

REGULAMIN
Silesian CYBERhackathon 2023
21-22.06.2023 r.

§ I. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin (zwany dalej „Regulaminem”) określa zasady i warunki organizacji wydarzenia „Silesia CYBERhackathon 2023” (zwanego dalej „Hackathonem”) oraz zasady i warunki konkursu odbywającego się w ramach Hackathonu (zwanego dalej „Konkuresem”).
2. Organizatorami Hackathonu są:
 - a. JSW IT Systems Sp. z o.o. z siedzibą w Jastrzębiu-Zdroju (44-330) przy ul. Armii Krajowej 56, NIP: 633-19-81-130, REGON: 276202273, KRS: 0000083839,
 - b. Wydział Górnictwa, Inżynierii Bezpieczeństwa i Automatyki Przemysłowej Politechniki Śląskiej z siedzibą w Gliwicach (44-100) przy ul. Akademickiej 2, NIP: 631-020-07-36, REGON: 000001637,(zwani łącznie dalej „Organizatorami” lub każdy z osobna jako „JSW IT Systems” oraz „Politechnika Śląska”).

§ II. Cel Hackathonu i Konkursu

1. Celem Hackathonu jest zwiększanie świadomości społecznej na temat wpływu technologii cyfrowych na życie codzienne oraz zawodowe, w tym na zwiększanie bezpieczeństwa fizycznego i cyfrowego oraz ochronę klimatu, a także zachęcanie do tworzenia rozwiązań wspomagających te działania.
2. Celem Konkursu jest wyłonienie najlepszego projektu konkursowego w postaci prototypu rozwiązania w formie cyfrowej (aplikacji, symulacji, strony www, gry itp.) lub prezentacji takiego prototypu, opracowanego podczas Hackathonu, który jest rozwiązaniem wybranego zadania przygotowanego przez Organizatorów (zwanego dalej „projektem konkursowym”). Technologia oraz język programowania, w których zostanie przygotowany projekt konkursowy, są dowolne.
3. Zakres tematyczny zadań przygotowanych przez Organizatorów obejmuje następujące obszary:
 - a. bezpieczeństwo pracowników w zakładach przemysłowych,
 - b. wydajność i efektywność w zakładach przemysłowych,
 - c. ochrona środowiska,
 - d. edukacja i świadomość społeczna,
 - e. zarządzanie infrastrukturą,
 - f. cyberbezpieczeństwo w branży wydobywczo-energetycznej,
 - g. zastosowanie technologii cyfrowych w życiu codziennym i pracy zawodowej.

§ III. Uczestnictwo w Hackathonie

1. Udział w Hackathonie i Konkursie jest nieodpłatny i dobrowolny.
2. Hackathon jest skierowany do tegorocznych absolwentów szkół podstawowych, uczniów szkół średnich oraz tegorocznych maturzystów.

3. Warunkiem uczestnictwa w Hackathonie w charakterze uczestnika Hackathonu (zwanego dalej „Uczestnikiem”) jest dokonanie rejestracji zgodnie z § IV pkt 1-6 Regulaminu oraz otrzymanie od Organizatorów wiadomości potwierdzającej udział w Hackathonie zgodnie z § IV pkt 7 poniżej.
4. Z udziału w Hackathonie wykluczeni są członkowie najbliższej rodziny pracowników Organizatorów.
5. Uczestnicy biorą udział w Hackathonie wyłącznie w ramach stworzonych przez siebie Zespołów, liczących od 2 do 5 osób (zwanymi dalej „Zespołami”).
6. Zgłoszenie udziału w Hackathonie jest równoznaczne z zapoznaniem się i akceptacją postanowień Regulaminu przez Uczestnika oraz zobowiązaniem Uczestnika do przestrzegania Regulaminu.
7. W celu wykonania zadania konkursowego Uczestnicy tworzący Zespół muszą dysponować własnym sprzętem i oprogramowaniem pozwalającym na wykonanie zadania konkursowego oraz założonym kontem na platformie GitHub.com w celu udostępnienia jury oceniającemu kodu projektu konkursowego. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za sprzęt i oprogramowanie, z którego korzystają Uczestnicy. Organizatorzy zapewniają Uczestnikom miejsce do pracy z dostępem do Internetu i zasilania elektrycznego, projektor multimedialny do prezentacji projektów konkursowych, wyżywienie i napoje.
8. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za własność osobistą i są zobowiązani do jej pilnowania.
9. Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu swojemu i innych osób, a w szczególności przestrzegać postanowień Regulaminu oraz stosować się do poleceń Organizatorów oraz osób przez nich wyznaczonych.
10. Uczestnicy są obowiązani do poszanowania praw i godności osobistej innych Uczestników i innych osób zaangażowanych w Hackathon. Uczestników obowiązuje bezwzględny zakaz nękania innych Uczestników, jak również innych osób zaangażowanych w Hackathon. Za nękanie przyjmuje się w szczególności: obraźliwe komentarze słowne dotyczące płci, tożsamości płciowej, wieku, orientacji seksualnej, niepełnosprawności, wyglądu fizycznego, rozmiaru ciała, rasy, pochodzenia etnicznego, religii, umyślne zastraszanie, prześladowanie, niewłaściwy kontakt fizyczny i niepożądane uwagi. Ponadto podczas Hackathonu zabrania się używania słów oraz symboli powszechnie uznanych za niedozwolone, w tym wulgaryzmów lub określeń mogących powodować obrazę uczuć religijnych lub światopoglądowych oraz wskazujących na dyskryminację.
11. Uczestnicy są zobowiązani zgłosić niezwłocznie Organizatorom wszelkie przypadki nieodpowiednich zachowań (w szczególności wskazanych w pkt 9 i 10 powyżej) innych Uczestników.

§ IV. Rejestracja

1. Warunkiem umożliwiającym udział w Hackathonie jest dokonanie rejestracji poprzez prawidłowe wypełnienie formularza na stronie www.silesiancyberhackathon.pl (zwanej dalej „Stroną Hackathonu”).
2. Rejestracja dostępna jest od godziny 12:00 w dniu 22 maja 2023 roku do godziny 12:00 w dniu 16 czerwca 2023 roku.
3. Formularz rejestracyjny obejmuje następujące dane:
 - a. imię i nazwisko,
 - b. rok urodzenia,
 - c. adres e-mail,
 - d. numer telefonu kontaktowego,

- e. nazwa szkoły,
 - f. nazwę Zespołu,
 - g. oświadczenie o zgodności danych zawartych w formularzu rejestracyjnym ze stanem faktycznym,
 - h. oświadczenie o zapoznaniu się z treścią Regulaminu wraz z załącznikami i akceptacją zawartych w nim warunków,
 - i. oświadczenie o zgodzie na utrwalenie i rozpowszechnianie wizerunku i głosu w materiałach foto, video i audio w związku z działaniami promocyjnymi, reklamowymi i informacyjnymi prowadzonymi przez Organizatorów,
 - j. oświadczenie o zapoznaniu się z klauzulą informacyjną o przetwarzaniu danych osobowych.
- Wzór formularza rejestracyjnego stanowi Załącznik nr 1 do Regulaminu.
- 4. Warunkiem udziału Uczestnika, który w dniu rozpoczęcia Hackathonu nie ukończył 18 roku życia, jest złożenie Organizatorowi oryginału pisemnej zgody rodzica lub opiekuna prawnego na udział w Hackathonie najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu. Wzór zgody rodzica lub opiekuna prawnego Uczestnika na udział w Hackathonie stanowi Załącznik nr 2 do Regulaminu. Organizator nie dopuści do udziału w Hackathonie Uczestnika, który nie spełnił ww. warunku.
 - 5. Uczestnicy samodzielnie dobierają się w Zespoły. O składzie Zespołów informują Organizatorów wypełniając formularz rejestracyjny.
 - 6. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do przedłużenia okresu rejestracji lub jego skrócenia bez podania przyczyny.
 - 7. Prawo do wzięcia udziału w Hackathonie mają jedynie osoby, które za pomocą poczty elektronicznej do godziny 23:59 w dniu 16 czerwca 2023 roku otrzymają od Organizatorów wiadomość potwierdzającą udział.

§ V. Przebieg Hackathonu i Konkursu

- 1. Hackathon odbędzie się stacjonarnie w siedzibie Wydziału Górnictwa, Inżynierii Bezpieczeństwa i Automatyki Przemysłowej Politechniki Śląskiej w Gliwicach przy ul. Akademickiej 2 w dniach 21-22 czerwca 2023 r. Nie przewiduje się zdalnego uczestnictwa w Hackathonie.
- 2. Podczas Hackathonu zostanie przeprowadzony Konkurs, w którym biorą udział Zespoły.
- 3. Konkurs polega na rozwiązaniu przez Zespół jednego, wybranego przez siebie, zadania konkursowego spośród zadań przygotowanych przez Organizatorów. Rozwiązaniem zadania konkursowego jest przygotowanie przez Zespół projektu konkursowego, o którym mowa w § II pkt 2 Regulaminu.
- 4. Ramowy harmonogram Hackathonu:
 - 21 czerwca 2023 r.
 - 9:00 prezentacja zadań konkursowych przez przedstawicieli Organizatorów – po jej zakończeniu zadania konkursowe zostaną udostępnione na Stronie Hackathonu,
 - 10:00 kodowanie i rozwiązywanie zadań konkursowych,
 - 17:00 prezentacja projektów konkursowych przez Zespoły w kolejności wskazanej przez Organizatorów (5 minut dla każdego Zespołu) oraz obrady Jury,
 - 22 czerwca 2023 r.
 - 13:30 ogłoszenie wyników Konkursu oraz udział w sesji CyberPoligonu dotyczącej cyberbezpieczeństwa w przemyśle.

5. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo zakończenia kodowania i rozwiązywania zadań konkursowych przed upływem czasu wskazanego w pkt 4 powyżej, w szczególności w razie dostarczenia przez wszystkie Zespoły projektów konkursowych przed upływem tego czasu.
6. Po upływie wyznaczonego czasu zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian i poprawek w stosunku do przygotowanego projektu konkursowego. Zmiany i poprawki dokonane po upływie wyznaczonego czasu nie będą brane pod uwagę przez Jury.
7. Uczestnicy mogą korzystać ze wsparcia mentorów wyznaczonych przez Organizatorów.
8. W pracy nad projektami konkursowymi mogą uczestniczyć jedynie Uczestnicy należący do danego Zespołu. Niesamodzielność Zespołu lub Uczestników wchodzących w jego skład w przygotowaniu projektów konkursowych, w szczególności korzystanie z pomocy osób trzecich bez wiedzy i zgody Organizatorów, grozi wykluczeniem z Konkursu całego Zespołu.
9. Projekt konkursowy musi w całości powstać w trakcie trwającego Hackathonu.

§ VI. Jury i kryteria ocen

1. Oceny przedstawionych przez Zespoły projektów konkursowych dokonuje niezależne jury złożone z osób wybranych przez Organizatorów na podstawie ich umiejętności i wiedzy. Skład jury ogłoszony zostanie nie później niż w momencie rozpoczęcia Konkursu. Pracami jury kieruje przewodniczący jury.
2. Jury ocenia zgłoszone przez Zespoły projekty konkursowe w skali punktowej od 0 do 75 punktów, biorąc pod uwagę następujące kryteria:
 - a. oryginalność i innowacyjność pomysłu – punktacja od 0 do 10 punktów,
 - b. funkcjonalność i użyteczność dla użytkowników – punktacja od 0 do 15 punktów,
 - c. jakość i estetyka interfejsu użytkownika – punktacja od 0 do 10 punktów,
 - d. jakość kodu i skalowalność aplikacji – punktacja od 0 do 10 punktów,
 - e. stopień realizacji postawionych celów – punktacja od 0 do 15 punktów,
 - f. uwzględnienie wątków priorytetowych w projekcie konkursowym:
 - o bezpieczeństwo pracy – punktacja od 0 do 5 punktów
 - o cyberbezpieczeństwo – punktacja od 0 do 5 punktów,
 - o ochrona klimatu – punktacja od 0 do 5 punktów.
3. Ocena końcowa jest sumą ocen przyznanych w ramach kryteriów wskazanych w pkt 2. W przypadku, gdy dwa lub więcej projektów konkursowych otrzyma równą ocenę końcową, decyduje głos przewodniczącego jury.
4. Ocenie podlegają jedynie projekty konkursowe, które zostaną zaprezentowane przez Zespół oraz dostarczone Organizatorom w prawidłowym formacie i terminie w postaci kodu zamieszczonego na platformie GitHub.com (w przypadku prototypu rozwiązania w formie cyfrowej) lub w postaci prezentacji w programie MS PowerPoint (w przypadku prezentacji prototypu rozwiązania).
5. Decyzje jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

§ VII. Nagrody

1. Organizatorzy przewidują nagrody pieniężne dla Zespołów, które dostarczyły najlepsze projekty konkursowe wyłonione przez jury w drodze Konkursu (zwane dalej „Nagrodami”), z zastrzeżeniem postanowienia § VIII pkt 5 poniżej. Szczegółowe informacje o Nagrodach zostaną zamieszczone przez Organizatora na Stronie Hackathonu najpóźniej do 1 czerwca 2023 roku.

2. Kwoty Nagród, o których mowa w pkt 1, zostaną pomniejszone o należne podatki, składki i opłaty przewidziane przepisami prawa.
3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do przyznania wyróżnień.
4. Nagrody przyznawane są na rzecz Zespołu, który zobowiązany jest do podziału otrzymanej Nagrody między Uczestnikami tworzącymi Zespół.
5. JSW IT Systems jest przyrzekającym Nagrodę w rozumieniu Kodeksu cywilnego jak również podmiotem, który wypłaci Nagrodę.

§ VIII. Własność intelektualna

1. Zgłaszając do oceny projekt konkursowy Uczestnik oświadcza, że posiada pełnię autorskich praw majątkowych oraz osobistych do zgłaszanych przez siebie projektów oraz, że projekty te nie są przedmiotem jakichkolwiek praw majątkowych oraz osobistych osób trzecich lub nie są obciążone jakimikolwiek innymi wadami prawnymi.
2. Uczestnicy będący członkami Zespołu oświadczenia, że posiadają wspólnie autorskie prawa majątkowe i osobiste do zgłaszanych przez siebie projektów oraz że projekty te nie są przedmiotem jakichkolwiek praw majątkowych oraz osobistych osób trzecich lub nie są obciążone jakimikolwiek innymi wadami prawnymi.
3. Zgłaszając projekty konkursowe, Uczestnicy udzielają Organizatorom i osobom oceniającym projekty nieodpłatnej licencji niewyłącznej na korzystanie z utworów na potrzeby związane z ich oceną i podsumowaniem Konkursu:
 - a. w przypadku utworów będących programami komputerowymi udzielenie licencji następuje na wszystkich polach eksploatacji wymienionych w art. 74. ust. 4 ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych, tj. na polach eksploatacji obejmujących:
 - i. trwałe lub czasowe zwielokrotnienie programu komputerowego w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie,
 - ii. tłumaczenie, przystosowywanie, zmiany układu lub jakiegokolwiek inne zmiany w programie komputerowym,
 - iii. rozpowszechnianie, w tym użyczenie lub najem programu komputerowego lub jego kopii,
 - b. w przypadku utworów niebędących programami komputerowymi udzielenie licencji następuje na wszystkich polach eksploatacji wymienionych w art. 50 ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych, tj.:
 - i. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania: wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową,
 - ii. w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których utwór utrwalono: wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy,
 - iii. w zakresie rozpowszechniania utworu w sposób inny niż określony powyżej: publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.
4. Uczestnicy, którzy otrzymali w Konkursie Nagrodę, zobowiązują się do przeniesienia na JSW IT Systems autorskich praw majątkowych do projektów konkursowych w zakresie w jakim projekty mogą być uznane za utwór w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z dnia 4 lutego 1994 r., zgodnie z postanowieniami art. 921 § 3 kodeksu cywilnego. Ponadto zobowiązują

się do przeniesienia na rzecz JSW IT Systems prawa do wykonywania praw zależnych do utworów jak również do udzielenia JSW IT Systems nieodwołalnej zgody na dowolną modyfikację utworów i decydowanie o anonimowym ich udostępnianiu. Podmiot, na który mają zostać przeniesione wyżej wymienione prawa i który ma otrzymać wyżej wymienione zgody zostanie wskazany przez JSW IT Systems.

5. Organizatorzy wymagają, aby wszyscy członkowie Zespołu, którzy nabyli prawo do Nagrody, zawarli z podmiotem wskazanym zgodnie z pkt 4 powyżej, na warunkach zawartych w Załączniku nr 3 do Regulaminu, pisemne umowy przenoszące na ten podmiot prawa do utworów stanowiących nagrodzone projekty konkursowe, o których mowa w pkt 4 powyżej lub udzielili wskazanych tam zgód. Zawarcie ww. umowy jest warunkiem wypłaty Nagród.
6. Przeniesienie praw i wyrażenie zgód, o których mowa w pkt 4 następuje w ramach Nagrody. Uczestnicy nie są uprawnieni do żądania z tego tytułu żadnego dodatkowego wynagrodzenia.

§ IX. Dane Osobowe

1. Administratorem danych osobowych przekazanych w związku z rejestracją i udziałem w Hackathonie jest JSW IT Systems.
2. Informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych zostały opisane w klauzuli informacyjnej o przetwarzaniu danych osobowych, stanowiącej Załącznik nr 4 do Regulaminu.
3. Organizatorzy są uprawnieni do utrwalania przebiegu Hackathonu w celu dokumentacji, transmisji za pośrednictwem Internetu oraz rozpowszechniania utrwalonych nagrań po zakończeniu Hackathonu w celu ich obejrzenia przez zainteresowane osoby. W związku z tym wizerunek osób biorących udział w Hackathonie może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie rozpowszechniany przez Organizatorów w sposób i dla wyżej określonych celów bezterminowo, na co Uczestnik Hackathonu wyraża zgodę z chwilą dokonania rejestracji na Hackathon.
4. Niezależnie od powyższego, Uczestnik Hackathonu może wyrazić zgodę na rozpowszechnienie jego wizerunku przez Organizatorów w celach promocji i reklamy Hackathonu. W przypadku wyrażenia zgody, wizerunek może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie rozpowszechniany przez Organizatorów bezterminowo na stronach internetowych Organizatorów oraz na profilach Organizatorów prowadzonych w mediach społecznościowych, w szczególności Facebook, LinkedIn i Twitter.
5. Organizator uprzedza, że przebieg Hackathonu może być transmitowany i nagrywany na nośniki w ramach audycji telewizyjnych, radiowych, internetowych lub innych publicznych transmisji, na co Uczestnicy Hackathonu wyrażają zgodę.

§ X. Informacje Poufne

1. Uczestnicy zobowiązani są do zachowania w ścisłej poufności i nieujawniania innym osobom poza Uczestnikami, bez wyraźnej pisemnej zgody Organizatorów, wszelkich materiałów, w tym elektronicznych, uzyskanych od Organizatorów lub innych podmiotów podczas Hackathonu (zwane dalej łącznie „Informacjami Poufnymi”).
2. Uczestnicy zobowiązani są do wykorzystania Informacji Poufnych wyłącznie do celów Hackathonu.
3. Niezachowanie poufności Informacji Poufnych może skutkować nieodwracalną szkodą dla Organizatorów i stanowi naruszenie tajemnicy przedsiębiorstwa.

4. Po zakończeniu Hackathonu Uczestnicy niezwłocznie zwrócą Organizatorom lub trwale i nieodwracalnie zniszczą posiadane Informacje Poufne oraz wszelkie ich kopie (w szczególności otrzymane materiały elektroniczne).
5. Powyższy obowiązek zachowania poufności jest nieograniczony w czasie i obowiązuje również po zakończeniu trwania Hackathonu.

§ XI. Postanowienia końcowe

1. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania postanowień Regulaminu.
2. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany terminu Hackathonu bądź jego odwołania w przypadku wystąpienia zdarzeń od niego niezależnych (stan wyjątkowy, siła wyższa, klęska żywiołowa, pandemia i tym podobne), które uniemożliwiają przeprowadzenie Hackathonu w terminie.
3. W przypadku zmiany terminu lub odwołania Hackathonu Organizatorzy nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za szkody, jakie ponieśli z tego tytułu Uczestnicy.
4. Wszelkie naruszenia niniejszego Regulaminu czy naruszenie przepisów obowiązującego prawa upoważniają Organizatorów do wykluczenia Uczestnika z udziału w Hackathonie.
5. Organizatorzy są uprawnieni do utrwalania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
6. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość zmiany Regulaminu.
7. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizatorzy poinformują pocztą elektroniczną Uczestników. Osobom, które nie zaakceptują zmienionych postanowień Regulaminu przysługuje prawo do rezygnacji z udziału w Hackathonie.
8. Organizatorzy nie zwracają kosztów przejazdu i zakwaterowania Uczestników.
9. Organizatorzy nie zapewniają nadzoru nad mieniem Uczestników.
10. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Hackathonu, decydują Organizatorzy.
11. W kwestiach nieuregulowanych w Regulaminie stosuje się przepisy prawa polskiego.
12. Regulamin wchodzi w życie z chwilą zamieszczenia na Stronie Hackathonu.

Spis załączników:

1. Wzór formularza rejestracyjnego.
2. Wzór zgody rodzica lub opiekuna prawnego Uczestnika na udział w Hackathonie.
3. Wzór umowy przenoszącej prawa do utworów stanowiących nagrodzone projekty konkursowe na JSW IT Systems.
4. Klauzula informacyjna o przetwarzaniu danych osobowych.

WZÓR FORMULARZA REJESTRACYJNEGO

Zgłoszenie do Konkursu dla Uczestnika Silesian CYBERhackathon 2023

1. Dane Uczestnika

| | |
|-----------------------------|--|
| imię i nazwisko | |
| rok urodzenia | |
| numer telefonu kontaktowego | |
| adres e-mail | |
| nazwa szkoły | |
| nazwa Zespołu | |

2. Oświadczenia Uczestnika

Oświadczam, że:

- dane zawarte w formularzu rejestracyjnym są zgodne ze stanem faktycznym,
- zapoznałam/-em się z treścią Regulaminu wraz z załącznikami i akceptuję zawarte w nim warunki,
- wyrażam zgodę na utrwalenie i rozpowszechnianie swojego wizerunku i głosu w materiałach foto, video i audio w związku z działaniami promocyjnymi, reklamowymi i informacyjnymi prowadzonymi przez Organizatorów,
- zapoznałam/-em się z klauzulą informacyjną o przetwarzaniu danych osobowych, więcej.

WZÓR ZGODY RODZICA LUB OPIEKUNA PRAWNEGO UCZESTNIKA NA UDZIAŁ W HACKATHONIE

Oświadczenie rodzica / opiekuna prawnego

.....
Nazwisko i imię Uczestnika

1. Oświadczam, iż wyrażam zgodę na udział mojego dziecka w „Silesia CYBERhackathon 2023”, który odbędzie się w terminie 21-22 czerwca 2023 r. w budynku Wydziału Górnictwa, Inżynierii Bezpieczeństwa i Automatyki Przemysłowej Politechniki Śląskiej w Gliwicach przy ul. Akademickiej 2.
2. Oświadczam, że zapoznałem/am się z Regulaminem „Silesia CYBERhackathon 2023”.
3. Oświadczam, że nie znam przeciwwskazań zdrowotnych do udziału mojego dziecka w konkursie.
4. W sytuacji zagrażającej zdrowiu i życiu mojego dziecka wyrażam/nie wyrażam* zgodę na podejmowanie decyzji związanych z leczeniem.
5. Istotne informacje dotyczące stanu zdrowia dziecka, które chcę przekazać organizatorom:

.....
.....
.....
.....

6. Nr tel. do szybkiego kontaktu:

....., dn.

.....

Podpis rodzica/opiekuna prawnego

WZÓR UMOWY PRZENOSZĄCEJ PRAWA DO UTWORÓW STANOWIĄCYCH NAGRODZONE PROJEKTY
KONKURSOWE NA JSW IT SYSTEMS Sp. z o.o.

UMOWA O PRZENIESIENIE PRAW AUTORSKICH

Zawarta w Jastrzębiu-Zdroju, dnia pomiędzy:

JSW IT Systems sp. z o.o. z siedzibą w Jastrzębiu-Zdroju, ul. Armii Krajowej 56, wpisaną do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Gliwicach, Wydział X, pod numerem KRS: 83839, NIP: 633-19-81-130, REGON: 276202273, wysokość kapitału zakładowego: 15 665 000 złotych, reprezentowaną przez Piotra Tosia – Prezesa Zarządu, zwaną dalej „**JSW ITS**”,

a

1. _____, PESEL: _____, zam. _____.

2. _____, PESEL: _____, zam. _____.

3. _____, PESEL: _____, zam. _____.

(w przypadku osób niepełnoletnich uprawnionym do reprezentacji jest rodzic lub opiekun prawny)

zwanymi dalej łącznie „**Zwycięzcami Konkursu**”

JSW ITS i Zwycięzcy Konkursu będą dalej zwani łącznie „**Stronami**” lub pojedynczo „**Stroną**”

Zważywszy że,

I. W ramach konkursu organizowanego podczas Silesian CYBERhackathon 2023 Zwycięzcy Konkursu opracowali projekt (dalej: „**Projekt**”),

II. Strony postanawiają, że wszelkie rezultaty Projektu (dalej: „**Wyniki Prac**”) mają przejść na własność JSW ITS, która następnie będzie uprawniona do ich komercyjnego zastosowania,

III. Strony potwierdzają, że rezultatami takimi mogą być w szczególności programy komputerowe, utwory inne niż programy komputerowe, bazy danych, przedmioty praw własności przemysłowej czy też know-how,

Strony postanawiają co następuje.

§ 1

1. Zwycięzcy Konkursu oświadczają, że przysługują im pełne prawa majątkowe i osobiste do utworów oraz pełne prawa do pozostałych rezultatów Projektu niebędących utworami oraz że prawa te nie zostały zajęte w rozumieniu przepisów o postępowaniu egzekucyjnym. W przypadku utworów stanowiących współautorstwo, Zwycięzcy Konkursu oświadczają, że prawa do rezultatów Projektu przysługują im wspólnie.

2. Zwycięzcy Konkursu jako współtwórcy oświadczają, że ich wkłady twórcze w powstanie rezultatów Projektu będą równe, a każdy z nich wyraża zgodę na rozporządzenie rezultatami Projektu na zasadach określonych w § 2 poniżej.

§ 2

1. Prawa do Wyników Prac, w tym do (a) przedmiotów praw własności intelektualnej (i) utworów, (ii) przedmiotów praw pokrewnych oraz (iii) przedmiotów praw własności przemysłowej, w tym rozwiązań w postaci: wynalazków, wzorów użytkowych, wzorów przemysłowych, topografii układów scalonych oraz projektów racjonalizatorskich) powstałych w ramach lub przy okazji realizacji Projektu, obejmujące również (b) prawa do uzyskania praw wyłącznych i prawa wyłączne do powyższych rozwiązań, jak również prawa (c) do informacji i doświadczeń technicznych potrzebnych do korzystania z tych rozwiązań, a także prawa (d) do wyników badań naukowych oraz prac rozwojowych realizowanych w ramach Projektu oraz (e) prawa do zorganizowanego zbioru informacji niejawnych (niebędących powszechnie znanymi i łatwo dostępnymi) i istotnych (ważnych i praktycznie użytecznych z punktu widzenia przedmiotu Projektu) stanowiących know-how i zawartych w poszczególnych Projektu będą przysługiwać JSW ITS, od chwili zawarcia niniejszej Umowy i w odniesieniu do powyższych przedmiotów praw, informacji, doświadczeń, wyników oraz know-how zawartych w wynikach Prac. Z tą chwilą, na JSW ITS, w ramach nagrody przyznanej w ramach Silesian CYBERhackathon 2023, przechodzi własność wszelkich nośników, na których utrwalone są Wyniki Prac, lub w ramach których w inny sposób ucieleśnione zostają Wyniki Prac.
2. Zwycięzcy Konkursu, najpóźniej w chwili zawarcia niniejszej Umowy, zobowiązują się przekazać JSW ITS kody źródłowe do programów komputerowych stanowiących Wyniki Prac w formie paczki danych. Kody źródłowe powinny umożliwiać ich samodzielną interpretację, a także modyfikację i rozwój programów komputerowych przez JSW ITS lub podmiot trzeci działający na jej rzecz. Wraz z kodem źródłowym Zwycięzcy Konkursu zobowiązani są dostarczyć kompletny wykaz narzędzi programistycznych, bibliotek i innych elementów niezbędnych do doprowadzenia oprogramowania do formy wykonalnej. Ponadto, na żądanie JSW ITS Zwycięzcy Konkursu zobowiązani są udzielić JSW ITS dodatkowych informacji niezbędnych do doprowadzenia oprogramowania do formy wykonalnej.
3. JSW ITS będzie mieć prawo samodzielnego opracowywania i rozwijania Wyników Prac, a prawa do tak powstałych rozwinięć lub opracowań będą w całości przysługiwać JSW ITS.
4. Autorskie prawa majątkowe do utworów (i, odpowiednio, majątkowe prawa pokrewne do przedmiotów tych praw) zawartych w Wynikach Prac, bądź inkorporujących: rozwiązania powstałe w ramach lub przy okazji wykonywania Projektu, informacje i doświadczenia techniczne potrzebne do korzystania z nich, wyniki badań naukowych lub prac rozwojowych prowadzonych w ramach realizacji Projektu, a także zbiór informacji stanowiący know-how, jak również do innych utworów koniecznych do korzystania i wdrażania Wyników Prac, obejmują nieograniczone terytorialnie i czasowo prawo do rozporządzania i korzystania z tych utworów na następujących polach eksploatacji:
 - a) w zakresie utrwalania i zwielokrotniania całości lub części utworu – wytwarzanie egzemplarzy utworów dowolną techniką, w tym drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz cyfrową, i w dowolnej ilości egzemplarzy oraz utrwalanie na dowolnych nośnikach, w tym informatycznych nośnikach danych oraz poprzez wprowadzenie do pamięci komputera, i w

dowolnych formatach zapisu, w tym w formie cyfrowej i multiplikowanie tak utrwalonych utworów, w nieograniczonej liczbie egzemplarzy i w dowolnym celu,

- b) wprowadzanie oryginału lub egzemplarzy utworów do obrotu, ich najem, dzierżawa lub użyczenie,
- c) rozpowszechnianie w całości lub w części utworu w jakikolwiek inny sposób niż określony powyżej, w tym poprzez wyświetlanie, wystawianie, odtwarzanie, odczytywanie, nadawanie, reemitowanie, webcasting, simulcasting, jak również poprzez wprowadzanie do sieci informatycznych, teleinformatycznych oraz telekomunikacyjnych i udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, w dowolnym celu i w stosunku do dowolnej ilości osób w nieograniczonej liczbie egzemplarzy,
- d) korzystanie w celach reklamowych, marketingowych i merchandisingowych,
- e) dokonywanie opracowań, w tym tłumaczeń, przeróbek, skrótów, kompilacji, zestawień i adaptacji utworów, i korzystanie z tak powstałych utworów zależnych na polach eksploatacji określonych powyżej,
- f) dokonywanie dowolnych zmian i modyfikacji w tym istotnych, każdego z elementów utworu, zarówno we własnym zakresie jak i zlecenia dokonywania takich modyfikacji podmiotom trzecim bez zgody Zwycięzców Konkursu oraz prawo do osobnego korzystania z każdego z elementów utworu,
- g) w przypadku utworów będących programami komputerowymi: trwałe lub czasowe zwielokrotnianie programu komputerowego w całości lub w części, jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie, tłumaczenie, przystosowywanie, zmiany układu lub jakiegokolwiek inne zmiany w programie komputerowym, rozpowszechnianie, w tym użyczenie lub najem programu komputerowego lub jego kopii,

przechodzą na JSW ITS z chwilą zawarcia niniejszej Umowy. Z chwilą zawarcia Umowy, JSW ITS nabywa prawo własności egzemplarzy utworu oraz nośników materialnych, na których utwór został utrwalony, w tym w szczególności egzemplarzy dokumentacji.

- 5. Zwycięzcy Konkursu zobowiązują się do nie korzystania z przysługujących im osobistych praw autorskich do Projektu.
- 6. Zwycięzcy Konkursu zobowiązani będą do (a) dostarczenia JSW ITS, wraz zawarciem niniejszej Umowy wszelkich materiałów i informacji ujawniających istotę danego rozwiązania, umożliwiających i wystarczających jednocześnie do sporządzenia dokumentacji zgłoszeniowej przez JSW ITS, (b) współdziałania z JSW ITS i udzielenia mu wszelkiej koniecznej pomocy przy tworzeniu dokumentacji zgłoszeniowej oraz w dalszym toku postępowania wywołanego zgłoszeniem o udzielenie prawa wyłącznego, (c) przekazywania JSW ITS swego stanowiska w sprawie celowości utrzymywania lub zaniechania ochrony danego rozwiązania, (d) przekazywania JSW ITS informacji o potencjalnych możliwościach komercjalizacji rozwiązania. Spełnienie ww. świadczeń pomocniczych następuje w ramach przyznanych nagród wSilesian CYBERhackathon 2023 .
- 7. Twórcom prac nie będzie przysługiwać od JSW ITS żadne wynagrodzenie tytułem ich wkładu twórczego w wykonanie Projektu, jak również tytułem korzyści osiągniętych przez JSW ITS z tytułu korzystania z Projektu lub poszczególnych Wyników Prac.
- 8. Przeniesienie praw lub udzielenie innych uprawnień, o których mowa w niniejszym § 2 następuje w ramach nagrody pieniężnej w kwocie [_____] zł przyznanej Zwycięzcom Konkursu z tytułu zajęcia [__] miejsca / otrzymania wyróżnienia w Konkursie organizowanym w ramach Silesian CYBERhackathon 2023 w zakresie Projektu pod nazwą [_____].

Zwycięzcom Konkursu nie przysługuje z tego tytułu żadne dodatkowe wynagrodzenie. Wartość nagrody przyznanej Zwycięzcom Konkursu zostanie pomniejszona o zryczałtowany podatek dochodowy w wysokości 10%, który uiszcza JSW ITS.

§ 3

1. Odpowiedzialność Zwycięzców Konkursu z tytułu realizacji niniejszej Umowy ma charakter solidarny.
2. Wszelkie zmiany niniejszej Umowy wymagają formy pisemnej pod rygorem nieważności.
3. W przypadku sporów dotyczących realizacji niniejszej Umowy sądem właściwym będzie sąd właściwy miejscowo dla siedziby JSW ITS, z tym zastrzeżeniem, że jeżeli stroną sporu jest konsument to zastosowanie mają powszechnie obowiązujące przepisy prawa dotyczące właściwości sądu.
4. W przypadku stwierdzenia, że którekolwiek z postanowień Umowy jest z mocy prawa nieważne lub bezskuteczne, okoliczność ta nie będzie miała wpływu na ważność, skuteczność lub możliwość wyegzekwowania pozostałych postanowień, chyba że z okoliczności wynikać będzie w sposób oczywisty, że bez postanowień nieważnych lub bezskutecznych, Umowa nie została zawarta.
5. Niniejsza Umowa została sporządzona w 2 jednobrzmiących egzemplarzach, jeden dla JSW ITS i jeden dla Zwycięzców Konkursu.

Podpisy:

KLAUZULA INFORMACYJNA O PRZETWARZANIU DANYCH OSOBOWYCH

W związku z realizacją wymogów 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)¹ (RODO), Administrator informuje o zasadach oraz o przysługujących Pani/Panu prawach związanych z przetwarzaniem Pani/Pana danych osobowych:

| | |
|---|--|
| Administrator danych osobowych | |
| Administratorem Pani/Pana danych osobowych jest JSW IT SYSTEMS Sp. z o.o. z siedzibą w Jastrzębiu-Zdroju (44-330) przy ul. Armii Krajowej 56, wpisaną do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy X Wydział Gospodarczy KRS w Gliwicach pod numerem KRS 0000083839. | |
| Osoba do kontaktu w sprawach związanych z przetwarzaniem danych osobowych | |
| W sprawach związanych z przetwarzaniem danych osobowych można się skontaktować z Inspektorem Ochrony Danych: <ul style="list-style-type: none"> – telefonując pod numer: 32 700 27 45 od poniedziałku do piątku w godz. 7:00 - 15:00, – pisząc na adres mailowy: iod@jswits.pl – pocztą tradycyjną na adres siedziby JSW IT SYSTEMS Sp. z o.o. | |
| Cel przetwarzania danych | Podstawa prawna przetwarzania danych |
| Organizacja wydarzenia Silesian CYBERhackathon 2023 | <p>Art. 6 ust. 1 lit. f) RODO, tj. Twoje dane będą przetwarzane w celach organizacji Hackathonu, w szczególności w celu rejestracji i wyłonienia Uczestników konkursu spośród wszystkich osób, które zgłosiły się do wzięcia udziału w Hackathonie. Będą też przetwarzane w celu wyłonienia zwycięzców Hackathonu i udostępnienia informacji o zwycięzcach na Stronie internetowej wydarzenia.</p> <p>Art. 6 ust. 1 lit. b) RODO, tj. przetwarzanie jest niezbędne do wykonania umowy w zakresie w jakim pomiędzy Administratorem, a nagrodzonymi Uczestnikami zawarta zostanie umowa przenosząca prawa do utworów stanowiących nagrodzone projekty konkursowe oraz regulująca termin wypłaty nagrody;</p> <p>Art. 6 ust. 1 lit. c) RODO, tj. konieczność wypełnienia obowiązku prawnego ciążącego na Administratorze:</p> |

¹ Rozporządzenie 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, str. 1, z późn. zm.)

| | |
|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> – w zakresie w jakim Administrator obowiązany jest do przetwarzania danych osobowych twórców celem uczynienia zadość przysługującym im prawom autorskim osobistym zgodnie z art. 16 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz.U. z 2021 r. poz. 1062, z 2022 r. poz. 655); – w zakresie w jakim Administrator obowiązany jest do wypłacenia nagrody na mocy art. 919 ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny (t.j. Dz.U. z 2022 r. poz. 1360); – zakresie w jakim Administrator obowiązany jest do wypełnienia ciężących na nim obowiązków wynikających z przepisów z dnia 29 sierpnia 1997 r. Ordynacja podatkowa (t.j. Dz.U. z 2021 r. poz. 1540 z późn. zm.) oraz ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (t.j. Dz.U. z 2021 r. poz. 1128 z późn. zm.) w związku z koniecznością spełnienia zobowiązań podatkowych oraz koniecznością archiwizacji dokumentacji z tym związanej. <p>Art. 6 ust. 1 lit. f) RODO, tj. prawnie uzasadniony interes Administratora polegający na dochodzeniu roszczeń lub obronie przed roszczeniami.</p> |
| <p>Działania promocyjne, reklamowe i informacyjne związane z Silesian CYBERhackathon 2023</p> | <p>Art. 6 ust. 1 lit. a) RODO, tj. zgoda wyrażona przez Uczestnika na przetwarzanie danych osobowych oraz wykorzystanie przez Administratora utrwalonego wizerunku i głosu Uczestnika w związku z działaniami promocyjnymi, reklamowymi i informacyjnymi prowadzonymi przez Administratora w celu promocji i reklamy Hackathonu, w tym jego przyszłych edycji.</p> <p>Art. 6 ust. 1 lit. a) zgoda na przetwarzanie Twoich danych osobowych w związku z rozpowszechnianiem Twojego wizerunku do promowania Hackathonu.</p> |
| <p>Komu będą przekazywane dane osobowe?</p> | |
| <p>Odbiorcami Pani/Pana danych osobowych będą upoważnieni pracownicy Administratora oraz podmioty współpracujące z Administratorem przy organizacji Hackathonu, w tym Politechniką Śląską.</p> | |
| <p>Jak długo będą przechowywane dane osobowe?</p> | |
| <p>Pani/Pana dane osobowe będą przetwarzane przez czas trwania Hackathonu oraz przez okres, w jakim Organizator będzie prowadził działania promocyjne, reklamowe i informacyjne w celu promocji Hackathonu, w tym jego przyszłych edycji.</p> | |
| <p>Jakie uprawnienia przysługują Pani/Panu w związku z przetwarzaniem danych osobowych?</p> | |

Jako Uczestnik ma Pan/Pani prawo do:

- dostępu do swoich danych osobowych,
- sprostowania danych osobowych,
- usunięcia danych osobowych,
- ograniczenia przetwarzania danych osobowych,
- przenoszenia danych, obejmujące uprawnienie do otrzymania danych i przestania ich innemu administratorowi lub do żądania, w razie możliwości technicznych, przesłania tych danych bezpośrednio innemu administratorowi (w zakresie w jakim dane przetwarzane są na podstawie wyrażonej zgody),
- wycofania zgody na przetwarzanie danych (w zakresie, w jakim dane przetwarzane są na podstawie wyrażonej zgody), niemniej cofnięcie zgody jest równoznaczne z rezygnacją z udziału w Hackathonie,
- wniesienia skargi do organu nadzorczego w zakresie ochrony danych osobowych,
- sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych (w zakresie w jakim dane przetwarzane są w prawnie uzasadnionym interesie Administratora).

Czy podanie danych osobowych jest obowiązkowe?

Podanie przez Panią/Pana danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne do uczestnictwa w Hackathonie. Konsekwencją niepodania danych osobowych żądanych przez Administratora będzie brak możliwości wzięcia udziału w Hackathonie.