

REGULAMIN HACKATHONU

Organizator – Fundacja Wspierania Organizacji Pozarządowych “Umbrella”

I. Wstęp

1. Regulamin niniejszy, zwany dalej „Regulaminem”, określa warunki, tryb zgłoszenia i zasady, zgodnie z którymi odbywać się będzie wydarzenie pod nazwą Hackathon realizowane w ramach projektu Helpton dofinansowanego ze środków Ministra Edukacji w ramach programu “Aktywni obywatele” (zwany dalej również „Hackatonem”).
2. Organizatorem i wykonawcą Hackathonu jest Fundacja Wspierania Organizacji Pozarządowych “Umbrella” z siedzibą we Wrocławiu przy ul. Legnickiej 65, 54-206 Wrocław, wpisana do rejestru stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz samodzielnych publicznych zakładów opieki zdrowotnej przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem: NIP: 8982115162, REGON: 020545400 (zwanym dalej “Organizatorem”).

II. Zasady i warunki udziału

3. Osobami upoważnionymi do udziału w Hackathonie są osoby, które wezmą udział w praktycznych warsztatach graficznych realizowanych w trzech terminach do wyboru: 12, 14 lub 21 września 2025 r.
4. Uczestnikami Hackathonu mogą być tylko osoby fizyczne w wieku 15-24 lat, będący mieszkańcami województwa dolnośląskiego, w tym: osoby poniżej 18 roku życia po dostarczeniu pisemnej zgody od rodzica/opiekuna prawnego.
5. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
6. Uczestnicy podczas Hackathonu tworzą kampanie społeczne (materiały marketingowe) na wybrany przez siebie problem społeczny, który zostanie zdefiniowany w trakcie warsztatów z elementami design thinking, zwane dalej “Projektami”.
7. Uczestnicy nie mogą tworzyć Projektów sprzecznych z prawem powszechnie obowiązującym, wykorzystujących zakazane przez przepisy prawa powszechnie obowiązującego treści lub naruszających prawa osób trzecich. Uczestnicy ponoszą wyłączną odpowiedzialność za dokonane przez siebie naruszenie prawa powszechnie obowiązującego, korzystanie z treści

zakazanych przez przepisy powszechnie obowiązującego prawa bądź naruszenie praw osób trzecich. Odpowiedzialność Organizatora w wyżej wymienionym zakresie jest wyłączona.

8. Podczas Hackathonu jedna grupa uczestników (składająca się z 6-7 osób) będzie pracowała nad jedną kampanią.

III. Przebieg Hackathonu

Hackathon odbędzie się w dniu 19 października 2025 r. w godzinach 10:00 - 18:00.

9. Szczegółowy termin i program Hackathonu oraz miejsce realizacji zostanie opublikowane na stronie internetowej Fundacji Umbrella: <https://fundacja-umbrella.org.pl/>
10. Zakwalifikowani Uczestnicy rejestrują swój udział poprzez odznaczenie ich na liście obecności w godzinach 9:45-10:00.
11. Uczestnik może pracować podczas Hackathonu tylko w ramach jednego zespołu.
12. Organizator udostępnia Uczestnikom:
 - tablet,
 - dostęp do Internetu za pomocą sieci bezprzewodowej Wi-Fi,
 - zasilanie elektryczne,
 - projektor multimedialny wraz z komputerem i niezbędnym oprogramowaniem przeznaczone do prezentacji Projektów,
 - dostęp do informacji organizacyjnych w trakcie trwania Hackathonu,
 - catering (co najmniej jeden ciepły posiłek oraz napoje).
13. W pozostałym zakresie Uczestnicy zobowiązani są korzystać z własnych zasobów, w szczególności oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi oraz sprzętu.
14. Nie jest dopuszczalne wykorzystywanie podczas trwania Hackathonu Projektów przygotowanych przez Uczestników przed rozpoczęciem Hackatonu.
15. Zgłoszony do oceny Projekt musi bazować na pracy własnej Uczestników (dopuszcza się jedynie korzystanie z pomocy zewnętrznej w postaci darmowych banków grafik, zdjęć, wideo itp.) i nie może być sprzeczny z prawem powszechnie obowiązującym, zasadami współżycia społecznego oraz nie może naruszać praw osób trzecich.
16. Organizator może wykluczyć Uczestnika z Hackathonu gdy:
 - a) Uczestnik narusza postanowienia niniejszego Regulaminu.
 - b) Mentor stwierdzi, że nie da się współpracować w grupie z uczestnikiem z uwagi na jego zachowanie/i lub wypowiedzi. Wykluczenie jest skuteczne,

jeżeli wniosek Mentora zostanie jednomyślnie poparty przez pozostałych członków zespołu i koordynatora projektu.

IV. Konkurs i nagrody

17. W ramach Hackathonu prowadzony będzie konkurs na stworzenie najlepszych Projektów.
18. Najlepsze Projekty zostaną nagrodzone według oceny Jury.
19. Organizator przekaze najlepszym zespołom nagrody w postaci bonów podarunkowych (pula nagród to 5000 zł), a także sfinansuje realizację najlepszych kampanii (pula na realizację kampanii to 15000 zł).

V Jury

20. Organizator powoła dwuosobowe Jury, w skład którego wejdzie min. jeden przedstawiciel Organizatora.
21. Do zadań Jury należy wybór laureatów Hackathonu oraz podjęcie decyzji o podziale nagród i ewentualnych wyróżnieniach.
22. Jury będzie zwracało uwagę w szczególności na:
 - kreatywność w kampaniach marketingowych,
 - stopień zaawansowania projektu,
 - korzyści dla odbiorców,
 - możliwość wdrożenia.
23. Decyzje Jury mają charakter ostateczny.

VI. Wybór laureatów

24. Po ukończeniu pracy Uczestnicy prezentują Projekt przed Jury.
25. Uczestnicy prezentują Projekty w kolejności ustalonej przez Organizatora.
26. Prezentacja Projektu powinna trwać do 5 minut. Prezentacja powinna zawierać krótkie odpowiedzi na pytania:
 - a) dla kogo jest dane rozwiązanie,
 - b) jakie problemy rozwiązuje/na jaką potrzebę odpowiada,
 - c) jakie korzyści niesie dla użytkownika.
27. W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego Projektu, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie, Komisja zastrzega sobie prawo do weryfikacji sposobu powstania Projektu.
28. Po zakończeniu prac Jury sporządzi pisemny protokół, w którym wskazani zostaną laureaci Hackathonu. Protokół zostanie podpisany przez wszystkich członków Jury.
29. Wyniki Hackathonu zostaną ogłoszone po prezentacji Projektów w niedzielę.

VII. Prawa autorskie

30. Uczestnicy gwarantują, że zrealizowane podczas Hackathonu projekty są ich autorstwa lub współautorstwa (w przypadku pracy zespołowej) i nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.
31. Uczestnik udziela Organizatorowi zgody na fotografowanie Projektów oraz wykorzystanie wszelkich fotografii ukazujących Projekty, które zostały stworzone w trakcie trwania Hackathonu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych, w tym na stronach internetowych Organizatora.
32. Uczestnik jest odpowiedzialny względem Organizatora za wszelkie wady prawne Projektów, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające z naruszenia prawa autorskich i innych praw osób trzecich, w szczególności w zakresie legalności oprogramowania i narzędzi użytych do powstania Projektu. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, Uczestnik zobowiązuje się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczenia.
33. Uczestnik zobowiązuje się przekazać autorskie prawa majątkowe do stworzonych projektów na rzecz organizatora.
34. Uczestnicy będący autorami lub współautorami (w przypadku pracy zespołowej) Projektu mogą publikować stworzone materiały w portfolio.

VIII. Dane osobowe

35. Dane osobowe będą przetwarzane przez Administratora na następujących zasadach:
 - a) Administrator będzie przetwarzał następujące dane osobowe: dane osobowe wskazane w Regulaminie w zakresie, w jakim zostaną podane przez uczestnika, a także wizerunek uczestnika zgodnie z postanowieniami części X regulaminu.
 - b) Administratorem w rozumieniu 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), zwanego dalej „RODO”, danych osobowych wskazanych w treści części III ust. 7 niniejszego Regulaminu. udostępnionych przez Uczestników Hackathonu, jest Organizator.
 - c) Dane kontaktowe Administratora to:
Fundacja Wspierania Organizacji Pozarządowych „Umbrella”
ul. Legnicka 65, 54-206 Wrocław

tel. 71 359 75 00

e-mail: biuro@fundacja-umbrella.org.pl

d) Dane osobowe będą przetwarzane dla celów organizacji Hackathonu, prezentacji Projektów oraz wydania przyznanych nagród. W zakresie wizerunku dane osobowe będą przetwarzane w celach wskazanych w części X niniejszego Regulaminu.

e) Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych uczestników jest zgoda osoby, której dane dotyczą.

f) Dane osobowe uczestników będą przekazywane do następujących odbiorców: pracownicy Organizatora.

g) Dane osobowe nie będą przekazywane do państw trzecich.

h) Dane osobowe będą przechowywane przez okres: 6 lat.

i) Uczestnik ma prawo do żądania od administratora dostępu do danych osobowych, które go dotyczą, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania oraz prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych.

j) Uczestnikowi przysługuje prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem. Cofnięcie zgody na przetwarzanie danych przed rozpoczęciem Hackathonu wiąże się z brakiem możliwości wzięcia udziału w Hackathonie.

k) Uczestnikowi przysługuje prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego.

IX Odpowiedzialność

36. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakąkolwiek szkodę majątkową lub niemajątkową poniesioną przez Uczestnika w wyniku wzięcia udziału w Hackathonie lub w wyniku i w związku z przyznaniem bądź nie przyznaniem nagrody.
37. Uczestnik ponosi pełną i wyłączną odpowiedzialność w przypadku, gdy jego Projekt będzie naruszał prawa osób trzecich lub powszechnie obowiązujące przepisy prawa.
38. Każdy Uczestnik zobowiązuje się do wstąpienia do sporu w miejsce Organizatora lub występowania wspólnie z Organizatorem na drodze postępowania sądowego lub ugodowego, w przypadku wystąpienia przez osobę trzecią z roszczeniem lub żądaniem skierowanym przeciwko Organizatorowi z tytułu naruszenia jej praw w związku ze zgłoszeniem Projektu w ramach Hackathonu.

39. Uczestnik zobowiązuje się zwrócić Organizatorowi wydatki w tym koszty obsługi prawnej poniesione przez Organizatora na skutek roszczenia lub żądania, o którym mowa powyżej, stwierdzonego prawomocnym wyrokiem sądowym, ostateczną decyzją administracyjną lub ugodą pisemną.
40. Organizator zobowiązany jest niezwłocznie poinformować Uczestnika o wystąpieniu przez osobę trzecią z opisanym powyżej roszczeniem lub zadaniem skierowanym przeciwko Organizatorowi.
41. Organizator Hackathonu nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości odbioru nagrody przez Uczestnika z przyczyn leżących po stronie Uczestnika.
42. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy materialne pozostawione bez opieki podczas trwania Hackathonu.

X Wizerunek Uczestnika

43. Uczestnik wraz z rozpoczęciem udziału w Hackathonie wyraża zgodę na zarejestrowanie przez Organizatora jego wizerunku w ramach Hackathonu w formie fotografii oraz materiałów audiowizualnych. Organizatorowi przysługuje nieograniczone w czasie i przestrzeni terytorialnej prawo do wykorzystywania fotografii oraz materiałów audiowizualnych w celu związanym ze statutową działalnością Organizatora, w szczególności poprzez publikację ww. na własnych stronach internetowych, w mediach społecznościowych oraz własnych kanałach informacyjnych.
44. Dane osobowe w postaci wizerunku będą przetwarzane na zasadach opisanych w niniejszym Regulaminie.

XI. Postanowienia końcowe

45. Regulamin Hackathonu będzie dostępny od momentu rozpoczęcia rekrutacji Uczestników na stronie internetowej fundacja-umbrella.org.pl
46. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.
47. Zmiany dokonane w Regulaminie wchodzi w życie w momencie opublikowania zmienionego Regulaminu na stronie internetowej fundacja-umbrella.org.pl
48. Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania go na stronie fundacja-umbrella.org.pl
49. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu.
50. W przypadku odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za szkody jakie poniosły z tego tytułu osoby, które zgłosiły swój udział w Hackathonie.

51. Zgłaszając udział w Hackathonie i biorąc w nim udział Uczestnik zobowiązuje się do stosowania Regulaminu, zrzekając się wszelkich roszczeń wobec Organizatora.
52. Naruszenie przez Uczestników Hackathonu któregokolwiek z postanowień Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, naruszenie przepisów prawa powszechnie obowiązującego lub ogólnie przyjętych zasad współżycia społecznego w związku z uczestnictwem w Hackathonie upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika z Hackathonu wraz z utratą prawa do nagrody.
53. 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.
54. Organizator nie pokrywa i nie zwraca kosztów udziału w Hackathonie, ani kosztów dojazdu oraz zakwaterowania.
55. Uczestnik oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł uczestniczyć w Hackathonie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.
56. Uczestnik odpowiada za szkody, jakie wyrządził w obiekcie w trakcie trwania Hackathonu.