

Warszawa, dnia 27 lutego 2024 r.

Regulamin Hackathonu „Dla młodych i z młodymi.” Programu Aktywni Obywatele – Fundusz Regionalny

I. ORGANIZATOR I CEL

1. Hackathon **“Dla młodych i z młodymi”** (dalej zwany „Hackathonem” lub „Wydarzeniem”) odbędzie się w dniach **12 i 13 kwietnia 2024 roku w Wojewódzkiej Bibliotece Publicznej w Krakowie** (ul. Rajska 1, Kraków).
2. Motywem przewodnim Hackathonu jest zaangażowanie młodzieży w działania społeczne, w tym m.in.:
 - a. wsparcie młodzieży w działalności na rzecz społeczności lokalnej;
 - b. inicjatywy społeczne i wolontariat młodzieży;
 - c. cyfrowe narzędzia wsparcia lokalnej młodzieży;
 - d. budowanie świadomości młodzieży na temat możliwości aktywizmu lokalnego;
 - e. partycypacja młodych w życiu lokalnej społeczności,
 - f. działania włączające na rzecz integracji młodzieży ukraińskiej w lokalnej społeczności.
3. Hackathon jest organizowany jako dwudniowe wydarzenie stacjonarne w ramach Programu Aktywni Obywatele – Fundusz Regionalny (zwanego dalej “Programem”), realizowanego w latach 2020-24. Program jest finansowany przez Islandię, Liechtenstein i Norwegię w ramach Funduszy EOG i Funduszy Norweskich.
4. Program ma na celu wzmacnianie organizacji społecznych w Polsce oraz działanie na rzecz społeczeństwa obywatelskiego, dla którego różnorodność społeczna, równe traktowanie i dialog stanowią szczególną wartość.
5. Organizatorem Hackathonu jest konsorcjum w składzie:
 - 5.1. Fundacja Rozwoju Demokracji Lokalnej im. Jerzego Reguńskiego, z siedzibą w Warszawie, ul. Żurawia 43, 00-680 Warszawa, wpisana do Rejestru Stowarzyszeń, innych Organizacji Społecznych i Zawodowych, Fundacji i Publicznych Zakładów Opieki Zdrowotnej prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy pod numerem KRS: 0000052000, o numerze NIP 5220001895,
 - 5.2. Fundacja Edukacja dla Demokracji, z siedzibą w Warszawie, ul. Nowolipie 9/11, 00-150 Warszawa, wpisana do Rejestru Stowarzyszeń, innych Organizacji Społecznych i Zawodowych, Fundacji i Publicznych Zakładów Opieki Zdrowotnej, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy pod numerem KRS: 0000037647, o numerze NIP 5251017259,
 - 5.3. Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego, z siedzibą w Warszawie, ul. Kopernika 17, 00-359 Warszawa, wpisana do Rejestru Stowarzyszeń, innych Organizacji Społecznych i Zawodowych, Fundacji i Publicznych Zakładów Opieki Zdrowotnej prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy pod numerem KRS 0000303048, o numerze NIP 5252424191, (dalej zwane „Konsorcjum”).
6. Partnerem Hackathonu jest Fundacja Civis Polonus
7. Szczegółowe informacje o Wydarzeniu znajdują się na stronie: www.aktywniobywatele-regionalny.org.pl

II. POJĘCIA I ICH ZNACZENIE

1. Administrator/Współadministrator – Konsorcjum będące Organizatorem Hackathonu oraz będące podmiotem zarządzającym i prowadzącym stronę internetową www.aktywniobywatele-regionalny.org.pl.
2. Formularz – formularz zgłoszeniowy online na Hackathon w bazie CRM, do którego zespół i osoba rejestrująca wprowadza osobiście dane.
3. Organizator – Konsorcjum realizujące Program Aktywni Obywatele – Fundusz Regionalny.
4. Partner/Partnerzy – podmioty zewnętrzne, które wspierają organizację Hackathonu, posiadają prawo do dystrybucji materiałów informacyjnych i promocyjnych wśród Osób Uczestniczących oraz ich prezentacji zarówno podczas trwania Hackathonu, jak i w komunikacji z nią związanej, posiadają prawo do przetwarzania danych osobowych w celu i zakresie wskazanym w Regulaminie i wymagany do wypełnienia ich roli w organizacji Hackathonu.
5. Projekt - rozwiązanie zgłoszonego w Formularzu problemu dotyczącego zaangażowania młodzieży w działania społeczne, które Osoby Uczestniczące będą tworzyć Podczas Hackathonu.
6. Regulamin – niniejszy regulamin.
7. Rejestracja – proces mający na celu wyłonienie osób uczestniczących w Hackathonie.
8. Osoba Uczestnicząca – każda osoba, która została zgłoszona przez prawidłowo wypełniony Formularz i otrzymała potwierdzenie udziału w Hackathonie.
9. Zespół – to zespół Osób Uczestniczących, które zarejestrowały się wspólnie, wysyłając Formularz, i które chcą pracować wspólnie podczas Hackathonu.
10. Opiekun Osoby Uczestniczącej / Zespołu - osoba, która pełni rolę opiekuna i odpowiada za bezpieczeństwo niepełnoletniej Osoby Uczestniczącej podczas Hackathonu.

III. ZASADY REKRUTACJI I WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Hackathon jest skierowany do przedstawicielek i przedstawicieli organizacji społecznych, ich partnerów (np. instytucji publicznych, firm prywatnych), grup nieformalnych i innych osób zainteresowanych jego tematyką.
3. W Hackathonie mogą wziąć udział wyłącznie trzyosobowe zespoły, w których skład powinna wejść przynajmniej jedna pełnoletnia osoba fizyczna, posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych.
4. Skan podpisanej zgody rodzica/opiekuna prawnego osoby niepełnoletniej zostanie przesłany wraz ze zgłoszeniem, Oryginał zgody powinien być dostarczony najpóźniej w dniu przyjazdu, ale przed rozpoczęciem Hackathonu.
5. Do udziału w Hackathonie zapraszamy Zespoły (z jednej organizacji bądź partnerstwa), które chcą wspólnie pracować podczas Wydarzenia nad rozwiązaniem lokalnego problemu, związanego z zaangażowaniem młodzieży w działania społeczne. Osoby zgłaszające się zespołowo mogą reprezentować różne organizacje/instytucje/firmy.
6. Organizacje / przedstawiciele zespołów biorących udział w Hackathonie mogą mieć siedzibę w Warszawie, natomiast omawiany problem lokalny oraz **przygotowywane rozwiązanie musi dotyczyć odbiorców spoza m. st. Warszawy**.
7. Szczególną uwagę chcemy skierować na pomysły, których celem będzie integracja młodzieży ukraińskiej w polskich społecznościach.

8. Rejestracja na Hackathon trwa od **28 lutego 2024 roku od godz. 12.00 do 12 marca 2023 r. do godz. 23:59**. Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia okresu rejestracji lub jego skrócenia bez podania przyczyny.
9. Zarejestrować się na Hackathon można wyłącznie za pośrednictwem Formularza dostępnego pod adresem https://crm.frsi.org.pl/AO/hackathon_2
10. Wysłanie formularza nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem się do udziału w Hackathonie.
11. Osoby niepełnoletnie mogą wziąć udział w Hackathonie na podstawie zgody wyrażonej przez rodzica / opiekuna prawnego oraz pod opieką wskazanego w treści tej zgody Opiekuna Osoby Uczestniczącej / Zespołu. Opiekun ponosi odpowiedzialność za niepełnoletniego Uczestnika. Podpisana przez rodzica zgoda na udział osoby niepełnoletniej w hackathonie, powinna zostać przesłana wraz z Formularzem zgłoszeniowym i, w przypadku zakwalifikowania się zespołu, dostarczona do Organizatora w oryginale na miejsce realizacji Hackathonu.
12. O zakwalifikowaniu do udziału w Hackathonie decyduje Organizator.
13. Decyzja o przyjęciu na Hackathon podejmowana jest na podstawie informacji zawartych w Formularzu i ma charakter ostateczny.
14. Prawo do wzięcia udziału w Hackathonie mają Osoby Uczestniczące, które do dnia 18 marca 2024 roku otrzymają korespondencję mailową potwierdzającą udział w Hackathonie.
15. Każdy Zespół zainteresowany udziałem w Hackathonie może wysłać tylko jedno zgłoszenie za pomocą Formularza.
16. Wysyłając zgłoszenie, Osoba Uczestnicząca oświadcza, że akceptuje postanowienia Regulaminu i że będzie przestrzegać przepisów porządkowych oraz wszelkich innych ustaleń dokonanych między Osobą Uczestniczącą a Organizatorem.
17. Komisja złożona z członków Konsorcjum oraz osób eksperckich zaproszonych do udziału w Wydarzeniu dokona wyboru Zespołów, które następnie wezmą udział w Hackathonie. Maksymalna liczba miejsc wynosi: 10 zespołów / 30 osób. Przy wyborze Zespołów komisja weźmie pod uwagę opis problemu/wyzwania, jego wpływ na społeczność oraz możliwość przygotowania rozwiązania, które znacząco zmieni aktualną sytuację.
18. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody wynikające z wprowadzenia do Formularza błędnych danych.
19. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za osoby niepełnoletnie biorące udział w Hackathonie.
20. Po zakończeniu rejestracji osoba rejestrująca się otrzyma drogą elektroniczną, na podany w Formularzu adres e-mail, potwierdzenie rejestracji, a po weryfikacji zgłoszeń potwierdzenie udziału (najpóźniej do 18 marca 2024 r.).

IV. ORGANIZACJA I PRZEBIEG HACKATHONU

1. Hackathon zostanie poprzedzony dwoma webinariami, które odbędą się na platformie Zoom Organizatora w następujących terminach:
 - a. **20 marca 2024, godz. 10:00**, Jak tworzyć programy wsparcia dla młodych, którzy chcą działać?
 - b. **28 marca 2024, godz. 9:00**, Jak badać potrzeby i identyfikować potencjał młodych ludzi?
Szczegóły dotyczące webinarium i linki do rejestracji na nie znaleźć można na stronie www.aktywniobywatele-regionalny.org.pl w zakładce "Wydarzenia". Nagrania webinarium zostaną zamieszczone w zakładce "Biblioteka" na stronie Programu.
2. Hackathon rozpocznie się dnia 12 kwietnia 20234 r. o godz. 12.00, a zakończy się dnia 13 kwietnia 2024 r. o godz. 16.00.

3. Szczegółowy program Hackathonu zostanie opublikowany na stronie internetowej www.aktywniobywatele-regionalny.org.pl.
4. Osoba Uczestnicząca może pracować podczas Hackathonu tylko w ramach jednego Zespołu.
5. Podczas Wydarzenia Osoby Uczestniczące będą miały bieżące wsparcie merytoryczne osób eksperckich.
6. Podczas Hackathonu Osoby Uczestniczące będą tworzyć rozwiązanie, zwany dalej Projektem dotyczący zgłoszonego w Formularzu problemu dotyczącego zaangażowania młodzieży w działania społeczne.
7. Rozwiązanie 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 Hackathonu.
8. Osoby Uczestniczące w Hackathonie nie mogą tworzyć rozwiązań/Projektów sprzecznych z prawem powszechnie obowiązującym, wykorzystujących zakazane przez przepisy prawa powszechnie obowiązującego treści lub naruszających prawa osób trzecich. Osoby Uczestniczące ponoszą wyłączną odpowiedzialność za dokonane przez siebie naruszenie prawa powszechnie obowiązującego, korzystanie z treści zakazanych przez przepisy powszechnie obowiązującego prawa bądź naruszenie praw osób trzecich. Odpowiedzialność Organizatora w wyżej wymienionym zakresie jest wyłączona.
9. W trakcie Hackathonu Organizator udostępnia Osobom Uczestniczącym:
 - a. dostęp do Internetu za pomocą zabezpieczonej sieci bezprzewodowej Wi-Fi,
 - b. zasilanie elektryczne,
 - c. projektor multimedialny wraz z komputerem i niezbędnym oprogramowaniem przeznaczone do prezentacji Projektów,
 - d. dostęp do informacji organizacyjnych w trakcie trwania Hackathonu,
 - e. catering (co najmniej jeden ciepły posiłek dziennie oraz przekąski i napoje).W pozostałym zakresie Osoby Uczestniczące zobowiązane są korzystać z własnych zasobów, w szczególności oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi oraz sprzętu.
10. Podczas trwania Hackathonu nie jest dopuszczalne wykorzystywanie wcześniej przygotowanych Projektów przez osoby uczestniczące.
11. Organizator zapewni i pokryje koszty zakwaterowania w Krakowie (1 noc ze śniadaniem) Osób Uczestniczących, niemieszkających na stałe w Krakowie i okolicach (do 20 km od granic miasta).
12. Organizator nie pokrywa kosztów dojazdu osób uczestniczących na miejsce Wydarzenia.
13. Osoby uczestniczące zobowiązane są do poszanowania praw i godności osobistej innych osób uczestniczących w Wydarzeniu.
14. Podczas Hackathonu 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.
15. Podczas Hackathonu obowiązuje bezwzględny zakaz zastraszania, prześladowania, używania niewłaściwych uwag lub komentarzy. 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.
16. Osoby uczestniczące są zobowiązane zgłosić niezwłocznie do Organizatora wszelkie przypadki nieodpowiednich zachowań (w szczególności tych wskazanych w powyżej).
17. Osoby zachowujące się podczas trwania Wydarzenia w sposób sprzeczny z zasadami współżycia społecznego, w tym w sposób sugerujący bycie pod wpływem alkoholu lub środków

odurzających, mogą otrzymać pouczenie z prośbą o dalsze poprawne zachowanie; w razie nieskuteczności takiego środka, możliwym będzie wyproszenie ich z miejsca prowadzenia i zablokowanie im dostępu do zdalnych środowisk prowadzenia Hackathonu, a w konsekwencji, zdyskwalifikowanie reprezentowanego przez takie osoby Zespołu.

18. Rodzic albo opiekun prawny podpisując zgodę na udział oświadcza, że zapoznał się z treścią Regulaminu i akceptuje jego postanowienia.
19. Organizator nie sprawuje opieki nad niepełnoletnimi Osobami Uczestniczącymi.
20. Naruszenie przez Osobę Uczestniczącą Hackathonu któregokolwiek z postanowień Regulaminu, w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, naruszenie przepisów prawa lub dobrych obyczajów w związku z uczestnictwem w Hackathonie, upoważnia Organizatora do wykluczenia tej osoby z Hackathonu z obowiązkiem powrotu do miejsca zamieszkania.

V. PREZENTACJA PROJEKTU

1. Po ukończeniu pracy każdy Zespół zaprezentuje Projekt, w kolejności ustalonej na podstawie losowania przeprowadzonego przez Organizatora.
2. Prezentacja rozwiązania/Projektu powinna trwać 6-8 minut i powinna zawierać krótkie odpowiedzi na pytania m.in:
 - a. dla kogo jest przeznaczone dane rozwiązanie, na jaką potrzebę odpowiada, czy względnie działania włączające na rzecz integracji młodzieży ukraińskiej w lokalnej społeczności
 - b. czego dotyczy dane rozwiązanie,
 - c. jakie problemy rozwiązuje/jakie korzyści niesie,
 - d. jak zostało przygotowane, jak funkcjonuje, jak można z niego korzystać;
 - e. jakie technologie mogą zostać wykorzystane.
3. Szczegółowe instrukcje dot. prezentacji zostaną udostępnione Osobom Uczestniczącym na kilka dni przed realizacją Hackathonu.
4. Każdy Zespół powinien zaprezentować rozwiązanie/Projekt w formie ustnej oraz przedstawiając główne elementy na 10-12 slajdach (prezentacji).
5. W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego rozwiązania/Projektu, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie, Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji sposobu powstania rozwiązania/Projektu.
6. Najlepsze rozwiązania/Projekty zostaną nagrodzone według oceny Jury, w skład którego wejdą osoby reprezentujące Organizatora, Zespoły uczestniczące w Wydarzeniu oraz zewnętrzne osoby eksperckie.
7. Organizator ufunduje nagrody dla min. 3 najlepszych Zespołów.
8. Jury będzie zwracało uwagę w szczególności na:
 - a. dopasowanie/adekwatność proponowanego rozwiązania do opisanego wyzwania/problemu,
 - b. kreatywność podejścia i innowacyjność rozwiązania,
 - c. korzyści dla grupy docelowej,
 - d. wykorzystanie narzędzi technologicznych,
 - e. jakość działania/działań włączających na rzecz integracji młodzieży ukraińskiej w lokalnej społeczności,
 - f. możliwość wdrożenia/włączenia w działania organizacji/institucji/firmy.

9. Po zakończeniu prac Jury sporządzi pisemny protokół, w którym wskazani zostaną laureaci Hackathonu. Decyzje Jury mają charakter ostateczny.
10. Wyniki Hackathonu zostaną ogłoszone podczas prezentacji Projektów w dniu 13 kwietnia 2024 r., a także opublikowane na stronie Organizatora.

VI. PRAWA AUTORSKIE I ZGODA NA WYKORZYSTANIE WIZERUNKU

1. Organizator informuje, iż przebieg Hackathonu będzie utrwalany i rozpowszechniany zarówno w formie audiowizualnej (w tym na potrzeby dziennikarskiej formy wiadomości i wywiadu, artystycznego bądź teledysku), jak i wizualnej (na potrzeby fotografii dokumentalnej i artystycznej) dla celów udokumentowania Wydarzenia, a także promocji Wydarzenia oraz jego przyszłych edycji. W związku z tym wizerunek osób biorących udział w Hackathonie może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie rozpowszechniany w sposób określony przez Organizatora i dla wyżej określonych celów bezterminowo, na co Osoba Uczestnicząca Hackathonu wyraża zgodę, zgodnie z ust. 3 poniżej.
2. Każda osoba, przystępując do udziału w Wydarzeniu wyraża zgodę na utrwalanie swojego wizerunku oraz upoważnia Organizatora do nieodpłatnego, wielokrotnego, rozpowszechniania swojego wizerunku utrwalonego podczas Hackathonu, na polach eksploatacji określonych w art. 50 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2021 r. poz. 1062, z późn. zm.). Zgoda, o której mowa powyżej, nie jest ograniczona ilościowo, czasowo ani terytorialnie, jest dobrowolna i nieodpłatna, obejmuje wszelkie media, serwisy lub aplikacje. Organizator jest uprawniony do nieograniczonego używania, rozpowszechniania, przekształcania, modyfikacji i innych zmian w materiałach utrwalających wizerunek osób biorących udział w Wydarzeniu oraz dowolnego łączenia z tekstem lub innymi zdjęciami lub elementami graficznymi.
3. Uczestnictwo w Hackathonie oznacza wyrażenie zgody na publikację podstawowych informacji na temat Osób Uczestniczących (tj. tytułu rozwiązania/Projektu, nazwy Zespołu oraz zajętego miejsca) przez Organizatora Wydarzenia bez konieczności osobnego informowania o tym Osób Uczestniczących.
4. Osoby Uczestniczące gwarantują, że zrealizowane podczas Hackathonu rozwiązania/ projekty są ich autorstwa lub współautorstwa (w przypadku pracy zespołowej) i nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.
5. Osoba Uczestnicząca ponosi odpowiedzialność za wszelkie wady prawne rozwiązań/Projektów, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające z naruszenia praw autorskich i innych praw osób trzecich, w szczególności w zakresie legalności oprogramowania i narzędzi użytych do powstania rozwiązania/Projektu. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, Uczestnik zobowiązuje się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczenia.

VII. DANE OSOBOWE

Dane osobowe przekazywane w ramach rejestracji poprzez Formularz będą przetwarzane w sposób opisany poniżej.

1. Współadministratorzy

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i 2 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 (ogólnego rozporządzenia o ochronie danych) (Dz.U.UE.L.2016.119.1) (dalej RODO)

informujemy, że Administratorami Pani/Pana danych osobowych są: Fundacja Rozwoju Demokracji Lokalnej im. Jerzego Regulskiego, z siedzibą w Warszawie (ul. Żurawia 43), w ramach konsorcjum z Fundacją Edukacja dla Demokracji, z siedzibą w Warszawie (Nowolipie 9/11) i Fundacją Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego z siedzibą w Warszawie (ul. Kopernika 17). Administratorzy wspólnie realizują Program Aktywni Obywatele – Fundusz Regionalny, finansowany przez Islandię, Liechtenstein i Norwegię w ramach funduszy EOG. Ww. podmioty są Współadministratorami w rozumieniu art. 26 RODO w stosunku do wszelkich danych osobowych zawartych w Formularzu. Współadministratorzy wspólnie określają cele i sposoby przetwarzania danych osobowych. Podmioty te dalej będą zwane łącznie „Współadministratorami”.

2. Kontakt

Współadministratorzy ustanowili wspólny punkt kontaktowy dla osób, których dane dotyczą, tj.: rodo.aofr@frdl.org.pl

Ponadto, poniżej zamieszczone są dane kontaktowe każdego ze Współadministratorów:

Fundacja Rozwoju Demokracji Lokalnej im. Jerzego Regulskiego

Adres: ul. Żurawia 43, 00-680 Warszawa

Fundacja Edukacja dla Demokracji

Adres: ul. Nowolipie 9/11, 00-150 Warszawa

Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego

Adres: ul. Mikołaja Kopernika 17, 00-359 Warszawa

3. Cel przetwarzania danych

Współadministratorzy przetwarzają dane osobowe w celu wykonania swojego prawnie uzasadnionego interesu, którym jest udostępnienie informacji o Programie, umożliwienie Osobom Uczestniczącym udziału w Hackathonie oraz w celu wysyłki newslettera.

4. Odbiorcy

Dane osobowe są udostępniane sobie nawzajem przez Współadministratorów w ramach wspólnej realizacji Programu i Wydarzenia. Dane będą udostępniane podmiotom trzecim jedynie, jeżeli będzie to niezbędne dla celów określonych w Regulaminie. Takimi podmiotami mogą być podmioty współpracujące Współadministratorami w celu realizacji Hackathonu oraz Biuro Mechanizmów Finansowych w Brukseli zarządzające programami ze środków EOG, a także przedstawiciele Państw-Darczyńców. Dane osobowe mogą być przekazywane podmiotom, które świadczą usługi wsparcia informatycznego, prawnego, księgowego oraz audytu i ewaluacji Programu.

5. Czas przetwarzania danych osobowych

Dane osobowe będą przechowywane wyłącznie przez okres realizacji Programu, a następnie przez okres pięciu lat od zakończenia Programu, rozumianego jako przyjęcie przez Biuro Mechanizmu Finansowego w Brukseli sprawozdania końcowego.

W przypadku newslettera dane osobowe będą przechowywane do czasu wycofania zgody.

6. Zakres przetwarzanych danych osobowych

Współadministratorzy mogą przetwarzać następujące kategorie danych osobowych:

- a. imię i nazwisko, głos i wizerunek,

- b. dane kontaktowe w postaci adresu e-mail i numeru telefonu,
- c. wszelkie inne dane osobowe przekazane za pomocą formularzy,
- d. wszelkie inne dane zawarte w formularzu lub podane w toku rozpatrywania zgłoszenia czy udziału w Hackathonie.

Zakres danych osobowych może się różnić w zależności od tego, co zostanie podane przez osobę wypełniającą w formularzu, podczas Wydarzenia lub w trakcie kontaktowania się z przedstawicielami Współadministratorów.

7. Prawa osób, których dane dotyczą

W każdej chwili, w zakresie wynikającym z RODO, osoby, których dane są przetwarzane, mają prawo:

- a. żądania dostępu do swoich danych osobowych;
- b. do sprostowania swoich danych osobowych, a także ich usunięcia;
- c. do wycofania zgody na wysyłkę newslettera;
- d. do ograniczenia przetwarzania lub wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych;
- e. do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (adres: ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa).

8. Obowiązki Współadministratorów w związku z przetwarzaniem danych osobowych:

- a. Współadministratorzy zawarli umowę, na mocy której określili zakres swojej odpowiedzialności w stosunku do obowiązków wynikających z RODO.
- b. Każdy Współadministrator jest odpowiedzialny za kwestie związane z ochroną danych osobowych w zakresie uzgodnionych obowiązków realizacji, do których wykonywania jest zobowiązany na podstawie umów z innymi Współadministratorami.

VIII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizatorowi przysługuje prawo do zmiany postanowień Regulaminu w uzasadnionych przypadkach, z zastrzeżeniem, że zmiany nie mogą pozbawić Osób Uczestniczących w Hackathonie ich praw nabytych na podstawie Regulaminu.
2. Organizator będzie informował o każdej zmianie Regulaminu na stronie www.aktywniobywatele-regionalny.org.pl
3. Regulamin w zmienionej formie obowiązuje od daty oznaczonej w treści, jednak nie wcześniej niż data jego publikacji.