

## **Regulamin wydarzenia *Mamy To! Feministyczny Hackathon***

### **§1. Postanowienia ogólne**

1. Niniejszy regulamin ("Regulamin") zawiera warunki uczestnictwa w wydarzeniu o nazwie *Mamy To! Feministyczny Hackathon* („Hackathon”) organizowanym przez Annę Bednarczyk („Organizator”) w ramach programu Landecker Democracy Fellowship we współpracy z Humanity in Action Polska (ul. Konwiktorska 7, lok. 43/7. Warszawa 00 - 216), o numerze KRS0000320583, numerze identyfikacji podatkowej NIP7010168118 oraz numerze REGON141734840 oraz stanowi integralną część umowy zawieranej pomiędzy Organizatorem a uczestnikiem Hackathonu ("Uczestnik").
2. Hackathon odbędzie się w dniach 21 października 2022 r. do 23 października 2022 r. w przestrzeni internetowej za pomocą platformy Slack oraz platformy do wideokonferencji Zoom.
3. Wszelkie informacje o Hackathonie dostępne są na stronie internetowej [mamytohackathon.weebly.com](http://mamytohackathon.weebly.com)
4. Celem Hackathonu jest zaadresowanie problemów z jakimi zmagają się kobiety w Polsce podczas pandemii COVID-19.
5. Podczas Hackathonu odbywa się Konkurs na innowacyjny pomysł (projekt społeczny, badania, kampania medialna, rozwiązanie technologiczne, itp.), który ma adresować jeden z trzech tematów: zdrowie psychiczne, bezpieczeństwo finansowe, społeczności online wzmacniające kobiety w Polsce.
6. Zgłaszający, Uczestnicy, Zespoły zobowiązane są przestrzegać postanowień Regulaminu Hackathonu.
7. W związku z udziałem Uczestnika w Hackathonie, Uczestnik udziela Organizatorowi nieodpłatnej licencji z możliwością udzielania dalszych sublicencji do wielokrotnego wykorzystywania zdjęć i materiałów video z wizerunkiem Uczestnika i treści jego wypowiedzi bez konieczności każdorazowego ich zatwierdzenia, w celach związanych z Hackathonem i innymi wydarzeniami organizowanymi przez Organizatora. Udzielenie licencji następuje bez ograniczeń czasowych i terytorialnych na następujących polach eksploatacji: szeroko pojęty Internet na różnych możliwych formatach, radio, prasa, telewizja. Organizator jest uprawniony do wykonywania praw zależnych do materiału video oraz zdjęć.
8. Udział w Hackathonie wymaga wyrażenia przez Zgłaszającego oraz przez Uczestnika zgody na postanowienia Regulaminu. W przypadku braku akceptacji Regulaminu przez Zgłaszającego i/lub Uczestnika, nie jest on uprawniony do udziału w Hackathonie.
9. Język obowiązujący podczas Hackathonu to język polski.

## §2. Warunki udziału w Hackathonie

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Zgłoszenie do udziału w Hackathonie odbywają się za pomocą formularza online dostępnego na stronie internetowej [mamytohackathon.weebly.com](http://mamytohackathon.weebly.com) oraz profilu „Mamy To! Feministyczny Hackathon” na portalach Instagram oraz Facebook.
3. Zgłoszeń do udziału w Hackathonie można dokonywać od 19.09.2022 do 07.10.2022 do 12:00 (CET).
4. W Hackathonie mogą brać udział osoby fizyczne, które ukończyły 18 lat, posiadają pełną zdolność do czynności prawnych oraz dokonały zgłoszenia za pomocą formularza online.
5. W formularzu online dostępnego na stronie [mamytohackathon.weebly.com](http://mamytohackathon.weebly.com) oraz profilu „Mamy To! Feministyczny Hackathon” na portalach Instagram oraz Facebook należy podać następujące informacje:
  - imię i nazwisko,
  - wiek,
  - płeć,
  - adres email,
  - numer telefonu,
  - wskazać, w którym z trzech obszarów tematycznych chce się pracować,
  - krótko uzasadnić zainteresowanie tematem,
  - wskazać swoją rolę w Zespole (inicjatorka pomysłu, liderka zespołu, ekspertka IT, ekspertka społeczna, itp.)
  - [opcjonalnie] opisać swój pomysł adresujący jedno z trzech tematów Hackathonu (pomysł może być w formie: projektu społecznego, badania, kampanii medialnej, platformy online, aplikacji mobilnej, etc.).
6. W celu finalizacji zgłoszenia za pomocą formularza online należy zaakceptować regulamin, zaakceptować politykę prywatności oraz wysłać formularz klikając odpowiedni przycisk.
7. W Hackathonie biorą udział zespoły („Zespół”), które składają się z Uczestników. Zespół może liczyć od 2 do 8 Uczestników.
8. Rejestracja do Hackathonu składa się z dwóch etapów. Pierwszy etap to rejestracja indywidualna za pomocą formularza online. Drugi etap to rejestracja zespołów utworzonych przez Zgłaszających, formowanie zespołów odbywa się na platformie Slack w okresie 07.10.2022 do 14.10.2022 do godz. 23:59. W Hackathonie biorą udział Zespoły składające się z Uczestników.
9. Decyzję o zakwalifikowaniu Zgłaszającego do drugiego etapu rejestracji - formowania się Zespołów, podejmuje Organizator na podstawie skutecznie dokonanej rejestracji opisanej w ust. 5 i 6 i kierując się przy tym następującymi kryteriami:
  - wykazaniem zainteresowaniem jednym z trzech tematów Hackathonu,

- różnorodnością kompetencji,
- w przypadku osób aplikujących z pomysłem, kompatybilność pomysłu z tematami Hackathonu

10. Decyzję, o której mowa w ust. 9 Organizator podejmuje w terminie nie później niż 08.10.2022 i w przypadku zakwalifikowania Zgłaszającego do drugiego etapu rejestracji, otrzyma on e-mail, na adres poczty elektronicznej, wskazany przez niego w formularzu zgłoszeniowym, o którym mowa w ust. 5, wraz ze wskazaniem przez Organizatora dalszych wytycznych oraz instrukcji rejestracji do aplikacji Slack.

11. Rejestracja do aplikacji Slack jest obowiązkowa, na tym etapie dochodzi do formowania Zespołów, złożonych z Uczestników Hackathonu, etap ten trwa od dnia 07.10.2022 do 14.10.2022 do godz. 23:59.

12. Najpóźniej w dniu 14.10.2021 każdy Zespół wybiera swoją liderkę/lidera (dalej: "Lider"), który dokonuje zgłoszenia Zespołu do udziału w Hackathonie poprzez wypełnienie dedykowanego formularza, zamieszczonego pod adresem: [mamytohackathon.weebly.com](http://mamytohackathon.weebly.com), wpisując następujące informacje: -nazwa projektu, -z którym z trzech tematów Hackathonu związany jest pomysł, -opis projektu, członkowie Zespołu i ich role.

13. Decyzję o zakwalifikowaniu Zespołu do udziału w Hackathonie podejmuje Organizator na podstawie skutecznie dokonanej rejestracji Zespołu opisanej w ust. 12 przy następujących kryteriach:

- zgodnością pomysłu z jednym z trzech tematów Hackathonu,
- społeczną użytecznością,
- poziomem nastawienia projektu na wzmocnienie kolektywizmu,
- potencjałem zespołu.

14. Decyzję, o której mowa w ust. 13 Organizator podejmuje w terminie nie później niż do 17.10.2022 i w przypadku zakwalifikowania danego Zespołu do udziału w Hackathonie, Lider Zespołu otrzyma wiadomość na podanego w rejestracji e-maila. z informacją o zakwalifikowaniu się do udziału w Hackathonie (wówczas każdy Zgłaszający staje się Uczestnikiem Hackathonu i jednocześnie członkiem Zespołu) wraz ze wskazaniem przez Organizatora dalszych wytycznych.

15. Zgłaszający, którym nie uda się na tym etapie uformować żadnego Zespołu i pozostają sami - bez Zespołu, zostają usuwani przez Organizatora z aplikacji Slack bez możliwości stania się Uczestnikiem wydarzenia.

16. W uzasadnionych przypadkach, w szczególności w przypadku podejrzeń przez Organizatora co do podania fałszywych lub niepełnych danych przez Zgłaszającego, Uczestnika czy Zespół, Organizator może odmówić rejestracji.

17. W Hackathonie może wziąć udział maksymalnie 32 osoby i maksymalnie 3 Zespoły.

18. Organizator może odmówić prawa do uczestnictwa w Hackathonie osobom i/lub Zespołom, wobec których poweźmie uzasadnione przypuszczenie, iż dokonały rejestracji w celu innym, niż wzięcie udziału w Konkursie organizowanym w ramach Hackathonu. Ich zgłoszenie zostanie wówczas uznane za bezskuteczne.

19. W przypadku rezygnacji Uczestnika z udziału w Hackathonie lub braku możliwości udziału Uczestnika w Hackathonie z powodu decyzji Organizatora w związku z naruszeniem postanowień Regulaminu, Uczestnikowi nie przysługują względem Organizatora żadne roszczenia.

### **§3. Przebieg Hackathonu**

1. Hackathon rozpoczyna się w dniu 21.10.2021 r. o godzinie 18:00 i kończy się w dniu 23.10.2022 r. o godzinie 20:00.

2. Uczestnicy/Zespoły wykonują zadania konkursowe korzystając z własnych zasobów/sprzętów, w szczególności sprzętu komputerowego.

3. Podczas trwania Hackathonu, Uczestnicy będą pracować w zespołach w celu stworzenia projektu odpowiadającego na problemu społeczne w ramach trzech tematów hackathonu.

4. Realizując zadania w ramach Hackathonu, Uczestnicy będą mogli skorzystać z konsultacji menterek i mentorów. Godziny dostępności mentorów i menterek są ustalane przez organizatorów. Konsultacje nie są obowiązkowe i nie mają wpływu na ocenę pomysłów.

5. Hackathon kończy się prezentacją stworzonych rozwiązań przed zespołem mentorskim w dniu 23.10.2022. Zespoły mają dedykowany czas na przygotowanie prezentacji.

6. Zespół ma obowiązek przesłać i zaprezentować zespołowi mentorskiemu finalną wersję zadania konkursowego do dnia 23.10.2022 r. do godziny 16:15 na adres mailowy [mamy.to.hackathon@gmail.com](mailto:mamy.to.hackathon@gmail.com)

7. W przypadku, gdy dany Zespół nie wykona zadania konkursowego lub nie prześle i nie zaprezentuje finalnej wersji tegoż zadania w terminie i na adres mailowy, wskazane w ust. 6, zostanie zdyskwalifikowany i nie bierze udziału w wyłonieniu zwycięzcy. Organizator nie odpowiada za ewentualne problemy techniczne Zespołu/Uczestników, które mogą utrudnić lub uniemożliwić prezentację finalnej wersji zadania i negatywne konsekwencje powyższego takie jak np. dyskwalifikacja.

### **§4. Nagrody i kryteria ocen**

1. Fundatorem nagród w Konkursie jest Organizator we współpracy z fundacją Humanity in Action Polska.

2. Organizator przewiduje przyznanie jednej nagrody za otrzymanie wyróżnienia w Konkursie. Nagroda może zostać przyznana Zespołowi, który staje się Zwycięzcą.

3. Organizator zastrzega sobie prawo do nieprzyznania Nagrody, jeżeli żadne z rozwiązań wypracowanych przez Zespół nie spełni wymogów Konkursowych.
4. Nagrodą w Konkursie jest objęcie Zespołu oraz stworzonego przez niego projektu/rozwiązania/narzędzia tzw. programem mentorskim z przedstawicielką fundacji Humanity in Action Polska. Program mentorski składa się z serii 3 spotkań z mentorką z Humanity in Action Polska oraz możliwością kontaktu z osobami z sieci aktywistów i aktywistek koordynowanej przez Humanity in Action Polska.
5. Zwycięskiemu Zespołowi nie przysługuje prawo zamiany Nagrody, w tym jej wymiany na ekwiwalent pieniężny.
6. Zespół, który został nagrodzony Nagrodą nie może przenieść praw z ww. nagrody na osoby trzecie, tzn. niebędące członkami Zespołu.
7. Oceny wypracowanych rozwiązań dokonuje zespół mentorski.
8. Przyznając nagrody, zespół mentorski kieruje się następującymi kryteriami:
  - a) społeczną użytecznością pomysłu;
  - b) nastawieniem pomysłu/rozwiązania na kolektywizm;
  - c) innowacyjnością;
  - d) potencjałem zespołu;
  - f) stopniem dopracowania projektu;przyznając w każdej kategorii ocenę od 1-najniższa ocena, do 5-najwyższa ocena. Ocena końcowa projektu to suma ocen w ww. kryteriach.
9. Zespół mentorski podejmuje decyzje zwykłą większością głosów. Jego decyzje są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
10. Po upływie wyznaczonego czasu wyznaczonego na dostarczenie prezentacji (godz. 16:15, 23.10.2022) zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian i poprawek w stosunku do przygotowanego rozwiązania. Zmiany i poprawki dokonane po upływie ww. czasu nie będą brane pod uwagę przez jury.
11. Ogłoszenie wyników Hackathonu i Zwycięzcy nastąpi dnia 23.10.2022, w godzinach między 18:45 a 19:30 w przestrzeni internetowej za pomocą platformy Zoom. Niezależnie od powyższego, Organizator opublikuje ogłoszenie Zwycięzcy w okresie między 23.10.2022 a 26.10.2022 na stronie internetowej pod adresem: [mamytohackathon.weebly.com](http://mamytohackathon.weebly.com)
12. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wady prawne zadań realizowanych przez Zespoły, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich wynikające z naruszenia ich dóbr osobistych lub praw własności intelektualnej, w tym za nieprzestrzeganie przepisów ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych w związku z wykonywaniem zadań w trakcie Hackathonu.
13. Kategoriecznie zabronione jest tworzenie treści o charakterze bezprawnym, naruszających w jakikolwiek sposób obowiązujące prawo, wzywających do nienawiści rasowej, etnicznej,

wyznaniowej, zawierających treści pornograficzne, pochwalających faszyzm, nazizm, komunizm, propagujących przemoc, obrażających uczucia religijne, naruszających prawa innych osób, rozpowszechniających wizerunek osób bez zezwolenia.

## **§5. Prawa własności intelektualnej**

1. Uczestnik/Zespół oświadcza, iż wszelkie wyniki pracy powstałe podczas Hackathonu w momencie ich materializacji w postaci projektów, szkiców, makiet, rysunków, opisów, zdjęć, filmów, animacji, grafik, kodów, prototypów, prezentacji lub w zmaterializowane w jakiegokolwiek formie stanowią jego własną oryginalną, twórczość, nie zawierają zapożyczeń oraz nie naśladują innych utworów, w szczególności nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.

2. W okresie 12 miesięcy od dnia zakończenia Hackathonu, Zwycięzca (tj. Zespół oraz każdy z Uczestników zwycięskiego Zespołu z osobna), nie może bez pisemnej, uprzedniej zgody Organizatora sprzedać projektu innemu podmiotowi. Aby uniknąć wątpliwości, powyższe nie zabrania zwycięskiemu Zespołowi udostępniania projektu za pośrednictwem jakiegokolwiek już istniejącego sklepu z aplikacjami lub podobnego systemu dystrybucji aplikacji.

## **§6. Zasady szczególne udziału w Hackathonie**

1. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany terminu/harmonogramu i/lub procedury przebiegu Hackathonu. Organizator zobowiązuje się do poinformowania każdego Zespołu o wprowadzonych zmianach poprzez wiadomość wysłaną pocztą elektroniczną na adres Lidera podany podczas rejestracji Zespołu.

2. Uczestnik ma prawo do rezygnacji ze swojego uczestnictwa w terminie 3 dni od daty otrzymania wiadomości o zakwalifikowaniu na Hackathon, tj. 17.10.2022. Brak rezygnacji jest równoznaczny z akceptacją zmiany terminu Hackathonu. Uczestnik ma prawo do rezygnacji ze swojego uczestnictwa również z innych przyczyn niż opisana w zd. poprzednim, nie później jednak niż do dnia 20.10.2022, jeśli jednak był członkiem 2 osobowego Zespołu, drugi członek Zespołu, zostanie automatycznie zdyskwalifikowany, o ile nie uda mu się dołączyć do innego Zespołu w terminie do dnia 21.10.2022. Rezygnacja z udziału każdorazowo odbywa się poprzez przesłanie przez Uczestnika oświadczenia o rezygnacji na adres e-mail: [mamy.to.hackathon@gmail.com](mailto:mamy.to.hackathon@gmail.com)

3. Uczestnicy biorący udział w Hackathonie zobowiązani są do poszanowania porządku oraz praw osób trzecich. Uczestnik/Zespół zobowiązany jest do przestrzegania instrukcji oraz poleceń organizacyjno-technicznych przedstawicieli Organizatora.

4. Podczas trwania Hackathonu zabronione jest prowadzenie marketingu usług własnych Uczestników lub podmiotów trzecich, chyba że Organizator wyrazi na to uprzednią pisemną

zgodę. W przypadku naruszenia przez Zespół lub Uczestnika ww. zapisu, zostanie on automatycznie zablokowany i usunięty z Hackathonu i wszystkich aplikacji/wewnętrznych kanałów do komunikacji online.

5. Podczas trwania Hackathonu zabronione jest propagowanie treści niedozwolonych przez prawo lub zasady współżycia społecznego.

6. Zgłaszający i/lub Uczestnik zobowiązany jest do pokrycia wszelkich kosztów związanych z naprawieniem szkody wyrządzonej przez niego, a poniesionej przez Organizatora w przypadku skierowania przeciwko niemu roszczeń ze strony podmiotów trzecich.

7. Za przedstawicieli Organizatora w trakcie Hackathonu uznaje się jego pracowników, współpracowników oraz wolontariuszy.

### **§7. Skargi i reklamacje**

1. Wszelkie skargi i reklamacje związane z organizacją i przebiegiem Hackathonu mogą być kierowane przez Zgłaszających/Uczestników/Zespoły do Organizatora przez cały czas trwania Hackathonu, a także w terminie do 30 dni licząc od daty jego zakończenia pocztą elektroniczną na adres: [mamy.to.hackathon@gmail.com](mailto:mamy.to.hackathon@gmail.com)

2. Reklamacje winny wskazywać dane wnoszącego reklamację (imię, nazwisko, adres e-mail), wskazanie jej przyczyn.

3. Skutecznie złożone reklamacje będą rozpatrywane w terminie 14 dni od daty otrzymania reklamacji, a zgłaszający reklamację zostanie powiadomiony o sposobie rozpatrzenia reklamacji za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres e-mailowy, z którego nadesłał reklamację lub za pośrednictwem poczty tradycyjnej na wskazany przez zgłaszającego reklamację, adres.

### **§8. Ochrona danych osobowych**

1. Administratorem danych przetwarzanych na potrzeby niniejszego konkursu jest Anna Bednarczyk (stypendystka Landecker Democracy Fellowship), adres mailowy administratora danych to [mamy.to.hackathon@gmail.com](mailto:mamy.to.hackathon@gmail.com). Hackathon realizowany jest w ramach Landecker Democracy Fellowship przy współpracy z Humanity in Action Polska.

2. Dane osobowe przetwarzane będą w celach wskazanych w Regulaminie, w tym w celu organizacji Hackathonu i przeprowadzenia Konkursu, rozpatrywania ewentualnych reklamacji, weryfikacji prawa zwycięzcy, wydania nagród zgodnie z Regulaminem, ogłoszenia listy zwycięzców.

3. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych Uczestników jest art.6 ust. 1b 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, dalej jako Rozporządzenie), jako że jest ono niezbędne do wykonania umowy, której stroną jest osoba, której dane dotyczą lub do podjęcia działań na żądanie tej osoby przed zawarciem umowy. Umowę pomiędzy Administratorem a Uczestnikiem stanowią postanowienia Regulaminu.

4. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych osób składających reklamację, niebędących Uczestnikami stanowi art. 6 ust. 1f Rozporządzenia, jako że jest ono niezbędne do realizacji prawnie uzasadnionego interesu Administratora w postaci obrony przed ewentualnymi roszczeniami.

5. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, lecz niezbędny do wzięcia udziału w Hackathonie i ubiegania się o nagrody w Konkursie i ewentualnie wydania nagrody. Niepodanie danych osobowych uniemożliwia udział w Hackathonie i ubieganie się o nagrody w Konkursie. Dane osobowe niezbędne do wzięcia udziału w Hackathonie oraz Konkursie obejmują dane podane w §2 pkt. 5 podane przez Uczestnika w celu rejestracji.

6. Dane osobowe nie będą przekazywane do państwa trzeciego, ani organizacji międzynarodowej.

7. Dane osobowe będą przetwarzane nie dłużej niż to będzie niezbędne do należytego przeprowadzenia Hackathonu i realizacji Konkursu, jego rozliczenia oraz udzielenia odpowiedzi na ewentualne reklamacje, przedawnienia roszczeń wynikających z zaakceptowanego przez Uczestnika Regulaminu, wygaśnięcia obowiązku przechowywania danych wynikającego z przepisów prawa.

8. Okres przetwarzania danych osobowych Uczestników zakończy się z upływem dwóch miesięcy od końca okresu trwania Konkursu.

9. Osoba, której dane dotyczą, posiada prawo:

a. do żądania od Administratora dostępu do danych osobowych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo wniesienia sprzeciwu wobec ich przetwarzania oraz prawo do przenoszenia danych;

b. do wniesienia skargi do Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna, że przetwarzanie dotyczących jej danych osobowych narusza przepisy o ochronie danych osobowych.

10. Dane osobowe Uczestnika nie będą podlegać automatycznemu przetwarzaniu, w tym profilowaniu w celu dopasowania treści komunikacji marketingowej albo przygotowania oferty handlowej.