystkich Świętych 3-4 – gala finałowa (dla Uczestników których projekty zostaną zakwalifikowane do finału).

§ 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 26 maja 2022 r. za pośrednictwem elektronicznego formularza** zgłoszeniowego dostępnego pod adresem: <https://mlodziez.krakow.pl/youth-krak-hack-zapisy-na-wydarzenie/>.

4. 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).
5. O przyjęciu do udziału w Wydarzeniu lub wpisaniu na listę rezerwową uczestnicy zostaną poinformowani drogą mailową nie później niż w terminie 3 dni roboczych od przesłania zgłoszenia.
6. 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 b.dziedzic@brilliantgroup.pl, **do 4 dni roboczych** od otrzymania potwierdzenia o zakwalifikowaniu do udziału w Hackathonie
 - b) **dostarczenia oryginałów kompletu dokumentów zgłoszeniowych** Realizatorowi **w dniu wydarzenia**.
7. 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. korzystania z **praw autorskich** do stworzonego projektu przez Organizatora.
 - 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 korzystaniu z praw autorskich do stworzonego projektu** (zał. nr 3).
8. Osoby indywidualne, które dokonując zgłoszenia, nie posiadają własnego Zespołu, zostaną losowo przydzielone przez Realizatora do innych indywidualnych uczestników, tworząc zespół.
9. Uczestnicy biorą udział w Wydarzeniu w Zespołach, w których liczba członków nie może być mniejsza niż 3 osoby i nie większa niż 5 osób.
10. Liczba miejsc dla Uczestników wydarzenia jest ograniczona (50 uczestników).
11. 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 b.dziedzic@brilliantgroup.pl.
12. Realizator wydarzenia zastrzega sobie w porozumieniu z zespołem możliwość dołączenia uczestników indywidualnych do zgłoszonych zespołów 3-4 osobowych.
13. Wycofanie zgłoszenia indywidualnego lub całego Zespołu z Wydarzenia możliwe jest po uprzednim poinformowaniu Realizatora za pośrednictwem poczty e-mail, co najmniej 7 dni przed Wydarzeniem.
14. Każdy Uczestnik w ramach Hackathonu może być członkiem tylko jednego Zespołu.
15. Realizator przygotowuje listę rezerwową uczestników wydarzenia. O przydziale z listy rezerwowej w miarę zwalnających się miejsc decyduje kolejność zgłoszeń. W zależności od pojawiających się wolnych miejsc, realizator zastrzega sobie możliwość udzielenia pierwszeństwa zespołowi przed uczestnikiem indywidualnym.

§ 4.

PRZEBIEG WYDARZENIA

1. Uczestnicy biorący udział w Wydarzeniu mają za zadanie opracować przy wsparciu Mentorów, koncepcję **autorskich projektów w formie prezentacji multimedialnej**, dotyczących obszarów, wydarzeń lub kierunków interwencji w zakresie miejskiej polityki młodzieżowej, tak aby Miasto było dla nich bardziej przyjazne, bezpieczne, otwarte oraz odpowiadało na aktualne potrzeby i wyzwania młodych mieszkańców.
2. Wydarzenie przeprowadzone jest w czterech etapach:
 - a) **Etap zgłoszeń** – w trakcie tego etapu kandydaci zgłaszają chęć uczestnictwa w Wydarzeniu. Realizatorzy po sprawdzeniu spełniania warunków formalnych, w formie mailowej potwierdzają 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. Forma prezentacji jest dowolna, wskazane jest zastosowanie materiałów wizualnych i audiowizualnych. Czas na prezentację przed Mentorami wynosi maksymalnie 5 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 wyłoni zwycięzców (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. miejskiej polityki młodzieżowej oraz zasad tworzenia projektów społecznych;
 - b) trzy 45-minutowe warsztaty (generowanie pomysłów: czego brakuje mojemu miastu, od pomysłu do projektu: strukturyzacja projektu społecznego, Elevator pitch);
 - c) catering,
 - d) nagrody dla autorów zwycięskich projektów.

§ 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: innowacyjność, kreatywność, logiczność, wykonalność. 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 następujące nagrody:**
 - a) I Miejsce: 3 000,00 zł w bonach zakupowych do podziału na zespół,
 - b) II Miejsce: 2 000,00 w bonach zakupowych do podziału na zespół,
 - c) III Miejsce: 1 000,00 zł w bonach zakupowych do podziału na zespół.
- 11. Nagrody nie podlegają wymianie na nagrody rzeczowe o tej samej wartości.
- 12. Nagrody zostaną wręczone Uczestnikom po ogłoszeniu przez Jury nazw zwycięskich Zespołów podczas Gali Finałowej.
- 13. Organizator i Realizator wydarzenia nie ponoszą odpowiedzialności za brak możliwości odbioru nagrody przez Uczestnika z przyczyn leżących po stronie Uczestnika.
- 14. Podmiotem wydającym Nagrodę jest Realizator, który pełni funkcję płatnika podatku od Nagrody.

§ 6.

PRAWA AUTORSKIE

- 1. Uczestnicy z chwilą powstania utworu (stworzenia projektu) nieodpłatnie upoważnią Organizatora do korzystania z całości lub części autorskich praw majątkowych do utworu, w tym zezwalają na wykonywanie zależnego prawa autorskiego (art. 46 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych), w sposób nieograniczony czasowo na terytorium kraju oraz za granicą. Uprawnienie do korzystania z majątkowych praw autorskich 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 oddaniem 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 upoważnienia.

§ 7.

WIZERUNEK

1. Organizator i Realizator zastrzegają sobie prawo do fotografowania oraz filmowania Wydarzenia 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 stronie 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.

§ 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 Zespół 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 jakkolwiek 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. Kraków o jakim marzysz”

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. Kraków o jakim marzysz**”.

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 119 z 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. KRAKÓW O JAKIM MARZYSZ”

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. Kraków o jakim marzysz” 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. Kraków o jakim marzysz”.

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

Potwierdzam jednocześnie, że zostałem pouczony i zapoznałem się w całości z dokumentem pt. „**Informacja o przetwarzaniu danych osobowych**”, który znajduje się w Regulaminie „Youth Krak Hack. Kraków o jakim marzysz”.

Zapoznałam/-em się i akceptuję zawartą w regulaminie informację nt. korzystania z **praw autorskich do utworu** (stworzenie projektu) przez Organizatora - do Regulaminu „Youth Krak Hack. Kraków o jakim marzysz”.

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 przesłać indywidualne zgłoszenie wskazując jedną osobę reprezentującą zespół

ZAŁĄCZNIK NR 2 DO REGULAMINU „YOUTH KRAK HACK. KRAKÓW O JAKIM MARZYSZ”

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. Kraków o jakim marzysz”, organizowanym przez Gminę Miejską Kraków.

Oświadczam, że zapoznałam/em się z treścią regulaminu dotyczącego „Youth Krak Hack. Kraków o jakim marzysz” 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. Kraków o jakim marzysz”.

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 pouczony i zapoznałem się w całości z dokumentem pt. „**Informacja o przetwarzaniu danych osobowych**”, który znajduje się w Regulaminie „Youth Krak Hack. Kraków o jakim marzysz”.

Zapoznałam/-em się i akceptuję zawartą w regulaminie informację nt. korzystania **z praw autorskich do utworu** (stworzenie projektu) przez Organizatora ww. osoby niepełnoletniej będącej pod moją opieką - do Regulaminu „Youth Krak Hack. Kraków o jakim marzysz”.

miejscowość, data i odręczny podpis przedstawiciela ustawowego Uczestnika niepełnoletniego

* właściwe podkreślić

OŚWIADCZENIE O KORZYSTANIU Z PRAW AUTORSKICH

1. Oświadczam, że z chwilą powstania utworu (stworzenia projektu) nieodpłatnie upoważniam Organizatora do korzystania z całości lub części autorskich praw majątkowych do utworu, w tym zezwalam na wykonywanie zależnego prawa autorskiego (art. 46 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych) w sposób nieograniczony czasowo na terytorium kraju oraz za granicą. Uprawnienie do korzystania z majątkowych praw autorskich 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, formie i na jakimkolwiek nośniku), w tym m.in. cyfrowo,
 - c. zwielokrotniania jakąkolwiek techniką (w jakimkolwiek systemie, formie 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 korzystaniu z praw autorskich. Ponadto, potwierdzam za poznanie 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 upoważnienia.

miejsowość, data i podpis odręczny Uczestnika

miejsowość, data i odręczny podpis przedstawiciela ustawowego Uczestnika niepełnoletniego