

## REGULAMIN UCZESTNICTWA W HACKATHONIE „Subcarpathian NASA Space Apps Challenge 2022”

Niniejszy regulamin poświęcony jest konkursowi lokalnemu o nazwie Subcarpathian NASA Space Apps Challenge 2022 i w kwestii uczestnictwa oraz oceny odnosi się wprost do przepisów związanych z uczestnictwem w NASA Space Apps Challenge, którego organizatorem jest NASA. Przepisy te są dostępne na <https://www.spaceappschallenge.org/resources/>. W celu rozwiania wszelkich wątpliwości Organizator informuje, że ogólnoświatowy NASA Space Apps Challenge jest odrębnym konkursem, w którym mogą wziąć udział wszyscy zarejestrowani na stronie <https://2022.spaceappschallenge.org/auth/signup/> uczestnicy, natomiast Subcarpathian NASA Space Apps Challenge 2022 jest konkursem lokalnym z odrębnymi nagrodami, ale w kwestiach (1) uczestnictwa, (2) tematyki prac, (3) oceny projektów odnosi się wprost do regulacji ogólnoświatowego NASA Space Apps Challenge.

### Definicje:

„Subcarpathian NASA Space Apps Challenge 2022” - wydarzenie w formule maratonu projektowego i kreatywnego w formie stacjonarnej, którego tematyka została określona na stronie <https://2022.spaceappschallenge.org/challenges/>; zwane zamiennie „Hackathonem” lub „Wydarzeniem”,

„NASA Space Apps Challenge” – ogólnoświatowy hackathon w formie on-line, którego tematyka została określona na stronie <https://2022.spaceappschallenge.org/challenges/>,

**NASA** - Narodowa Agencja Aeronautyki i Przestrzeni Kosmicznej – agencja rządu Stanów Zjednoczonych odpowiedzialna za narodowy program lotów kosmicznych, która organizuje ogólnoświatowy hackathon pod nazwą „NASA Space Apps Challenge”,

**Organizator/Organizatorzy** – Podkarpackie Centrum Innowacji Sp. z o. o. z siedzibą w Rzeszowie (35-051) ul. Teofila Lenartowicza 4, NIP: 8133765154, REGON: 368953574, wpisane do KRS pod numerem: 0000710883,

**Regulamin** - niniejszy dokument,

**Partner wydarzenia** - podmiot wspierający Wydarzenie,

**Uczestnik Hackathonu** – odpowiednio za definicją zawartą na <https://www.spaceappschallenge.org/resources/faq/>, każdy może być uczestnikiem NASA Space Apps Challenge (wydarzenie ogólnoswiatowe) oraz Subcarpathian NASA Space Apps Challenge 2022 (wydarzenie lokalne), aczkolwiek Konkurs oraz Nagrody są przeznaczone dla określonych osób. Uczestnik zobowiązany jest posiadać przy sobie dokument ze zdjęciem potwierdzający tożsamość (np. dowód osobisty/legitymacja studencka/ legitymacja szkolna itp.)

**Zespół** – od 1 do 6 osób zgodnie z TEAM FORMATION GUIDE [dostępnym pod linkiem https://sa-2019.s3.amazonaws.com/media/documents/Space Apps 2022 Team Formation Guide V0.pdf](https://sa-2019.s3.amazonaws.com/media/documents/Space Apps 2022 Team Formation Guide V0.pdf), składający się z Uczestników Hackathonu,

**Zespół studencki** – zgodnie z definicją Zespołu powyżej, jest to od 1 do 6 osób, którymi są studenci (zgodnie z definicją zawartą w ustawie z dnia 20 lipca 201805 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce, Dz.U. 2022 nr 164, poz. 574 z późn. zm.) uczelni zlokalizowanych w województwie podkarpackim posiadających siedzibę na terenie województwa podkarpackiego.. Organizator dopuszcza aby w skład Zespołu Studenckiego weszła jedna osoba niebędąca studentem, a będąca pracownikiem podkarpackiej uczelni wyższej (np. opiekun koła studenckiego). Zespół, w którego skład wejdzie uczeń bądź uczniowie szkoły ponadpodstawowej będzie dalej uznawany za Zespół studencki jeżeli co najmniej 50% składu osobowego zespołu stanowić będą studenci (np. 4 osobowy zespół, składający się z 2 studentów i 2 uczniów),

**Zespół uczniowski** - zgodnie z definicją Zespołu powyżej, jest to od 1 do 6 osób, którymi są uczniowie szkół ponadpodstawowych (Dz.U. 2021 poz. 1082 z późn. zm.), posiadających siedzibę na terenie województwa podkarpackiego.. Organizator dopuszcza aby w skład Zespołu uczniowskiego weszła jedna osoba niebędąca uczniem szkoły

ponadpodstawowej, a będąca pracownikiem podkarpackiej szkoły podstawowej (np. nauczyciel) lub student podkarpackiej uczelni,

**Projekt** – opracowane przez Zespół, podczas trwania Wydarzenia, twórcze rozwiązanie z zakresu wskazanego przez NASA pod linkiem <https://2022.spaceappschallenge.org/challenges/>,

**Konkurs** - konkurs, którego celem jest wytypowanie najlepszych Projektów zgodnie z regułami zawartymi na <https://www.spaceappschallenge.org/resources/>. W Konkursie przewidziano Nagrody ufundowane przez Organizatora dla Zespołów, Zespołów Studenckich oraz Zespołów Uczniowskich. Organizator zastrzega, że w konkursie nie mogą brać udziału obecni ani byli pracownicy lub współpracownicy Organizatora, w tym Zespół, w składzie którego jest obecny lub były pracownik lub współpracownik Organizatora,

**Jury** - organ konkursowy powołany do celów rozstrzygnięcia Konkursu zgodnie z zapisami, które można znaleźć pod linkiem

<https://sa->

[2019.s3.amazonaws.com/media/documents/Space\\_Apps\\_2022\\_Judging\\_and\\_Awards\\_Guide.pdf](https://sa-2019.s3.amazonaws.com/media/documents/Space_Apps_2022_Judging_and_Awards_Guide.pdf),

**Nagroda** – nagrody finansowe przyznawane przez Organizatora oraz Partnera Wydarzenia na podstawie wyników obrad Jury,

**Wyróżnienia** - nagrody rzeczowe i niefinansowe przyznawane przez Partnerów Wydarzenia.

## §1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady udziału w Subcarpathian NASA Space Apps Challenge 2022 (Wydarzenie lokalne) i start w Konkursie. Organizator informuje, że niniejszy regulamin odnosi się wprost do regulacji NASA Space Apps Challenge, a poniższe zapisy są uzupełnieniem zasad określonych przez NASA, dotyczących m.in. przyznawania Nagród oraz udziału w tym Wydarzeniu
2. Organizatorem Wydarzenia jest: Podkarpackie Centrum Innowacji Sp. z o. o. z siedzibą w Rzeszowie (35-051) ul. Teofila Lenartowicza 4, NIP: 8133765154, REGON: 368953574, wpisane do KRS pod numerem: 0000710883.
3. Wydarzenie zostanie przeprowadzone w dniach **01-02 października 2022 roku** i opierać się będzie na zasadach określonych przez NASA, które zostały opublikowane pod linkiem <https://www.spaceappschallenge.org/resources/>.
4. Wydarzenie realizowane jest w formie stacjonarnej w Centrum Sportu Akademickiego Politechniki Rzeszowskiej pod adresem ul. Poznańska 2a, 35-959 Rzeszów.
5. Wydarzenie dedykowane jest innowatorom, projektantom, uczniom szkół ponadpodstawowych, studentom oraz pasjonatom innowacji technologicznych, chcących rozwijać swoje umiejętności kreatywne oraz kooperacyjne w projektowaniu innowacji.
6. Ideą Hackathonu oraz Konkursu jest rozwiązanie zagadnień wskazanych przez NASA pod linkiem <https://2022.spaceappschallenge.org/challenges/>.
7. Zgłoszone Projekty, opracowane przez Zespoły biorą udział w Konkursie i podlegają ocenie Jury na zasadach określonych w niniejszym regulaminie.

## §2. Zasady i warunki rekrutacji oraz udziału w Hackathonie

1. Udział w Wydarzeniu jest darmowy oraz dobrowolny. Uczestnictwo możliwe jest po prawidłowym wypełnieniu formularza rejestracyjnego i zaakceptowaniu postanowień niniejszego Regulaminu. Organizator informuje, że istnieje możliwość uczestniczenia jedynie w NASA Space Apps Challenge na zasadach

- określonych w regulacjach przedstawionych przez NASA i nie ma obowiązku uczestniczenia w Wydarzeniu oraz Konkursie. Organizator w takim przypadku jest jedynie operatorem, zapewniającym miejsce i prawidłowy przebieg hackathonu.
2. 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.
  3. Osoby niepełnoletnie zobowiązane są do posiadania pisemnej zgody rodziców lub opiekunów prawnych na udział w Wydarzeniu. . Zgodę tą zobowiązane są przedłożyć Organizatorowi najpóźniej z chwilą dokonywania rejestracji stacjonarnej, o której mowa w ust. 5 poniżej, pod rygorem niedopuszczenia ich do udziału w Wydarzeniu.
  4. Aby dokonać rejestracji na Wydarzenie, w pierwszej kolejności uczestnik zobowiązany jest do dokonania zapisu na stronie Space Apps Challenge (zgodnie z <https://2022.spaceappschallenge.org/auth/signup/>), gdzie musi podać:
    - a) Imię i nazwisko,
    - b) Nazwę użytkownika,
    - c) Adres e-mail.
  5. Rejestracja na Wydarzenie będzie prowadzona stacjonarnie od godz. 08:00 w dniu 01.10.2022 roku do godz. 18:00 w dniu 02.10.2022 r. Uczestnik, po uprzedniej rejestracji na stronie www zgodnie z ust. 4 powyżej, musi podać:
    - a) imię i nazwisko,
    - b) data urodzenia,
    - c) adres mailowy,
    - d) miejsce zamieszkania,
    - e) numer telefonu,
    - f) kontakt do osoby kontaktowej w razie stanu zagrożenia zdrowia bądź życia,
    - g) szkoła/uczelnia,
    - h) skąd dowiedział się o Wydarzeniu.
  6. O wynikach rekrutacji i potwierdzeniu uczestnictwa w Wydarzeniu, Uczestnicy zostaną poinformowani przez Organizatora. Uwaga, zgłoszenie do NASA Space Apps Challenge jest odrębnym zgłoszeniem.

7. Uczestnicy biorą udział w Wydarzeniu w Zespołach. Jeden Uczestnik może przynależeć tylko do jednego Zespołu, a jeden Zespół może zgłosić na potrzeby Konkursu tylko jeden Projekt.
8. Uczestnik poprzez udział w Wydarzeniu wyraża zgodę na utrwalenie i wykorzystanie swojego wizerunku oraz głosu w materiałach foto i audio-wideo w celach promocyjnych bez wynagrodzenia oraz bez ograniczeń czasowych i terytorialnych.
9. Uczestnicy we własnym zakresie zaopatrują się w sprzęt oraz oprogramowanie, które będą im potrzebne podczas Wydarzenia w zależności od wybranej techniki prezentacji koncepcji, prototypu (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. Wszystkie zasady zostały określone przez NASA i mają zastosowanie do niniejszego Konkursu i Wydarzenia, można je znaleźć pod linkiem <https://www.spaceappschallenge.org/legal/>
10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne usterki techniczne po stronie Uczestnika, mogące mieć wpływ na wynik jego pracy.
11. 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.
12. Zabrania się wykorzystania i posiadania przez Uczestników broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów oraz korzystania z napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych lub ich odpowiedników (dopalacze) w trakcie trwania Hackathonu oraz transmisji online, pod rygorem wykluczenia z Wydarzenia, a w razie konieczności – powiadomienia odpowiednich służb...
13. Zakazane jest propagowanie treści o charakterze rasistowskim, erotycznym, terrorystycznym, agitacji politycznych, nieobyczajnym, brutalnym, bądź mogących naruszyć porządek publiczny, wolności sumienia lub wyznania, podczas

- Wydarzenia oraz na wszelkich kanałach komunikacji zespołowej Wydarzenia, pod rygorem określonym w ust. 12.
14. W przypadku naruszenia zapisów pkt 12 lub pkt 13 jak również na wypadek stwierdzenia zachowań nieobyczajnych i niekulturalnych organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji Uczestnika lub Zespołu oraz w razie konieczności powiadomienia odpowiednich służb.

### **§3 Przebieg Hackathonu**

1. Wydarzenie odbędzie się w formie stacjonarnej, w sposób określony pod linkiem <https://www.spaceappschallenge.org/resources>.
2. Uczestnik musi utworzyć konto korzystając z formularza pod linkiem <https://2022.spaceappschallenge.org/auth/signup>.
3. Organizator w trakcie Wydarzenia zapewnia wsparcie przy realizacji Projektów, wodę i napoje w zakresie planowanych możliwości organizacyjnych, a także stanowiska do pracy, prąd i dostęp do Internetu.
4. Formowanie Zespołów odbywa się na zasadach określonych w TEAM FORMATION GUIDE, który jest dostępny pod linkiem <https://sa-2019.s3.amazonaws.com/media/documents/Space Apps 2022 Team Formation Guide V0.pdf>.
5. Prace nad Projektem mogą zostać rozpoczęte dopiero z chwilą rozpoczęcia Hackathonu. O oficjalnym rozpoczęciu Hackathonu Organizator poinformuje Uczestników Wydarzenia.
6. Zespoły przygotowują prace konkursowe w trakcie trwania Hackathonu w całości samodzielnie korzystając z własnych zasobów zgodnie z instrukcjami zamieszczonymi w rozdziale PROJECT SUBMISSION GUIDE pod linkiem <https://sa-2019.s3.amazonaws.com/media/documents/Space Apps 2022 Project Submission Guide.pdf>. Zapisy ustępów 6-11 są stanowią jedynie uzupełnienie zasad przedstawionych przez NASA pod wskazywanym wyżej adresem
7. Przystępując do Hackathonu, Uczestnicy oświadczają, że posiadają pełnię autorskich praw majątkowych oraz osobistych do wytworzonych przez siebie Projektów, oraz że projekty te nie są przedmiotem jakichkolwiek praw



- majątkowych oraz osobistych osób trzecich lub nie są obciążone jakimikolwiek innymi wadami prawnymi.
8. Uczestnicy nie mogą zamieszczać w pracach 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. Postanowienia § 2 ust. 12-14 stosuje się.
  9. Uczestnicy Hackathonu oświadczają, że w trakcie Wydarzenia będą przestrzegać przepisów powszechnie obowiązującego prawa.
  10. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia Zespołu w trakcie Wydarzenia w przypadku braku przestrzegania przez Uczestnika/Zespół Regulaminu oraz zasad zawartych pod linkiem <https://www.spaceappschallenge.org/resources>, które zawierają przepisy regulujące globalny hackathon, ogólnie przyjętych zasad poprzez podejmowanie działań sprzecznych z prawem, dobrymi obyczajami lub naruszających dobra osobiste lub interes Organizatorów, lub gdy Uczestnik/Zespół zamieszcza podczas Wydarzenia treści niedozwolone, o których mowa powyżej.
  11. Zabronione jest prowadzenie przez Uczestników lub Zespoły jakichkolwiek działań komercyjnych, akwizycyjnych, reklamowych, promocyjnych, a także agitacyjnych oraz zbiórek pieniężnych, niezgodzonych z Organizatorem, jak również działań niezgodnych z obowiązującymi przepisami prawa.
  12. Uczestnicy i Zespoły są zobowiązani do wykonywania poleceń porządkowych i organizacyjnych Organizatorów.

#### **§ 4 Konkurs**

1. W ramach Hackathonu przeprowadzony zostanie Konkurs, którego przedmiotem będzie wyłonienie trzech najciekawszych Projektów o potencjale innowacyjnym,



- proponujących rozwiązanie problemów wskazanych pod linkiem <https://2022.spaceappschallenge.org/challenges/>.
2. Warunki udziału w Konkursie są zbieżne z warunkami NASA Space Apps Challenge, zawartymi pod linkiem <https://www.spaceappschallenge.org/resources/>, co oznacza, że Projekty są wybierane na podstawie rankingu sporządzanego przez sędziów zgodnie z §5 poniżej.
  3. Konkurs rozpocznie się w dniu 01.10.2022 r. o godz. 10:00 czasu lokalnego, a Zakończy się w dniu 02.10.2022 . o godz. 13:00 czasu lokalnego.
  4. Obrady Jury będą prowadzone zgodnie z <https://sa-2019.s3.amazonaws.com/media/documents/Space Apps 2022 Judging and Awards Guide.pdf> w terminie od 2 października 2022 r. po zakończeniu Konkursu.
  5. W ramach Konkursu, podczas Hackathonu, przewidziane są Nagrody o wartości określonej w § 6.
  6. Organizator informuje, że w ramach Konkursu, obok trzech wybranych przez Jury Projektów, zostaną również nagrodzone dwa najwyżej ocenione Projekty wykonane przez Zespoły studenckie i dwa najwyżej ocenione Projekty wykonane przez Zespoły uczniowskie. Wszelkie zasady wyboru tych projektów są tożsame z zasadami zawartymi w niniejszym regulaminie oraz z regulacjami Nasa Space Apps Challenge.
  7. Organizator zastrzega, że w Konkursie nie mogą wziąć udziału Uczestnicy będący obecnymi lub byłymi pracownikami lub współpracownikami Organizatora oraz Zespoły, w których składzie są Uczestnicy będący obecnymi lub byłymi pracownikami lub współpracownikami Organizatora i Organizator ma prawo żądać złożenia oświadczenia na piśmie w tej sprawie. Brak złożenia oświadczenia powoduje automatyczne uznanie Uczestnika lub Zespołu za niemogących brać udziału w konkursie.

## **§ 5 Jury, kryteria oceny oraz wybór zwycięzców**

1. Oceny rozwiązań zadania konkursowego dokonuje Jury zgodnie z wytycznymi NASA zawartymi pod linkiem: <https://sa2019.s3.amazonaws.com/media/documents/Space Apps 2021 Judging and Awards Guide.pdf>
2. Na podstawie kryteriów określonych w ust. 1 powyżej zostanie sporządzona lista rankingowa i na jej podstawie zostaną przyznane Nagrody.
3. Jurorzy mogą wezwać przedstawicieli wybranych Zespołów na krótkie, maksymalnie 5 minutowe, sesje pytań i odpowiedzi w celu uzyskania dodatkowych lub uzupełniających informacji.
4. Wyniki zostaną ogłoszone w dniu 2.10.2022 roku, niezwłocznie po dokonaniu oceny przez Jury i podpisaniu listy rankingowej przez jej przewodniczącego.

## **§6 Wręczenie nagród**

1. Projektom wyłonionym przez Jury jako najlepsze w danej kategorii przyznane zostaną Nagrody, o których mowa jest w paragrafie niniejszym.
2. Nagrodami w Konkursie dla Zespołów są nagrody pieniężne ufundowane przez Organizatora oraz Partnera za zajęcie:
  - I. miejsca w wysokości 15.000,00 złotych brutto,
  - II. miejsca w wysokości 10.000,00 złotych brutto,
  - III. miejsca w wysokości 5.000,00 złotych brutto.
3. Organizator przyzna również Nagrody dwóm najwyżej sklasyfikowanym Projektom Zespołów studenckich.
4. Nagrodami w Konkursie przeznaczonymi dla Zespołów studenckich są nagrody pieniężne ufundowane przez Organizatora za zajęcie:
  - I. miejsca w wysokości 4.000,00 złotych brutto,
  - II. miejsca w wysokości 2.500,00 złotych brutto.
5. Organizator przyzna również Nagrody dwóm najwyżej sklasyfikowanym Projektom Zespołów uczniowskich.

6. Nagrodami w Konkursie przeznaczonymi dla Zespołów uczniowskich są nagrody pieniężne ufundowane przez Organizatora za zajęcie:
  - I. miejsca w wysokości 2.000,00 złotych brutto,
  - II. miejsca w wysokości 1.000,00 złotych brutto.
7. 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. Organizator w kolejnym kroku wykona na rzecz każdego z członków Zespołu przelewy bankowe na podane przez nich polskie rachunki bankowe w kwocie netto zgodnie z zapisem ust. 8 poniżej.
8. Wartość przekazywanych Nagród pieniężnych zostanie pomniejszona o zryczałtowany podatek dochodowy w stawce zgodnej z przepisami obowiązującego prawa, który pobiera i uiszcza Organizator.
9. Wręczenie Nagród nastąpi w terminie do 20 dni od daty ogłoszenia wyników Konkursu, pod warunkiem dostarczenia przez Uczestników wymaganych oświadczeń i dokumentów. Jednakże Organizator zastrzega, że w przypadku niedostarczenia przez członków wygranych Zespołów żądanych dokumentów i oświadczeń, o których mowa jest w ust. 10 poniżej, w terminie 5 dni od dnia ogłoszenia wyników Konkursu, termin wypłaty Nagrody przez Organizatora ulegnie przedłużeniu.
10. Wypłata nagrody odbędzie się w formie przelewu na wskazany rachunek bankowy każdego z Uczestników Zespołu. Organizator zastrzega, iż wypłaci Nagrody jedynie na rachunki bankowe prowadzone przez banki posiadające siedzibę w Polsce. Uczestnicy Zespołu zobligowani są do dostarczenia wszelkich informacji, dokumentów i oświadczeń formalnych związanych z otrzymaniem nagrody oraz zryczałtowanym podatkiem dochodowym do siedziby Organizatora (osobiście, drogą elektroniczną bądź pocztową). Wzory oświadczeń przekazane zostaną zwycięzcom przez Organizatora po ogłoszeniu wyników.

11. Wyróżnienia dostępne będą po zakończeniu Wydarzenia po przeprowadzeniu ustaleń z Partnerami. Organizatorzy nie ponoszą żadnej odpowiedzialności co do Wyróżnień, trybu ich przyznawania oraz odbioru.
12. Organizator dopuszcza możliwość przyznawania nagród specjalnych w formie niefinansowej przez Partnerów wydarzenia na zasadach autonomicznie określonych przez tych partnerów. Do nagród wręczanych przez Partnerów wydarzenia na autonomicznych zasadach niniejszy regulamin nie ma zastosowania.
13. Wyniki ogólne Hackathonu opublikowane zostaną na kanałach informacyjnych Organizatorów.

## **§7 Własność intelektualna**

1. Kwestie własności intelektualnej Uczestników zostały zamieszczone pod linkiem <https://www.spaceappschallenge.org/legal/>.
2. Wszystkie wyniki prac muszą stanowić Open Source, a w przypadku braku rozstrzygnięcia przez zespół jakiego rodzaju Open Source stanowią ich prawa NASA udostępni Projekt na zasadzie licencji Apache 2.0.

## **§8 Ochrona danych osobowych**

1. Projekt „Podkarpackie Centrum Innowacji” jest współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Osi Priorytetowej nr I „Konkurencja i innowacyjna gospodarka” Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Podkarpackiego na lata 2014-2020. Podkarpackie Centrum Innowacji Sp. z o.o. (PCI) pełni w nim funkcję brokera innowacji, prowadzącego transfer wyników prac B+R z jednostek naukowych do przedsiębiorstw, oraz inicjującego współpracę pomiędzy przedsiębiorstwami a jednostkami naukowymi.
2. Administratorem danych osobowych dla Uczestników Hackathonu, to jest osób, które wezmą w nim realny udział, w ramach zbioru Regionalny Program Operacyjny Województwa Podkarpackiego na lata 2014-2020, dalej „zbiór danych

RPO WP 2014-2020”, jest Zarząd Województwa Podkarpackiego (dalej „Instytucja Zarządzająca” lub „IZ”), a PCI pełni rolę Podmiotu Przetwarzającego.

3. Przetwarzanie danych osobowych odbywa się zgodnie z zapisami podpisanej pomiędzy Województwem Podkarpackim a Podkarpackim Centrum Innowacji Sp. z o.o. Umowy o dofinansowanie Projektu w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Podkarpackiego na lata 2014-2020

"Podkarpackie Centrum Innowacji" nr RPPK.01.02.00-18-0085/17-00.

Jej zapisy stanowią, że:

- Osobą wyznaczoną do kontaktu przez ADO w związku z przetwarzaniem danych osobowych w ramach zbioru danych osobowych RPO WP 2014-2020 jest: Inspektor Ochrony Danych. Punkt kontaktowy: al. Łukasza Cieplińskiego 4, 35-010 Rzeszów, telefon kontaktowy: 17 74 767 09, adres e-mail: iod@podkarpackie.pl.
  - Podkarpackie Centrum Innowacji Sp. z o.o. w związku z realizacją RPO WP 2014-2020, jest podmiotem przetwarzającym, w/w dane na podstawie ww. Umowy
  - PCI, jako Podmiot Przetwarzający, zapewnienia wystarczające gwarancje wdrożenia odpowiednich środków technicznych i organizacyjnych, by przetwarzanie Pani/Pana danych w ramach zbioru danych RPO WP 2014-2020 spełniało wymogi 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 – „RODO” i chroniło prawa osób, których dane osobowe dotyczą.
4. Administratorem danych osobowych przetwarzanych w ramach zbioru danych: Centralny system teleinformatyczny wspierający realizację programów operacyjnych, dalej „Centralny system teleinformatyczny” jest Minister właściwy do spraw rozwoju regionalnego.
5. Celem przetwarzania Państwa danych osobowych w ramach zbioru danych RPO WP 2014-2020 jest: aplikowanie o środki unijne i realizacja projektów, w szczególności: potwierdzanie kwalifikowalności wydatków, udzielanie wsparcia uczestnikom projektów, ewaluacja, monitoring, kontrola, audyt, sprawozdawczość oraz działania informacyjno-promocyjne, w tym zapewnienie realizacji obowiązku

- informacyjnego dotyczącego przekazywania do publicznej wiadomości informacji o podmiotach uzyskujących wsparcie - w ramach RPO WP 2014-2020.
6. Celem przetwarzania Państwa danych osobowych w ramach zbioru danych Centralny system teleinformatyczny jest a) zarządzanie, kontrola, audyt, sprawozdawczość i raportowanie w ramach realizacji programów operacyjnych polityki spójności, finansowanych w perspektywie finansowej 2014-2020 oraz b) zapewnienie realizacji obowiązku informacyjnego dotyczącego przekazywania do publicznej wiadomości informacji o podmiotach uzyskujących wsparcie z funduszy polityki spójności w perspektywie finansowej 2014-2020.
7. Podstawą przetwarzania danych osobowych, w zakresie zbioru danych RPO WP 2014-2020 są art. 6 ust. 1 lit. c i e oraz art. 9 ust. 2 lit. g RODO, w związku z pełnieniem funkcji Instytucji Zarządzającej, wynikającej z:
- a) Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) Nr 1303/2013 z dnia 17 grudnia 2013 r. ustanawiające wspólne przepisy dotyczące Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Europejskiego Funduszu Społecznego, Funduszu Spójności, Europejskiego Funduszu Rolnego na rzecz Rozwoju Obszarów Wiejskich oraz Europejskiego Funduszu Morskiego i Rybackiego oraz ustanawiające przepisy ogólne dotyczące Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Europejskiego Funduszu Społecznego, Funduszu Spójności i Europejskiego Funduszu Morskiego i Rybackiego oraz uchylające rozporządzenie Rady (WE) nr 1083/2006 – „Rozporządzenie ogólne”,
- b) Ustawy z dnia 11 lipca 2014 r. o zasadach realizacji programów w zakresie polityki spójności finansowanych w perspektywie finansowej 2014-2020 – „Ustawa wdrożeniowa”.
8. Podstawą przetwarzania danych osobowych, w zakresie zbioru danych Centralny system teleinformatyczny są art. 6 ust. 1 lit. c i e oraz art. 9 ust. 2 lit. g RODO, w związku z przepisami: a) rozporządzenia ogólnego;
- b) rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 1304/2013 z dnia 17 grudnia 2013 r. w sprawie Europejskiego Funduszu Społecznego i uchylającego rozporządzenie Rady (WE) nr 1081/2006 (Dz. Urz.

UE.L.347.470);

c) rozporządzenia wykonawczego Komisji (UE) nr 1011/2014 z dnia 22 września 2014 r. ustanawiającego szczegółowe przepisy wykonawcze do rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 1303/2013 w odniesieniu do wzorów służących do przekazywania Komisji określonych informacji oraz szczegółowe przepisy dotyczące wymiany informacji między beneficjentami a instytucjami zarządzającymi, certyfikującymi, audytowymi i pośredniczącymi (Dz. Urz. UE.L. 286.1); d) ustawy wdrożeniowej.

9. Dane osobowe z ww. zbiorów mogą zostać udostępnione, m.in. podmiotom dokonującym oceny, ekspertyzy, jak również podmiotom zaangażowanym, w szczególności w: proces audytu, ewaluacji i kontroli Programu - zgodnie z nałożonymi na Instytucję Zarządzającą obowiązkami na podstawie m.in.: rozporządzenia ogólnego i ustawy wdrożeniowej.
10. IZ nie zamierza przekazywać danych osobowych do państwa trzeciego ani do organizacji międzynarodowych.
11. Dane osobowe z ww. zbiorów będą przetwarzane przez okres nie dłuższy niż 30 dni roboczych od dnia zakończenia obowiązywania okresu archiwizowania danych, o którym mowa w art. 140 ust. 1 rozporządzenia ogólnego oraz art. 23 ust. 3 ustawy wdrożeniowej lub od dnia wygaśnięcia zobowiązań wynikających z innego przepisu prawa, w tym ustawy z dnia 14 lipca 1983 r. o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach (Dz. U. z 2018 r., poz. 217, z późn. zm.), o ile przetwarzanie powierzonych do przetwarzania danych osobowych jest niezbędne do spełnienia obowiązku wynikającego z tego przepisu prawa.
12. Osoba, której dane osobowe są przetwarzane w związku z realizacją Umowy, ma prawo do żądania dostępu do danych osobowych, ich sprostowania lub ograniczenia przetwarzania lub prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania. Na podstawie art. 17 ust. 3 lit. b i d RODO, zgodnie z którym nie jest możliwe usunięcie danych osobowych niezbędnych, w szczególności do:
  - 1) wywiązania się z prawnego obowiązku wymagającego przetwarzania na mocy praw Unii lub państwa członkowskiego;
  - 2) celów archiwalnych w interesie publicznym;



- jak również mając na uwadze cel i podstawę prawną przetwarzania danych w ramach Programu, osobie której dane są przetwarzane nie przysługuje prawo do usunięcia albo przenoszenia tych danych.

13. Osoba, której dane osobowe są przetwarzane w ramach Wydarzenia ma prawo skorzystać z przysługujących jej uprawnień, o których mowa w RODO w dowolnym momencie, bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania.
14. Każda osoba, której dane osobowe dotyczą ma prawo wniesienia skargi do Prezesa UODO, na adres Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00 - 193 Warszawa.
15. W oparciu o dane osobowe przetwarzane w ramach Programu - IZ nie będzie podejmować wobec osób, których dane dotyczą zautomatyzowanych decyzji, w tym decyzji będących wynikiem profilowania.
16. Administratorem danych osobowych, poza zakresem wymienionym w ust. 1, to jest dla osób na etapie rejestracji na Hackathon jest Podkarpackie Centrum Innowacji Sp. z o.o. z siedzibą w Rzeszowie, ul. Teofila Lenartowicza 4, 35 – 051 Rzeszów, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Rzeszowie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego Nr KRS: 0000710883, NIP: 8133765154, REGON: 368953574.
17. PCI wyznaczył Inspektora Ochrony Danych (IOD), z którym Pani/Pan może się skontaktować w sprawie przetwarzania swoich danych osobowych. Kontakt z IOD poprzez mail: [iod@pcinn.org](mailto:iod@pcinn.org) lub kom. +48 798 870 478

Pod ww. dane można się kontaktować w każdej sprawie związanej z przetwarzaniem danych osobowych przez PCI, czy to jako Administrator danych czy Podmiot Przetwarzający.

18. Dane osobowe przetwarzane przez Administratora PCI:
  - a. Imię i nazwisko,
  - b. email,
  - c. nazwa zespołu uczestnika oraz
  - d. wizerunek.
19. W przypadku laureatów konieczne będzie zbieranie danych osobowych niezbędnych do rozliczenia podatku od Nagrody.

20. Zgoda na publikację wizerunku jest wyrażona poprzez akceptację Regulaminu i może być cofnięta, jednakże cofnięcie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania danych, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.
21. Dane Uczestników zbierane są w celu zapisu na Wydarzenie oraz zapewnienia jego poprawnej obsługi. Ponadto Dane Uczestników w postaci wizerunku mogą być wykorzystane w celu dokumentacyjnym oraz informacyjnym o działalności PCI.
22. Podstawą prawną przetwarzania danych Uczestników jest: art. 6 ust. 1 lit. f RODO oraz art. 6 ust. 1 lit. a RODO.
23. Odbiorcami danych Uczestników w tym wizerunku zarejestrowanego w trakcie Wydarzenia może być Organizator oraz podmioty wspierające organizację Wydarzenia od strony logistycznej i technicznej, a także instytucje uprawnione do przetwarzania danych na podstawie obowiązujących przepisów prawa.
24. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane do momentu rozliczenia Wydarzenia. Wizerunek bez powiązania z innymi danymi osobowymi może być wykorzystany w celu promocji Organizatora oraz Wydarzenia bezterminowo o ile nie zostanie wcześniej wycofana zgoda na publikację wizerunku.
25. Podanie danych jest dobrowolne, jednakże ich niepodanie może spowodować brak możliwości uczestniczenia w Wydarzeniu.
26. Organizator nie zamierza przekazywać danych Uczestników do państwa trzeciego ani do organizacji międzynarodowych.
27. Uczestnicy mają prawo żądać od Organizatora dostępu do swoich danych, ich sprostowania, przenoszenia i usunięcia, a także prawo do ograniczenia przetwarzania danych.
28. W związku z przetwarzaniem danych Uczestników przez Organizatorów Uczestnikom przysługuje również prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego, którym jest Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

## **§9 Postanowienia końcowe**

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu, o czym niezwłocznie poinformuje Uczestników za pośrednictwem elektronicznych kanałów komunikacji.
2. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności wynikającej z tytułu odwołania lub zmiany daty wydarzenia, wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone. W przypadku realizacji wydarzenia w innym terminie wszystkie zarejestrowane osoby zostaną poinformowane o alternatywnej dacie realizacji.
3. Uczestnik nie może żądać od Organizatora zwrotu kosztów udziału w Wydarzeniu.
4. W sprawach nieregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu cywilnego.
5. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem publikacji.