

## REGULAMIN HACKATHONU SPACESHIELD HACK 2025

(zwany dalej Regulaminem)

### § 1 Informacje ogólne.

1. Hackathon Spaceshield Hack 2025 wraz z konkursem (zwany dalej Hackathonem lub wydarzeniem) to dwudniowe wydarzenie, ukierunkowane na rozwój lokalny, które w swoim podstawowym założeniu ma popularyzować wykorzystanie nowoczesnych rozwiązań, technologii, zaszczebiać postawy innowacyjności, kreatywności oraz przedsiębiorczości.
2. Przez Hackathon należy rozumieć: wydarzenie w formule maratonu projektowego i kreatywnego wraz z konkursem w formie stacjonarnej, w trakcie którego uczestnicy opracowują pomysły na projekty, będące proponowanymi rozwiązaniami, stanowiącymi odpowiedź na wyzwania postawione przez Organizatora wydarzenia.

### § 2 Organizator

1. Organizatorem Hackathonu jest Stalowowolska Agencja Rozwoju Regionalnego Sp. z o.o., ul. Eugeniusza Kwiatkowskiego 3A, 37- 450 Stalowa Wola.
2. W kwestiach organizacyjnych należy kontaktować się z Organizatorem pod adresem email: [spaceshield@starr.pl](mailto:spaceshield@starr.pl)

### § 3 Forma, miejsce i termin

1. Hackathon odbędzie się wyłącznie w formie stacjonarnej w dniach 24-25 maja 2025 r. na terenie Wydziału Mechaniczno-Technologicznego Politechniki Rzeszowskiej w Stalowej Woli
2. Miejsce realizacji Hackathonu dostosowane jest do potrzeb osób z niepełnosprawnościami.
3. Wydarzenie rozpocznie się około 10:00 w sobotę 24 maja i zakończy około 24 godzin później. Uczestnik ma możliwość ukończenia zadania wcześniej, niż wyznaczony czas.
4. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany czasu i miejsca realizacji Hackathonu.

### § 4 Cele

1. Ideą wydarzenia jest łączenie obszarów space, defence i cybersecurity.
2. Hackathon ma w szczególności na celu:
  - a. wspieranie rozwoju lokalnego,
  - b. poszukiwanie innowacyjnych rozwiązań problemów miejskich,
  - c. wprowadzenie mieszkańców regionu, w tym szczególnie młodzieży w świat innowacji i nowoczesnego biznesu poprzez naukę oraz nabycie przez nich cennych umiejętności

- związanych z wykorzystaniem nowoczesnych technologii, sztucznej inteligencji oraz rozwiązań cyfrowych,
- d. wyszukiwanie i wspieranie zdolnych, kreatywnych młodych osób,
  - e. inspirowanie postaw proaktywnych,
  - f. zachęcanie do rozwoju kompetencji pożądaných na rynku pracy,
  - g. aktywizację społeczną młodzieży,
  - h. integrację środowiska młodzieży,
  - i. rozwój umiejętności pracy zespołowej.

## § 5 Uczestnicy i kryteria rekrutacji

1. W hackathonie w formie stacjonarnej mogą brać udział pełnoletnie osoby fizyczne, które posiadają pełną zdolność do czynności prawnych i nie są zatrudnione przez Organizatora.
2. Do grona uczestników zaliczają się także mentorzy, prelegenci, członkowie jury oraz inni zaproszeni goście.
3. Organizator informuje, że program hackathonu przewiduje intensywne i wymagające zadania realizowane przez co najmniej 24 godziny. Uczestnik powinien rozsądnie ocenić swoje możliwości, a w razie wątpliwości skonsultować się z lekarzem, aby upewnić się, że jego stan zdrowia pozwala na udział w wydarzeniu.
4. Uczestnictwo w Hackathonie SpaceShield Hack możliwe jest po prawidłowym wypełnieniu formularza rejestracyjnego, dostępnego online na landing page wydarzenia, znajdującego się pod adresem: <https://www.starr.pl/SpaceShield>
5. Rejestracja online będzie możliwa od 17 marca do 25 maja 2025 do godziny 10:00r. Rejestracja może zostać skrócona przy wyczerpaniu liczby dostępnych miejsc.
6. Rejestracja online wymaga podania następujących danych: imię i nazwisko, adres e-mail, telefon komórkowy, jakie są jego zawodowe zainteresowania oraz inne uwagi i pytania otwarte.
7. Udział w Hackathonie jest dobrowolny.
8. Maksymalna liczba uczestników Hackathonu to 200 osób.
9. Organizator zastrzega sobie prawo zwiększenia maksymalnej liczby uczestników.
10. Osoby zakwalifikowane do udziału w Hackathonie, tj. wpisane na listę uczestników, zostaną powiadomione przez Organizatora na wskazane w formularzu rejestracyjnym online dane kontaktowe.
11. Zespół pracujący nad projektem rozwiązania dla danego wyzwania może liczyć od 1 do maksymalnie 6 osób.
12. Uczestnik może wziąć udział w wydarzeniu po zaakceptowaniu jego zgłoszenia przez organizatorów. Potwierdzenie akceptacji zgłoszenia zostanie wysłane uczestnikowi drogą mailową. Tylko uczestnicy, którzy otrzymali potwierdzenie mailowe, są uznawani za poprawnie zarejestrowanych na wydarzenie.

## § 6 Zasady realizacji Hackathonu, konkursu, wyzwania i nagrody.

1. Zadaniem uczestników Hackathonu będzie stworzenie koncepcji projektu, będącego odpowiedzią na postawione przez organizatorów wyzwanie.
2. Zespoły przygotowują projekty w trakcie trwania Hackathonu.
3. Uczestnicy muszą posiadać pełnię autorskich praw majątkowych oraz osobistych do wytworzonych przez siebie projektów oraz projekty te nie mogą być przedmiotem jakichkolwiek praw majątkowych oraz osobistych osób trzecich lub być obciążone jakimikolwiek innymi wadami prawnymi.
4. Uczestnicy nie mogą zamieszczać w projektach treści niedozwolonych przez przepisy prawa lub naruszających ogólnie przyjęte normy moralne lub obyczajowe, w szczególności treści pornograficznych, uwłaczających godności człowieka, propagujących nadmierną, nieuzasadnioną przemoc, wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej, narodowościowej lub naruszającej prawa mniejszości seksualnych, jak również treści propagujących zażywanie narkotyków lub innych szkodliwych substancji.
5. Warunkiem wzięcia udziału w ocenie jest przesłanie przez zespół biorący udział w Hackathonie, zgodnie z wytycznymi przekazanymi w trakcie wydarzenia, w dniu 25 maja 2025 r. do godziny 12:00 kompletnego zgłoszenia zawierającego: nazwę zespołu i projektu, opis rozwiązania, prezentację i inne wymagane w formularzu. Zgłoszenie musi zostać dostarczone za pośrednictwem wskazanego przez organizatorów systemu lub platformy. Niedopełnienie tego obowiązku skutkować będzie wykluczeniem zespołu z procesu oceny.
6. Po upływie wyznaczonego czasu, zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian i poprawek w stosunku do przygotowanego projektu. Zmiany i poprawki dokonane po upływie wyznaczonego czasu nie będą brane pod uwagę przez Jury.
7. Rozwiązanie prezentowane w ramach opracowanego projektu musi być pracą własną, nigdzie wcześniej niepublikowaną, nieprezentowaną, niewykorzystaną w jakimkolwiek konkursie lub innym podobnym wydarzeniu, nieobciążoną roszczeniami osób trzecich i musi zostać wykonane w trakcie trwania Hackathonu.
8. Złożone projekty należy przygotować w formie prezentacji (liczącej maksymalnie 10 slajdów) lub filmu (trwającego maksymalnie 3 minut), zawierającego co najmniej następujące informacje:
  - a. Nazwa zespołu.
  - b. Skład zespołu.
  - c. Nazwa rozwiązania.
  - d. Nazwa wyzwania na które odpowiedź stanowi rozwiązanie.
  - e. Przedstawienie rozwiązania.
9. Wszystkie prawidłowo złożone projekty podlegają będą ocenie Jury, składającego się z minimum 3 osób.
10. Jury zapozna się z wszystkimi projektami zespołów, prawidłowo zgłoszonymi do oceny. Ocena podzieli się na dwa etapy:
  - a. I ETAP – ocena I etapu i wybór maksymalnie 5 najlepszych projektów w każdej ze wskazanych kategorii.
  - b. II ETAP – ocena II etapu, podczas którego każdy z wybranych w I etapie zespołów będzie miał możliwość wygłoszenia 5 minutowej prezentacji na temat swoje projektu.

11. Kryteria oceny projektów przez Jury (każdy z jurorów ocenia poszczególne projekty zgodnie z poniższymi kryteriami):
  - a. Atrakcyjność pomysłu — 20%
  - b. Wyjątkowość i innowacyjność (efekt „WOW”) — 20%
  - c. Przygotowanie i kompletność — 20%
  - d. Krytyczna analiza możliwości projektu — 20%
  - e. Związek z przedstawioną kategorią — 20%
12. Na ocenę projektu składa się suma punktów przyznanych przez każdego z Jurorów.
13. W przypadku uzyskania takiej samej liczby punktów przez 2 lub więcej projekty pretendujące do miana laureatów, ostateczną decyzję o kolejności projektów w rankingu podejmuje Jury poprzez głosowanie.
14. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie. Stanowią one indywidualną ekspercką ocenę poszczególnych rozwiązań.
15. Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone 25.05.2024 r. niezwłocznie po dokonaniu oceny.
16. Dla zespołów, które przedstawią najlepsze projekty przewidziano nagrody w wysokości 50 000 PLN. Wysokość nagród za poszczególne zadania i zajęte miejsca zostanie opublikowana na stronie wydarzenia, najpóźniej przeddzień rozpoczęcia wydarzenia. Pula nagród może ulec zmianie.
17. Nagrody przyznawane są na rzecz zespołu. Organizator nie ingeruje w ustalenia i podział nagrody pomiędzy uczestników danego zespołu (np. podział nagrody w równych częściach dla każdego członka zespołu), aczkolwiek członkowie zespołu są zobowiązani do niezwłocznego powiadomienia Organizatora o wspomnianym podziale poprzez wypełnienie oświadczenia.
18. Wartość przekazywanych nagród pieniężnych zostanie pomniejszona o zryczałtowany podatek dochodowy w stawce zgodnej z przepisami obowiązującego prawa (jeśli zgodnie z prawem polskim wystąpi konieczność zapłaty tego podatku).
19. Niezależnie od nagród dla laureatów wybranych przez Jury, Partnerzy wydarzenia mogą przyznawać nagrody dodatkowe – finansowe i/lub rzeczowe. Niniejszy Regulamin nie ma zastosowania do zasad wręczania takiego wyróżnienia.
20. Uczestnicy we własnym zakresie zaopatrzą się w sprzęt oraz oprogramowanie, które będą im potrzebne podczas wydarzenia w zależności od wybranej techniki prezentacji koncepcji rozwiązania (programy graficzne, programistyczne i inne). Organizatorzy nie odpowiadają za używane przez uczestników oprogramowania podczas wydarzenia, w tym w szczególności za naruszenie praw autorskich osób trzecich do używanego oprogramowania.
21. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne usterki techniczne po stronie uczestnika, mogące mieć wpływ na wynik jego pracy.
22. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne niekorzystne następstwa korzystania przez uczestników z udostępnionej sieci Internet. Każdy z uczestników ma obowiązek posiadania aktualnego oprogramowania antywirusowego, zapewniającego bezpieczeństwo danych zgromadzonych na sprzęcie przez niego używanym oraz sprzęcie innych uczestników.
23. Organizator zawiadamia, że Hackathon zakłada wykonywanie przez uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu. Uczestnik powinien rozsądnie ocenić i w razie wątpliwości skonsultować z lekarzem, czy jego stan zdrowia pozwala na udział w Wydarzeniu.
24. Przystępując do Hackathonu, uczestnik stwierdza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł uczestniczyć w tym wydarzeniu. Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność z tego tytułu.

## § 7 Obowiązki Uczestników.

1. Uczestnicy zobowiązani są do:
  - a. zapoznania się z treścią niniejszego Regulaminu i stosowania jego zapisów,
  - b. udziału w Hackathonie,
  - c. właściwego zachowania, w szczególności zgodnego z zasadami współzycia społecznego w trakcie Hackathonu,
  - d. przestrzegania w trakcie wydarzenia przepisów powszechnie obowiązującego prawa,
  - e. przestrzegania regulaminu obiektu, na terenie którego realizowane będzie wydarzenie,
  - f. wykonywania poleceń porządkowych i organizacyjnych kadry Organizatora,
  - g. podpisania listy obecności potwierdzającej udział w SpaceShield Hack,
  - h. udziału w testach, badaniach, analizach, ankietach, które odbędą się w trakcie Hackathonu i po jego zakończeniu, mających na celu zbadanie efektów wydarzenia, doskonalenie oferowanego wsparcia oraz monitorowanie poziomu rezultatów osiągniętych w trakcie projektu, w tym dotyczących oceny jakości SpaceShield Hack, w którym wzięli udział,
  - i. niezwłocznego zgłaszania braku możliwości udziału w Hackathonie: osobiście, telefonicznie lub mailowo,
2. Udział Uczestników w Hackathonie może być dokumentowany materiałem w formie papierowej, zdjęciowej i filmowej/nagrań audio.

## § 8 Dostępność i zasady współpracy.

1. Hackathon realizowany będzie zgodnie z zasadą równości szans kobiet i mężczyzn oraz niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami:
  - a. Uczestnicy będą mogli uzyskać wsparcie w ramach projektu bez względu na płeć, rasę, pochodzenie etniczne, narodowość, religię, wyznanie, światopogląd, niepełnosprawność lub orientację seksualną.
  - b. Uwzględnione zostaną indywidualne potrzeby i możliwości uczestnika.
  - c. Hackathon realizowany będzie w miejscach dostępnych (podjazdy, windy, schodolazy itp.) i w sposób umożliwiający udział w nim osobom z niepełnosprawnościami.
  - d. Osoby z niepełnosprawnościami i o szczególnych potrzebach, będą mogły uzyskać wsparcie zgodnie z ich indywidualnymi potrzebami, wynikającymi z deficytów (np. w zakresie poruszania się po obiekcie, przygotowania większą czcionką materiałów, łatwej do zrozumienia informacji itp.).
2. Uczestnicy zobowiązani są do poszanowania praw i godności osobistej innych uczestników. Podczas SpaceShield Hack obowiązuje bezwzględny zakaz używania obraźliwych zwrotów słownych, komentarzy odnoszących się do płci, tożsamości płciowej, wieku, orientacji seksualnej, niepełnosprawności, wyglądu fizycznego, rasy, pochodzenia etnicznego lub religii.
3. W trakcie trwania Hackathonu oraz na wszelkich kanałach komunikacji zespołowej wydarzenia surowo zabrania się:

- a. wszelkich form zastraszania, prześladowania oraz wyrażania obraźliwych uwag czy komentarzy,
  - b. używania języka uznawanego powszechnie za nieakceptowalny, włączając w to wulgaryzmy oraz wszelkie wypowiedzi, które mogą urazić uczucia religijne, światopoglądowe czy propagować dyskryminację,
  - c. propagowania treści o charakterze rasistowskim, terrorystycznym, nieobyčajnym, brutalnym lub naruszającym porządek publiczny,
  - d. agitacji politycznych,
  - e. wykorzystania i posiadania przez uczestników broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów - w razie konieczności o takiej sytuacji powiadomione zostaną odpowiednie służby,
  - f. korzystania lub bycia pod wpływem napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych lub ich odpowiedników (dopalacze) - w razie konieczności o takiej sytuacji powiadomione zostaną odpowiednie służby,
  - g. prowadzenia przez uczestników lub zespoły jakichkolwiek działań komercyjnych, akwizycyjnych, reklamowych, promocyjnych, a także agitacyjnych oraz zbiórek pieniężnych, niezgodnych z Organizatorem, jak również działań niezgodnych z obowiązującymi przepisami prawa.
4. Uczestnicy są zobowiązani zgłosić niezwłocznie do Organizatora wszelkie przypadki nieodpowiednich zachowań innych uczestników.

#### § 9 Zasady rezygnacji i wykluczenia z udziału we wsparciu.

1. Uczestnik ma prawo zrezygnować z udziału w Hackathonie, przed jego realizacją, informując o tym fakcie drogą mailową niezwłocznie po podjęciu decyzji, nie później niż na 5 dni robocze przed rozpoczęciem Hackathonu.
2. Organizator ma prawo wykluczyć z udziału w Hackathonie uczestników którzy rażąco naruszyli porządek organizacyjny przyjęty niniejszym Regulaminem, w szczególności którzy:
  - a. naruszyli nietykalność cielesną innej osoby (np. innego uczestnika projektu, osoby prowadzącej warsztaty, mentora, jurora, pracownika Organizatora lub Wykonawcy zamówienia związanego z realizacją Hackathonu) lub dopuścili się udowodnionego aktu kradzieży/wandalizmu, lub agresji fizycznej lub słownej.
  - b. podawali nieprawdziwe dane osobowe lub składali sfałszowane dokumenty, realizowali działania niedozwolone
3. Wykluczenie z Hackathonu oznacza automatycznie wykluczenie z możliwości udziału w Konkursie i utracenie prawa do otrzymania nagrody.
4. W przypadku aktów wandalizmu, prowadzących do celowego zniszczenia mienia, osoby które się ich dopuściły, obciążone zostaną kosztami naprawy/wymiany zniszczonego mienia.
5. Każdy przypadek ewentualnego wykluczenia uczestnika rozpatrywany będzie indywidualnie przez Organizatora, a decyzja podjęta w tej sprawie musi być uzasadniona i jest nieodwoławalna.
6. Uczestnikowi nie przysługuje żadne prawo do odszkodowania z tytułu wykluczenia.

## § 10 Odpowiedzialność i Kodeks postępowania

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne szkody materialne, fizyczne, zdrowotne oraz inne wypadki losowe uczestników, które będą miały miejsce w trakcie realizacji Hackathonu, w szczególności za wszelkiego rodzaju wypadki losowe.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wszelkie rzeczy należące do Uczestników biorących udział w Hackathonie, które zostaną zgubione/zepsute/ukradzione w trakcie jego trwania (np. okrycia, rzeczy osobiste itp.). Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za swoją własność (w tym sprzęt komputerowy). Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty.
3. W hackathonie SpaceShield dążymy do stworzenia środowiska, w którym wszyscy uczestnicy czują się bezpiecznie, szanowani i zmotywowani do pełnego zaangażowania. Naszym celem jest zapewnienie wydarzenia, w którym każda osoba ma równe szanse, bez względu na doświadczenie, pochodzenie, płeć czy jakiegokolwiek inne różnice. Uczestnicząc w wydarzeniu, zobowiązujesz się do przestrzegania poniższego Kodeksu Postępowania.
4. Wszyscy uczestnicy, w tym pracownicy, media, prelegenci, organizatorzy, mentorzy, jurorzy, prelegenci, wolontariusze partnerzy oraz sponsorzy, powinni wykazywać się szacunkiem, otwartością i brakiem uprzedzeń. Zachowania dyskryminujące, nękające lub obraźliwe w jakiegokolwiek formie są niedopuszczalne. Dotyczy to m.in. komentarzy lub działań związanych z pochodzeniem, religią, płcią, orientacją seksualną, tożsamością płciową, niepełnosprawnością, stanem zdrowia, wykształceniem czy wyglądem.
5. Hackathon SpaceShield to miejsce, w którym każdy ma prawo do uczestniczenia w bezpiecznym i wspierającym środowisku. Wszelkie formy agresji, zastraszania, nękania, wykluczania lub innych działań, które mogłyby naruszyć godność uczestników, są zabronione. Zawsze staraj się wyrażać swoje opinie w sposób konstruktywny i z szacunkiem.
6. Hackathon to czas, w którym wszyscy powinni mieć równy dostęp do zasobów i wsparcia. Zachęcamy do współpracy i wymiany wiedzy między uczestnikami, niezależnie od poziomu doświadczenia. Promujemy wspieranie się nawzajem, dzielenie się pomysłami i rozwiązywaniem problemów razem.
7. Wszystkie interakcje, zarówno offline, jak i online, powinny odbywać się w zgodzie z zasadami szacunku i współpracy. Oczekujemy, że komunikacja osobista oraz na platformach online, w tym podczas sesji mentoringowych, będzie odbywać się w sposób kulturalny i profesjonalny.
8. Prosimy o przestrzeganie obowiązujących przepisów prawnych, w tym zasad ochrony danych osobowych. Zachowanie prywatności i danych innych uczestników jest absolutnym priorytetem.
9. Jeśli napotkałeś/napotkałaś sytuację, która łamie zasady Code of Conduct, prosimy o zgłoszenie tego niezwłocznie organizatorom. Zgłoszenia będą traktowane poufnie i odpowiednie działania zostaną podjęte w celu zapewnienia przestrzegania zasad.
10. W przypadku naruszenia zasad Regulaminu i Kodeksu Postępowania organizatorzy zastrzegają sobie prawo do podjęcia odpowiednich działań, w tym upomnienia lub usunięcia uczestnika z hackathonu.

## § 11 Klauzula Informacyjna RODO

1. Poniżej wskazano informację o zasadach przetwarzania danych osobowych oraz o przysługujących prawach z tym związanych.
2. Zgodnie z treścią art. 13 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27.04.2016 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) dalej RODO – Organizator Stalowowolska Agencja Rozwoju Regionalnego Sp. z o.o. informuje, iż:
  - a. Administratorem Pana/Pani danych osobowych jest Stalowowolska Agencja Rozwoju Regionalnego Sp. z o.o., mająca siedzibę w Stalowej Woli przy Eugeniusza Kwiatkowskiego 3A 37- 450 Stalowa Wola, zwana dalej również „Administratorem”.
  - b. Wyjaśnień w sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych udziela Inspektor Ochrony Danych, z którym można skontaktować się pod adresem e-mail: [iod@starr.pl](mailto:iod@starr.pl) , a także pocztą tradycyjną pod adresem: Eugeniusza Kwiatkowskiego 3A 37- 450 Stalowa Wola z dopiskiem „Do Inspektora Ochrony Danych”.
  - c. Administrator przetwarza Pana/Pani dane osobowe w celu:
    - i. dokumentowania realizacji projektu/programu w postaci zdjęć, filmów i nagrań audio-głosu – tj. utrwalania wizerunku; przekazywania tych danych uprawnionym podmiotom uczestniczącym w realizacji/kontrolującym projekt/program – na podstawie art. 6 ust. 1 lit. e RODO w związku z właściwymi przepisami szczególnymi;
    - ii. rozpowszechniania wizerunku (zdjęcia, film, nagrania audio-głos) – tj. ilustrowania informacji o realizacji projektu/programu, promocji projektu/programu oraz promocji Administratora – na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f / e RODO w związku z ustawą z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Uzasadnionym interesem Administratora jest promocja projektu/programu w ramach którego realizowany jest projekt oraz promocja Gminy Stalowa Wola.
  - d. Administrator danych osobowych, przetwarza Pana/Pani dane osobowe na podstawie obowiązujących przepisów prawa i umowy między Królestwem Norwegii a Unią Europejską (szczegóły poniżej) wynikających w szczególności z:
    - i. 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),
    - ii. umowy między Królestwem Norwegii a Unią Europejską w sprawie Norweskiego Mechanizmu Finansowego na lata 2014-2021 oraz Memorandum of Understanding w sprawie wdrażania Norweskiego Mechanizmu Finansowego na lata 2014-2021 i Regulacji w sprawie wdrażania Norweskiego Mechanizmu Finansowego na lata 2014-2021,
    - iii. ustawy z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych,
    - iv. ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych,



- v. ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny,
  - vi. ustawy o samorządzie gminnym z dnia 8 marca 1990 r., na podstawie art. 6 pkt. 1,
  - vii. ustawy z dnia 27 sierpnia 2009 r. o finansach publicznych,
  - viii. ustawy z dnia 11 września 2019 r. Prawo zamówień publicznych,
  - ix. ustawy z dnia 14 lipca 1983 r. o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach.
- e. Odbiorcami Pana/Pani danych osobowych mogą być:
- i. jednostki organizacyjne Gminy Stalowa Wola i Partnerzy projektu Space 4 Talents, zaangażowani w realizację projektu;
  - ii. Wykonawcy realizujący usługi w ramach projektu i wsparcie na rzecz jego uczestników;
  - iii. Podmioty realizujące zadania z zakresu monitoringu/audytu projektu
  - iv. Organy władzy publicznej oraz podmioty wykonujące zadania publiczne lub działające na zlecenie organów władzy publicznej, w zakresie i w celach, które wynikają z przepisów powszechnie obowiązującego prawa;
  - v. Inne podmioty uprawnione na podstawie przepisów prawa.
- f. Pana/Pani dane osobowe nie będą poddawane profilowaniu.
- g. Pana/Pani dane osobowe nie będą przekazywane do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowej.
- h. W odniesieniu do Pana/Pani danych osobowych decyzje nie będą podejmowane w sposób zautomatyzowany, stosowanie do art. 22 RODO.
- i. Pana/Pani dane osobowe będą przetwarzane przez okres realizacji Projektu, a następnie przechowywane zgodnie z przepisami prawa, przez okres co najmniej 5 lat, od dnia przyjęcia przez Komitet Mechanizmu Finansowego i Norweskie Ministerstwo Spraw Zagranicznych Raportu końcowego dla Programu Rozwój Lokalny.
- j. Posiada Pan/Pani:
- k. na podstawie art. 15 RODO prawo dostępu do danych osobowych Pana/Pani dotyczących,
- l. na podstawie art. 16 RODO prawo do sprostowania lub uzupełnienia Pana/Pani danych osobowych,
- m. na podstawie art. 18 RODO prawo żądania od Administratora ograniczenia przetwarzania danych osobowych,
- n. prawo do usunięcia danych – przysługuje w ramach przesłanek i na warunkach określonych w art. 17 RODO, tj. nie jest możliwe usunięcie danych osobowych niezbędnych, w szczególności do:
- i. wypełnienia obowiązku prawnego, jeżeli nie minął obowiązkowy okres ich przechowywania,
  - ii. wykonania zadania realizowanego w interesie publicznym lub w ramach sprawowania władzy publicznej powierzonej Administratorowi,
  - iii. celów archiwalnych w interesie publicznym,
  - iv. prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania – przysługuje w ramach przesłanek i na warunkach określonych w art. 21 RODO,
  - v. prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna Pan/Pani, że przetwarzanie danych osobowych Pana/Pani dotyczących narusza przepisy RODO.

- o. Osobie, której dane są przetwarzane, nie przysługuje prawo do przenoszenia tych danych.
- p. Podanie danych jest dobrowolne, ale konieczne do realizacji celu przetwarzania danych osobowych, o którym mowa powyżej. Ich odmowa oznacza brak możliwości udziału w Hackathonie SpaceShield Hack, realizowanym w ramach projektu.

## § 12 Wizerunek

1. Złożenie i wypełnienie listy obecności na Hackathonie, potwierdzającej realizację wsparcia, oznacza akceptację niniejszego Regulaminu, a tym samym niniejsze postanowienia dotyczące wizerunku.
2. Wizerunek Uczestnika będzie utrwalany na zdjęciach i filmach, nagraniach głosu, wykonywanych podczas realizacji projektu. Utrwalanie jest niezbędne do dokumentacji projektu/programu, kontroli, udostępniania uprawnionym podmiotom uczestniczącym w realizacji/kontroli projektu/programu.
3. Wizerunek (zdjęcia, film, nagrania audio-głos) będzie podlegał również publikacji (rozpowszechnianiu) zgodnie z zapisami niniejszego Regulaminu. Zgodnie z art. 81 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, uczestnik akceptując Regulamin, wyraża zgodę na rozpowszechnianie (publikację) przez Administratora i podmioty uczestniczące w realizacji projektu/programu, wskazane w §11 ust. 2 pkt 5 a)-g) Regulaminu, wizerunku uczestnika projektu (zdjęcia, film, nagrania audio-głos) w celu - ilustrowania informacji o realizacji projektu/programu, promocji projektu/programu oraz promocji Administratora.
4. Zgoda jest nieodpłatna, nie jest ograniczona ilościowo, czasowo ani terytorialnie; obejmuje wszelkie formy publikacji wizerunku (w tym głosu), zarejestrowanego podczas realizacji projektu na zdjęciach, filmach, nagraniach audio, za pośrednictwem dowolnego medium, w tym w szczególności publikację:
  - a. w Internecie (strona www i portale społecznościowe Administratora/Partnerów/podmiotów zaangażowanych w realizację projektu/programu),
  - b. w mediach (lokalne radio, TV, portale informacyjne),
  - c. w materiałach informacyjnych, promocyjnych lub dokumentujących realizację projektu/programu,
  - d. na terenie placówki Administratora (w tym na tablicach informacyjnych).
5. Wizerunek (zdjęcia, film, nagrania audio-głos) może być użyty do różnego rodzaju form elektronicznego przetwarzania obrazu/głosu, np. kadrowania i kompozycji, zgoda obejmuje utrwalanie, obróbkę, powielenie (w formie elektronicznej i drukowanej) bez obowiązku akceptacji produktu końcowego, lecz nie w formach obraźliwych lub ogólnie uznanych za nieetyczne.
6. Niniejsza zgoda, dotycząca wizerunku, może zostać cofnięta, z tym że uczestnik zobowiązuje się, że nie cofnie zgody przed upływem obowiązkowego okresu przechowywania danych osobowych, wskazanego w §11 ust. 2 pkt 9 Regulaminu. Wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem publikacji, której dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.

## § 13 Własność Intelektualna

1. Wszystkie rozwiązania muszą stanowić Open Source.
2. Zgłaszając swój udział w Hackathonie, uczestnik udziela Stalowowolskiej Agencji Rozwoju Regionalnego Sp. z o.o., na cele niekomercyjne, nieodpłatnie i na czas nieokreślony:
  - a. licencji niewyłącznej z prawem do udzielania dalszych licencji;
  - b. zezwolenia na wykonywanie zależnego prawa autorskiego;
  - c. niewyłącznego prawa zezwalania na wykonywanie zależnego prawa autorskiego z prawem do udzielania dalszych zezwoleń do wszelkich utworów powstałych w trakcie Hackathonu.
3. Nabycie przez Stalowowolską Agencja Rozwoju Regionalnego Sp. z o.o., praw, o których mowa powyżej, następuje bez ograniczeń co do terytorium, czasu, liczby egzemplarzy i nośników, w zakresie następujących pól eksploatacji:
  - a. utrwalanie - w szczególności drukiem, zapisem w pamięci komputera i na nośnikach elektronicznych, oraz zwielokrotnianie tak powstałych egzemplarzy dowolną techniką;
  - b. rozpowszechnianie oraz publikowanie w dowolny sposób (w tym poprzez: wyświetlanie lub publiczne odtwarzanie lub wprowadzanie do pamięci komputera i sieci multimedialnych, w tym Internetu) - w całości lub w części, jak również w połączeniu z innymi utworami;
  - c. udostępnianie, w szczególności poprzez prezentację na spotkaniach z udziałem Gminy Stalowa Wola;
  - d. wprowadzanie do obrotu (zarówno oryginału, jak i egzemplarzy utworów i nośników na których utwory zostały utrwalone), użyczenie utworów (w całości lub w części) lub nośników, na których utwory utrwalono;
  - e. wprowadzanie (w tym zlecenie wprowadzania osobom trzecim) dowolnych zmian w utworach, w tym: przystosowywanie, dokonywanie zmian układu, sporządzanie wyciągów, streszczeń, skrótów, dokonywanie aktualizacji, łączenie z innymi utworami oraz tłumaczenie - w odniesieniu do całości lub części.
4. W przypadku zgłoszenia przez osoby trzecie roszczeń opartych na zarzucie, że korzystanie z utworów opracowanych przez zespół w trakcie Hackathonu AI narusza prawa własności intelektualnej przysługujące tym osobom, Organizator poinformuje zespół o takich roszczeniach, a zespół podejmie niezbędne działania, mające na celu zażegnanie sporu i poniesie w związku z tym wszystkie koszty. W szczególności, w przypadku wytoczenia w związku z tym przeciwko Organizatorowi powództwa z tytułu naruszenia praw własności intelektualnej, członkowie zespołu przystąpią do postępowania w charakterze strony pozwanej, a w razie braku takiej możliwości wystąpią z interwencją uboczną po stronie pozwanej oraz pokryją wszelkie koszty i odszkodowania, w tym koszty obsługi prawnej zasądzone od Organizatora.

## § 14 Postanowienia Końcowe

1. Regulamin został opracowany przez Organizatora: Stalowowską Agencja Rozwoju Regionalnego Sp. z o.o.
2. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany Regulaminu, o czym niezwłocznie poinformuje uczestników za pośrednictwem elektronicznych kanałów komunikacji.
3. W przypadku zmiany Regulaminu i/lub rezygnacji z realizacji Hackathonu, uczestnikom nie przysługują żadne roszczenia wobec Organizatora.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany daty, odwołania lub przerwania Hackathonu z przyczyn technicznych, prawnych, dot. bezpieczeństwa lub naruszenia bezpieczeństwa środowiska informatycznego w wyniku dokonania lub próby cyberataku na środowisko informatyczne Organizatora.
5. Uczestnik nie może żądać od Organizatora zwrotu jakichkolwiek kosztów udziału w wydarzeniu (np. zwrotu kosztów przejazdu, zakwaterowania itp.).
6. Przez dni robocze rozumie się dni od poniedziałku do piątku, z wyłączeniem dni ustawowo wolnych od pracy oraz dni wolnych od pracy u Organizatora.
7. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają odpowiednie reguły i zasady prawa polskiego.
8. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 10 marca 2025.