

REGULAMIN HACKATHONU SPACESHIELD HACK 2026

(zwany dalej Regulaminem)

§ 1 Informacje ogólne.

1. Hackathon Spaceshield Hack 2026 wraz z konkursem (zwany dalej Hackathonem lub wydarzeniem) to dwudniowe wydarzenie, ukierunkowane na rozwój lokalny, które w swoim podstawowym założeniu ma popularyzować wykorzystanie nowoczesnych rozwiązań, technologii, zaszczebiać postawy innowacyjności, kreatywności oraz przedsiębiorczości.
2. Przez Hackathon należy rozumieć: wydarzenie w formule maratonu projektowego i kreatywnego wraz z konkursem w formie stacjonarnej, w trakcie, którego uczestnicy opracowują pomysły na projekty, będące proponowanymi rozwiązaniami, stanowiącymi odpowiedź na wyzwania postawione przez Organizatora wydarzenia.

§ 2 Organizator

1. Organizatorami Hackathonu są Stalowowolska Agencja Rozwoju Regionalnego Sp. z o.o., ul. Eugeniusza Kwiatkowskiego 3A, 37- 450 Stalowa Wola oraz Gmina Stalowa Wola, ul.Wolności 7, 37-450 Stalowa Wola.
2. W kwestiach organizacyjnych należy kontaktować się z Organizatorem pod adresem email: spaceshield@starr.pl

§ 3 Forma, miejsce i termin

1. Hackathon odbędzie się wyłącznie w formie stacjonarnej w dniach 23-24 maja 2026 r. na terenie Liceum Ogólnokształcącego im. Komisji Edukacji Narodowej w Stalowej Woli.
2. Miejsce realizacji Hackathonu dostosowane jest do potrzeb osób z niepełnosprawnościami.
3. Wydarzenie rozpocznie się około 9:30 w sobotę 23 maja i zakończy około godziny 15:00 24 maja. Uczestnik ma możliwość ukończenia zadania wcześniej niż wyznaczony czas.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo zmiany czasu i miejsca realizacji Hackathonu.

§ 4 Cele

1. Ideą wydarzenia jest łączenie obszarów kosmicznego, obronnego oraz technologii podwójnego zastosowania. Hackathon ma w szczególności na celu:
 - a) wspieranie rozwoju lokalnego,
 - b) poszukiwanie innowacyjnych rozwiązań problemów miejskich,
 - c) wprowadzenie uczestników, w tym szczególnie młodzieży w świat innowacji i nowoczesnego biznesu poprzez naukę oraz nabycie przez nich cennych umiejętności związanych z wykorzystaniem danych satelitarnych, nowoczesnych technologii, sztucznej inteligencji oraz rozwiązań cyfrowych,
 - d) wyszukiwanie i wspieranie zdolnych, kreatywnych młodych osób,
 - e) inspirowanie postaw proaktywnych,
 - f) zachęcanie do rozwoju kompetencji pożądanых na rynku pracy,
 - g) aktywizację społeczną młodzieży,
 - h) integrację środowiska młodzieży,
 - i) rozwój umiejętności pracy zespołowej.

§ 5 Uczestnicy i kryteria rekrutacji

1. Uczestnikiem hackathonu może być każda osoba fizyczna, która posiada pełną zdolność do czynności prawnych i nie pozostaje w stosunku pracy z którymkolwiek z Organizatorów.
2. W wydarzeniu, obok uczestników, udział biorą również wolontariusze, mentorzy, prelegenci, członkowie jury oraz inni zaproszeni goście, do których mają również zastosowanie postanowienia niniejszego Regulaminu. Osoby te są zobowiązane do zapoznania się z treścią Regulaminu oraz do jego przestrzegania w zakresie dotyczącym ich udziału w Wydarzeniu.
3. Organizatorzy informują, że program hackathonu przewiduje intensywne i wymagające zadania realizowane przez maksymalnie 24 godziny. Uczestnik powinien rozsądnie ocenić swoje możliwości, a w razie wątpliwości skonsultować się z lekarzem, aby upewnić się, że jego stan zdrowia pozwala na udział w wydarzeniu.
4. Uczestnictwo w Hackathonie SpaceShield Hack możliwe jest po prawidłowym wypełnieniu formularza rejestracyjnego, dostępnego online na landing page wydarzenia, znajdującego się pod adresem: <https://spaceshield.pl/> bądź <https://app.evenea.pl/event/spaceshieldhack2026/>
5. Rejestracja online będzie możliwa od 17 marca do 23 maja 2026 do godziny 12:00. Rejestracja może zostać skrócona przy wyczerpaniu liczby dostępnych miejsc.
6. Rejestracja online wymaga podania następujących danych: imię i nazwisko, adres e-mail, telefon kontaktowy, informacje o zespole, reprezentowanej organizacji, lokalizacji oraz inne uwagi i pytania otwarte – komplet wymaganych informacji znajduje się w formularzu na stronie <https://app.evenea.pl/event/spaceshieldhack2026/>
7. Udział w Hackathonie jest dobrowolny.
8. Maksymalna liczba uczestników Hackathonu to 500 osób.
9. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo zwiększenia bądź zmniejszenia maksymalnej liczby uczestników.

10. Osoby zakwalifikowane do udziału w Hackathonie, tj. wpisane na listę uczestników, zostaną powiadomione przez Organizatorów na wskazane w formularzu rejestracyjnym online dane kontaktowe.
11. Zespół pracujący nad projektem rozwiązania dla danego wyzwania może liczyć od 1 do maksymalnie 6 osób.
12. Uczestnik może wziąć udział w wydarzeniu po zaakceptowaniu jego zgłoszenia przez Organizatorów. Potwierdzenie akceptacji zgłoszenia zostanie wysłane uczestnikowi drogą mailową. Tylko uczestnicy, którzy otrzymali potwierdzenie mailowe, są uznawani za poprawnie zarejestrowanych na wydarzenie.

§ 6 Zasady realizacji Hackathonu, konkursu, wyzwania i nagrody.

1. Zadaniem uczestników konkursu będzie stworzenie koncepcji projektu, będącego odpowiedzią na postawione przez Organizatora wyzwania.
2. Zespoły przygotowują projekty w trakcie trwania konkursu.
3. Uczestnicy muszą posiadać pełnię autorskich praw majątkowych oraz osobistych do wytworzonych przez siebie projektów oraz projekty te nie mogą być przedmiotem jakichkolwiek praw majątkowych oraz osobistych osób trzecich lub być obciążone jakimikolwiek innymi wadami prawnymi.
4. Uczestnicy nie mogą zamieszczać w projektach treści niedozwolonych przez przepisy prawa lub naruszających ogólnie przyjęte normy moralne lub obyczajowe, w szczególności treści pornograficznych, uwłaczających godności człowieka, propagujących nadmierną, nieuzasadnioną przemoc, wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej, narodowościowej lub naruszającej prawa mniejszości seksualnych, jak również treści propagujących zażywanie narkotyków lub innych szkodliwych substancji.
5. Warunkiem wzięcia udziału w ocenie jest przesłanie przez zespół biorący udział w konkursie, zgodnie z wytycznymi przekazanymi w trakcie wydarzenia, w dniu 24 maja 2026 r. do godziny 11:30 kompletnego zgłoszenia zawierającego: nazwę zespołu i projektu, opis rozwiązania, prezentację i inne wymagane w formularzu. Zgłoszenie musi zostać dostarczone za pośrednictwem wskazanego przez Organizatorów systemu

lub platformy. Niedopełnienie tego obowiązku skutkować będzie wykluczeniem zespołu z procesu oceny.

6. Po upływie wyznaczonego czasu, zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian i poprawek w stosunku do przygotowanego projektu. Zmiany i poprawki dokonane po upływie wyznaczonego czasu nie będą brane pod uwagę przez Jury.
7. Rozwiązanie prezentowane w ramach opracowanego projektu musi być pracą własną, nigdzie wcześniej niepublikowaną, nieprezentowaną, niewykorzystaną w jakimkolwiek konkursie lub innym podobnym wydarzeniu, nieobciążoną roszczeniami osób trzecich i musi zostać wykonane w trakcie trwania konkursu.
8. Złożone projekty należy przygotować w formie prezentacji (liczącej maksymalnie 10 slajdów) lub filmu (trwającego maksymalnie 3 minuty), zawierającego co najmniej następujące informacje:
 - a. Nazwa zespołu.
 - b. Skład zespołu.
 - c. Nazwa rozwiązania.
 - d. Nazwa wyzwania, na które odpowiedź stanowi rozwiązanie.
 - e. Przedstawienie rozwiązania.
9. Wszystkie prawidłowo złożone projekty podlegać będą ocenie Jury, składającego się z minimum 3 osób.
10. Jury zapozna się z wszystkimi projektami zespołów, prawidłowo zgłoszonymi do oceny. Ocena podzieli się na dwa etapy:
 - a. I ETAP – ocena, czy zostały spełnione wymagania formalne nadsyłanych projektów, tylko projekty spełniające wszystkie wymagania formalne mogą przejść do kolejnego etapu oceny – wymagania formalne zostaną podane w dniu wydarzenia.
 - b. II ETAP – ocena i wybór przez jurorów najlepszych projektów w każdej ze wskazanych kategorii. Uczestnicy mogą zostać poproszeni przez jurorów do krótkiego zaprezentowania swojego projektu, jeśli rozwiązanie nie jest dla nich jasne.

11. Kryteria oceny projektów przez Jury (każdy z jurorów ocenia poszczególne projekty zgodnie z poniższymi kryteriami) z wyjątkiem zadań od partnerów konkursu, firm ALDEC oraz Polskiego Twarzystwa Rakietowego. Partnerzy określają swoje własne kryteria oceny:

- a. Kreatywność i oryginalność koncepcji – Na ile projekt zaskakuje pomysłem, formą lub sposobem opowiedzenia historii? Czy wnosi świeże spojrzenie na temat kosmosu, miasta i technologii?
- b. Zgodność z tematyką wyzwania – Na ile praca oddaje ducha SPACE 4 TALENTS oraz realia Stalowej Woli? Czy w sposób czytelny i inteligentny nawiązuje do motywów kosmicznych, satelitarnych, obronnych lub dual-use?
- c. Atrakcyjność odbiorcza i siła angażowania – Czy dzieło przyciąga uwagę, bawi, inspiruje lub budzi emocje? Czy forma jest efektowna wizualnie, narracyjnie lub interaktywnie?
- d. Potencjał promocyjny – Czy projekt można wykorzystać do promocji wydarzenia, miasta lub przyszłych edycji projektu? Czy ma potencjał medialny, wiralowy lub ekspozycyjny?
- e. Jakość wykonania i spójność - Czy projekt jest dopracowany, czytelny i logicznie zbudowany? Czy wszystkie elementy - pomysł, estetyka, narracja, interakcja - tworzą spójną całość?

12. Kategoria Open oceniana jest przez Jury w oparciu o następujące kryteria:

- a. Kreatywność i oryginalność koncepcji - Na ile projekt zaskakuje pomysłem, formą lub sposobem opowiedzenia historii? Czy wnosi świeże spojrzenie na temat kosmosu, miasta i technologii?
- b. Zgodność z tematyką wyzwania - Na ile praca oddaje ducha SPACE 4 TALENTS oraz realia Stalowej Woli? Czy w sposób czytelny i inteligentny nawiązuje do motywów kosmicznych, satelitarnych, obronnych lub dual-use?
- c. Atrakcyjność odbiorcza i siła angażowania - Czy dzieło przyciąga uwagę, bawi, inspiruje lub budzi emocje? Czy forma jest efektowna wizualnie, narracyjnie lub interaktywnie?
- d. Potencjał promocyjny - Czy projekt można wykorzystać do promocji wydarzenia, miasta lub przyszłych edycji projektu? Czy ma potencjał medialny, wiralowy lub ekspozycyjny?

- e. Jakość wykonania i spójność - Czy projekt jest dopracowany, czytelny i logicznie zbudowany? Czy wszystkie elementy - pomysł, estetyka, narracja, interakcja - tworzą spójną całość?
13. Na ocenę projektu składa się suma punktów przyznanych przez każdego z Jurorów.
 14. Jeżeli jury nie będzie mogło podjąć jednogłośnie decyzji może ocenić projekt również na podstawie jakości prezentacji i Q&A
 15. W przypadku uzyskania takiej samej liczby punktów przez 2 lub więcej projekty pretendujące do miana laureatów, ostateczną decyzję o kolejności projektów w rankingu podejmuje Jury poprzez głosowanie.
 14. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie. Stanowią one indywidualną ekspercką ocenę poszczególnych rozwiązań.
 15. Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone 24.05.2026 r. niezwłocznie po dokonaniu oceny.
 16. Dla zespołów, które przedstawią najlepsze projekty przewidziano nagrody których pula wynosi ponad 50 000 PLN. Wysokość nagród za poszczególne zadania i zajęte miejsca zostanie opublikowana na stronie wydarzenia, najpóźniej w dzień rozpoczęcia wydarzenia. Pula nagród może ulec zmianie.
 17. Nagrody przyznawane są na rzecz zespołu. Organizatorzy nie ingerują w ustalenia i podział nagrody pomiędzy uczestników danego zespołu (np. podział nagrody w równych częściach dla każdego członka zespołu), aczkolwiek członkowie zespołu są zobowiązani do niezwłocznego powiadomienia Organizatorów o wspomnianym podziale poprzez wypełnienie Oświadczenia do celów wypłaty nagrody. Oświadczenie stanowi załącznik do niniejszego regulaminu.
 18. Wartość przekazywanych nagród pieniężnych zostanie pomniejszona o zryczałtowany podatek dochodowy w stawce zgodnej z przepisami obowiązującego prawa (jeśli zgodnie z prawem polskim wystąpi konieczność zapłaty tego podatku).
 19. Niezależnie od nagród dla laureatów wybranych przez Jury, Partnerzy wydarzenia mogą przyznawać nagrody dodatkowe – finansowe, niematerialne i/lub rzeczowe. Niniejszy Regulamin nie ma zastosowania do zasad wręczania takiego wyróżnienia.

20. Uczestnicy we własnym zakresie zaopatrują się w sprzęt oraz oprogramowanie, które będą im potrzebne podczas wydarzenia w zależności od wybranej techniki prezentacji koncepcji rozwiązania (programy graficzne, programistyczne i inne). Organizatorzy nie odpowiadają za używane przez uczestników oprogramowania podczas wydarzenia, w tym w szczególności za naruszenie praw autorskich osób trzecich do używanego oprogramowania.
21. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za ewentualne usterki techniczne po stronie uczestnika, mogące mieć wpływ na wynik jego pracy.
22. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za ewentualne niekorzystne następstwa korzystania przez uczestników z udostępnionej sieci Internet. Każdy z uczestników ma obowiązek posiadania aktualnego oprogramowania antywirusowego, zapewniającego bezpieczeństwo danych zgromadzonych na sprzęcie przez niego używanym oraz sprzęcie innych uczestników.
24. Przystępując do konkursu, uczestnik stwierdza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł uczestniczyć w tym wydarzeniu. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za skutki zdrowotne uczestnika powstałe w związku z udziałem w konkursie, z wyłączeniem szkód wyrządzonych umyślnie.

§ 7 Obowiązki Uczestników.

1. Uczestnicy zobowiązani są do:
 - a. zapoznania się z treścią niniejszego Regulaminu i stosowania jego zapisów,
 - b. udziału w konkursie,
 - c. właściwego zachowania, w szczególności zgodnego z zasadami współżycia społecznego w trakcie Hackathonu,
 - d. przestrzegania w trakcie wydarzenia przepisów powszechnie obowiązującego prawa,
 - e. przestrzegania regulaminu obiektu, na terenie którego realizowane będzie wydarzenie,

- f. wykonywania poleceń porządkowych i organizacyjnych kadry Organizatora,
 - g. podpisania listy obecności potwierdzającej udział w SpaceShield Hack,
 - h. udziału w testach, badaniach, analizach, ankietach, które odbędą się w trakcie Hackathonu i po jego zakończeniu, mających na celu zbadanie efektów wydarzenia, doskonalenie oferowanego wsparcia oraz monitorowanie poziomu rezultatów osiągniętych w trakcie projektu, w tym dotyczących oceny jakości SpaceShield Hack, w którym wzięli udział,
 - i. niezwłocznego zgłaszania braku możliwości udziału w Hackathonie: osobiście, telefonicznie lub mailowo,
2. Udział Uczestników w Hackathonie może być dokumentowany materiałem w formie papierowej, zdjęciowej i filmowej/nagrań audio.
 3. Uczestnicy będący członkami Zespołów, które zostaną laureatami hackathonu i otrzymają nagrody, zobowiązują się do informowania, że ich projekt został stworzony w trakcie hackathonu SpaceShield, w ramach projektu SPACE 4 TALENTS. Informacja ta powinna być zamieszczana we wszelkich materiałach, prezentacjach oraz komunikatach dotyczących nagrodzonego projektu, w komunikacji publicznej i prywatnej.

§ 8 Dostępność i zasady współpracy.

1. Hackathon realizowany będzie zgodnie z zasadą równości szans kobiet i mężczyzn oraz niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami:
 - a. Uczestnicy będą mogli uzyskać wsparcie w ramach projektu bez względu na płeć, rasę, pochodzenie etniczne, narodowość, religię, wyznanie, światopogląd, niepełnosprawność lub orientację seksualną.
 - b. Uwzględnione zostaną indywidualne potrzeby i możliwości uczestnika o ile ich realizacja jest możliwa w ramach organizacyjnych i charakteru Hackathonu.

- c. Hackathon realizowany będzie w miejscach dostępnych (podjazdy, windy, schodołazy itp.) i w sposób umożliwiający udział w nim osobom z niepełnosprawnościami.
 - d. Osoby z niepełnosprawnościami i o szczególnych potrzebach, będą mogły uzyskać wsparcie zgodnie z ich indywidualnymi potrzebami, wynikającymi z deficytów (np. w zakresie poruszania się po obiekcie, przygotowania większą czcionką materiałów, łatwej do zrozumienia informacji itp.).
2. Uczestnicy zobowiązani są do poszanowania praw i godności osobistej innych uczestników. Podczas SpaceShield Hack obowiązuje bezwzględny zakaz używania obraźliwych zwrotów słownych, komentarzy odnoszących się do płci, tożsamości płciowej, wieku, orientacji seksualnej, niepełnosprawności, wyglądu fizycznego, rasy, pochodzenia etnicznego lub religii.
 3. W trakcie trwania Hackathonu oraz na wszelkich kanałach komunikacji zespołowej wydarzenia surowo zabrania się:
 - a. wszelkich form zastraszania, prześladowania oraz wyrażania obraźliwych uwag czy komentarzy,
 - b. używania języka uznawanego powszechnie za nieakceptowalny, włączając w to wulgaryzmy oraz wszelkie wypowiedzi, które mogą urazić uczucia religijne, światopoglądowe czy propagować dyskryminację,
 - c. propagowania treści o charakterze rasistowskim, terrorystycznym, nieobyčajnym, brutalnym lub naruszającym porządek publiczny,
 - d. agitacji politycznych,
 - e. wykorzystania i posiadania przez uczestników broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów - w razie konieczności o takiej sytuacji powiadomione zostaną odpowiednie służby,
 - f. korzystania lub bycia pod wpływem napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych lub ich odpowiedników (dopalacze) na terenie obiektu, na którym przeprowadzanych jest konkurs jest zakazane - w razie konieczności o takiej sytuacji powiadomione zostaną odpowiednie służby,

- g. prowadzenia przez uczestników lub zespoły jakichkolwiek działań komercyjnych, akwizycyjnych, reklamowych, promocyjnych, a także agitacyjnych oraz zbiórek pieniężnych, niezgodzonych z Organizatorami, jak również działań niezgodnych z obowiązującymi przepisami prawa.
4. Uczestnicy są zobowiązani zgłosić niezwłocznie do Organizatorów wszelkie przypadki nieodpowiednich zachowań innych uczestników.

§ 9 Zasady rezygnacji i wykluczenia z udziału we wsparciu.

1. Uczestnik ma prawo zrezygnować z udziału w Hackathonie, przed jego realizacją, informując o tym fakcie drogą mailową niezwłocznie po podjęciu decyzji, nie później niż na 5 dni robocze przed rozpoczęciem Hackathonu.
2. Organizatorzy mają prawo wykluczyć z udziału w Hackathonie uczestników, którzy rażąco naruszyli porządek organizacyjny przyjęty niniejszym Regulaminem, w szczególności którzy:
 - a. naruszyli nietykalność cielesną innej osoby (np. innego uczestnika projektu, osoby prowadzącej warsztaty, mentora, jurora, pracownika Organizatora lub Wykonawcy zamówienia związanego z realizacją Hackathonu) lub dopuścili się udowodnionego aktu kradzieży/wandalizmu, lub agresji fizycznej lub słownej.
 - b. podawali nieprawdziwe dane osobowe lub składali sfałszowane dokumenty, realizowali działania niedozwolone.
3. Wykluczenie z Hackathonu oznacza automatycznie wykluczenie z możliwości udziału w wydarzeniu i utracenie prawa do otrzymania nagrody.
4. W przypadku aktów wandalizmu, prowadzących do zniszczenia mienia, osoby, które się ich dopuściły, obciążone zostaną kosztami naprawy/wymiany zniszczonego mienia.
5. Każdy przypadek ewentualnego wykluczenia uczestnika rozpatrywany będzie indywidualnie przez Organizatorów, a decyzja podjęta w tej sprawie musi być uzasadniona i jest nieodwołalna.

6. Uczestnikowi nie przysługuje żadne prawo do odszkodowania z tytułu wykluczenia.

§ 10 Odpowiedzialność i Kodeks postępowania

1. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za ewentualne szkody materialne, fizyczne, zdrowotne oraz inne wypadki losowe uczestników, które będą miały miejsce w trakcie realizacji Hackathonu, w szczególności za wszelkiego rodzaju wypadki losowe.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wszelkie rzeczy należące do Uczestników biorących udział w Hackathonie, które zostaną zgubione/zepsute/ukradzione w trakcie jego trwania (np. okrycia, rzeczy osobiste itp.). Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za swoją własność (w tym sprzęt komputerowy). Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za ewentualne straty.
3. Na hackathonie SpaceShield dążymy do stworzenia środowiska, w którym wszyscy uczestnicy czują się bezpiecznie, szanowani i zmotywowani do pełnego zaangażowania. Naszym celem jest zapewnienie wydarzenia, w którym każda osoba ma równe szanse, bez względu na doświadczenie, pochodzenie, płeć czy jakiegokolwiek inne różnice.
4. Hackathon SpaceShield to miejsce, w którym każdy ma prawo do uczestniczenia w bezpiecznym i wspierającym środowisku. Wszelkie formy agresji, zastraszania, nękania, wykluczania lub innych działań, które mogłyby naruszyć godność uczestników, są zabronione. Zawsze staraj się wyrażać swoje opinie w sposób konstruktywny i z szacunkiem.
5. Hackathon to czas, w którym wszyscy powinni mieć równy dostęp do zasobów i wsparcia. Zachęcamy do współpracy i wymiany wiedzy między uczestnikami, niezależnie od poziomu doświadczenia. Promujemy wspieranie się nawzajem, dzielenie się pomysłami i rozwiązywaniem problemów razem.
6. Wszystkie interakcje, zarówno offline, jak i online, powinny odbywać się w zgodzie z zasadami szacunku i współpracy. Oczekujemy, że komunikacja osobista oraz na platformach online, w tym podczas sesji mentoringowych, będzie odbywać się w sposób kulturalny i profesjonalny.

7. Prosimy o przestrzeganie obowiązujących przepisów prawnych, w tym zasad ochrony danych osobowych. Zachowanie prywatności i danych innych uczestników jest absolutnym priorytetem.
8. Jeśli napotkałeś/napotkałaś sytuację, która łamie zasady Code of Conduct, prosimy o zgłoszenie tego niezwłocznie organizatorom. Zgłoszenia będą traktowane poufnie i odpowiednie działania zostaną podjęte w celu zapewnienia przestrzegania zasad.
9. W przypadku naruszenia zasad Regulaminu i Kodeksu Postępowania organizatorzy zastrzegają sobie prawo do podjęcia odpowiednich działań, w tym upomnienia lub usunięcia uczestnika z hackathonu.

§ 11 Klauzula Informacyjna RODO

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 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(Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016, str. 1, z późn. zm.) (dalej: RODO) informujemy, że wspólnie przetwarzamy Państwa dane osobowe oraz informujemy o zasadniczej treści wspólnych uzgodnień Współadministratorów.

1. Współadministratorami Pani/Pana danych osobowych są:
 - a. GMINA STALOWA WOLA, mająca siedzibę w Stalowej Woli przy ul. Wolności 7,
 - b. STALOWOWOLSKA AGENCJA ROZWOJU REGIONALNEGO SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ, mająca siedzibę w Stalowej Woli przy ul. Kwiatkowskiego 3A, zwani dalej również „Współadministratorami” lub „Administratorem/-ami”.
2. Wspólne administrowanie danymi osobowymi na podstawie art. 26 ust. 1 RODO nie ma wpływu na realizację uprawnień przysługujących Pani/Panu na podstawie RODO. Zgodnie z ustaleniami między Współadministratorami każdy ze Współadministratorów jest podmiotem odpowiedzialnym za zgodne z RODO przetwarzanie danych osobowych.

3. Współadministratorzy wyznaczyli punkt kontaktowy, z którym można się kontaktować w sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych: e-mail: iod@starr.pl . Niezależnie od powyższego w sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych można się kontaktować z każdym ze Współadministratorów.
4. Kontakty do IOD: Wyjaśnień w sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych udziela Inspektor Ochrony Danych, z którym można skontaktować się
 - a. W Gminie Stalowa Wola – pod adresem e-mail: iod@stalowawola.pl , a także pocztą tradycyjną pod adresem: 37-450 Stalowa Wola, ul. Kwiatkowskiego 1 z dopiskiem „Do Inspektora Ochrony Danych”.
 - b. W Agencji – pod adresem e-mail: iod@starr.pl , a także pocztą tradycyjną pod adresem: 37-450 Stalowa Wola, ul. Kwiatkowskiego 3A z dopiskiem „Do Inspektora Ochrony Danych”.
5. Współadministratorzy przetwarzają Pana/Pani dane osobowe w celu:
 - a. Realizacji wydarzenia „Hackathon Spaceshield Hack 2026: w ramach Projektu „SPACE 4 TALENTS - Model przyciągania i zatrzymywania talentów w miastach tracących funkcje społeczno-gospodarcze, poprzez tworzenie warunków dla rozwoju przemysłu kosmicznego, na przykładzie rozwiązań Stalowej Woli”, w ramach inicjatywy EUI-IA, (realizacji wsparcia w ramach projektu, rozliczeń, promocji projektu, monitorowania projektu, prezentacji efektów projektu, kontroli i potwierdzenia realizacji projektu, archiwizacji dokumentacji projektu) – na podstawie art. 6 ust. 1 lit. c i e RODO w zw. z właściwymi przepisami szczególnymi;
 - b. dokumentowania realizacji projektu w postaci zdjęć, filmów i nagrań audio-głosu – tj. utrwalania wizerunku; przekazywania tych danych uprawnionym podmiotom uczestniczącym w realizacji/kontrolującym projekt – na podstawie art. 6 ust. 1 lit. e RODO w związku z właściwymi przepisami szczególnymi;
 - c. rozpowszechniania wizerunku (zdjęcia, film, nagrania audio-głos) – tj. ilustrowania informacji realizacji Projektu, promocji Projektu oraz promocji Współadministratorów – na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f (uzasadniony interes) lub a RODO (zgoda) w związku z art. 81 ustawy z

dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Uzasadnionym interesem Administratora jest promocja projektu oraz promocja Współadministratorów. W sytuacji przetwarzania danych osobowych na podstawie zgody – Uczestnikowi przysługuje prawo do cofnięcia zgody na przetwarzanie danych osobowych – Uczestnik ma prawo w dowolnym momencie wycofać zgodę na przetwarzanie danych osobowych. Wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.

6. Współadministratorzy danych osobowych, przetwarzają Pana/Pani dane osobowe na podstawie obowiązujących przepisów prawa, Umowy Partnerstwa związanej z realizacją Projektu; Umowy o dofinansowanie na realizację Projektu z dnia 19 sierpnia 2024 roku oraz w szczególności zgodnie z:
 - a. Ustawą z dnia 27 sierpnia 2009 r. o finansach publicznych,
 - b. Ustawą z dnia 11 września 2019 r. - Prawo zamówień publicznych (Dz.U.2024.1320 t.j., ze zm.), w zakresie w jakim strona jest zobowiązana do jej stosowania;
 - c. Ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U.2019.1781 t.j. ze zm.);
 - d. 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 (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016 r., str. 1), zwanego dalej „RODO”;
 - e. Wytycznymi Ministra Funduszy i Polityki Regionalnej dotyczące kwalifikowalności wydatków na lata 2021-2027.
 - f. Decyzją Komisji C(2021) 9282 ostateczna z 16 grudnia 2021 r. w sprawie finansowania Europejskiej Inicjatywy Miejskiej wspieranej przez Europejski Fundusz Rozwoju Regionalnego i przyjęcie Planu Pracy na lata 2021-2022;
 - g. Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (EU, Euratom) 2018/1046 z 18 lipca 2018 r. dotyczącym przepisów finansowych mających zastosowanie do ogólnego budżetu Unii;

- h. Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2021/1058 z 24 czerwca 2021 r. dotyczącym Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego i Funduszu Spójności;
- i. Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2021/1060 z 24 czerwca 2021 ustanawiającym wspólne przepisy Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Europejskiego Funduszu Społecznego Plus, Funduszu Spójności, Funduszu na rzecz Sprawiedliwej Transformacji i Europejskiego Funduszu Morskiego, Rybactwa i Akwakultury a także przepisy finansowe na potrzeby tychże funduszy oraz na potrzeby Funduszu Azylu, Migracji i Integracji, Funduszu Bezpieczeństwa Wewnętrznego i Instrumentu Wsparcia Finansowego na rzecz Zarządzania Granicami i Polityki Wizowej;
- j. Zasadami szczegółowymi dla Inicjatywy określonymi w Wytycznych EUI-IA;

7. Odbiorcami Pana/Pani danych osobowych mogą być:

- a. jednostki organizacyjne Gminy Stalowa Wola i Partnerzy projektu, zaangażowani w realizację projektu (wymienieni w Regulaminie Wdrażania Projektu);
 - b. Wykonawcy realizujący usługi w ramach projektu i wsparcie na rzecz jego uczestników;
 - c. podmioty realizujące zadania z zakresu monitoringu/audytu projektu takie jak: Stały Sekretariat (zespół doświadczonych specjalistów, który pełni funkcję „punktu kompleksowej obsługi” dla wszystkich władz miejskich i podmiotów zaangażowanych w Europejską Inicjatywę Miejską) oraz inne instytucje związane z realizacją programu, takie jak instytucje audytowe UE oraz zewnętrzni kontrolerzy upoważnieni do działania w imieniu tych jednostek;
 - d. organy władzy publicznej oraz podmioty wykonujące zadania publiczne lub działające na zlecenie organów władzy publicznej, w zakresie i w celach, które wynikają z przepisów powszechnie obowiązującego prawa;
 - e. inne podmioty uprawnione na podstawie przepisów prawa.
8. Pana/Pani dane osobowe nie będą poddawane profilowaniu.

9. Pana/Pani dane osobowe nie będą przekazywane do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowej.
10. W odniesieniu do Pana/Pani danych osobowych decyzje nie będą podejmowane w sposób zautomatyzowany, stosowanie do art. 22 RODO.
11. Pana/Pani dane osobowe będą przetwarzane przez okres realizacji Projektu (Projekt realizowany jest w okresie od 01.12.2024 r. do 29.02.2028 r.), a następnie przechowywane zgodnie z przepisami prawa, do dnia 31 grudnia 2035 r. lub dłużej, jeśli trwają audyty, odwołania, postępowania sądowe lub dochodzenia roszczeń związanych z Umową o dofinansowanie.
12. Posiada Pan/Pani:
 - a. na podstawie art. 15 RODO prawo dostępu do danych osobowych Pana/Pani dotyczących;
 - b. na podstawie art. 16 RODO prawo do sprostowania lub uzupełnienia Pana/Pani danych osobowych;
 - c. na podstawie art. 18 RODO prawo żądania od Administratora ograniczenia przetwarzania danych osobowych;
 - d. prawo do przenoszenia danych osobowych – przysługuje w ramach przesłanek i na warunkach określonych w art. 20 RODO ;
 - e. prawo do usunięcia danych – przysługuje w ramach przesłanek i na warunkach określonych w art. 17 RODO, tj. nie jest możliwe usunięcie danych osobowych niezbędnych, w szczególności do:
 - f. wypełnienia obowiązku prawnego, jeżeli nie minął obowiązkowy okres ich przechowywania;
 - g. wykonania zadania realizowanego w interesie publicznym lub w ramach sprawowania władzy publicznej powierzonej Administratorowi;
 - h. celów archiwalnych w interesie publicznym;
 - i. prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania – przysługuje w ramach przesłanek i na warunkach określonych w art. 21 RODO;
 - j. prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna Pan/Pani, że przetwarzanie danych osobowych Pana/Pani dotyczących narusza przepisy RODO.
13. Podanie danych jest dobrowolne, ale konieczne do realizacji celu przetwarzania danych osobowych, o którym mowa powyżej. Ich odmowa oznacza brak możliwości udziału w Projekcie.

14. Współadministratorzy, zapewniają odpowiedni poziom bezpieczeństwa danych osobowych poprzez :
- a. zdolność do ciągłego zapewnienia poufności, integralności, dostępności i odporności systemów i usług przetwarzania danych osobowych;
 - b. zdolność do szybkiego przywrócenia dostępności danych osobowych i dostępu do
 - c. nich w razie incydentu fizycznego lub technicznego;
 - d. w miarę potrzeb i możliwości Współadministratorzy zobowiązują się do stosowania tam, gdzie ryzyko tego wymaga pseudonimizację oraz szyfrowanie Twoich danych osobowych.
15. Każdy Współadministrator danych osobowych, zapewni środki techniczne i organizacyjne umożliwiające należyte zabezpieczenie danych osobowych, spełniające wymagania, o których mowa w art. 32 RODO. Współadministratorzy będą w szczególności:
- a. prowadzić dokumentację opisującą sposób przetwarzania danych osobowych oraz środki techniczne i organizacyjne zapewniające ochronę i bezpieczeństwo przetwarzanych danych osobowych, w tym w szczególności politykę ochrony danych osobowych
 - b. przechowywać dokumenty w przeznaczonych do tego szafach zamykanych na zamek lub w zamykanych na zamek pomieszczeniach, niedostępnych dla osób nieupoważnionych do przetwarzania danych osobowych oraz zapewniających ochronę dokumentów przed utratą, uszkodzeniem, zniszczeniem, a także przetwarzaniem z naruszeniem RODO;
 - c. prowadzić ewidencję osób upoważnionych do przetwarzania danych osobowych.
 - d. Każdy Współadministrator danych osobowych, zobowiąże osoby upoważnione do przetwarzania danych osobowych do przestrzegania następujących zasad postępowania z dokumentami:
 - e. pracowania jedynie z dokumentami niezbędnymi do wykonania swoich obowiązków;
 - f. przechowywania dokumentów w czasie nie dłuższym niż czas niezbędny do zrealizowania zadań, do których wykonania dokumenty są przeznaczone;

- g. nietworzenia kopii dokumentów innych, niż niezbędne do realizacji zadań.
- h. zachowania w poufności danych osobowych oraz informacji o stosowanych sposobach ich zabezpieczenia, także po ustaniu stosunku prawnego łączącego osobę upoważnioną do przetwarzania danych osobowych;
- i. zabezpieczenia dokumentów przed dostępem osób nieupoważnionych do przetwarzania danych osobowych, przetwarzaniem z naruszeniem RODO, nieautoryzowaną zmianą, utratą, uszkodzeniem lub zniszczeniem.

§ 12 Wizerunek

1. Złożenie i wypełnienie listy obecności na Hackathonie, oznacza akceptację niniejszego Regulaminu, a tym samym niniejsze postanowienia dotyczące wizerunku.
2. Wizerunek Uczestnika będzie utrwalany na zdjęciach i filmach, nagraniach głosu, wykonywanych podczas realizacji projektu. Utrwalanie jest niezbędne do dokumentacji projektu/programu, kontroli, udostępniania uprawnionym podmiotom uczestniczącym w realizacji/kontroli projektu/programu.
3. Wizerunek (zdjęcia, film, nagrania audio-głos) będzie podlegał również publikacji (rozpowszechnianiu) zgodnie z zapisami niniejszego Regulaminu. Zgodnie z art. 81 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, uczestnik akceptując Regulamin, wyraża zgodę na rozpowszechnianie (publikację) przez Administratora i podmioty uczestniczące w realizacji projektu/programu, wskazane w §11 Regulaminu, wizerunku uczestnika projektu (zdjęcia, film, nagrania audio-głos) w celu - ilustrowania informacji o realizacji projektu/programu, promocji projektu/programu oraz promocji Administratora.
4. Zgoda jest nieodpłatna, nie jest ograniczona ilościowo, czasowo ani terytorialnie; obejmuje wszelkie formy publikacji wizerunku (w tym głosu),

zarejestrowanego podczas realizacji projektu na zdjęciach, filmach, nagraniach audio, za pośrednictwem dowolnego medium, w tym w szczególności publikację:

- a. w Internecie (strona www i portale społecznościowe Administratora/Partnerów/podmiotów zaangażowanych w realizację projektu/programu),
 - b. w mediach (lokalne radio, TV, portale informacyjne),
 - c. w materiałach informacyjnych, promocyjnych lub dokumentujących realizację projektu/ programu,
 - d. na terenie placówki Administratora (w tym na tablicach informacyjnych).
5. Wizerunek (zdjęcia, film, nagrania audio-głos) może być użyty do różnego rodzaju form elektronicznego przetwarzania obrazu/głosu, np. kadrowania i kompozycji, zgoda obejmuje utrwalanie, obróbkę, powielenie (w formie elektronicznej i drukowanej) bez obowiązku akceptacji produktu końcowego, lecz nie w formach obraźliwych lub ogólnie uznanych za nieetyczne.
6. Niniejsza zgoda, dotycząca wizerunku, może zostać cofnięta, z tym, że uczestnik zobowiązuje się, że nie cofnie zgody przed upływem obowiązkowego okresu przechowywania danych osobowych, wskazanego w §11 Regulaminu. Wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem publikacji, której dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.

§ 13 Własność Intelektualna

1. Wszystkie rozwiązania muszą stanowić Open Source.
2. Zgłaszając swój udział w Hackathonie, uczestnik udziela Organizatorom każdemu z nich odrębnie oraz wszystkim łącznie, na cele niekomercyjne, nieodpłatnie i na czas nieokreślony:
 - a. licencji niewyłącznej z prawem do udzielania dalszych licencji;
 - b. zezwolenia na wykonywanie zależnego prawa autorskiego;

- c. niewyłącznego prawa zezwalania na wykonywanie zależnego prawa autorskiego z prawem do udzielania dalszych zezwoleń do wszelkich utworów powstałych w trakcie Hackathonu.
 - d. Zgody na wykorzystanie efektów opracowanego rozwiązania w całości lub w części w zakresie niezbędnym do realizacji zadań publicznych m.in. związanych z organizacją transportu zbiorowego, a także w celach promocyjnych lub testowych, przy czym wykorzystanie może nastąpić zarówno bezpośrednio przez Organizatorów, jak i za pośrednictwem podmiotów trzecich, w tym podwykonawców, partnerów oraz podmiotów współpracujących, którym Organizatorzy powierzą wykonywanie czynności związanych z wdrożeniem, rozwojem lub wykorzystaniem rozwiązania.
3. Nabycie przez Organizatorów praw, o których mowa powyżej, następuje bez ograniczeń co do terytorium, czasu, liczby egzemplarzy i nośników, w zakresie następujących pól eksploatacji:
- a. utrwalanie - w szczególności drukiem, zapisem w pamięci komputera i na nośnikach elektronicznych, oraz zwielokrotnianie tak powstałych egzemplarzy dowolną techniką;
 - b. rozpowszechnianie oraz publikowanie w dowolny sposób (w tym poprzez: wyświetlanie lub publiczne odtwarzanie lub wprowadzanie do pamięci komputera i sieci multimedialnych, w tym Internetu) - w całości lub w części, jak również w połączeniu z innymi utworami;
 - a. udostępnianie, w szczególności poprzez prezentację na spotkaniach z udziałem Organizatorów;
 - c. wprowadzanie do obrotu (zarówno oryginału, jak i egzemplarzy utworów i nośników, na których utwory zostały utrwalone), użyczenie utworów (w całości lub w części) lub nośników, na których utwory utrwalono;
 - d. wprowadzanie (w tym zlecenie wprowadzania osobom trzecim) dowolnych zmian w utworach, w tym: przystosowywanie, dokonywanie zmian układu, sporządzanie wyciągów, streszczeń, skrótów, dokonywanie aktualizacji, łączenie z innymi utworami oraz tłumaczenie - w odniesieniu do całości lub części.
4. W przypadku zgłoszenia przez osoby trzecie roszczeń opartych na zarzucie, że korzystanie z utworów opracowanych przez zespół w trakcie

Hackathonu AI narusza prawa własności intelektualnej przysługujące tym osobom, Organizator poinformuje zespół o takich roszczeniach, a zespół podejmie niezbędne działania, mające na celu zażegnanie sporu i poniesie w związku z tym wszystkie koszty. W szczególności, w przypadku wytoczenia w związku z tym przeciwko Organizatorom powództwa z tytułu naruszenia praw własności intelektualnej, członkowie zespołu przystąpią do postępowania w charakterze strony pozwanej, a w razie braku takiej możliwości wystąpią z interwencją uboczną po stronie pozwanej oraz pokryją wszelkie koszty i odszkodowania, w tym koszty obsługi prawnej zasądzone od Organizatorów.

§ 14 Postanowienia Końcowe

1. Regulamin został opracowany przez Organizatorów.
2. Organizatorzy zastrzega sobie możliwość zmiany Regulaminu, o czym niezwłocznie informują uczestników za pośrednictwem elektronicznych kanałów komunikacji.
3. W przypadku zmiany Regulaminu i/lub rezygnacji z realizacji Hackathonu, uczestnikom nie przysługują żadne roszczenia wobec Organizatorów.
4. Organizatorzy zastrzega sobie prawo do zmiany daty, odwołania lub przerwania Hackathonu z przyczyn technicznych, prawnych, dot. bezpieczeństwa lub naruszenia bezpieczeństwa środowiska informatycznego w wyniku dokonania lub próby cyberataku na środowisko informatyczne Organizatorów.
5. Uczestnik nie może żądać od Organizatorów zwrotu jakichkolwiek kosztów udziału w wydarzeniu (np. zwrotu kosztów przejazdu, zakwaterowania itp.).

6. Przez dni robocze rozumie się dni od poniedziałku do piątku, z wyłączeniem dni ustawowo wolnych od pracy oraz dni wolnych od pracy u Organizatorów.
7. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają odpowiednie reguły i zasady prawa polskiego.
8. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 23.05.2026

Załączniki do regulaminu:

1. Protokół przyznania nagrody Spaceshield Hack 2026
2. Oświadczenie do celu wypłaty nagrody