

REGULAMIN HACKATHONU  
Centralny Ośrodek Informatyki  
21-22 października 2023 r.  
Wrocław

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej „**Regulaminem**”, określa warunki oraz zasady, według których odbywać się będzie wydarzenie mające charakter maratonu programowania, tzw. Hackathon – dalej zwane „**Hackathonem**” lub „**Wydarzeniem**”. Celem Hackathonu jest wyłonienie najlepszych rozwiązań informatycznych wypracowanych w czasie jego trwania przez jego uczestników, o których mowa w ust. 3 poniżej.
2. Organizatorem Hackathonu jest Centralny Ośrodek Informatyki w Warszawie, zwany dalej „**Organizatorem**”.
3. „**Uczestnikiem**” Hackathonu jest osoba posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, która nie ukończyła 26. roku życia, studiująca na kierunkach IT (związanych z IT pośrednio lub bezpośrednio) lub innych kierunkach z zakresu programowania (posiadająca własne portfolio, programistyczne projekty grupowe, prace zaliczeniowe ze studiów dotyczące programowania, uczestnictwo w innych wydarzeniach o podobnym charakterze etc.), zakwalifikowana do udziału w Hackathonie. Przyjmowanie zgłoszeń będzie opierać się na oświadczeniach osób zgłaszających się do udziału w Hackathonie.
4. Hackathon odbędzie się w dniach 21-22 października 2023 r. w Novotel Wrocław Centrum Powstańców Śląskich 7b, 53-332 Wrocław.
5. Hackathon rozpocznie się nie wcześniej niż o godzinie 10:00. Przewidywany czas trwania pracy Uczestników podczas Hackathonu wynosi 22 godziny. W przypadku wcześniejszego ukończenia prac przez wszystkich Uczestników, przedstawiciel Organizatora może podjąć decyzję o jego skróceniu.
6. Zespoły konkursowe (dalej również: „Zespoły” lub „zespoły”) będą przygotowywać rozwiązania do przedstawionego wcześniej wyzwania. Wyzwaniem konkursowym będzie stworzenie rozwiązania opartego na otwartych danych w aplikacji mObywatel, zwanego dalej „**Rozwiązaniem Programistycznym**”. Informacje na temat wyzwania pojawią się na stronie: [www.mhack.pl](http://www.mhack.pl).
7. Informacje dotyczące Hackathonu dostępne są na stronie: [www.mhack.pl](http://www.mhack.pl).

ZASADY ZGŁASZANIA

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Organizator przyjmuje zgłoszenia osób zainteresowanych udziałem w Wydarzeniu, tj. osób pojedynczych lub grup. Grupy mogą wnioskować, by być zespołem konkursowym, z zastrzeżeniem pkt 3 poniżej.

3. Organizator utworzy z Uczestników zespoły konkursowe (nie ma możliwości udziału w Hackathonie pojedynczych Uczestników). Każdy zespół konkursowy liczyć będzie od 3 do 5 osób.
4. Każdy Uczestnik może być przypisany wyłącznie do jednego zespołu.
5. Nie przewiduje się zdalnego udziału w Hackathonie.
6. Z udziału w Hackathonie wyłączeni są jurorzy, mentorzy oraz członkowie ich rodzin, tj. ich małżonkowie, dzieci, rodzice i rodzeństwo.
7. Liczba Uczestników jest ograniczona. W przypadku zgłoszenia się dużej liczby Uczestników, decyduje kolejność zgłoszeń.
8. Po wyczerpaniu limitu miejsc Organizator utworzy listę rezerwową, a osoba uczestnicząca otrzyma wówczas status „**Osoby uczestniczącej na liście rezerwowej**”.
9. Przyjmowanie zgłoszeń zakończy się nie później niż na 3 dni kalendarzowe przed terminem Wydarzenia. Organizator zastrzega możliwość przedłużenia terminu rejestracji w przypadku nieosiągnięcia limitu miejsc.
10. Zgłoszenie do udziału w Hackathonie jest równoznaczne z akceptacją postanowień Regulaminu.

#### REJESTRACJA UCZESTNIKÓW

1. Udział w Hackathonie należy zgłaszać za pomocą formularza rejestracyjnego znajdującego się na stronie [www.mhack.pl](http://www.mhack.pl).
2. Rejestracja internetowa Uczestników Hackathonu w ramach stworzonych Zespołów trwa do dnia 13.10.2023 r. do godz. 23.59. Organizator zastrzega możliwość przedłużenia terminu rejestracji w przypadku nie osiągnięcia limitu miejsc.
3. Jeśli osoby zgłaszające swój udział w Wydarzeniu rejestrują się jako grupa, to zespół rejestruje Kapitan Zespołu.
4. Formularz rejestracyjny dla osoby zgłaszającej udział zawiera następujące dane:
  - 1) imię i nazwisko osoby zgłaszającej udział;
  - 2) adres e-mail osoby zgłaszającej udział;
  - 3) numer telefonu kontaktowego do osoby zgłaszającej udział;
  - 4) informację o doświadczeniu w tworzeniu aplikacji;
  - 5) rozmiar koszulki;
  - 6) źródło informacji o Hackathonie;
  - 7) potrzeby związane z niepełnosprawnością;

5. Formularz rejestracyjny dla Zespołów zawiera następujące dane:

- 1) imię i nazwisko Kapitana Zespołu oraz poszczególnych członków Zespołu zgłoszonych przez Kapitana Zespołu;
- 2) adresy e-mail Kapitana Zespołu i poszczególnych członków Zespołu;
- 3) numery telefonów kontaktowych Kapitana Zespołu i poszczególnych członków Zespołu;
- 4) nazwę Zespołu;
- 5) informację o doświadczeniu w tworzeniu aplikacji;
- 6) rozmiary koszulek;
- 7) źródło informacji o Hackathonie;
- 8) potrzeby związane z niepełnosprawnością;

6. Każdy członek Zespołu jest zobowiązany do złożenia oświadczeń o:

- 1) posiadaniu statusu studenta do 26. roku życia, studiowania na kierunkach IT (związanych z IT pośrednio lub bezpośrednio) lub innych kierunkach z zakresu programowania (posiadania własne portfolio, programistycznych projektów grupowych, prac zaliczeniowych ze studiów dotyczących programowania, uczestnictwa w innych wydarzeniach o podobnym charakterze etc.);
- 2) zapoznaniu się z treścią Regulaminu i akceptacją zawartych w nim warunków;
- 3) zgodzie na wykorzystanie, w tym utrwalanie, publikację i rozpowszechnianie swojego wizerunku i głosu, w tym w materiałach foto, video i audio w celach promocyjnych, informacyjnych i dokumentacyjnych Hackathonu bez ograniczeń terytorialnych, przez czas organizacji i trwania Hackathonu, a po jego zakończeniu przez okres przedawnienia ewentualnych roszczeń związanych z udziałem Uczestnika w wydarzeniu;
- 4) zgodności danych zawartych w formularzu rejestracyjnym ze stanem faktycznym;

Brak złożenia oświadczeń uniemożliwia rejestrację.

7. Administratorem danych osobowych Uczestników Hackathonu jest **Centralny Ośrodek Informatyki w Warszawie, Al. Jerozolimskie 132-136, 02- 305**

8. W związku z realizacją wymogów 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)<sup>1</sup> (RODO), Administrator informuje o zasadach oraz o przysługujących Pani/Panu prawach związanych z przetwarzaniem Pani/Pana danych osobowych:

1. [...] Administratorem danych osobowych (dalej: „Administrator”) jest Centralny Ośrodek Informatyki w Warszawie, Al. Jerozolimskie 132-136, 02- 305 Warszawa  
kontakt:
  - listownie na adres: ul. Aleje Jerozolimskie 132-136, 02-305 Warszawa;
  - przez e-mail: [coi@coi.gov.pl](mailto:coi@coi.gov.pl);
  - telefonicznie: (22) 250 28 83.
2. Administrator wyznaczył Inspektora ochrony danych, z którym można się kontaktować we wszystkich sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych oraz korzystania z praw

- związanych z przetwarzaniem danych
- listownie na adres: ul. Aleje Jerozolimskie 132-136, 02-305 Warszawa;
  - przez e-mail: [iod@coi.gov.pl](mailto:iod@coi.gov.pl).
3. Dane osobowe będą przetwarzane w celu:
    - organizacji wydarzenia - podstawą prawną jest niezbędność przetwarzania danych w celu zawarcia i wykonania umowy o świadczenie usługi (art. 6 ust. 1. Lit. b RODO);
    - wypełnienia obowiązku prawnego ciążącego na administratorze dotyczącego pobrania zaliczek na podatek dochodowy od nagród przekazanych laureatom (art. 41 ust. 4 ustawy z dnia 26 lipca 1991 roku o podatku dochodowym od osób fizycznych (Dz. U. z 2018 roku poz. 1509 z późn. zm.)) -;na podstawie art. 6 ust. 1 lit. c RODO
    - dochodzenia i obrony przed roszczeniami – na podstawie prawnie uzasadnionego interesu administratora (art. 6 ust. 1 lit. f RODO)
  4. odbiorcą Pani/Pana danych osobowych będą podmioty współpracujące, w tym dostawcy usług technicznych i organizacyjnych umożliwiających realizację Hackathonu Podmiot przetwarzający: KDK Sp. z o.o., ul. Mokotowska 14, 00-561 Warszawa; podmioty uprawnione na podstawie przepisów prawa oraz osoby, do których administrator kieruje swoje treści w tym użytkownicy serwisów, w których będą publikowane materiały dotyczące wydarzenia.
  5. Pani/Pana dane osobowe będą przechowywane do czasu ustania celu przetwarzania tj. przez czas organizacji i trwania wydarzenia a po jego zakończeniu przez okres przedawnienia roszczeń związanych z Pani/Pana udziałem w wydarzeniu;
  6. Posiada Pani/Pan prawo dostępu do treści swoich danych, w tym prawo do uzyskania kopii tych danych; prawo do żądania sprostowania (poprawiania) danych osobowych – w przypadku, gdy dane są nieprawidłowe lub niekompletne; prawo do żądania usunięcia danych osobowych; prawo do żądania ograniczenia przetwarzania danych osobowych; prawo do przenoszenia danych osobowych; prawo do sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych, w tym profilowania; prawo do cofnięcia zgody na przetwarzanie danych osobowych.
  7. Ma Pan/Pani prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna Pani/Pan, iż przetwarzanie danych osobowych Pani/Pana dotyczących narusza przepisy RODO do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych;
  8. Pani/Pana dane osobowe nie będą profilowane ani też nie będą podlegały zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji.
  9. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, konsekwencją ich niepodania jest brak możliwości udziału w wydarzeniu.
  10. Organizator nie odpowiada za nieprawidłowo podane podczas rejestracji adresy e-mail oraz numery telefonów i wynikający z tego brak możliwości kontaktu z osobami zgłaszającymi się.
  11. Zespołom przysługuje prawo do zastępstwa zarejestrowanych członków Zespołu do chwili rozpoczęcia Hackathonu, pod warunkiem, że osoba zastępująca spełnia warunki rozdziału REJESTRACJA UCZESTNIKÓW pkt 6.
  12. Rejestracja Zespołu nie jest jednoznaczna z zakwalifikowaniem Zespołu do udziału w Hackathonie. Decyduje kolejność zgłoszeń.

13. Zakwalifikowane Zespoły w ramach rejestracji internetowej zostaną o poinformowane o zakwalifikowaniu do udziału w Hackathonie za pomocą wiadomości e-mail nie później niż 48 godzin przed rozpoczęciem Hackathonu.

14. Uczestnik jest zobowiązany do okazania przedstawicielowi Organizatora dokumentu ze zdjęciem w dniu rozpoczęcia Hackathonu oraz podpisania listy obecności w recepcji.

<sup>1</sup> Rozporządzenie 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, z późn. zm.)

<sup>2</sup> Ustawa z dnia 14 lipca 1983 r. o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach (Dz. U. z 2018 r. poz. 217 z późn. zm.)

<sup>3</sup> Rozporządzenie Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego z dnia 20 października 2015 r. w sprawie klasyfikowania i kwalifikowania dokumentacji, przekazywania materiałów archiwalnych do archiwów państwowych i brakowania dokumentacji niearchiwalnej (Dz. U. z 2015 r. poz. 1743) podanie przez Pana/Panią danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne do uczestnictwa w Hackathonie, konsekwencją niepodania danych osobowych będzie brak możliwości wzięcia udziału w Hackathonie;

## OBOWIĄZKI UCZESTNIKÓW

1. Uczestnicy Hackathonu korzystają z własnych zasobów sprzętowych oraz oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi, przy czym wyłączona jest możliwość korzystania przez Uczestników z tzw. infekującego oprogramowania open source typu GNU GPL, GNU AGPL, GNU LGPL –za skutki użycia takiego oprogramowania odpowiedzialność ponoszą Uczestnicy.
2. Zgłoszone do oceny Rozwiązanie Programistyczne musi być stworzone podczas Hackathonu i bazować na pracy własnej Uczestników.
3. Uczestnicy nie mogą tworzyć Rozwiązań Programistycznych sprzecznych z prawem, ogólnie przyjętymi zasadami etyki, wykorzystujących zakazane treści lub naruszających prawa osób trzecich.
4. Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, a w szczególności są zobowiązani do przestrzegania postanowień Regulaminu oraz zaleceń porządkowych Organizatora. Uczestnicy mają obowiązek informowania służby ochrony o zauważonym zagrożeniu. W sytuacji zagrożenia i ogłoszenia ewakuacji budynku, w którym odbywać się będzie Hackathon, Uczestnicy zobowiązują się stosować do komunikatów i służby ochrony Obiektu.
5. Uczestnicy odpowiadają za ewentualne szkody, jakie wyrządzili w miejscu organizacji Hackathonu, w czasie jego trwania, w tym za stworzenie zagrożenia dla zdrowia i życia ludzkiego oraz za uszkodzenie składników mienia.
6. Zabrania się wnoszenia i posiadania przez Uczestników broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów, materiałów wybuchowych, wyrobów pirotechnicznych, materiałów pożarowo niebezpiecznych, napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych.
7. Osoby będące pod wpływem alkoholu lub środków odurzających oraz osoby stanowiące zagrożenie dla porządku publicznego mają zakaz wstępu na teren Wydarzenia.
8. W przypadku naruszenia przez Uczestnika lub Zespół postanowień Regulaminu lub

przepisów prawa powszechnie obowiązującego lub zaleceń porządkowych Organizatora lub podania nieprawdziwych danych, Organizatorowi przysługuje prawo dyskwalifikacji danego Uczestnika lub Zespołu z udziału w Hackathonie.

9. Uczestnik oświadcza, akceptując Regulamin, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w Hackathonie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności w zakresie ewentualnych szkód osobowych będących skutkiem wzięcia udziału w Hackathonie przez Uczestnika, w szczególności w przypadku posiadania przez niego przeciwwskazań zdrowotnych do takiego udziału, które ten Uczestnik zataił.
10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za działania lub zaniechania Uczestników oraz skutki takich działań lub zaniechań.
11. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zniszczenie, zagubienie lub inne szkody powstałe w mieniu, w tym w sprzęcie komputerowym, Uczestnika, wykorzystywanym w trakcie Hackathonu lub pozostającym w miejscu organizacji Hackathonu. Uczestnik jest odpowiedzialny za bezpieczeństwo własnego mienia posiadanego na terenie organizacji Hackathonu w pełnym zakresie.

#### OBOWIĄZKI ORGANIZATORA

1. Organizator, w trakcie Hackathonu, zapewnia Uczestnikom:
  - 1) miejsce do pracy;
  - 2) dostęp do Internetu;
  - 3) zasilanie elektryczne;
  - 4) projektor multimedialny do prezentacji wyników prac;
  - 5) wydzieloną przestrzeń do wypoczynku;
  - 6) wyżywienie oraz napoje;
  - 7) zabezpieczenie medyczne.

#### ZAŁOŻENIA ROZWIĄZANIA PROGRAMISTYCZNEGO

Dokładne założenia Rozwiązania Programistycznego zostaną opublikowane na stronie [www.mhack.pl](http://www.mhack.pl)

#### JURY

1. Do zadań Jury należy ocena Rozwiązań Programistycznych powstałych w trakcie Hackathonu i wybór laureatów Hackathonu.
2. Decyzje Jury mają charakter ostateczny.
3. Jury sporządza protokół z przebiegu swoich prac.

## PARTNERZY

1. Organizator dopuszcza udział partnerów w Hackathonie.
2. Partnerzy mogą przyznać własne nagrody poza nagrodami przyznawanymi przez Organizatora. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.

## WYBÓR LAUREATÓW

1. Zespoły zaprezentują Rozwiązania Programistyczne w kolejności wskazanej przez Jury.
2. Prezentacja Rozwiązania Programistycznego będzie trwała maksymalnie 5 minut, dla każdego Zespołu.
3. Organizator zastrzega sobie prawo nieprzyznania nagród w przypadku, gdy przedstawione Rozwiązania Programistyczne nie uzyskają minimum 80 punktów przyznanych według kryteriów określonych w Załączniku nr 1 do Regulaminu.
4. W przypadku uzyskania tej samej liczby punktów przez Zespoły, Przewodniczący Jury wskazuje zwycięzcę Hackathonu.

## NAGRODY

1. Jury przyzna nagrodę główną w wysokości 50 000 zł brutto (słownie: pięćdziesiąt tysięcy złotych) dla zwycięskiego Zespołu za wykonanie Rozwiązania Programistycznego powstałego podczas Hackathonu. Nagroda zostanie podzielona równo na wszystkich członków Zespołu.
2. Nagrodę główną zdobywa Zespół, którego Rozwiązanie Programistyczne otrzyma największą liczbę punktów przyznanych według kryteriów określonych w Załączniku nr 1 do Regulaminu.
3. Warunkiem wypłaty **nagrody głównej** jest:
  - 1) **przekazanie** Organizatorowi Rozwiązania Programistycznego, specyfikację użytego środowiska programistycznego (zewnętrznych bibliotek i innych zasobów, z których aplikacja korzysta), a także kodów źródłowych. Przekazanie kodów źródłowych może nastąpić poprzez wykorzystanie publicznego repozytorium typu GitHub, Bitbucket lub podobnego ( Organizator pozostawia dowolność w tej kwestii Zespołowi) w ciągu 5 dni roboczych od decyzji o wyborze zwycięskiego Rozwiązania Programistycznego.;
  - 2) **dostarczenie** Organizatorowi w ciągu 5 dni roboczych od decyzji o wyborze zwycięskiego Rozwiązania Programistycznego, przez każdego członka Zespołu, dokumentów i danych niezbędnych do zawarcia umowy przeniesienia autorskich praw majątkowych i zezwolenia na wykonywanie zależnych praw autorskich do utworów powstałych podczas Hackathonu, w tym zwłaszcza do zwycięskiego Rozwiązania Programistycznego;
  - 3) **podpisanie** przez każdego członka zwycięskiego Zespołu umowy przeniesienia na Organizatora nieobciążonych roszczeniami i prawami osób trzecich oraz nieograniczonych czasowo ani terytorialnie autorskich praw majątkowych i zezwolenia na wykonywanie zależnych praw autorskich do zwycięskiego Rozwiązania Programistycznego na wszystkich polach eksploatacji zgodnie

z załącznikiem nr 2 do Regulaminu;

- 4) **dostarczenie** osobiście lub pocztą tradycyjną podpisanej umowy przenoszącej prawa majątkowe do utworów powstałych podczas Hackathonu, o której mowa w pkt 2 i 3 powyżej, w terminie do 5 dni roboczych od jej otrzymania. Wszelkie koszty związane z dostarczeniem podpisanej umowy ponoszą członkowie Zespołu. Umowę należy dostarczyć na adres: KDK Sp. z o.o., ul. Mokotowska 14, 00-561 Warszawa z dopiskiem: Umowa Hackathon.

Nieprzekazanie zwycięskiego Rozwiązania Programistycznego wraz z dokumentacją i kodami źródłowymi, niedostarczenie dokumentów lub danych niezbędnych do zawarcia umowy, o której mowa w pkt 2 i 3 powyżej w powyższym terminie, brak podpisania umowy przez każdego członka Zespołu lub brak dostarczenia umowy w powyższym terminie, jest równoznaczne z rezygnacją z zawarcia umowy i ze zrzeczeniem się nagrody.

4. Nagroda, o której mowa w ust. 2 powyżej, stanowi wynagrodzenie za prawidłowe wykonanie Rozwiązania Programistycznego oraz przeniesienie na Organizatora autorskich praw majątkowych oraz zezwolenia na wykonywanie zależnych praw autorskich do Rozwiązań Programistycznych, zgodnie ze treścią wzoru umowy, stanowiącej załącznik nr 2 do Regulaminu.
5. Członkowie zwycięskiego Zespołu nie mogą żądać wymiany otrzymanej nagrody na inną.

#### PRAWA AUTORSKIE

1. Każdy z Uczestników udziela Organizatorowi gwarancji, że zrealizowane podczas Hackathonu Rozwiązania Programistyczne są jego lub wspólnie ich autorstwa oraz że nie naruszają jakichkolwiek praw osób czy podmiotów trzecich i ponoszą wszelką odpowiedzialność z tego tytułu.
2. Uczestnik jest odpowiedzialny względem Organizatora za wszelkie wady prawne i fizyczne Rozwiązań Programistycznych, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające z naruszenia praw autorskich i innych praw osób trzecich. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, Uczestnik zobowiązuje się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń z tego tytułu.
3. W sprawach dotyczących Hackathonu, w tym zwłaszcza w odniesieniu do Rozwiązania Programistycznego powstałego podczas Hackathonu, zastosowanie znajdują obowiązujące w tym zakresie przepisy, w tym art. 919-921 Kodeksu cywilnego. Wszelkie autorskie prawa majątkowe do utworów powstałych podczas Hackathonu, w tym zwłaszcza stanowiących Rozwiązanie Programistyczne wyłonione jako zwycięskie w wyniku przeprowadzenia Wydarzenia, przechodzą na Organizatora najpóźniej z chwilą wypłaty zwycięzcom nagrody przewidzianej w Regulaminie.
4. Załącznik nr 2 do Regulaminu stanowi wzór umowy przeniesienia autorskich praw majątkowych.

## POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zapewnia sobie prawo zmiany terminu Hackathonu bądź jego odwołania w przypadku zdarzeń od niego niezależnych, o czym niezwłocznie poinformuje Uczestników. Uczestnikom nie przysługują z tego tytułu żadne roszczenia.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zakłócenia w pracy systemów teleinformatycznych wspierających prowadzenie Hackathonu, wywołane działaniem siły wyższej, awarią sprzętu lub niedozwoloną ingerencją osób trzecich lub innych Uczestników.
3. Organizator zastrzega sobie prawo przerwania Hackathonu z przyczyn technicznych, prawnych lub naruszenia bezpieczeństwa środowiska informatycznego w wyniku dokonania lub próby cyberataku na środowisko informatyczne Organizatora.
4. Przez dni robocze rozumie się dni od poniedziałku do piątku, z wyłączeniem dni ustawowo wolnych od pracy oraz dni wolnych od pracy u Organizatora.

Organizator zapewnia sobie prawo do zmiany postanowień Regulaminu, o czym poinformuje Uczestników na stronie [www.mhack.pl](http://www.mhack.pl). Zmiany Regulaminu wchodzi w życie z dniem ich ogłoszenia na wspomnianej stronie.

5. Organizator nie zwraca kosztów zakwaterowania i dojazdu Uczestników.
6. Organizator nie zapewnia nadzoru nad mieniem Uczestników ani nad innymi przedmiotami używanymi w trakcie tworzenia prototypów interaktywnej aplikacji webowej lub mobilnej.

## Załącznik nr 1 Kryteria oceny prototypu aplikacji webowej lub mobilnej

1. Gotowość produktu w postaci działającego Rozwiązania Programistycznego – max. 45 punktów

- 1) stopień ukończenia – 35 punktów
- 2) możliwość dodania nowych danych statystycznych – 5 punktów
- 3) możliwość rozbudowy interfejsu – 5 punktów

2. Przydatność w dydaktyce, walory edukacyjne – max. 40 punktów

- 1) narracja dotycząca motywu przewodniego Hackathonu – 15 punktów
- 2) wybór danych statystycznych – 15 punktów
- 3) zastosowanie i sposób prezentacji danych statystycznych – 10 punktów

3. Adekwatność wykonania z uwzględnieniem zasad User Experience – max. 35 punktów

- 1) dostosowanie do specyfikacji grupy docelowej – 15 punktów
- 2) warstwa wizualna – 15 punktów
- 3) responsywność – 5 punktów

4. Innowacyjność pomysłu – max. 30 punktów

- 1) oryginalność i kreatywność w porównaniu z już istniejącymi rozwiązaniami – 20 punktów
- 2) zastosowanie elementów interaktywnych – 10 punktów

**UMOWA**  
**O PRZENIESIENIE MAJĄTKOWYCH PRAW AUTORSKICH**  
(dalej: „Umowa”)

zawarta w dniu złożenia podpisu przez ostatnią ze Stron, w Warszawie pomiędzy:

**Centralnym Ośrodkiem Informatyki** z siedzibą w Warszawie przy Al. Jerozolimskich 132-136, 02 – 305 Warszawa, wpisanym do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy, pod numerem KRS 0000372110, NIP 7252036863, REGON 100999489, zwanym dalej „**Organizatorem**”, reprezentowanym przez:

[...]

a<sup>1</sup>

1) [...] zamieszkały w ..., PESEL ...

2) [...] zamieszkały w ..., PESEL ...

3) [...] zamieszkały w ..., PESEL ...

zwanymi dalej: „**Uczestnikami**” lub „**Autorami**”

zwani dalej łącznie „**Stronami**”.

**§1.**  
**Definicje**

Poniższym zwrotom lub skrótom użytym w Umowie, odpowiednio w liczbie pojedynczej lub mnogiej, Strony nadają znaczenie zawarte w definicjach zawartych poniżej:

<b>Termin</b>	<b>Definicja</b>
<b>Hackathon</b>	Wydarzenie odbywające się we Wrocławiu, w dniach 16-17 września 2023 roku, którego celem jest wyłonienie najlepszych Rozwiązań wypracowanych przez jego Uczestników, zgodnie z warunkami opisanymi Regulaminie.
<b>PrAut</b>	Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
<b>Regulamin</b>	Wzorzec umowy określający zasady uczestnictwa i warunki Hackathonu.
<b>Rozwiązanie</b>	Rozwiązanie informatyczne, programistyczne wraz z dokumentacją oraz kodem źródłowym w formie wykonywalnej, wytworzone w odpowiedzi na postawione w konkursie tzw. wyzwanie programistyczne. Wynik pracy Uczestnika lub pracy zespołowej Uczestników podczas Hackatonu, przekazany w ramach konkursu, spełniający przesłanki utworu w rozumieniu PrAut.
<b>Utwór</b>	Utwór w rozumieniu PrAut.

<sup>1</sup> Do odpowiedniego dostosowania.

## §2.

### Przedmiot Umowy

1. Uczestnik/<sup>2</sup>Uczestnicy oświadczają/-ją, że są współautorem/współautorami Rozwiązania (dalej również: „Utworu”) opracowanego podczas Hackathonu (dalej również: „Konkurs”), odbywającego się w dniach 16-17 września 2023 r., we Wrocławiu, pn.: [...].
2. Przedmiotem niniejszej Umowy jest przeniesienie praw autorskich majątkowych oraz praw zależnych do Rozwiązania na Organizatora w zakresie nieograniczonym jakimikolwiek prawami osób trzecich.
3. Przeniesienie autorskich praw majątkowych na Organizatora, na wszystkich wskazanych w § 3 ust. 3 polach eksploatacji oraz przeniesienie prawa do wykonywania oraz zezwalania na wykonywanie zależnych praw autorskich następuje w ramach wynagrodzenia, zawierającego się w nagrodzie pieniężnej w ramach Hackathonu, w łącznej kwocie.....brutto (słownie: [...]. złotych).
4. Wynagrodzenie, o którym mowa w ust. 3 powyżej, zostanie podzielone w następujący sposób:
  - a) (imię i nazwisko Autora) - .....zł brutto (słownie:..... )
  - b) (imię i nazwisko Autora) - .....zł brutto (słownie:..... )
  - c) (imię i nazwisko Autora) - .....zł brutto (słownie:..... )
5. Wynagrodzenie, o których mowa w ust. 4 powyżej, zostanie przelane na rachunki bankowe wskazane przez każdego z Uczestników, w ciągu 14 dni kalendarzowych od dnia przyjęcia przez Organizatora Utworu oraz podpisania Umowy przez Strony.
6. Kwota wynagrodzenia (nagrody pieniężnej), określona w ust. 4 powyżej, przed wypłaceniem będzie pomniejszona o kwotę wynikającą z zobowiązań publicznoprawnych wynikających z obowiązujących przepisów prawa. Nagroda może podlegać dodatkowemu opodatkowaniu w kraju siedziby Uczestnika/Uczestników.
7. Nagroda pieniężna przyznana w Konkursie wyczerpuje roszczenia każdego z Uczestników z tytułu przeniesienia na Organizatora autorskich praw majątkowych i praw zależnych, na co Uczestnicy, każdy z osobną, wyrażają zgodę.

## § 3.

### Majątkowe prawa autorskie

1. Uczestnik/Uczestnicy oświadczają, każdy we własnym zakresie, że Rozwiązanie zostało przez nich wytworzone, ma charakter oryginalny, a prawa autorskie do niego nie są niczym ograniczone w zakresie objętym niniejszą Umową, a korzystanie z Utworu przez Organizatora nie będzie naruszać jakichkolwiek praw osób trzecich.
2. Uczestnik/Uczestnicy oświadczają, każdy we własnym zakresie, że nie istnieją żadne okoliczności, które mogłyby narazić Organizatora na jakąkolwiek odpowiedzialność z tytułu korzystania z Utworu na jakimkolwiek znanym w dniu zawarcia Umowy polu eksploatacji, w tym wymienionym w ust. 3 poniżej.
3. Uczestnik/Uczestnicy przenoszą, każdy we własnym zakresie, za wynagrodzeniem, o którym mowa w §2 ust. 4 i 5 Umowy, na Organizatora autorskie prawa majątkowe do Rozwiązania, w tym jego dokumentacji, stworzonych przez Uczestnika/Uczestników, stanowiącego Utwór, z chwilą przekazania Organizatorowi Rozwiązania, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych, na wszystkich polach eksploatacji wymienionych w art. 50 i art. 74 ust. 4 PrAut, w tym na następujących polach eksploatacji:
  - 1) w odniesieniu do Utworów niebędących programami komputerowymi:
    - a) trwałe lub czasowe utrwalanie i zwielokrotnianie Utworu, oryginału lub egzemplarzy, w całości lub w części, jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie, w tym także utrwalanie i zwielokrotnianie Utworu dowolną techniką, w tym techniką światłoczułą, audiowizualną, optyczną, drukarską, niezależnie od formatu zapisu i nośnika, rozmiaru, formy, techniki, oprawy, rodzaju i sposobu dystrybucji lub upubliczniania, techniką zapisu magnetycznego lub techniką cyfrową, taką jak zapis na płycie CD, DVD, Blu-ray, urządzeniu z pamięcią flash, w chmurze obliczeniowej (cloud computing) lub jakimkolwiek innym nośniku pamięci oraz wprowadzanie do pamięci komputera na dowolnej liczbie stanowisk komputerowych, zapis czasowy i trwały i sporządzanie kopii takich zapisów, archiwizacja zapisów;

---

<sup>2</sup> Do odpowiedniego dostosowania.

b) obrót Utworem, oryginałem lub egzemplarzami, w tym wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem, a także rozpowszechnianie Utworu w inny sposób, w tym jego publiczne wykonywanie, wystawianie, wyświetlanie, odtwarzanie, a także publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć dostęp do Utworu w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w szczególności w Internecie, w trakcie konferencji, seminariów, sympozjów oraz w mediach społecznościowych, w serwisach/portalach internetowych, w sieciach telefonicznych, teleinformatycznych, multimedialnych i komputerowych; wykorzystanie interaktywne; udostępnianie za pomocą mediów strumieniowych; publikacja w całości lub we fragmentach, wykorzystywanie w całości lub we fragmentach w publikacjach, w tym w ramach kompilacji, zbiorów, utworów zbiorowych lub połączeń z innymi utworami, w różnych wersjach zmienionych i skróconych, w wersjach ze zmienioną warstwą ilustracyjną lub informacyjną; wykorzystywanie w materiałach wydawniczych w tym: promocyjnych, informacyjnych; prawo do korzystania w całości lub części oraz łączenia z innymi utworami,

2) w odniesieniu do Utworów będących programami komputerowymi, w tym do kodów źródłowych:

a) utrwalanie, trwałe lub czasowe zwielokrotnianie utworu w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie, w tym wprowadzanie, wyświetlanie, stosowanie, przekazywanie lub przechowywanie utworu, w tym także utrwalanie i zwielokrotnianie utworu dowolną techniką, w tym techniką zapisu magnetycznego lub techniką cyfrową, taką jak zapis na płycie CD, DVD, Blu-ray, urządzeniu z pamięcią flash lub jakimkolwiek innym nośniku pamięci,

b) opracowywanie, tłumaczenie, przystosowywanie, zmiany układu Utworu lub wprowadzanie jakichkolwiek innych zmian w Utworze, w tym zbieranie, przesyłanie, udostępnianie i usuwanie danych zawartych w Utworze, administrowanie, dokonywanie konfiguracji lub modyfikacji Utworu, łączenie całości lub fragmentu z innymi Utworami i ich dostosowywanie, przekształcanie formatu pierwotnego w dowolny inny format wybrany przez Zamawiającego i dostosowywanie do platform sprzętowo-systemowych wybranych przez Zamawiającego,

c) rozpowszechnianie, obrót Utworem, w tym wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem, a także rozpowszechnianie utworu w inny sposób, w tym publiczne wykonywanie, wystawianie, wyświetlanie, odtwarzanie, a także publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć dostęp do Utworu w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, przekazywanie, przechowywanie, wprowadzanie i udostępnianie Utworów w formie cyfrowej w sieci Intranet, Internet i innych sieciach komputerowych i teleinformatycznych oraz w pamięci komputera wraz z prawem do wykonywania modyfikacji.

4. Z chwilą, o której mowa w ust. 3 powyżej Uczestnik/Uczestnicy przenoszą, każdy we własnym zakresie, na Organizatora, za wynagrodzeniem, o którym mowa w §2 ust. 4 i 5 Umowy, prawo do dowolnej modyfikacji Utworów. Uczestnik/Uczestnicy przenoszą, za wynagrodzeniem, o którym mowa w §2 ust. 4 i 5 Umowy, na Zamawiającego również:

1) prawo do wykonywania oraz zezwalania na wykonywanie zależnych praw autorskich do wszelkich opracowań Utworów (lub poszczególnych ich części), tj. prawo zezwalania na rozporządzanie i korzystanie z takich opracowań na polach eksploatacji wskazanych w ust. 3 powyżej,

2) prawo własności wydanych nośników, na których zostały utrwalone Utwory (lub ich poszczególne części) w celu ich przekazania, z chwilą wydania tych nośników Zamawiającemu.

5. Jakiegokolwiek postanowienie Umowy nie ograniczają uprawnień Organizatora wynikających z obowiązujących przepisów prawa, w tym z art. 75 ust. 1-3 PrAut oraz z art. 921 § 3 ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. - Kodeks cywilny.

6. Uczestnik/Uczestnicy zezwalają Organizatorowi na dokonywanie w Utworze zmian, adaptacji i przeróbek bez prawa Uczestnika do dodatkowego wynagrodzenia z tego tytułu.

7. Uczestnik/Uczestnicy oświadczają, każdy we własnym zakresie, że Organizator ma prawo korzystać i rozpowszechniać Utwór oraz jego opracowania bez oznaczania ich imieniem i nazwiskiem Autora.

8. Uczestnik/Uczestnicy zobowiązują się, każdy we własnym zakresie, do niewykonywania praw osobistych do Utworu i przekazują Organizatorowi prawo do ich wykonywania.

9. Uczestnik/Uczestnicy przenoszą na Organizatora własność Rozwiązania z chwilą, o której mowa w ust. 3 powyżej.

10. Uczestnik/Uczestnicy z chwilą, o której mowa w ust. 3 powyżej, prześlą Organizatorowi kod źródłowy do Rozwiązania w formie wykonywalnej.

11. Organizator nie jest zobowiązany do przystąpienia do rozpowszechniania tych Utworów w jakimkolwiek terminie, chyba że obowiązek taki wynika z przepisów prawa.

12. Uczestnik/Uczestnicy zobowiązują się względem Organizatora, iż nie będą wnosili przeciwko niemu żadnych roszczeń dotyczących sposobu korzystania z Rozwiązania.

13. W przypadku wystąpienia przeciwko Organizatorowi przez osobę trzecią z roszczeniami wynikającymi z naruszenia jej praw w związku z Rozwiązaniem, Autor/Autorzy zobowiązani są do ich zaspokojenia i zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń z tego tytułu oraz do pokrycia szkód wynikłych po stronie Organizatora z tego tytułu.

14. W przypadku dochodzenia przeciwko Organizatorowi na drodze sądowej przez osoby trzecie roszczeń wynikających z naruszenia ich praw w związku z Rozwiązaniem, Autor/Autorzy będą zobowiązani do przystąpienia w procesie do Organizatora i podjęcia wszelkich czynności w celu jego zwolnienia z udziału w sprawie.

### **§ 3.**

#### **Tajemnica przedsiębiorstwa i poufności**

1. Uczestnik/Uczestnicy, każdy w swoim zakresie, zobowiązują się do zachowania w tajemnicy, w tym do nieprzekazywania, nieujawniania i niewykorzystywania informacji dotyczących postanowień niniejszej Umowy (w tym jej treści), a także innych informacji odnoszących się do Organizatora (w szczególności handlowych i technologicznych, organizacyjnych oraz finansowych), o których dowie się w związku z wykonywaniem niniejszej Umowy, niezależnie od formy i źródła ich uzyskania. Postanowienie to dotyczy także nieprzekazywania, nieujawniania i niewykorzystywania informacji oraz dokumentacji stanowiącej tajemnicę przedsiębiorstwa w myśl art. 11 ust. 4 ustawy z dnia 16 kwietnia 1993 r. o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji.

2. Obowiązek określony w ust. 1 niniejszego paragrafu nie ma zastosowania w przypadku, gdy konieczność udostępnienia informacji objętej tajemnicą osobom trzecim wynika z przepisów prawa lub Organizator udzieli na to uprzedniej zgody w formie pisemnej pod rygorem bezskuteczności.

### **§ 5.**

#### **Postanowienia końcowe**

1. W kwestiach nieuregulowanych niniejszą Umową mają zastosowanie w szczególności przepisy Kodeksu cywilnego oraz PrAut.

2. Ewentualne spory pomiędzy Stronami rozpatrywać będzie sąd powszechny właściwy miejscowo ze względu na siedzibę Organizatora.

3. Wszelkie zmiany niniejszej Umowy wymagają zachowania formy pisemnej pod rygorem nieważności.

4. Umowa została sporządzona w ... egzemplarzach, po 1 (jednym) dla każdej ze Stron.

Uczestnik/Uczestnicy

Organizator

.....  
Data, podpis

.....  
Data, podpis