

# REGULAMIN HACKATHONU SPOŁECZNEGO "HELPTON"

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 “Helpton” (zwany dalej „Hackathonem Społecznym”).
2. Organizatorem i wykonawcą Hackathonu Społecznego 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. Udział w Hackathonie Społecznym jest bezpłatny i dobrowolny.
4. Uczestnicy podczas Hackathonu Społecznego tworzą kampanie społeczne (materiały marketingowe) według wyzwań ogłoszonych przez Organizatora, zwanych dalej “Projektami”.
5. 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.

6. Prace w trakcie Hackathonu Społecznego będą prowadzone w zespołach 4 – 7-osobowych.

### III. Zasady zgłoszenia

7. Rekrutacja uczestników rozpoczyna się w momencie opublikowania formularza zgłoszeniowego na stronie Organizatora, a kończy w chwili, gdy Organizator zakwalifikował zakładaną ilość uczestników.
8. Udział w Hackathonie Społecznym zgłaszać mogą osoby fizyczne – pojedynczo za pośrednictwem formularza umieszczonego na stronie [www.helpton.pl](http://www.helpton.pl)
9. Uczestnikami Hackathonu Społecznego mogą być pełnoletnie osoby fizyczne:
  - a) posiadające pełną zdolność do czynności prawnych,
  - b) posiadające wiedzę i umiejętności w zakresie: copywritingu, projektowania graficznego, fotografii, PR-u, tworzenia wideo.
10. Organizator zastrzega sobie prawo łączenia uczestników w zespoły. O zakwalifikowaniu uczestnika do Hackathonu Społecznego Organizator powiadomi uczestnika za pośrednictwem poczty e-mail.
11. Uczestnicy dołączani są do zespołów na podstawie kwalifikacji określonych w formularzu.
12. Zgłoszenie zawierać będzie m.in. dane tj.:
  - a) imię i nazwisko,
  - b) adres e-mail,
  - c) numer telefonu,
  - d) opis kompetencji,
  - e) wykonywany zawód,
  - f) doświadczenie zawodowe, które uczestnik zamierza wykorzystać (opcjonalnie linki do wykonywanych prac),
  - g) informacja o udziale w inicjatywach typu Hackathon
13. Zgłoszenie Uczestników do udziału w Hackathonie Społecznym następuje poprzez prawidłowe wypełnienie formularza on-line rekrutacyjnego udostępnionego na stronie: [www.helpton.pl](http://www.helpton.pl) oraz zaznaczenie odpowiedniego przycisku wyboru, w którym rejestrująca się osoba oświadcza, że zna Regulamin i akceptuje jego postanowienia.
14. Wypełnienie i przesłanie formularza rekrutacyjnego wraz z zaznaczeniem odpowiedniego przycisku wyboru, o którym mowa w ust. 8, jest jednoznaczne z akceptacją przez uczestnika niniejszego Regulaminu.
15. Wysłanie formularza nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem się na udział w Hackathonie Społecznym.

16. O zakwalifikowaniu uczestnika do udziału w Hackathonie Społecznym decyduje Organizator.
17. Decyzja o przyjęciu na Hackathon Społeczny podejmowana jest na podstawie informacji zawartych w zgłoszeniu i ma charakter ostateczny.
18. Zakwalifikowani Uczestnicy zostaną o tym fakcie poinformowani drogą mailową, nie później niż na 5 dni przed rozpoczęciem Hackathonu Społecznego, na adres e-mailowy wskazany w formularzu rekrutacyjnym.
19. Organizator zastrzega sobie prawo przeprowadzenia rekrutacji uzupełniającej i zakwalifikowaniu dodatkowych uczestników nawet w dniu wydarzenia w przypadku, gdy osoby zakwalifikowane w pierwszym naborze zrezygnują z udziału.

#### IV Przebieg Hackathonu Społecznego

20. Hackathon Społeczny rozpocznie się w sobotę o godzinie 10.00, a zakończy się w niedzielę około godziny 18.00.
21. Szczegółowy termin i program Hackathonu Społecznego oraz miejsce realizacji zostanie opublikowane na stronie internetowej [www.helpton.pl](http://www.helpton.pl)
22. Zakwalifikowani Uczestnicy rejestrują swój udział poprzez odnotowanie ich na liście obecności pierwszego dnia Hackathonu Społecznego w godz. 9.30-10.00.
23. Uczestnik może pracować podczas Hackathonu Społecznego tylko w ramach jednego zespołu.
24. 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 Społecznego,
  - catering (co najmniej jeden ciepły posiłek dziennie oraz napoje).
25. W pozostałym zakresie Uczestnicy zobowiązani są korzystać z własnych zasobów, w szczególności oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi oraz sprzętu.
26. Nie jest dopuszczalne wykorzystywanie podczas trwania Hackathonu Społecznego Projektów przygotowanych przez Uczestników Hackathonu przed rozpoczęciem Hackathonu.
27. 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.

28. 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 jednogłośnie poparty przez pozostałych członków zespołu i koordynatora projektu.

## V Konkurs i nagrody

29. W ramach Hackathonu Społecznego prowadzony będzie konkurs na stworzenie najlepszych Projektów.

30. Najlepsze Projekty zostaną nagrodzone według oceny Jury.

31. Organizator prześle najlepszym zespołom nagrody rzeczowe.

## VI Jury

32. Organizator powoła Jury, w skład którego wejdą przedstawiciele Organizatora oraz eksperci zewnętrzni. Skład Jury zostanie ogłoszony przez Organizatora za pośrednictwem strony [www.helpton.pl](http://www.helpton.pl)

33. Do zadań Jury należy wybór laureatów Hackathonu Społecznego oraz podjęcie decyzji o podziale nagród i ewentualnych wyróżnieniach.

34. Jury będzie zwracało uwagę w szczególności na:

- kreatywność w kampaniach marketingowych,
- stopień zaawansowania projektu,
- korzyści dla odbiorców,
- możliwość wdrożenia.

35. Decyzje Jury mają charakter ostateczny.

## VII Wybór laureatów

36. Po ukończeniu pracy Uczestnicy prezentują Projekt przed Jury.

37. Uczestnicy prezentują Projekty w kolejności ustalonej przez Organizatora.

38. 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 dla użytkownika i organizacji pozarządowej niesie,
- d) jakie narzędzia zostały wykorzystane.

39. Każdy Zespół powinien zaprezentować stworzoną kampanię w postaci prezentacji multimedialnej.
40. W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego Projektu, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie, Komisja zastrzega sobie prawo do weryfikacji sposobu powstania Projektu.
41. Po zakończeniu prac Jury sporządzi pisemny protokół, w którym wskazani zostaną laureaci Hackatonu Społecznego. Protokół zostanie podpisany przez wszystkich członków Jury.
42. Wyniki Hackatonu Społecznego zostaną ogłoszone po prezentacji Projektów w niedzielę, a także opublikowane do siedmiu dni na stronie [www.helpton.pl](http://www.helpton.pl)

## VIII Prawa autorskie

43. Uczestnicy gwarantują, że zrealizowane podczas Hackathonu Społecznego projekty są ich autorstwa lub współautorstwa (w przypadku pracy zespołowej) i nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.
44. Uczestnik udziela Organizatorowi zgody na fotografowanie Projektów oraz wykorzystanie wszelkich fotografii ukazujących Projekty, które zostały stworzone w trakcie trwania Hackathonu Społecznego dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych, w tym na stronach internetowych Organizatora.
45. 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.
46. Uczestnik zobowiązuje się przekazać autorskie prawa majątkowe do stworzonych projektów na rzecz organizatora lub wskazanego przez organizatora podmiotu NGO, który jest autorem wyzwania. Przeniesienie praw autorskich nastąpi w drodze pisemnej umowy pod rygorem nieważności.
47. W terminie dwóch tygodni po zakończeniu Hackathonu Społecznego Organizator weryfikuje przygotowane przez Uczestników materiały projektowe w zakresie ich zgodności przepisami prawa autorskiego. W razie potrzeby termin ten może zostać przedłużony.
48. Wskazany przez Organizatora podmiot NGO ma prawo wyłącznego dysponowania oraz modyfikowania otrzymanych w ramach Projektu

materiałów i Podmiot ten jest zobowiązany do oznaczania autorów otrzymanych materiałów.

49. Uczestnicy będący autorami lub współautorami (w przypadku pracy zespołowej) Projektu mogą publikować stworzone materiały w portfolio.
50. Uczestnicy umieszczają w stworzonych przez siebie materiałach informację: „Materiały promocyjne zostały stworzone w ramach inicjatywy [www.helpton.pl](http://www.helpton.pl)”

#### IX Dane osobowe

51. Dane osobowe będą przetwarzane przez Administratora na następujących zasadach:
  - a) Administrator będzie przetwarzał następujące dane osobowe: dane osobowe wskazane w części III ust. 7 Regulaminu w zakresie, w jakim zostaną podane przez uczestnika, a także wizerunek uczestnika zgodnie z postanowieniami części XI 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 Społecznego, 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](mailto:biuro@fundacja-umbrella.org.pl)
  - d) Dane osobowe będą przetwarzane dla celów organizacji Hackathonu Społecznego, prezentacji Projektów oraz wydania przyznanych nagród. W zakresie danych, o których mowa w części III ust. 7 pkt i) niniejszego Regulaminu, dane będą przetwarzane w celu umożliwienia uczestnikowi dostępu do Hackathonu Społecznego poprzez zorganizowanie ułatwień w dostępie i w korzystaniu z obiektu, w którym odbywa się Hackathon Społecznego. W zakresie wizerunku dane osobowe będą przetwarzane w celach wskazanych w części XI 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 oraz wolontariusze zaangażowani w

realizację Hackathonu Społecznego.

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 Społecznego wiąże się z brakiem możliwości wzięcia udziału w Hackathonie Społecznym.

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

#### X Odpowiedzialność

52. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakąkolwiek szkodę majątkową lub niemajątkową poniesioną przez Uczestnika w wyniku wzięcia udziału w Hackathonie Społecznym lub w wyniku i w związku z przyznaniem bądź nie przyznaniem nagrody.

53. Uczestnik ponosi pełną i wyłączną odpowiedzialność w przypadku, gdy jego Projekt będzie naruszał prawa osób trzecich lub powszechnie obowiązujące przepisy prawa.

54. 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.

55. 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.

56. Organizator zobowiązany jest niezwłocznie poinformować Uczestnika o wystąpieniu przez osobę trzecią z opisanym powyżej roszczeniem lub zadaniem skierowanym przeciwko Organizatorowi.

57. Organizator Hackathonu nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości odbioru nagrody przez Uczestnika z przyczyn leżących po stronie Uczestnika.

58. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy materialne pozostawione bez opieki podczas trwania Hackathonu.

#### XI Wizerunek Uczestnika

59. 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.
60. Dane osobowe w postaci wizerunku będą przetwarzane na zasadach opisanych w niniejszym Regulaminie.

#### XII. Postanowienia końcowe

61. Regulamin Hackathonu będzie dostępny od momentu rozpoczęcia rekrutacji Uczestników na stronie internetowej [www.helpton.pl](http://www.helpton.pl)
62. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.
63. Zmiany dokonane w Regulaminie wchodzi w życie w momencie opublikowania zmienionego Regulaminu na stronie internetowej [www.helpton.pl](http://www.helpton.pl)
64. Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania go na stronie [www.helpton.pl](http://www.helpton.pl)
65. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu.
66. 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.
67. Zgłaszając udział w Hackathonie i biorąc w nim udział Uczestnik zobowiązuje się do stosowania Regulaminu, zrzekając się wszelkich roszczeń wobec Organizatora.
68. 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.



69. 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.
70. Organizator nie pokrywa i nie zwraca kosztów udziału w Hackathonie, ani kosztów dojazdu oraz zakwaterowania.
71. Uczestnik oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł uczestniczyć w Hackathonie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.
72. Uczestnik odpowiada za szkody, jakie wyrządził w obiekcie w trakcie trwania Hackathonu.