

Regulamin wydarzenia – YouthKraKHack. O kulturę (się) proszę

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem wydarzenia pod nazwą „YouthKraKHack. O kulturę (się) proszę” w Krakowie, zwanego dalej „Wydarzeniem” jest Komisja Dialogu Obywatelskiego ds. Młodzieży oraz Urząd Miasta Krakowa Pl. Wszystkich Świętych 3-4,31-004 Kraków, zwani dalej „Organizatorem”.
2. Z Organizatorem można kontaktować się pod adresami mailowymi: kdomlodziej@gmail.com oraz: mlodziej@um.krakow.pl.
3. Celem Wydarzenia jest:
 - zaangażowanie krakowskiej młodzieży w realizację obszaru nr 4 Programu Aktywnego Uczestnictwa Młodzieży w Życie Miasta Młody Kraków 2.0., tj. „Kultura (dla) młodzieży”,
 - zachęcenie młodzieży 13-26 związanej z Krakowem do angażowania się w życie miasta i podejmowane w nim decyzje w obszarze młodzieży,
 - promocja programu „Młody Kraków 2.0.”, podniesienie świadomości społecznej o możliwościach dla młodzieży w Krakowie.

§ 2. TERMIN I MIEJSCE

Wydarzenie odbędzie się w dniu **11 maja 2019 r.**, w godz. 9.00-22.00 w **Małej Hali Tauron Arena Kraków** Stanisława Lema 7. Gala finałowa odbędzie się dnia **14 maja 2019 r.** W godz. 17.00 – 22.00, na tarasie Hali 100lecia na stadionie Cracovii. Nie jest możliwy zdalny udział w Wydarzeniu.

§ 3. WARUNKI UCZESTNICTWA ORAZ PRZEBIEG WYDARZENIA

1. Uczestnikiem Hackathonu (dalej „Uczestnik”) może być pełnoletnia osoba fizyczna do 26 roku życia lub osoba niepełnoletnia powyżej 13 roku życia dysponująca zgodą od rodziców/opiekunów prawnych do uczestniczenia w Wydarzeniu mieszkająca, pracująca lub ucząca się na terenie Gminy Miejskiej Kraków.
2. Warunkiem uczestnictwa w Wydarzeniu jest rejestracja 3-5 osobowego Zespołu w określonym w harmonogramie terminie, za pośrednictwem formularza dostępnego pod adresem: <https://forms.gle/DckABJnxD698waUZ7>
3. Liczba miejsc dla Uczestników jest ograniczona (70). O dopuszczeniu do udziału decyduje kolejność zgłoszeń oraz ich zgodność z warunkami określonymi w niniejszym regulaminie (w trakcie tego procesu zweryfikowane zostaną kryteria formalne, m.in. wiek oraz zgody rodziców). O weryfikacji formalnej uczestnicy zostaną poinformowani drogą mailową.
4. Organizatorzy zastrzegają utrzymanie proporcji wiekowej uczestniczącej młodzieży oraz jej reprezentatywność.
5. Istnieje możliwość zamiany członka/ini Zespołu lub zmniejszenie/zwiększenie liczby członków, jeśli ich końcowa liczba zamknie się w granicach 3-5. Wycofanie całego Zespołu z Konkursu możliwe jest po uprzednim poinformowaniu Organizatora mailowo na adres kdomlodziej@gmail.com co najmniej 7 dni przed Wydarzeniem. Wówczas na miejsce wycofanego Zespołu wchodzi kolejny z Listy Rezerwowej.
6. Uczestnicy przygotowują prace konkursowe w trakcie trwania Hackathonu w całości samodzielnie. Uczestnicy pracują korzystając z własnego sprzętu (komputera, tabletu lub in.). Organizator nie zapewnia nadzoru nad mieniem Uczestników.
7. Uczestnicy zobowiązani są do przebywania na terenie Wydarzenia przynajmniej 60% czasu jego trwania oraz podczas prezentacji projektów w godzinach 20.00-20.45.
8. Organizator zapewnia Uczestnikom:
 - a. miejsce do pracy z dostępem do internetu i zasilania elektrycznego;
 - b. wyżywienie zgodnie z Agendą;

- c. konsultacje Mentorów z zakresu budowania i realizacji projektów społecznych, zarządzania w kulturze oraz tworzenia kultury;
- d. warsztaty wskazane w harmonogramie Wydarzenia;
- e. miejsce do odpoczynku w postaci wydzielonej przestrzeni;

§ 4. ZASADY KONKURSU

1. Uczestnicy biorący udział w Konkursie mają za zadanie opracować projekty koncepcyjne realizujące cele 4 obszarów segmentu „Kultura” w programie Młody Kraków 2.0. Zgłaszając udział w Wydarzeniu, Uczestnicy wybierają jeden z następujących obszarów:
 - a. Opracowanie koncepcji wydarzenia kulturalnego – festiwalu, wystaw, pokazów, w ramach których będą się mogli zaprezentować młodzi twórcy;
 - b. Opracowanie koncepcji „Bonu Kulturalnego” wspierające uczestnictwo młodzieży w kulturze, ze szczególnym uwzględnieniem młodzieży o utrudnionym dostępie do kultury;
 - c. Opracowanie sposobu na uatrakcyjnienie oferty instytucji kultury kierowanej do młodzieży;
 - d. Opracowanie koncepcji wolontariatu młodzieży w instytucjach kultury.Uczestnicy przygotowują projekty w czasie trwania wydarzenia określonym w harmonogramie.
2. Projekty powinny realizować cele strategii Młody Kraków 2.0., które dostępne są na stronie wydarzenia: www.youthkrackhack.pl
3. Uczestnicy biorący udział w Konkursie oświadczają, że będą w trakcie Wydarzenia przestrzegać przepisów prawa powszechnie obowiązującego oraz Regulaminu;
4. Uczestnicy zobowiązani są do brania udziału w Konkursie w zespołach (dalej „Zespół”), których liczba członków nie może być mniejsza, niż 3 i przekroczyć 5 osób. Każdy członek Zespołu musi spełniać wymagania dla Uczestnika określone w niniejszym Regulaminie.
5. Każdy Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu.
6. Konkurs przeprowadzany jest w czterech etapach:
 - a. **Etap zgłoszeń** – w trakcie tego etapu Uczestnicy prezentują swoje pomysły na Pracę i deklarują uczestnictwo w Wydarzeniu. Organizatorzy po sprawdzeniu spełniania warunków formalnych zgłoszeń wg par 3 ust. 1 - 4 niniejszego regulaminu potwierdzają uczestnictwo Zespołów. **Termin zgłoszeń – 5 maja 2019 godz. 12.00.**
 - b. **Tworzenie Pracy** – w trakcie tego etapu Zespoły tworzą swoje projekty zgodnie z postanowieniami Regulaminu w czasie 9.00-20.00 11 maja 2019 roku;
 - c. **Prezentacja Pracy** – w dniu hackathonu w godzinach 20.00-20.45. W trakcie tego etapu Zespoły prezentują stworzone przez siebie w ramach Wydarzenia projekty. Forma prezentacji jest dowolna, wskazane jest zastosowanie materiałów wizualnych i audiowizualnych. Czas na prezentację strategii przed mentorami wynosi maksymalnie 7 minut dla każdego Zespołu. Obecni na Sali mentorzy wybierają projekty, które zaprezentowane zostaną na Gali Finałowej i walczyć będą o nagrody.
 - d. **Gala Finałowa** – w dniu 14 maja 2019 na tarasie Hali 100lecia stadionu Cracovia w godzinach 17.00-20.00. Wybrane Zespoły i mentorzy zaprezentują projekty Jury, po czym wyłonieni zostaną zwycięscy i wyróżnieni.
7. Wszystkie projekty zostaną przekazane do dalszego procedowania do Wydziału Polityki Społecznej i Zdrowia UMK w celu wypracowania sposobów ich realizacji wraz z Komisją Dialogu Obywatelskiego ds. Młodzieży w Krakowie oraz Młodzieżą i Mentorami. Uczestnicy konkursu i Mentorzy są zaproszeni do dalszych prac nad ww. sposobami realizacji.
8. Projekty te w formie rekomendacji zostaną także włączone do Rekomendacji KDO ds. Młodzieży do Rocznego Programu Współpracy Gminy Miejskiej Kraków z Organizacjami Pozarządowymi na rok 2020.

9. W przypadku ustalenia naruszenia przez Uczestnika lub Zespołu postanowień Regulaminu oraz przepisów prawa powszechnie obowiązującego, Organizatorowi przysługiwać będzie prawo dyskwalifikacji danego Uczestnika lub Zespołu z udziału w Konkursie.

§ 5. OCENA I NAGRODY

1. Prace wybrane przez mentorów będą oceniane przez jury zaproszone do udziału w Wydarzeniu przez Organizatora (dalej „Jury”).
2. Mentorem jest osoba specjalizująca się w polityce młodzieżowej, realizacji projektów społecznych oraz w zarządzaniu kulturą. Zadaniem Mentora w czasie Wydarzenia jest wsparcie zespołów startujących w konkursie, udzielanie porad oraz odpowiedzi na pytania oraz wybór najlepszych projektów.
3. Jurorem jest osoba posiadająca ekspercką wiedzę ogólną, odpowiedzialna za ocenę Prac powstałych w czasie Konkursu.
4. Wybór Mentorów i Jurorów należy wyłącznie do Organizatora. Mentorzy i Jurorzy mogą być wybrani przez Organizatora spośród jego pracowników, współpracowników, partnerów, organizacji społecznych i innych instytucji.
5. Prace oceniane będą według następujących kryteriów: innowacyjność projektu, spójność koncepcji, logiczność planu, sposób odpowiedzi na zdiagnozowane problemy, wykonalność. Skala ocen dla każdego z kryteriów to 1-5, gdzie 5 jest najwyższą możliwą oceną, a 1 najniższą. Organizator zakłada wyłonienie jednego zespołu Zwycięskiego oraz 2 Wyróżnionych. Maksymalnie nagrodzone mogą zatem zostać 3 Zespoły (nagrodę otrzymuje każdy z członków Zespołu).
6. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny, ani na inne nagrody rzeczowe o tej samej wartości.
7. Nagrody zostaną wręczone Uczestnikom po ogłoszeniu przez Jury nazw Zespołów podczas Gali Finałowej.

§ 6. PRAWA AUTORSKIE

1. Zgłaszając Pracę do Konkursu, Uczestnicy oświadczają, że są wyłącznymi jej twórcami w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, oraz że przysługują im pełne autorskie prawa majątkowe do stworzonej w czasie Wydarzenia Pracy.
2. Uczestnicy Konkursu w trakcie rejestracji na wydarzeniu podpisują stosowne oświadczenie, na mocy którego, przenoszą na Organizatora majątkowe prawa autorskie do Pracy, w tym jej poszczególnych elementów, w zakresie pól eksploatacji wskazanych w ww. oświadczeniu, w szczególności określonych w art. 50 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
3. Prawa autorskie określone w ust. 2 powyżej przysługują Organizatorowi w odniesieniu do wszelkich jurysdykcji i bez ograniczeń czasowych. Uczestnik/Uczestnicy zobowiązują się podjąć wszelkie kroki prawne oraz dokonać wszelkich formalności, wymaganych przez jakiegokolwiek przepisy prawa jakiegokolwiek jurysdykcji w celu ujawnienia na rzecz Organizatora prawa własności intelektualnej bądź autorskiego lub jego rejestracji na rzecz Organizatora.
4. Uczestnicy Konkursu zobowiązują się do niewykonywania autorskich praw osobistych względem Pracy. Jednocześnie Uczestnicy Konkursu upoważniają Organizatora do dokonywania modyfikacji i zmian w stworzonej w czasie Wydarzenia Pracy.
5. Organizator uprawniony jest do tworzenia, korzystania i swobodnego rozporządzania wszelkimi utworami zależnymi stworzonymi na kanwie stworzonej w czasie Wydarzenia Pracy.

§ 7. ODPOWIEDZIALNOŚĆ

1. Organizator Konkursu nie ponosi odpowiedzialności za jakąkolwiek szkodę majątkową lub niemajątkową poniesioną przez Uczestnika w wyniku udziału w Wydarzeniu, w tym w Konkursie lub w wyniku i w związku z przyznaniem bądź nieprzyznaniem nagrody.
2. Uczestnik ponosi pełną i wyłączną odpowiedzialność w przypadku, gdy jego Praca będzie naruszała prawa osób trzecich lub powszechnie obowiązujące przepisy prawa. Każdy Uczestnik zobowiązuje się do wstąpienia do sporu w miejsce Organizatora lub występowania wspólnie z Organizatorem na drodze postępowania sądowego lub ugodowego jako interwenient uboczny, w przypadku wystąpienia przez osobę trzecią z roszczeniem lub żądaniem skierowanym przeciwko Organizatorowi z tytułu naruszenia jej praw w związku ze zgłoszeniem Aplikacji do Konkursu lub korzystaniem przez Organizatora z dóbr określonych w § 6 ust. 1 Regulaminu. Uczestnik zobowiązuje się zwrócić Organizatorowi wydatki w tym koszty obsługi prawnej poniesione przez Organizatora na skutek roszczenia lub żądania, o którym mowa powyżej, stwierdzonego prawomocnym wyrokiem sądowym, ostateczną decyzją administracyjną lub ugodą pisemną. Organizator zobowiązany jest niezwłocznie poinformować Uczestnika o wystąpieniu przez osobę trzecią z opisany powyżej roszczeniem lub żądaniem skierowanym przeciwko Organizatorowi.
3. Organizator Wydarzenia nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości odbioru nagrody przez Uczestnika z przyczyn leżących po stronie Uczestnika.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy materialne pozostawione bez opieki podczas trwania Wydarzenia.
5. Organizator zapewnia ubezpieczenie grupowe NWW uczestnikom spotkania na czas imprezy.

§ 8. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH I WIZERUNEK

1. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Rozporządzeniem 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) przez Organizatora w celu uczestnictwa, przeprowadzenia i rozstrzygnięcia Konkursu, na co Uczestnik wyraża zgodę.
2. Organizator zaprzestanie przetwarzania danych osobowych Uczestnika po zakończeniu procesu związanego z realizacją projektów wytworzonych podczas hackathonu lub wcześniej na pisemną prośbę uczestników.
3. Organizator informuje, że przetwarzane będą następujące kategorie danych Uczestników: imię, nazwisko, wiek, telefon, adres poczty elektronicznej, miejsce zamieszkania, status (uczeń/nnica, student/niepracujący/a, pracujący/a).
4. Wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika na warunkach podanych w Regulaminie jest dobrowolne, aczkolwiek konieczne do otrzymania nagrody i wzięcia udziału w Konkursie.
5. Każdy Uczestnik, który przekazał Organizatorowi swoje dane osobowe ma prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania.
6. Administratorem danych osobowych jest Stowarzyszenie Europe4Youth z siedzibą w Krakowie, ul. Urzędnicza 14/1, 30-051 Kraków, info@europe4youth.eu.
7. Celem zebrania danych jest przeprowadzenie Konkursu. Uczestnicy przekazują je Administratorowi dobrowolnie.

§ 9. HARMONOGRAM ORAZ AGENDA WYDARZENIA

1. Rejestracja Uczestników – od dnia 10 kwietnia (godzina 12.00) do dnia 5 maja (godzina 12.00).
2. Poinformowanie za pośrednictwem skrzynki elektronicznej Uczestników o zakwalifikowaniu się do Wydarzenia – 5 maja do godziny 12.00.

3. Rozpoczęcie Wydarzenia dnia 11 maja 2019
Powitanie Uczestników - 9:00-9.30
Prace Zespołów 9:30-20:00
Prezentacja Prac – 20.00:-20.45
Wybór projektów przez mentorów - 21:00
Harmonogram warsztatów w dniu Wydarzenia:
10.00-10.30 - warsztat przygotowania projektu społecznego
11.00-11.30 - warsztat rozbudzania kreatywności
12.00-12.30 - warsztat wystąpień publicznych

4. Gala Finałowa w dniu 14 maja 2019:

- 17.00-17.15 – Powitanie
- 17.15-18.00 – Prezentacje zespołów
- 18.00-18.15 – Obrady Jury
- 18.15-18.30 – Ogłoszenie wyników i rozdanie nagród
- 18.30-19.00 – czas na rozmowy z jurorami
- 19.00-22.00 – After Party

§ 10. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Zasady przeprowadzenia Wydarzenia określa niniejszy Regulamin. Wszelkie informacje o Wydarzeniu dostępne w materiałach reklamowych mają jedynie charakter informacyjny. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu cywilnego, ustawy o ochronie danych osobowych oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
2. Biorąc udział w Wydarzeniu Uczestnik potwierdza, iż zapoznał się z postanowieniami niniejszego Regulaminu i że w pełni je akceptuje.
3. Organizator jest uprawniony do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu, o ile nie wpłynie to na pogorszenie warunków uczestnictwa w Konkursie.
4. Naruszenie przez Uczestnika któregokolwiek z postanowień Regulaminu upoważnia Organizatora do wyłączenia tej osoby z udziału w Konkursie oraz powoduje utratę prawa do nagrody.
5. Niniejszy Regulamin dostępny jest dla Uczestników na stronie internetowej www.youthkrakhack.pl.