

Regulamin wydarzenia – Hackathon młodzieżowy – HAK na Integrację

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem wydarzenia pod nazwą „Hackathon młodzieżowy – HAK na Integrację” w Rabce-Zdroju, zwanego dalej „Wydarzeniem” jest Stowarzyszenie Europe4Youth oraz I Liceum Ogólnokształcące im. E. Romera w Rabce-Zdroju, zwani dalej „Organizatorem”.
2. Z Organizatorem można kontaktować się pod adresami mailowymi n.mrozek@europe4youth.eu oraz rabkayouthfest@gmail.com.
3. Celem Wydarzenia jest:
 - zaangażowanie rabczańskiej młodzieży w dialog społeczny na temat Integracji młodych ludzi w Rabce-Zdroju, zarówno tej mieszkającej i uczącej się, jak i przyjezdnej, korzystającej z miasta (ze szczególnym uwzględnieniem młodych uchodźców z Ukrainy).
 - zachęcenie młodzieży 13-26 związanej z Rabką-Zdrój do angażowania się w życie miasta i podejmowane w nim decyzje w obszarze młodzieży,
 - promocja polityki młodzieżowej i możliwości wpływania na nią przez młodzież,
 - podniesienie świadomości społecznej o możliwościach dla młodzieży w Rabce-Zdroju.

§ 2. TERMIN I MIEJSCE

4. Wydarzenie odbędzie się w dniu **28 maja 2022 r.**, w godz. 10.00-18.00 (18:00-19:00 trwają prezentacje projektów) w **I Liceum Ogólnokształcącym im. E. Romera w Rabce Zdroju., przy ul. Jana Pawła II 41, 34-700 Rabka-Zdrój.**
5. Gala finałowa - Debata z decydentami odbędzie się dnia **30 maja 2022 r. w godz. 11.00 – 13.00, w Kinie Śnieżka.** Nie jest możliwy zdalny udział w Wydarzeniu.

§ 3. WARUNKI UCZESTNICTWA ORAZ PRZEBIEG WYDARZENIA

1. Uczestnikiem Hackathonu (dalej „Uczestnik”) może być osoba fizyczna od 13* do 26 roku życia (**osoba niepełnoletnia musi dysponować zgodą od rodziców/opiekunów prawnych do uczestniczenia w Wydarzeniu i dostarczyć ją mailowo – skan – na adres mailowy organizatora lub w oryginale najpóźniej w dniu Wydarzenia na ręce organizatorów*) mieszkająca, pracująca lub ucząca się na terenie Rabki-Zdroju.
2. Warunkiem uczestnictwa w Wydarzeniu jest rejestracja 3-6 osobowego Zespołu w terminie do 26 maja 2022, za pośrednictwem formularza dostępnego pod adresem: https://docs.google.com/forms/d/1Ym9Ra6-h_i65Ke58ELXu_Ch72LkdT279jawYVlpFyqA/viewform?fbclid=IwAR1mzZJECxwBqNUGbjT3znwhtq_YXPeTsSDqAcekmwrEB3i9HULVEsGNHBM&edit_requested=true
3. Liczba miejsc dla Uczestników jest ograniczona (50). O dopuszczeniu do udziału decyduje kolejność zgłoszeń oraz ich zgodność z warunkami określonymi w niniejszym regulaminie (w trakcie tego procesu zweryfikowane zostaną kryteria formalne, m.in. wiek oraz zgody rodziców). O weryfikacji formalnej uczestnicy zostaną poinformowani drogą mailową.
4. Organizatorzy zastrzegają utrzymanie proporcji wiekowej uczestniczącej młodzieży oraz jej reprezentatywności.
5. Istnieje możliwość zamiany członka/ini Zespołu lub zmniejszenie/zwiększenie liczby członków, jeśli ich końcowa liczba zamknie się w granicach 3-6. Wycofanie całego Zespołu z Konkursu możliwe jest po uprzednim poinformowaniu Organizatora mailowo na adres mailowy co najmniej 1 dzień przed Wydarzeniem. Wówczas na miejsce wycofanego Zespołu wchodzi kolejny z Listy Rezerwowej.

6. Uczestnicy przygotowują prace konkursowe w trakcie trwania Hackathonu w całości samodzielnie. Uczestnicy pracują korzystając z własnego sprzętu (komputera, tabletu, telefonu lub in.). Organizator nie zapewnia nadzoru nad mieniem Uczestników.
7. Uczestnicy zobowiązani są do przebywania na terenie Wydarzenia przynajmniej 60% czasu jego trwania oraz podczas prezentacji projektów w godzinach 18.00-19.00.
8. Projekty mogą być przygotowywane i prezentowane w języku polskim, ukraińskim lub angielskim.
9. Organizator zapewnia Uczestnikom:
 - a. miejsce do pracy z dostępem do internetu i zasilania elektrycznego;
 - b. wyżywienie zgodnie z Agendą;
 - c. konsultacje Mentorów z zakresu budowania i realizacji projektów społecznych, zarządzania projektami – polsko- i ukraińskojęzycznych;
 - d. możliwość pracy i prezentacji Pracy w swoim języku;
 - e. **warsztaty zarządzania projektami, które odbędą się w dniu 27 maja 2022 w budynku I Liceum Ogólnokształcącego im. E. Romera w Rabce-Zdroju w godzinach 16-18:00 (poziom podstawowy) lub/i 18-20:00 (poziom zaawansowany).**
 - f. miejsce do odpoczynku w postaci wydzielonej przestrzeni;

§ 4. ZASADY HACKATHONU

1. Uczestnicy biorący udział w Hackathonie mają za zadanie opracować projekty koncepcyjne realizujące następujące cele:
 - a. Zwiększenie praktycznych możliwości integrowania się młodych ludzi w Rabce-Zdroju dla zwiększenia spójności społecznej, rozumienia i akceptacji różnorodności i równości między ludźmi;
 - b. Opracowanie metod/ struktur/ programów zwiększających poziom otwartości, tolerancji i akceptacji dla różnych postaw i tożsamości;
 - c. Opracowanie form międzyszkolnej integracji, które będą/ mogą być realizowane jako regularne programy dla uczniów;
 - d. Promocja różnych możliwości edukacyjnych, społecznych i integracyjnych dla młodzieży.Uczestnicy przygotowują projekty w czasie trwania wydarzenia określonym w harmonogramie.
2. Projekty powinny być możliwe do zrealizowania przez: samą młodzież/ Urząd Miasta/ Szkoły/ Organizacje Pozarządowe, Młodzieżową Radę Miejską w Rabce-Zdroju/ inne podmioty funkcjonujące w Rabce-Zdroju.
3. Uczestnicy biorący udział w Hackathonie oświadczają, że będą w trakcie Wydarzenia przestrzegać przepisów prawa powszechnie obowiązującego oraz Regulaminu;
4. Uczestnicy zobowiązani są do brania udziału w Hackathonie w zespołach (dalej „Zespół”), których liczba członków nie może być mniejsza, niż 3 i przekroczyć 6 osób. Każdy członek Zespołu musi spełniać wymagania dla Uczestnika określone w niniejszym Regulaminie.
5. Każdy Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu.
6. Konkurs przeprowadzany jest w czterech etapach:
 - a. **Etap zgłoszeń** – w trakcie tego etapu Uczestnicy prezentują swoje pomysły na Pracę i deklarują uczestnictwo w Wydarzeniu. Organizatorzy po sprawdzeniu spełniania warunków formalnych zgłoszeń wg par 3 ust. 1 - 4 niniejszego regulaminu potwierdzają uczestnictwo Zespołów. **Termin zgłoszeń – 26 maja 2022 godz. 12.00.**
 - b. **Tworzenie Pracy** – w trakcie tego etapu Zespoły tworzą swoje projekty zgodnie z postanowieniami Regulaminu w czasie 10.00-18.00, 28 maja 2022 roku;
 - c. **Prezentacja Pracy** – w dniu hackathonu w godzinach 18.00-19.00. W trakcie tego etapu Zespoły prezentują stworzone przez siebie w ramach Wydarzenia projekty. Forma prezentacji jest dowolna, wskazane jest zastosowanie materiałów wizualnych i audiowizualnych. Czas na prezentację przed mentorami wynosi maksymalnie 7 minut dla

każdego Zespołu. Obecni na Sali mentorzy wybierają projekty, które zaprezentowane zostaną na Gali Finałowej i walczyć będą o nagrody.

- d. **Gala Finałowa** – w dniu 30 maja 2022 w Kinie Śnieżka w godzinach 11-13:00. Wybrane Zespoły i mentorzy zaprezentują projekty Jury, po czym wyłonieni zostaną zwycięscy i wyróżnieni.
7. Wszystkie projekty zostaną przekazane do dalszego procedowania do Urzędu Miejskiego w Rabce-Zdroju na ręce Burmistrza Leszka Świdra w celu wypracowania sposobów ich realizacji wraz ze Organizatorami, Młodzieżową Radą Miejską oraz Młodzieżą i Mentorami. Uczestnicy konkursu i Mentorzy są zaproszeni do dalszych prac nad ww. sposobami realizacji.
8. Projekty te w formie rekomendacji zostaną także włączone do Rekomendacji Rabczańskiego Festiwalu Młodzieżowego roku 2022.
9. W przypadku ustalenia naruszenia przez Uczestnika lub Zespołu postanowień Regulaminu oraz przepisów prawa powszechnie obowiązującego, Organizatorowi przysługiwać będzie prawo dyskwalifikacji danego Uczestnika lub Zespołu z udziału w Konkursie.

§ 5. OCENA I NAGRODY

1. Prace wybrane przez mentorów będą oceniane przez jury zaproszone do udziału w Wydarzeniu przez Organizatora (dalej „Jury”).
2. Mentorem jest osoba specjalizująca się w polityce młodzieżowej, realizacji projektów społecznych oraz w zarządzaniu. Zadaniem Mentora w czasie Wydarzenia jest wsparcie zespołów startujących w Hackathonie, udzielanie porad oraz odpowiedzi na pytania oraz wybór najlepszych projektów.
3. Jurorem jest osoba decyzyjna w obszarze Młodzieży w Rabce-Zdroju oraz specjaliści w tym zakresie odpowiedzialni za ocenę Prac powstałych w czasie Hackathonu.
4. Wybór Mentorów i Jurorów należy wyłącznie do Organizatora. Mentorzy i Jurorzy mogą być wybrani przez Organizatora spośród jego współpracowników, partnerów, organizacji społecznych, Urzędu Miejskiego i innych instytucji.
5. Prace oceniane będą według następujących kryteriów: innowacyjność projektu, spójność koncepcji, logiczność planu, sposób odpowiedzi na zdiagnozowane problemy, wykonalność. Skala ocen dla każdego z kryteriów to 1-5, gdzie 5 jest najwyższą możliwą oceną, a 1 najniższą. Organizator zakłada wyłonienie jednego zespołu Zwycięskiego oraz 2 Wyróżnionych. Maksymalnie nagrodzone mogą zatem zostać 3 Zespoły (nagrodę otrzymuje każdy z członków Zespołu).
6. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny, ani na inne nagrody rzeczowe o tej samej wartości.
7. Nagrody zostaną wręczone Uczestnikom po ogłoszeniu przez Jury nazw Zespołów podczas Gali Finałowej.

§ 6. PRAWA AUTORSKIE

1. Zgłaszając Pracę do Hackathonu, Uczestnicy oświadczają, że są wyłącznymi jej twórcami w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, oraz że przysługują im pełne autorskie prawa majątkowe do stworzonej w czasie Wydarzenia Pracy.
2. Uczestnicy Hackathonu w trakcie rejestracji na wydarzeniu podpisują stosowne oświadczenie, na mocy którego, przenoszą na Organizatora majątkowe prawa autorskie do Pracy, w tym jej poszczególnych elementów, w zakresie pól eksploatacji wskazanych w ww. oświadczeniu, w szczególności określonych w art. 50 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
3. Prawa autorskie określone w ust. 2 powyżej przysługują Organizatorowi w odniesieniu do wszelkich jurysdykcji i bez ograniczeń czasowych. Uczestnicy zobowiązują się podjąć wszelkie kroki prawne oraz dokonać wszelkich formalności, wymaganych przez jakiegokolwiek przepisy

prawa jakiegokolwiek jurysdykcji w celu ujawnienia na rzecz Organizatora prawa własności intelektualnej bądź autorskiego lub jego rejestracji na rzecz Organizatora.

4. Uczestnicy zobowiązują się do niewykonywania autorskich praw osobistych względem Pracy. Jednocześnie Uczestnicy upoważniają Organizatora do dokonywania modyfikacji i zmian w stworzonej w czasie Wydarzenia Pracy.
5. Organizator uprawniony jest do tworzenia, korzystania i swobodnego rozporządzania wszelkimi utworami zależnymi stworzonymi na kanwie stworzonej w czasie Wydarzenia Pracy.

§ 7. ODPOWIEDZIALNOŚĆ

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakąkolwiek szkodę majątkową lub niemajątkową poniesioną przez Uczestnika w wyniku udziału w Wydarzeniu lub w wyniku i w związku z przyznaniem bądź nieprzyznaniem nagrody.
2. Uczestnik ponosi pełną i wyłączną odpowiedzialność w przypadku, gdy jego Praca będzie naruszała prawa osób trzecich lub powszechnie obowiązujące przepisy prawa. Każdy Uczestnik zobowiązuje się do wstąpienia do sporu w miejsce Organizatora lub występowania wspólnie z Organizatorem na drodze postępowania sądowego lub ugodowego jako interwenient uboczny, w przypadku wystąpienia przez osobę trzecią z roszczeniem lub żądaniem skierowanym przeciwko Organizatorowi z tytułu naruszenia jej praw w związku ze zgłoszeniem Aplikacji do Konkursu lub korzystaniem przez Organizatora z dóbr określonych w § 6 ust. 1 Regulaminu. 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. Organizator zobowiązany jest niezwłocznie poinformować Uczestnika o wystąpieniu przez osobę trzecią z opisanym powyżej roszczeniem lub żądaniem skierowanym przeciwko Organizatorowi.
3. Organizator Wydarzenia nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości odbioru nagrody przez Uczestnika z przyczyn leżących po stronie Uczestnika.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy materialne pozostawione bez opieki podczas trwania Wydarzenia.

§ 8. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH I WIZERUNEK

1. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Rozporządzeniem 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) przez Organizatora w celu uczestnictwa, przeprowadzenia i rozstrzygnięcia Hackathonu, na co Uczestnik wyraża zgodę.
2. Organizator zaprzestanie przetwarzania danych osobowych Uczestnika po zakończeniu procesu związanego z realizacją projektów wytworzonych podczas hackathonu lub wcześniej na pisemną prośbę uczestników.
3. Organizator informuje, że przetwarzane będą następujące kategorie danych Uczestników: imię, nazwisko, wiek, telefon, adres poczty elektronicznej, miejsce zamieszkania, status (uczeń/nnica, student/niepracujący/a, pracujący/a.), obywatelstwo.
4. Wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika na warunkach podanych w Regulaminie jest dobrowolne, aczkolwiek konieczne do otrzymania nagrody i wzięcia udziału w Hackathonie.
5. Każdy Uczestnik, który przekazał Organizatorowi swoje dane osobowe ma prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania.

6. Administratorem danych osobowych jest Stowarzyszenie Europe4Youth z siedzibą w Krakowie, ul. Urzędnicza 14/1, 30-051 Kraków, info@europe4youth.eu.
7. Celem zebrania danych jest przeprowadzenie Hackathonu. Uczestnicy przekazują je Administratorowi dobrowolnie.

§ 9. HARMONOGRAM ORAZ AGENDA WYDARZENIA

1. Zgłoszenia Uczestników – do dnia 26 maja (godzina 12.00).
2. Mailowe potwierdzenie zakwalifikowania się do Hackathonu – do końca dnia 26 maja.
3. Warsztaty przygotowawcze dla zespołów – w dniu 27 maja w godzinach 16-18:00 i 18-20:00 w budynku I LO im. E. Romera w Rabce-Zdroju.
4. Rozpoczęcie Wydarzenia dnia 28 maja 2022
 - Powitanie Uczestników i wyjaśnienie zasad Hackathonu - 10:00-10.30
 - Prace Zespołów 10:30-18:00
 - Prezentacja Prac – 18-19:00
 - Wybór projektów przez mentorów – do 20:00Inne usługi dostępne podczas Hackathonu:
 - pizza, napoje, przekąski,
 - yoga,
 - warsztat masażu,
 - energizery, gry, zabawy na rozluźnienie,
 - dostęp do mentorów i ekspertów mówiących po polsku i ukraińsku.
5. Gala Finałowa w dniu 30 maja 2022:
 - 11.00-17.15 – Powitanie
 - 11.15-12.00 – Prezentacje zespołów
 - 12.00-12.15 – Obrady Jury
 - 12.15-12.30 – Ogłoszenie wyników i rozdanie nagród
 - 12.30-13.00 – czas na rozmowy z jurorami

§ 10. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. 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.
2. Biorąc udział w Wydarzeniu Uczestnik potwierdza, iż zapoznał się z postanowieniami niniejszego Regulaminu i że w pełni je akceptuje.
3. Organizator jest uprawniony do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu, o ile nie wpłynie to na pogorszenie warunków uczestnictwa w Konkursie.
4. Naruszenie przez Uczestnika któregokolwiek z postanowień Regulaminu upoważnia Organizatora do wyłączenia tej osoby z udziału w Konkursie oraz powoduje utratę prawa do nagrody.