



Regulamin Hackathon 3F

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin określa zasady i warunki, na jakich odbywa się wydarzenie pod nazwą „Hackathon 3 F” (dalej „**Hackathon**” lub „**Wydarzenie**”).
2. Hackathon odbędzie się w dniach 4-5.12.2020 r. w formie on-line, za pomocą platformy MS Teams, dalej „**Platforma**”.
3. Organizatorem jest Toruńska Agencja Rozwoju Regionalnego S.A. z siedzibą w Toruniu, ul. Włocławska 167, 87-100 Toruń, dalej „**Organizator**”.
4. Wydarzenie organizowane jest w ramach projektu pn.: „The Future of Farm to Fork (acronym:3F) digital solutions for short food chains” finansowanego ze środków Unii Europejskiej z programu ramowego w zakresie badań naukowych i innowacji Horyzont 2020 w ramach otwartego zaproszenia do składania projektów SmartAgriHubs (Umowa Grant nr 818182).
5. Celem Hackathonu jest stworzenie rozwiązań dla tematów dedykowanych lokalnym krótkim łańcuchom dostaw żywności tj. zapewnienie małym gospodarstwom narzędzia umożliwiającego konkurowanie ceną, bezpieczeństwem dostaw i jakością żywności z dużymi organizacjami gospodarczymi, dalej „**Projekt**”
6. Uczestnik przystępując do Hackathonu powinien zapoznać się z treścią niniejszego Regulaminu. Jednocześnie uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania zawartych w nim zasad jak również potwierdza, iż spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w Wydarzeniu.

§ 2

Warunki udziału w Hackathonie

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. W Hackathonie mogą wziąć udział pełnoletnie osoby fizyczne, zwane dalej „**Uczestnikami**”.
3. Do uczestnictwa w Wydarzeniu zapraszamy wszystkich pasjonatów technologii, innowatorów, programistów, grafików, UX designerów i każdego kto zechce razem z nami wesprzeć sektor rolno-spożywczy i stworzyć rozwiązania dla lokalnych producentów żywności w walce ze skutkami pandemii.

Projekt ten otrzymał dofinansowanie z programu badań naukowych i innowacji Horyzont 2020 Unii Europejskiej w ramach otwartego zaproszenia ogłoszonego i realizowanego w ramach projektu SmartAgriHubs (umowa o dotację nr 818182)



4. Do Hackathonu można zgłaszać się w 3-5 osobowych drużynach, zwanymi dalej „Zespołami”.
5. W Hackathonie może wziąć udział maksymalnie 5 Zespołów.
6. Uczestnicy biorący udział w Wydarzeniu oświadczają, że:
 - a) w trakcie Hackathonu będą przestrzegać przepisów prawa powszechnie obowiązującego, wytycznych i regulacji Rządu RP aktualizowanych na stronie <https://www.gov.pl/web/koronawirus/> oraz Regulaminu ;
 - b) rozwiązania wykonane zostały w całości w trakcie trwania Wydarzenia samodzielnie i Uczestnicy są ich wyłącznymi autorami;
 - c) rozwiązania będą spełniać wymogi ogólnie przyjętej etyki, jak również nie będą zawierać treści przeznaczonych dla osób poniżej 18 roku życia, w tym rasistowskich, erotycznych, brutalnych, bądź w jakikolwiek inny sposób nie będą naruszać przepisów prawa powszechnie obowiązującego oraz godzić w dobra osobiste, autorskie prawa majątkowe i osobiste, a także jakiegokolwiek inne prawa własności intelektualnej osób trzecich.

6. Organizator zastrzega sobie prawo wykluczenia Uczestnika Hackathonu w trakcie Wydarzenia w przypadku braku przestrzegania regulaminu oraz ogólnoprzyjętych zasad Hackathonu.

§ 3

Zasady zgłoszenia

1. Zgłoszenie do udziału w Hackathonie odbywa się poprzez wypełnienie formularza online, dostępnego na stronie wydarzenia: www.hack3f.pl
2. Uczestnicy mogą zgłaszać się wyłącznie w Zespołach, poprzez wypełnienie indywidualnie przez każdego uczestnika formularza zgłoszeniowego z podaniem nazwy Zespołu.
3. Zgłoszenie zawierać będzie następujące dane:
 - A. Imię i nazwisko;
 - B. Adres e-mail;
 - C. Numer telefonu;
 - D. Krótki opis pomysłu na rozwiązanie zadania Hackathonu.
 - E. Nazwę i skład Zespołu;
4. Wypełnienie i przesłanie formularza zgłoszeniowego jest jednoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu jak również ze zgodą na przetwarzanie danych osobowych przez Organizatora celem obsługi uczestnictwa w Hackathonie i właściwego przygotowania wirtualnego środowiska.
5. O zakwalifikowaniu do udziału w Hackathonie decyduje Organizator na podstawie danych z formularza zgłoszeniowego.
6. Zakwalifikowani Uczestnicy zostaną poinformowani drogą mailową nie później niż na 5 dni przed rozpoczęciem Hackathonu, na adres mailowy podany w formularzu zgłoszeniowym.



§ 4

Przebieg Hackathonu

1. Hackathon odbędzie się w terminie 4-5.12.2020.r. zgodnie z Programem stanowiącym załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu.
2. Hackathon zakłada wykonanie przez Uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu przez okres 24 godzin.
3. Wydarzenie będzie odbywało się zdalnie za pośrednictwem platformy Microsoft Teams, dalej „Platforma”.
4. Każdy Uczestnik Wydarzenia otrzyma dostęp do Platformy, na której odbywać się będą prelekcje, konsultacje z mentorami oraz praca nad projektami. Każdy zespół otrzyma dostęp do osobnego pokoju oraz przestrzeni wspólnej.
5. Uczestnicy we własnym zakresie zapewniają dostęp do Internetu oraz organizują sprzęt komputerowy (laptop), na którym będą pracować.
6. Każdy Zespół otrzyma możliwość skorzystania ze wsparcia mentorów - ekspertów z dziedziny technologii, biznesu, krótkich łańcuchów żywności, których wiedza i doświadczenie pozwolą zbudować mu Projekt.
7. Mentorzy będą dostępni poprzez Platformę w godzinach wskazanych w programie Wydarzenia.
8. Przygotowane Projekty będą ocenione przez Jury podczas ostatecznej prezentacji. W skład Jury będą wchodzić przedstawiciele organizatora oraz eksperci.
9. Decyzje Jury mają charakter ostateczny.

§ 5

Prawa autorskie

1. Wypracowane przez Zespoły w trakcie Hackathonu Projekty są ich własnością.
2. Organizator nie rości sobie praw do Projektów stworzonych w trakcie Wydarzenia.
3. Uczestnicy muszą być autorami lub współautorami wszelkich prac wykonanych podczas Hackathonu. Uczestnicy biorą na siebie wszelką odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, które powstałyby w związku z udziałem w Hackathonie.
4. Organizator ma prawo do promowania Projektów w ramach działań podejmowanych w związku z realizacją projektu pn.: „The Future of Farm to Fork (acronym:3F) - digital solutions for short food chains”.

§ 6

Przetwarzanie danych osobowych

1. Zgodnie z art. 13 Ogólnego 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) (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016 z późn. zm.) zwanym dalej RODO, Organizator informuje, iż:

Projekt ten otrzymał dofinansowanie z programu badań naukowych i innowacji Horyzont 2020 Unii Europejskiej w ramach otwartego zaproszenia ogłoszonego i realizowanego w ramach projektu SmartAgriHubs (umowa o dotację nr 818182)



- 1) Administratorem danych osobowych przekazanych przez Uczestników Hackathonu jest **Toruńska Agencja Rozwoju Regionalnego S.A.**, adres **ul. Włocławska 167, 87-100 Toruń, Inspektor Danych Osobowych tel. 56 699 55 00, e-mail iodo@tarr.org.pl**,
 - 2) dane osobowe przetwarzane będą w celu:
 - a) ochrony prawnie uzasadnionych interesów Administratora, tj. niezbędnych do wykonania zadań Administratora związanych z organizacją Hackathonu oraz rozliczenia otrzymanego dofinansowania/wsparcia publicznego w ramach realizowanego Projektu 3F, w celach archiwizacyjnych, statystycznych na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f RODO,
 - b) przekazania danych innym podmiotom upoważnionym z mocy prawa na podstawie Art. 6 ust. 1 lit. c RODO,
 - 3) odbiorcami danych osobowych będą wyłącznie podmioty uprawnione z mocy prawa do uzyskania danych osobowych lub:
 - a) instytucje udzielające wsparcia finansowego lub innego wsparcia publicznego w ramach podpisanej umowy o realizację Projektu 3F,
 - b) członkowie Jury oraz mentorzy,
 - c) firmy świadczące usługi IT i cloud, pocztowe, kurierskie,
 - d) inne podmioty uczestniczące w realizacji Hackathonu, tj. podmioty, które w imieniu Administratora przetwarzają dane osobowe na podstawie zawartej z Administratorem umowy powierzenia przetwarzania danych,
 - 4) dane osobowe przechowywane będą przez okres 10 lat,
 - 5) osoba, której dotyczą dane osobowe ma prawo do żądania od Administratora dostępu do danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania danych oraz prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych i prawo do przenoszenia danych osobowych, a także prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. Urzędu Ochrony Danych Osobowych,
 - 6) podanie danych osobowych jest dobrowolne jednak stanowi warunek udziału w Hackathonie,
2. Administrator nie przekazuje danych osobowych poza Europejski Obszar Gospodarczy, z zastrzeżeniem ponadnarodowego charakteru przepływu danych w ramach konta na portalu Ms Teams, za pośrednictwem, którego odbędzie się Hackathon. MS Teams znajduje się na platformie Microsoft 365, która należy do firmy Microsoft Corporation, siedziba główna Microsoft Corporation. One Microsoft Way Redmond, WA 98052-7329 USA Telefon: 001-425-882-8080. Fax: 001-425-706-7329 www.microsoft.com., siedziba w Polsce Microsoft Sp. z o.o. w Warszawie. Al. Jerozolimskie 195A 02-222 Warszawa.
- Administrator nie ma kontroli nad tym, jakie dane gromadzi wskazany serwis i jak je przetwarza. Aby uzyskać bliższe informacje na ten temat, należy zapoznać się z informacją o ochronie danych opublikowaną przez Microsoft na stronie <https://docs.microsoft.com/pl-pl/microsoft-365/enterprise/o365-data-locations?view=o365-worldwide&fbclid=IwAR0gZa9VvP0-V-YN3cM34QXOGxBaQ9-c-TS-T1npqNKluSrsbN2r7EvaE>



3. Poprzez zgłoszenie do udziału w Hackathonie Uczestnik akceptuje i zobowiązuje się do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu oraz wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu. Organizator zamieszcza na stronie internetowej **www.hack3f.pl** aktualną treść Regulaminu oraz termin, od którego stosuje się zmianę.
5. Wszelkie spory powstałe na gruncie Regulaminu będą rozstrzygane w pierwszej kolejności polubownie przez Strony w drodze negocjacji lub mediacji, a w przypadku niedojścia Stron do porozumienia – przez Sąd powszechny właściwy dla siedziby Organizatora.

§ 7

Rejestracja przebiegu Hackathonu

1. Organizator Hackathonu jest uprawniony do utrwalania i rozpowszechniania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk dla celów dokumentacji, a także promocji i reklamy wydarzenia. W związku z tym wizerunek osób uczestniczących w Hackathonie może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie rozpowszechniony w sposób i dla wyżej określonych celów bezterminowo, a zgoda obowiązuje do momentu jej wycofania.
2. Zezwolenia nie wymaga rozpowszechnienie wizerunku osoby stanowiącej jedynie szczegół całości takiej jak zgromadzenie, krajobraz, publiczna impreza.

§ 8

Postanowienia końcowe

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności wynikającej z odwołania lub zmiany daty odbycia się Hackathonu a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
2. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego publikacji na stronie www.hack3f.pl