

REGULAMIN UDZIAŁU W WYDARZENIU „MIASTO I KULTURA: HACKATHON” W RAMACH PROGRAMU PRAKTYCY KULTURY

DEFINICJE

SKW / Organizator – Strefa Kultury Wrocław z siedzibą we Wrocławiu (50-067), przy ulicy Świdnickiej 8B, zarejestrowana w Rejestrze Instytucji Kultury prowadzonym przez Samorząd Gminy Wrocław pod numerem RIK 37/2012, NIP 8992736581, REGON 021907583.

Program / Program Praktycy Kultury – prowadzony przez SKW program kompetencyjno-szkoleniowy skierowany do pracowników wrocławskiego i dolnośląskiego sektora pozarządowego, instytucji kultury oraz osób pracujących niezależnie. W ramach programu realizowane są zarówno prowadzone przez ekspertów warsztaty i spotkania, działania badawcze i edukacyjne, jak i cykl wizyt studyjnych, podcasty na temat ekologii i dostępności w sektorze kultury, a także cykl wydarzeń pod wspólną nazwą „Miasto i Kultura”.

Hackathon / Wydarzenie – cykl warsztatów i rozmów, który odbędzie się w dniu 28 października 2020 roku w Barbarze (ul. Świdnicka 8B, 50-067 Wrocław).

Formularz rejestracyjny / Formularz – aplikacja internetowa umożliwiająca obsługę procesu rejestracji uczestników na hackathon.

Użytkownik – każda osoba wykorzystująca formularz do dokonania rejestracji na hackathon.

Uczestnik – osoby fizyczne, które ukończyły 18 lat i posiadają pełną zdolność do czynności prawnych, osoby prawne oraz jednostki organizacyjne nieposiadające osobowości prawnej, ale mogące we własnym imieniu nabywać prawa i zaciągać zobowiązania, które za pomocą formularza prawidłowo zarejestrowały się na hackathon do dnia 19 października 2020 roku włącznie.

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Formularz rejestracyjny hackathonu znajduje się pod adresem: www.strefakultury.pl/praktycykultury.
2. Zakres działania formularza obejmuje usługę polegającą na przechowywaniu w bazie danych rejestracji Użytkownika, a także obsłudze tej rejestracji przez Organizatora.
3. Wymagania techniczne związane z korzystaniem z formularza nie odbiegają od wymagań technicznych dotyczących korzystania z sieci Internet. Użytkownik musi posiadać komputer z dostępem do sieci Internet wraz z oprogramowaniem umożliwiającym przeglądanie jej zasobów.
4. Przepisu niniejszego Regulaminu stanowią integralną część zgłoszenia uczestnictwa w hackathonie, obowiązują wszystkich Uczestników. Rejestracja Uczestnika na hackathon jest równoznaczna z akceptacją postanowień niniejszego Regulaminu.
5. Ze względu na zagrożenie epidemiologiczne liczba miejsc na hackathonie jest ograniczona. Organizator zastrzega sobie prawo do odrzucenia zgłoszenia z powodu braku miejsc.
6. Udział w hackathonie mogą wziąć osoby, które wypełniły formularz i wyraziły zgodę na przestrzeganie niniejszego Regulaminu, w tym wypełniły oświadczenie o stanie zdrowia, który według ich najlepszej wiedzy pozwala na udział w hackathonie, nie są poddane kwarantannie, izolacji domowej ani nie są objęte nadzorem epidemiologicznym.
7. Ze względu na szczególną sytuację przy zgłoszeniu swojego uczestnictwa w hackathonie osoba dokonująca zgłoszenia zobowiązana jest do złożenia oświadczenia następującej treści:

„Oświadczam iż według mojej najlepszej dostępnej mi wiedzy mój stan zdrowia na dzień zgłoszenia/hackathonu nie wskazuje na istnienie jakichkolwiek objawów świadczących o chorobie zakaźnej, takich jak temperatura ciała powyżej 37°C, duszność, ogólne zmęczenie, objawy przeziębieniowe, gorączka, kaszel, bóle mięśni i inne. Mogę w sposób bezpieczny dla innych wziąć udział w wydarzeniu. Nie przebywam też na kwarantannie ani w izolacji domowej. Zapoznałam/em się Regulaminem wydarzenia, który akceptuję i świadoma/y ryzyka zakażenia COVID – 19, w hackathonie biorę udział na własną odpowiedzialność”.

a także podania danych kontaktowych (imię, nazwisko i numer telefonu) pozwalających na jej identyfikację w razie wystąpienia lub podejrzenia wystąpienia zakażenia COVID – 19 w trakcie hackathonu. Dane te SKW będzie miała prawo przekazać odpowiednim służbom sanitarno – epidemiologicznym i porządkowym na zasadach określonych w przepisach powszechnie



- obowiązującego prawa, wprowadzonych w związku z epidemią COVID- 19, na co uczestnik/-czka warsztatów, dokonując zgłoszenia wyraża nieodwołalną zgodę.
8. Z powodów opisanych w punkcie 7 powyżej, hackathon może rozpoczynać się pomiarem temperatury uczestników/-czek przeprowadzonym na odległość a także obowiązkowym podpisaniem listy obecności na wydarzeniu z imieniem i nazwiskiem uczestnika/-czki oraz numerem telefonu, przez której podpisanie uczestnik/czka powtórzy oświadczenie wymienione w punkcie 7 powyżej. Listy będą potwierdzeniem obecności i bazą do kontaktu w przypadku potrzeby poinformowania o ewentualnym kontakcie z osobą zakażoną oraz udostępnienia Głównemu Inspektoratowi Sanitarnemu i służbom porządkowym.
 9. W hackathonie mogą brać udział jedynie osoby zdrowe, nie wykazujące jakichkolwiek objawów wskazujących na chorobę zakaźną, takich jak temperatura ciała powyżej 37°C, duszności, ogólne zmęczenie, objawy przeziębieniowe, gorączka, kaszel, bóle mięśni. W przypadku stwierdzenia powyższego stanu po zadeklarowaniu udziału w wydarzeniu, należy swój udział odwołać.
 10. Zakwalifikowanie do udziału w hackathonie osoby, która zgłosiła swoje w nim uczestnictwo, zostaną powiadomione przez organizatora drogą mailową.
 11. Osoba, u której stwierdza się objawy wymienione w punkcie 9 powyżej, która zgłosiła chęć udziału w hackathonie, zobowiązana jest poinformować SKW o rezygnacji z wydarzenia przed jego rozpoczęciem. Analogicznie osoby w trakcie odbywania obowiązkowej izolacji lub kwarantanny, mające kontakt z osobą podejrzaną o zakażenie, zachorowanie lub osoby skierowane do izolacji w ciągu ostatniego tygodnia, przed terminem rozpoczęcia wydarzenia, nie mogą wziąć udziału w wydarzeniu, a o ile zostały do tego udziału zakwalifikowane, zobowiązane są do odwołania swojej obecności na wydarzeniu oraz nieuczestniczenia w nim.
 12. W przypadku rezygnacji z udziału w hackathonie, niezależnie od przyczyn rezygnacji, uczestnik/-czka zobowiązany/-a jest poinformować SKW o nieobecności drogą mailową na adres: krzysztof.bielaszka@strefakultury.pl.
 13. Osoby uczestniczące w hackathonie zobowiązane są do przestrzegania bezpiecznego dystansu zgodnie z aktualnie obowiązującymi wytycznymi wynikającymi z przepisów prawa.
 14. Z uwagi na ryzyko niezachowania w trakcie hackathonu wymaganego prawem dystansu społecznego, każdy z uczestników/czek hackathonu zobowiązany jest do zapewnienia we własnym zakresie indywidualnych środków ochrony w postaci maseczki zakrywającej okolice ust i nosa.
 15. W trakcie hackathonu Uczestnicy proszeni są o korzystanie ze sprzętów i urządzeń przypisanych do ich stanowiska i o nie wymienianie się nimi – w tym także materiałów piśmienniczych czy plastycznych.
 16. SKW zastrzega sobie prawo do dezynfekcji materiałów wielokrotnego użytku, wykorzystywanych w trakcie hackathonu przez uczestników/-czki, każdorazowo po ich użyciu.
 17. W wypadku stwierdzenia u osoby, która zgłosiła chęć udziału w hackathonu, w momencie jego rozpoczęcia lub w trakcie warsztatu wskazanych w punkcie 9 powyżej objawów, osoba ta nie może wziąć udziału w hackathonie. W takim przypadku SKW ma prawo odmówić dopuszczenia uczestnika/-czki do udziału w hackathonie, nawet po jego/jej przybyciu na miejsce hackathonu.
 18. Uczestnicząc w hackathonie organizowanym przez SKW każdy ich uczestnik/-czka na własną odpowiedzialność zobowiązany jest ocenić sytuację, własny stan zdrowia i ryzyko zakażenia COVID-19, przyjmując do wiadomości, iż mimo zachowania wymaganego reżimu sanitarnego SKW nie może zagwarantować uczestnikom/-czkom całkowitego zniwelowania ryzyka zakażenia, a w związku z tym uczestnicy/-czki biorą udział w hackathonie na własną odpowiedzialność.
 19. SKW zastrzega sobie prawo odwołania hackathonu lub konkretnych wydarzeń realizowanych w ramach hackathonu, zmiany ich terminu, albo też ograniczenia liczby osób biorących w nich udział w razie zaostrzenia rygorów sanitarno – epidemiologicznych w związku z epidemią COVID – 19.
 20. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany prelegentów oraz/lub programowi hackathonu w dowolnym czasie, bez podania przyczyny – także w przypadku konieczności zmiany jego formuły na działania realizowane w Internecie.
 21. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania adresu e-mail podanego podczas rejestracji na hackathon celem powiadamiania uczestników hackathonu o zmianach programu, regulaminu oraz w celach promocyjnych, o ile Uczestnik wyraził na to zgodę.

§ 2. Rejestracja uczestnictwa w hackathonie

1. Rejestracja uczestnictwa trwa od 10 września 2020 roku do wyczerpania puli, ale nie dłużej niż do 19 października 2020 roku.
2. Rejestracja uczestnictwa w hackathonu odbywa się wyłącznie on-line za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego dostępnego pod adresem: www.strefakultury.pl/praktycykultury.
3. Rejestracja oraz uczestnictwo w hackathonie są całkowicie nieodpłatne.
4. W celu poprawnej rejestracji w formularzu Użytkownik zobowiązany jest uzupełnić wszystkie pola oznaczone symbolem (*).
5. Użytkownik oświadcza, że wszystkie dane przekazane do rejestracji są prawidłowe.
6. Aby ukończyć rejestrację, Uczestnik musi złożyć oświadczenie o zapoznaniu się z i akceptacji treści niniejszego Regulaminu oraz wyrazić zgodę na przetwarzanie danych osobowych w celach związanych z realizacją Umowy.

§ 3. Zgoda na wykorzystanie wizerunku

1. Organizator może dokumentować przebieg hackathonu za pośrednictwem technologii audiowizualnych, a także umieszczać zarejestrowaną dokumentację audiowizualną w sieci Internet, dla celów emisji w środkach masowego przekazu (televizja, radio, Internet, prasa) lub dla celów archiwizacji, dokumentacji, promocji, reklamy Organizatora i innych osób oraz podmiotów wskazanych przez Organizatora. Rejestracja za pośrednictwem formularza oraz uczestnictwo w hackathonie są równoznaczne z wyrażeniem przez Uczestnika zgody na utrwalanie, wykorzystanie i/lub rozpowszechnianie przez Organizatora, podmioty z nim powiązane wizerunku/głosu/wypowiedzi każdego z Uczestników we wszystkich materiałach promocyjnych i marketingowych bez ograniczeń czasowych i terytorialnych.
2. Wyrażenie zgody jest jednoznaczne z tym, iż fotografie, filmy lub nagrania wykonane podczas hackathonu mogą zostać umieszczone na stronie internetowej Organizatora, Programu lub współorganizatorów hackathonu oraz wykorzystane w materiałach promocyjnych, także rozpowszechniane w tym celu za pomocą wizji bądź fonii, także z uwzględnieniem mediów o zasięgu lokalnym, regionalnym, ogólnopolskim oraz międzynarodowym. Uczestnik zrzeka się niniejszym wszelkich roszczeń (istniejących i przyszłych), w tym również o wynagrodzenie względem Organizatora z tytułu wykorzystywania ich wizerunku/głosu/wypowiedzi na potrzeby określone w niniejszym Regulaminie.

§ 4. Przetwarzanie danych osobowych.

1. Wraz z rejestracją udziału w hackathonie Uczestnik będący osobą fizyczną wyraża zgodę na wykorzystanie swoich danych osobowych zgodnie z przepisami Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 2016/679 z 27 kwietnia 2016 r. (RODO), o ile dane takie będą ujawniane w toku rejestracji i w związku z jej przebiegiem. W szczególności w celu wzięcia udziału w hackathonie Wnioskodawca powinien podać SKW następujące dane osobowe: imię i nazwisko, numer telefonu i e-mail, wiek, miejsce zamieszkania, zawód oraz miejsce zatrudnienia.
2. Dane osobowe Uczestników przetwarzane będą przez SKW, współorganizatorów hackathonu lub podmioty działające na ich zlecenie z zachowaniem odpowiednich środków bezpieczeństwa, spełniających wymagania prawa polskiego i europejskiego, w celu przeprowadzania rejestracji i w związku z wykonywaniem postanowień niniejszego Regulaminu, a w szczególności w celu komunikacji z Uczestnikami, a także ogłoszenia wyników rejestracji (art. 6 ust. 1 pkt a i b RODO) na czas niezbędny do przeprowadzenia rejestracji, nie dłuższy niż okres w jakim SKW zobowiązana jest do przechowywania dokumentacji związanej z realizacją hackathonu, a po tym okresie w celu wykonania zobowiązań administratora do przechowywania dokumentacji finansowo księgowej, związanej z realizacją hackathonu (art. 6 ust. 1 pkt c), na czas niezbędny do realizacji w/w zobowiązania, i w ramach uzasadnionego interesu administratora, w tym j, ustalania i dochodzenia roszczeń, prawa do dokumentowania własnej działalności (art. 6 ust. 1 pkt f) RODO).
3. Administratorem danych osobowych jest Strefa Kultury Wrocław. Dane te będą przetwarzane w miejscu prowadzenia przez administratora działalności gospodarczej we Wrocławiu (50-079), przy ul. Ruskiej 46B. Inspektorem Ochrony Danych ze Strony SKW jest Pan Dawid Piekarski (dane kontaktowe: iod@strefakultury.pl, numer telefonu: +48 71 712 75 75); aktualne dane kontaktowe Inspektora Ochrony Danych ze Strony SKW podane są na stronie: www.strefakultury.pl.
4. SKW zapewnia realizację uprawnień wynikających z Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i



Rady (UE) nr 2016/679 z 27 kwietnia 2016 r. (RODO), a w szczególności umożliwia Uczestnikom dostęp do własnych danych osobowych i prawo do ich poprawiania lub sprostowania, informuje Uczestników o prawie skargi na niezgodne z prawem przetwarzanie danych do organu nadzorczego (Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych) lub sprzeciwu odnośnie przetwarzania danych osobowych na podstawie art. 6 ust. 1 pkt e) i f) RODO z uwagi na szczególną sytuację Uczestnika, a także prawie żądania ograniczenia przetwarzania, usunięcia danych, przeniesienia danych ujętych w ustrukturyzowanym, powszechnie używanym formacie nadającym się do odczytu maszynowego, prawie cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem, z tym zastrzeżeniem, że żądanie zaprzestania przetwarzania danych osobowych w zakresie koniecznym do udziału w hackathonie (a więc danych wymaganych podczas rejestracji) oznacza rezygnację z udziału w nim. W razie cofnięcia zgody na przetwarzanie danych, lub po upływie okresu, na jaki jej udzielono, SKW będzie miała prawo do przetwarzania danych osobowych Uczestnika wyłącznie w zakresie, w jakim zezwalać na to będą przepisy powszechnie obowiązującego prawa, w tym w tym wskazanym w ust. 3.

5. SKW w ramach realizacji celu przetwarzania, w tym w celu realizacji postanowień niniejszego Regulaminu może przekazywać dane osobowe podmiotom współpracującym z nią przy realizacji celu przetwarzania, w tym organizacji hackathonu, jak i realizacji Programu. Podmioty te będą miały prawo do ich wykorzystania w pełnym zakresie zgody udzielonej na ich wykorzystanie na rzecz SKW.
6. Wszelką korespondencję w sprawach związanych z przetwarzaniem danych osobowych Wnioskodawca powinien kierować na adres: **Strefa Kultury Wrocław, ul. Świdnicka 8B, 50-067 Wrocław**, z dopiskiem „Dane Osobowe” lub na adres poczty elektronicznej: **iod@strefakultury.pl**, wpisując w temacie wiadomości „Dane osobowe”.

§ 5. Postanowienia końcowe.

1. Zmiany Regulaminu wymagają formy pisemnej i wchodzi w życie z dniem ogłoszenia.
2. W sprawach nieregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się odpowiednie przepisy Kodeksu Cywilnego.
3. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność materialną za dokonane przez siebie szkody na terenie obiektów, w których prowadzone są jakiegokolwiek działania związane z hackathonem.
4. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że Organizator nie bierze odpowiedzialności za zagubione przez Uczestnika w miejscu hackathonu przedmioty.
5. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, iż w sytuacji stwierdzenia przez Organizatora, iż Uczestnik narusza zapisy Regulaminu hackathonu, Organizator uprawniony jest do odmowy Uczestnikowi prawa udziału w hackathonie i żądania opuszczenia przez Uczestnika miejsca hackathonu lub terenu obiektu, w którym organizowana jest hackathon.
6. W trakcie hackathonu, Uczestnik zobowiązany jest stosować się do ewentualnych poleceń porządkowych Organizatora.
7. Zarejestrowanie się w charakterze Uczestnika hackathonu jest równoznaczne z zaakceptowaniem postanowień niniejszego Regulaminu.
8. Regulamin wchodzi w życie z dniem 10 września 2020 roku.

Dyrektor Generalny



Krzysztof Maj