

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1.1 Niniejszy regulamin (dalej „Regulamin”) określa zasady wydarzenia „HACKATOUR 2020 - GDAŃSKI HACKATON DLA TURYSTYKI” (dalej Hackaton”), w szczególności reguluje warunki uczestnictwa, zasady przyznawania nagród oraz prawa i obowiązki Organizatora oraz Uczestników Hackatonu.

1.2 Organizatorem Hackatonu jest Stowarzyszenie Gdańska Organizacja Turystyczna z siedzibą przy ul. Uczniowska 22, 80-530 Gdańsk, wpisane do rejestru stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz samodzielnych publicznych zakładów opieki zdrowotnej Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Gdańsk-Północ w Gdańsku pod numerem KRS 0000139108, posiadającym numer identyfikacji podatkowej (NIP) 5832887298 (dalej „Organizator”).

1.3 Hackaton odbędzie się w formie on-line za pośrednictwem platformy komunikacyjnej Zoom.us w dniu 19 czerwca, z sesją wprowadzającą w dniu 17 czerwca 2020 r.

1.4 Wyniki Hackatonu zostaną ogłoszone na stronie internetowej oraz w kanałach komunikacyjnych Organizatora.

2. WARUNKI UCZESTNICTWA

2.1 W Hackatonie mogą brać udział pełnoletnie osoby fizyczne, które posiadają pełną zdolność do czynności prawnych i zaakceptują postanowienia niniejszego Regulaminu.

2.2 Uczestnictwo w Hackatonie jest dobrowolne i nieodpłatne. Ponadto Organizator nie pokrywa żadnych kosztów związanych z uczestnictwem w Hackatonie.

2.3 Rejestracja do udziału w Hackatonie odbywa się do dnia 15 czerwca 2020 r. do godziny 23:59 poprzez wypełnienie formularza rejestracyjnego dostępnego na stronie internetowej pod adresem

<https://hackatour2020.gcb.visitgdansk.com> i jest jednoznaczna z akceptacją warunków określonych w niniejszym Regulaminie.

2.4 Maksymalna liczba Uczestników to 50 osób. Decyduje kolejność zgłoszeń rejestracyjnych.

2.5 Rejestracja jest ważna po otrzymaniu od Organizatora potwierdzenia uczestnictwa na adres e-mail wskazany w formularzu rejestracyjnym.

2.6 W Hackatonie nie mogą brać udziału: (I) Organizator i osoby zatrudnione przez Organizatora na podstawie stosunku pracy lub innej podstawy prawnej, w szczególności umowy zlecenia, umowy o dzieło bądź umowy o świadczenie usług, a także (II) osoby zatrudnione na podstawie stosunku pracy lub innej podstawy prawnej, w szczególności umowy zlecenia, umowy o dzieło bądź umowy o świadczenie usług, przez podmioty współpracujące z Organizatorem w przygotowaniu i realizacji Hackatonu.

2.7 Do wzięcia udziału w Hackatonie niezbędne jest posiadanie przez Uczestnika urządzenia elektronicznego (komputera, tabletu lub smartfonu itp.) z dostępem do Internetu oraz możliwością dwukierunkowej transmisji obrazu i dźwięku (kamera, mikrofon, głośniki / słuchawki) za pośrednictwem platformy Zoom.us.

3. CEL I PRZEBIEG HACKATONU

3.1. Celem Hackatonu jest wsparcie, rozwój i promocja gdańskiej turystyki w obliczu skutków pandemii koronawirusa poprzez opracowanie prototypów rozwiązań dotyczących wdrożenia dobrych praktyk w tym obszarze.

3.2 Zarejestrowani Uczestnicy zostaną podzieleni przez Organizatora na Zespoły.

3.3 Każdy Zespół będzie samodzielnie pracował nad przydzielonym przez Organizatora zagadnieniem w celu wypracowania prototypu konkretnego rozwiązania, które następnie zaprezentuje za pośrednictwem platformy Zoom.us.

3.4 Prototypy rozwiązań mogą być wykonane w dowolnej technice, a Uczestnicy pracując w Zespołach mogą wykorzystywać w tym celu dowolne interdyscyplinarne umiejętności (np. opracowywanie strategii i planów, projektowanie graficzne, szkicowanie, rękodzieło, programowanie itp.).

4. WYŁANIANIE ZWYCIĘZCÓW I NAGRODY

4.1 Organizator powoła Komisję Ekspertką złożoną z 3 osób, która dokona przeglądu zaprezentowanych przez Zespoły rozwiązań i wybierze 3 najlepsze. Uczestnicy, będący członkami tych Zespołów, otrzymają nagrody.

4.2 Ponadto Organizator przewiduje możliwość wyboru jednego rozwiązania, uznanego za najlepsze przez samych Uczestników, niezależnie od decyzji Komisji Ekspertkiej. Dopuszczalna jest sytuacja, w której wybór Uczestników i Komisji Ekspertkiej pokryje się.

4.3. Rozwiązania będą oceniane przez Komisję Ekspertką według następujących kryteriów:

- a) innowacyjność i kreatywność;
- b) użyteczność społeczna;
- c) wartość dla branży turystycznej;
- d) design i funkcjonalność;
- e) łatwość wdrożenia.

4.4 Każdy członek Komisji Ekspertkiej będzie oceniał rozwiązania indywidualnie w skali od 1 do 10 (1 - najniższa ocena, 10 - najwyższa). Ocena końcowa będzie sumą ocen przyznanych w ramach kryteriów wskazanych powyżej. W przypadku, gdy dwa lub więcej rozwiązań otrzymają równą ocenę końcową, decyduje głos Przewodniczącego Komisji Ekspertkiej.

4.5 Nagrody zostaną przyznane za zdobycie I, II i III miejsca oraz dla rozwiązania uznanego za najlepsze przez Uczestników. O zajętych miejscach decyduje liczba punktów przyznanych przez Komisję Ekspertką.

4.6 Organizator przewiduje następujące nagrody: zaproszenia na konferencję Nowe Trendy w Turystyce, zaproszenia na przyszłe warsztaty i

webinary prowadzone przez Organizatora, Karty Turysty, zestawy gadżetów promocyjnych i inne.

4.7 Uczestnikowi, który otrzyma nagrodę, nie przysługuje prawo wymiany nagrody na jej równowartość w gotówce ani możliwość przeniesienia praw do przyznanej mu nagrody na osoby trzecie.

4.8 Organizator oświadcza, że jednorazowa wartość nagrody nie przekracza kwoty, powyżej której istniałby obowiązek odprowadzenia od niej podatku dochodowego od osób fizycznych.

4.9 Nagrody zostaną przekazane w czasie i formie uzgodnionej przez Organizatora indywidualnie z Uczestnikami, którym przyznano nagrody.

5. MATERIAŁY I PRAWA AUTORSKIE

5.1 Materiały zaprezentowane przez Zespoły w ramach proponowanych rozwiązań muszą spełniać łącznie następujące minimalne warunki:

5.1.1 wszystkie osoby, których wizerunek utrwalono na prezentowanych materiałach, zezwoliły na jego rozpowszechnienie, przy czym w odniesieniu do nieletnich zezwolenia takiego udzielili ich opiekunowie prawni. W każdym wypadku zezwolenie to obejmuje także upoważnienie do udzielenia dalszego zezwolenia na rozpowszechnianie wizerunku Organizatorowi w celach marketingowo-promocyjnych;

5.1.2 nie zawierają treści niezgodnych z prawem;

5.1.3 nie zawierają treści powszechnie uznanych za obraźliwe, wulgarne ani dyskryminujące na jakimkolwiek tle;

5.1.4 nie zawierają treści nawołujących do nienawiści lub przemocy;

5.1.5 nie naruszają dobrych obyczajów lub praw osób trzecich, w szczególności godności, czci, dobrego imienia, wizerunku oraz autorskich praw majątkowych podmiotów trzecich.

5.2 Uczestnicy w ramach Zespołów zachowują prawa autorskie do efektów swoich prac, w tym, lecz nie wyłącznie, do ewentualnej ich komercjalizacji, niezależnie od wyników Hackatonu.

5.3 Organizator zastrzega sobie prawo do przygotowania relacji foto i wideo z przebiegu Hackatonu, przeprowadzenia wywiadu z Uczestnikami (za ich wiedzą i zgodą) oraz do publikacji powyższych materiałów oraz wybranych rozwiązań opracowanych w ramach Hackatonu w swoich kanałach komunikacyjnych do celów promocyjnych.

6. DANE OSOBOWE I PRYWATNOŚĆ

6.1 Administratorem danych osobowych Uczestników Hackatonu jest Organizator.

6.2 Dane kontaktowe do inspektora ochrony danych w strukturach Organizatora: iod@jestemzgdanska.pl.

6.3 Dane zbierane są w celu rejestracji Uczestników oraz ich obsługi w czasie Hackatonu na podstawie art. 6 ust.1 lit. a ogólnego rozporządzenia o ochronie danych z dnia 27 kwietnia 2016 r. (zgoda osoby, której dane dotyczą). W szczególności dane dotyczące adresów zamieszkania Uczestników zbierane są na potrzeby jednorazowej wysyłki marketingowej w ramach Hackatonu.

6.4 Uczestnikom przysługuje prawo dostępu do treści danych oraz ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, a także prawo sprzeciwu, zażądania zaprzestania przetwarzania i przenoszenia danych, jak również prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie oraz prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego.

6.5 Podanie danych jest dobrowolne, lecz niezbędne do rejestracji do udziału w Hackatonie.

6.6 Dane udostępnione przez Uczestników będą podlegały udostępnieniu organizatorom konferencji oraz instytucje upoważnione z mocy prawa.

6.7 Dane osobowe będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany, w tym również w formie profilowania na potrzeby uczestnictwa w konferencji (wysyłanie powiadomień dotyczących zbliżających się wydarzeń).

6.8 Administrator danych nie ma zamiaru przekazywać danych osobowych do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowej.

6.9 Dane osobowe będą przechowywane do miesiąca po zakończeniu świadczenia usługi lub wycofania zgody.

7. REKLAMACJE

7.1 Uczestnikowi Hackatonu przysługuje prawo do złożenia reklamacji. Wszelkie reklamacje dotyczące Hackatonu należy zgłaszać w formie pisemnej na adres Organizatora.

7.2 Uczestnik ma prawo złożenia reklamacji w czasie trwania Hackatonu oraz po jego zakończeniu, w ciągu 7 dni (siedmiu) dni od zajścia okoliczności będących podstawą do złożenia reklamacji. Zgłoszenie reklamacji powinno zawierać: imię i nazwisko, adres poczty elektronicznej, adres korespondencyjny na terenie Rzeczypospolitej Polski, powód złożenia reklamacji wraz z uzasadnieniem oraz treść żądania Uczestnika Hackatonu.

7.3 Reklamacje rozpatrywane będą w terminie 7 (siedmiu) dni od dnia ich otrzymania przez Organizatora. Reklamacje będą rozpatrywane na podstawie Regulaminu oraz obowiązujących przepisów prawa. Organizator wyśle odpowiedź na reklamację w formie, w jakiej reklamacja została złożona, odpowiednio na podany adres poczty elektronicznej lub adres korespondencyjny na terenie Rzeczypospolitej Polski.

8. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

8.1 Regulamin Hackatonu i aktualny program są dostępne na stronie <https://hackatour2020.gcb.visitgdansk.com> w zakładce "REGULAMIN".

8.2 Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.

8.3 Program Hackatonu jest uzależniony od liczby Uczestników i może zostać zmodyfikowany przez Organizatora w dowolnym momencie.

8.4 Organizator zastrzega sobie prawo do przelożenia terminu Hackatonu lub jego odwołania.