

Projekt pt.: „MODELOWE ROZWIĄZANIA NA TRUDNE WYZWANIA – Plan Rozwoju Lokalnego i Instytucjonalnego Stalowej Woli” współfinansowany jest ze środków Norweskiego Mechanizmu Finansowego 2014-2021 (85%) oraz Budżetu Państwa (15%).

Wspólnie działamy na rzecz Europy **zielonej**, **konkurencyjnej** i **sprzyjającej integracji społecznej**.

## REGULAMIN HACKATHONU AI STALOWA WOLA 2024 (zwany dalej Regulaminem)

### § 1 Informacje ogólne.

1. Hackathon AI Stalowa Wola 2024 wraz z konkursem (zwany dalej Hackathonem AI lub wydarzeniem) to dwudniowe wydarzenie, ukierunkowane na rozwój lokalny, które w swoim podstawowym założeniu ma popularyzować wykorzystanie nowoczesnych rozwiązań, technologii, zaszczepiać 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.
3. Hackathon AI realizowany jest w ramach projektu pt.: „**MODELOWE ROZWIĄZANIA NA TRUDNE WYZWANIA – Plan Rozwoju Lokalnego i Instytucjonalnego Stalowej Woli**” (zwanego dalej Projektem), który dofinansowany został z Norweskiego Mechanizmu Finansowego 2014-2021 w kwocie 13 029 224,03 zł (85%) oraz z Budżetu Państwa w kwocie 2 299 274,83 zł (15%).
4. Projekt wdrażany jest w ramach Programu Rozwój Lokalny, w okresie od 01.11.2021 r. do 30.04.2024 r.
5. Celem Projektu jest rozwój lokalny i instytucjonalny Stalowej Woli.
6. Planowane efekty realizacji Projektu to:
  - 1) rozwój oferty miasta dla młodych, rozwój współpracy na linii nauka-biznes, rozwój usług społecznych oraz zbudowanie marki miasta SMART,
  - 2) wytworzenie dobrego klimatu do rozwoju przedsiębiorczości, gospodarki 4.0 opartej na wiedzy i do współpracy międzysektorowej,
  - 3) zrównoważony rozwój miasta, rozwój aktywności lokalnej i wsparcie seniorów.
5. Projektem zarządza Lider – Gmina Stalowa Wola.
6. W realizację Projektu, oprócz Gminy Stalowa Wola zaangażowani są wskazani poniżej realizatorzy wsparcia - jednostki organizacyjne Gminy Stalowa Wola oraz Partnerzy Finansowi:
  - 1) Miejski Ośrodek Pomocy Społecznej,
  - 2) Centrum Aktywności Seniora,
  - 3) Muzeum Regionalne w Stalowej Woli,
  - 4) Miejski Dom Kultury,
  - 5) Politechnika Rzeszowska im. Ignacego Łukasiewicza,
  - 6) Stowarzyszenie Absolwentów i Przyjaciół Liceum Ogólnokształcącego im. Komisji Edukacji Narodowej w Stalowej Woli,
  - 7) Stowarzyszenie STREFA SPOTKAŃ,
  - 8) Stowarzyszenie Ruch Pomocy Psychologicznej INTEGRACJA,
  - 9) Stowarzyszenie Przyjaciół Klasztoru Braci Mniejszych Kapucynów w Stalowej Woli - Rozwadowie POKÓJ I DOBRO,
  - 10) Stowarzyszenie Centrum Aktywności Społecznej SPECTRUM.
7. Strony internetowe z informacjami o funduszach norweskich: [www.norwaygrants.pl](http://www.norwaygrants.pl) oraz [www.norwaygrants.org](http://www.norwaygrants.org).

## § 2 Organizator

1. Organizatorem Hackathonu AI jest Prezydent Miasta Stalowej Woli – Pan Lucjusz Nadberezny, reprezentujący Gminę Stalowa Wola.
2. W kwestiach organizacyjnych ogółem należy kontaktować się z pracownikami Wydziału Stalowowolskie Centrum Aktywności Lokalnej pod nr tel.: 792 983 300 lub adresem e-mail: [scal@stalowawola.pl](mailto:scal@stalowawola.pl)
3. **WSPARCIE DLA UCZESTNIKÓW** (np. w zakresie rekrutacji, rezygnacji z udziału, zasad realizacji Hackathonu AI itp.):
  - Osoba do kontaktu z uczestnikami – Pan Rafał Setlik, tel.: 692 228 939, e-mail: [hackathonai@stalowawola.pl](mailto:hackathonai@stalowawola.pl)
  - Szczegółowe informacje o Hackathonie AI można znaleźć na landing page wydarzenia - <https://hackathonai.stalowawola.pl>

## § 3 Forma, miejsce i termin

1. Hackathon AI odbędzie się wyłącznie w formie stacjonarnej w dniach 18-19 kwietnia 2024 r. na terenie Miejskiego Ośrodka Sportu i Rekreacji przy ul. Hutniczej 15 w Stalowej Woli.
2. Miejsce realizacji Hackathonu AI dostosowane jest do potrzeb osób z niepełnosprawnościami.
3. Uproszczony plan wydarzenia:
  - 1) Dzień 1 godz. 9:00-21:00 (12 godz.):
    - 9:00-12:00 – powitanie i warsztat 1 powiązany z tematyką sztucznej inteligencji
    - 12:00-21:00 – praca nad projektami
  - 2) Dzień 2 godz. 9:00-17:00 (8 godz.):
    - 9:00-13:00 – praca nad projektami
    - 13:00-13:30 – wysyłanie projektów
    - 13:30-16:30 – warsztat 2 powiązany z tematyką sztucznej inteligencji i równolegle w tym samym czasie trwać będą obrady Jury związane z oceną projektów
    - 16:30-17:00 – ogłoszenie wyników i zakończenie wydarzenia
4. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany czasu i miejsca realizacji Hackathonu AI.

## § 4 Cele

1. Ideą wydarzenia Hackathon AI jest zapewnienie przestrzeni oraz możliwości, aby uczestnicy w sposób kreatywny mogli pracować nad innowacyjnymi, ciekawymi pomysłami i narzędziami wykorzystującymi AI, które posłużą rozwiązaniu konkretnych problemów lub zaspokojeniu potrzeb Miasta Stalowej Woli.
2. Hackathon AI ma na celu:
  - wspieranie rozwoju lokalnego,
  - poszukiwanie innowacyjnych rozwiązań problemów miejskich,
  - wprowadzenie mieszkańców regionu, w tym szczególnie młodzieży w świat innowacji i nowoczesnego biznesu poprzez naukę oraz nabycie przez nich cennych umiejętności związanych z wykorzystaniem nowoczesnych technologii, sztucznej inteligencji oraz rozwiązań cyfrowych,
  - wyławianie i wspieranie zdolnych, kreatywnych młodych osób,
  - inspirowanie postaw proaktywnych,
  - zachęcanie do rozwoju kompetencji pożądanых na rynku pracy,
  - aktywizację społeczną młodzieży,
  - integrację środowiska młodzieży,
  - rozwój umiejętności pracy zespołowej,
  - umacnianie więzi z lokalnym środowiskiem.

## § 5 Uczestnicy i kryteria rekrutacji

1. W Hackathonie AI mogą wziąć udział młodzi mieszkańcy miast Stalowa Wola, Tarnobrzeg, Sandomierz i Nisko w wieku do 29 lat (włącznie), w szczególności osoby mające kreatywne i innowacyjne pomysły na wykorzystanie sztucznej inteligencji dla mierzenia się z wyzwaniami, które zostaną zdefiniowane dla tego wydarzenia (np. uczniowie szkół ponadpodstawowych, młodzi pracownicy firm działających w sektorze IT, nowych technologii, osoby związane z sektorem kreatywnym).
2. Na potrzeby niniejszego Regulaminu, przez mieszkańca należy także rozumieć osoby uczące się na terenie miast Stalowa Wola, Tarnobrzeg, Sandomierz i Nisko, a mieszkające w innych miejscowościach.
3. Uczestnictwo w Hackathonie AI możliwe jest po prawidłowym wypełnieniu formularza rejestracyjnego, dostępnego online na landing page wydarzenia, znajdującego się pod adresem:

<https://hackathonai.stalowawola.pl>

- i przedłożeniu Organizatorowi najpóźniej w dniu wydarzenia w godz. 7:30-12:00, w miejscu rejestracji stacjonarnej na Hackathonie AI, KARTY UCZESTNIKA (której wzór wskazano w Załączniku nr 1 do niniejszego Regulaminu), potwierdzającej spełnienie wymogów określonych w niniejszym Regulaminie wraz z zaakceptowanymi wszystkimi wymaganymi oświadczeniami, w tym związanymi z akceptacją niniejszego Regulaminu.
4. Rejestracja online będzie możliwa od 9 do 16 kwietnia 2024 r. do godziny 15:00.
  5. W przypadku zbyt małej liczby chętnych termin rejestracji online może zostać wydłużony, o czym Organizator poinformuje na landing page wydarzenia.
  6. Rejestracja online wymaga podania następujących danych:
    - 1) Imię i nazwisko uczestnika
    - 2) Data urodzenia uczestnika
    - 3) Miejsce zamieszkania uczestnika
    - 4) Szkoła/uczelnia do której uczęszcza uczestnik
    - 5) Numer telefonu do kontaktu
    - 6) Adres e-mail do kontaktu
    - 7) Specjalne potrzeby uczestnika
    - 8) Imię i nazwisko rodzica/przedstawiciela ustawowego (jeśli uczestnik jest osobą niepełnoletnią)
    - 9) Nazwa zespołu (taka sama dla wszystkich członków danego zespołu)
    - 10) Źródło informacji o Hackathonie AI
  7. Udział w Hackathonie AI mogą brać zarówno osoby pełnoletnie jak i niepełnoletnie. W przypadku uczestnika niepełnoletniego KARTA UCZESTNIKA musi zostać podpisana także przez rodzica/przedstawiciela ustawowego.
  8. Udział w Hackathonie AI jest dobrowolny.
  9. Udział w Hackathonie AI jest bezpłatny dla każdego poprawnie zarejestrowanego uczestnika, spełniającego wymogi określone w § 5 niniejszego Regulaminu.
  10. Maksymalna liczba uczestników Hackathonu AI to 120 osób.
  11. Organizator zastrzega sobie prawo zwiększenia maksymalnej liczby uczestników.
  12. W przypadku większej liczby chętnych niż miejsc o zakwalifikowaniu się do Hackathonu AI decydować będzie kolejność zgłoszeń. Osoby które znajdą się na dalszych miejscach zostaną wpisane na listę rezerwową.
  13. Osoby zakwalifikowane do udziału w Hackathonie AI, tj. wpisane na listę uczestników, zostaną powiadomione przez Organizatora na wskazane w formularzu rejestracyjnym online dane kontaktowe.
  14. Uczestnicy biorą udział w wydarzeniu w zespołach. Jeden uczestnik może przynależeć tylko do jednego zespołu, a jeden zespół może zgłosić na potrzeby Konkursu tylko jeden projekt.
  15. Zespół pracujący nad projektem rozwiązania dla danego wyzwania może liczyć od 1 do maksymalnie 5 osób.

16. Każdy uczestnik zespołu rejestruje się indywidualnie ze wskazaniem nazwy zespołu, do którego należy.
17. Z udziału w Hackathonie AI w formie uczestnika wyłączeni są jurorzy i mentorzy.

## **§ 6 Zasady realizacji Hackathonu AI, konkursu, wyzwania i nagrody.**

1. Zadaniem uczestników Hackathonu AI będzie stworzenie koncepcji projektu, będącego odpowiedzią na postawione przez organizatorów wyzwania. Całość wydarzenia zwieńczona będzie prezentacją 3 najlepszych opracowanych rozwiązań.
2. Zespoły przygotowują projekty w trakcie trwania Hackathonu AI.
3. Uczestnicy Hackathonu AI będą mieli do wyboru wskazane poniżej wyzwania do rozwiązania w ramach przygotowywanych projektów:
  - 1) **WYZWANIE 1** - Twoim wyzwaniem jest opracowanie rozwiązania w zakresie monitorowania terenu Gminy Stalowa Wola celem zwiększenia komfortu życia i podniesienia poziomu bezpieczeństwa poprzez identyfikację różnego rodzaju zagrożeń z wykorzystaniem dronów i sztucznej inteligencji, w szczególności eko-zagrożeń (np. dzikich wysypisk, strat ciepła na obiektach, poziomu zanieczyszczeń i zapylenia).
  - 2) **WYZWANIE 2** - Twoim wyzwaniem jest automatyzacja i ulepszenie procesu zgłaszania i zarządzania awariami poprzez opracowanie rozwiązania w postaci modułu AI do aplikacji miejskiej, który automatycznie klasyfikuje zgłoszenia awarii (na przykład w infrastrukturze miejskiej) przesłane przez mieszkańców i przypisuje je odpowiednim służbom, a także daje możliwość śledzenia statusu zgłoszenia i przewidywania czasu rozwiązania problemu.
  - 3) **WYZWANIE 3** - Twoim wyzwaniem jest rozwój modułu w aplikacji miejskiej, który przy wykorzystaniu sztucznej inteligencji będzie spełniał co najmniej 1 z poniższych warunków:
    - będzie automatycznie tworzył scenariusze gier miejskich opartych na historii, kulturze i zasobach miasta,
    - będzie analizował popularność różnych lokalizacji (miejsk w Stalowej Woli) i tematów wśród mieszkańców, aby dostosować gry w aplikacji do ich zainteresowań/preferencji,
    - pozwoli na rozpoznawanie obiektów i budynków z wykorzystaniem kamery telefonu komórkowego/smartfonu, dla urozmaicenia gier w aplikacji poprzez umożliwienie realizacji interaktywnych zadań w grach miejskich (np. odnalezienie konkretnego zabytku lub muralu)
  - 4) **WYZWANIE 4** - Twoim wyzwaniem jest wykorzystanie publicznie dostępnych informacji o sztucznej inteligencji i Mieście Stalowa Wola, aby zaprojektować graficznie i/lub opisać Stalową Wolę przyszłości, wykorzystującą sztuczną inteligencję i nowoczesne technologie w służbie miasta. W ramach wyzwania należy przedstawić koncepcję łączenia nowoczesności z klasycznymi motywami kultury lasowiackiej oraz epoki modernistycznej, obejmującej okres powstania Stalowej Woli.
  - 5) **WYZWANIE 5** - Twoim wyzwaniem jest nagranie krótkiego filmu, aby podzielić się tym, jak sztuczna inteligencja wpływa na Ciebie i Twoją społeczność, gdziekolwiek jesteś.
4. Podczas trwania Hackathonu AI, uczestnicy będą mieli bieżące wsparcie merytoryczne mentorów w pracy nad projektami (10 mentorów będzie dostępnych przez cały czas trwania Hackathonu AI), aby uczestnicy mogli rozwijać swoje umiejętności i poprawić jakość projektów.
5. Zespół może także przyjechać z własnym mentorem.
6. W trakcie Hackathonu AI odbędą się 2 warsztaty wzmacniające wiedzę i kompetencje uczestników w zakresie wykorzystania sztucznej inteligencji:
  - 1) 18.04.2024 r. w godz. 9:00-12:00 odbędzie się warsztat 1
  - 2) 19.04.2024 r. w godz. 13:30-16:30 odbędzie się warsztat 2
7. Organizator w trakcie wydarzenia zapewnia uczestnikom:
  - 1) Miejsce do pracy.
  - 2) Dostęp do Internetu.
  - 3) Zasilanie elektryczne.
  - 4) Wydzieloną przestrzeń do wypoczynku – strefa chillout.
  - 5) Wyżywienie (Dzień 1: co najmniej obiad i kolacja oraz napoje: kawa, herbata, woda, Dzień 2: co najmniej obiad, drobne przekąski oraz napoje: kawa, herbata, woda).
  - 6) Pakiet startowy dla każdego uczestnika wydarzenia.

8. 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.
9. 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.
10. Projekty prezentujące rozwiązania wyzwań podanych powyżej będą mogły wziąć udział w Konkursie.
11. Celem Konkursu jest wybór najlepszych projektów zgłoszonych przez zespoły biorące udział w wydarzeniu, proponujących rozwiązania wyzwań wskazanych w ust. 3 .
12. Zespół może brać udział w Konkursie wyłącznie, jeśli wszyscy jego członkowie spełnią warunki określone w § 5.
13. Warunkiem wzięcia udziału w Konkursie jest przesłanie przez zespół biorący udział w Hackathonie AI, zgodnie z wytycznymi przekazanymi w trakcie wydarzenia, w dniu 19 kwietnia 2024 r. do godziny 13.30 prezentacji lub filmu pokazujących projekt opracowanego rozwiązania jednego z wyzwań wskazanych powyżej w ust. 3.
14. 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.
15. 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 Hackathonu AI.
16. Złożone projekty należy przygotować w formie prezentacji (liczącej maksymalnie 20 slajdów) lub filmu (trwającego maksymalnie 5 minut), zawierającego co najmniej następujące informacje:
  - 1) Nazwa zespołu.
  - 2) Skład zespołu.
  - 3) Nazwa rozwiązania.
  - 4) Nazwa wyzwania na które odpowiedź stanowi rozwiązanie.
  - 5) Przedstawienie rozwiązania.
17. W treści prezentacji, nie dopuszcza się umieszczania filmików o łącznej długości przekraczającej 5 minut.
18. Wszystkie prawidłowo złożone projekty podlegać będą ocenie Jury, składającego się z minimum 5 osób, posiadających doświadczenie w branży powiązanej z wykorzystaniem AI lub w branży powiązanej z tematyką wyzwań lub reprezentujących kadrę naukową wykorzystującą w pracy zawodowej AI do badań/edukacji lub posiadających doświadczenie zawodowe zw. z promocją /inkubacją pomysłów na biznes lub innowacji/startup lub nowych technologii. Dodatkowo w skład Jury mogą wejść maksymalnie 3 osoby wskazane przez Organizatora.
19. Jury zapozna się z wszystkimi projektami zespołów, prawidłowo zgłoszonymi do oceny w Konkursie.
20. Kryteria oceny projektów przez Jury (każdy z jurorów ocenia poszczególne projekty zgodnie z poniższymi kryteriami):
  - 1) **TRAFNOŚĆ:** Czy projekt przedstawia rozwiązanie, które jest odpowiedzią na wyzwanie, na które został złożony? – ocena w skali od 1 do 10 (gdzie 1 to ocena najniższa a 10 najwyższa)
  - 2) **WYKONALNOŚĆ:** Czy rozwiązanie jest technicznie wykonalne? Czy rozwiązanie jest racjonalne naukowo? Czy będzie w stanie realizować to, do czego jest tworzone? Czy to może działać w realnym świecie? – ocena w skali od 1 do 20 (gdzie 1 to ocena najniższa a 20 najwyższa)
  - 3) **KOMPLETNOŚĆ:** Czy jest to rozwiązanie kompletne, czy też wymaga jeszcze długiej drogi do wdrożenia? – ocena w skali od 1 do 10 (gdzie 1 to ocena najniższa a 10 najwyższa)
  - 4) **WPLYW:** Jak duży wpływ (jakościowy i ilościowy) może mieć prezentowane rozwiązanie? Na ile rozwiązanie może przyczynić się do rozwoju Stalowej Woli, rozwiązania problemów miejskich, promocji zasobów i produktów miasta? Czy rozwiązuje problem o dużym czy

- małym znaczeniu? Czy zainspiruje lub pomoże małej czy dużej liczbie odbiorców? Jak użyteczne i przyjazne dla użytkownika jest rozwiązanie? – ocena w skali od 1 do 20 (gdzie 1 to ocena najniższa a 20 najwyższa)
- 5) **KREATYWNOŚĆ I INNOWACYJNOŚĆ:** Jak kreatywne/innovacyjne jest rozwiązanie? Czy projekt jest nowatorski i ma coś, czego nie próbowano wcześniej, czy też stanowi stopniowe udoskonalenie czegoś, co już istnieje? – ocena w skali od 1 do 20 (gdzie 1 to ocena najniższa a 20 najwyższa)
  - 6) **SZTUCZNA INTELIGENCJA:** Na ile przedstawiono wykorzystanie sztucznej inteligencji w ramach rozwiązania? – ocena w skali od 1 do 10 (gdzie 1 to ocena najniższa a 10 najwyższa)
  - 7) **PREZENTACJA:** Jak dobrze zespół przedstawił swoje rozwiązanie? Czy skutecznie przedstawił zamysł i cel projektu: zadanie-rozwiązanie i dlaczego jest to ważne? Czy rozwiązanie przedstawiono w sposób czytelny – łatwo zrozumieć na czym polega? Na ile estetycznie zaprezentowano rozwiązanie – jakość prezentacji? – ocena w skali od 1 do 10 (gdzie 1 to ocena najniższa a 10 najwyższa)
21. Na ocenę projektu składa się suma punktów przyznanych przez każdego z Jurorów.
  22. Laureatami zostają 3 projekty, które uzyskały największą liczbę punktów. Projekt, który uzyskał największą liczbę punktów zajmuje I miejsce, następny z kolei II miejsce i kolejny III miejsce.
  23. 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.
  24. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie. Stanowią one indywidualną ekspercką ocenę poszczególnych rozwiązań.
  25. Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone 19.04.2024 r. niezwłocznie po dokonaniu oceny przez Jury i podpisaniu przez jego członków protokołu zawierającego wyniki (około godz. 17:00) oraz zostaną opublikowane na kanałach informacyjnych Organizatora.
  26. Projekty, które zajęły I, II i III miejsce zostaną zaprezentowane na koniec Hackathonu AI, przez zespoły, które je przygotowały.
  27. Dla zespołów, które przedstawią najlepsze projekty przewidziano nagrody:
    - 1) za miejsce I – 5000 zł
    - 2) za miejsce II – 3000 zł
    - 3) za miejsce III – 2000 zł
  28. Nagrody przyznawane są na rzecz zespołu. Organizator nie ingeruje 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 Organizatora o wspomnianym podziale poprzez wypełnienie oświadczenia, którego wzór zamieszczono w Załączniku nr 2 do niniejszego Regulaminu.
  29. W terminie do 3 dni roboczych od daty zakończenia Hackathonu AI, firma SUN & MORE Sp. z o.o., zajmująca się organizacją Hackathonu AI na zlecenie Organizatora, dokona na rzecz członków zespołu przelewy bankowe na podane przez nich polskie rachunki bankowe pod warunkiem dostarczenia przez członków tych zespołów wymaganego oświadczenia, o którym mowa w ust. 28 powyżej.
  30. 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).
  31. Niezależnie od nagród dla laureatów, Prezydent Miasta Stalowej Woli ma prawo (ale nie musi) przyznać wedle własnego uznania wyróżnienie dla zespołu, który w jego opinii przygotował wyjątkowe rozwiązanie na jedno z postawionych w konkursie wyzwań. Może to być wyróżnienie dla jednego lub więcej zespołów. Niniejszy Regulamin nie ma zastosowania do zasad wręczania tego wyróżnienia.
  32. 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.
  33. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne usterki techniczne po stronie uczestnika, mogące mieć wpływ na wynik jego pracy.

34. Organizator nie ponosi 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.
35. Organizator zawiadamia, że Hackathon AI zakłada wykonywanie przez uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu. Uczestnik powinien rozsądnie ocenić i w razie wątpliwości skonsultować z lekarzem, czy jego stan zdrowia pozwala na udział w Wydarzeniu.
36. Przystępując do Hackathonu AI, uczestnik stwierdza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł uczestniczyć w tym wydarzeniu. Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność z tego tytułu.

## **§ 7 Obowiązki Uczestników.**

1. Uczestnicy zobowiązani są do:
  - 1) zapoznania się z treścią niniejszego Regulaminu i stosowania jego zapisów,
  - 2) udziału w Hackathonie AI,
  - 3) właściwego zachowania, zgodnego z zasadami współżycia społecznego w trakcie Hackathonu AI,
  - 4) przestrzegania w trakcie wydarzenia przepisów powszechnie obowiązującego prawa,
  - 5) przestrzegania regulaminu obiektu, na terenie którego realizowane będzie wydarzenie,
  - 6) wykonywania poleceń porządkowych i organizacyjnych kadry Organizatora,
  - 7) podpisania LISTY OBECNOŚCI, potwierdzającej udział w Hackathonie AI,
  - 8) udziału w testach, badaniach, analizach, ankietach, które odbędą się w trakcie Hackathonu AI 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 Hackathonu AI, w którym wzięli udział,
  - 9) niezwłocznego zgłaszania braku możliwości udziału w Hackathonie AI: osobiście, telefonicznie lub mailowo,
  - 10) niezwłocznego powiadomienia Organizatora o zmianie danych, przedstawionych w KARCIE UCZESTNIKA.
2. Udział Uczestników w Hackathonie AI może być dokumentowany materiałem w formie papierowej, zdjęciowej i filmowej/nagrań audio.

## **§ 8 Dostępność i zasady współpracy.**

1. Hackathon AI realizowany będzie zgodnie z zasadą równości szans kobiet i mężczyzn oraz niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami:
  - 1) Uczestnicy będą mogli uzyskać wsparcie w ramach projektu bez względu na płeć, rasę, pochodzenie etniczne, narodowość, religię, wyznanie, światopogląd, niepełnosprawność lub orientację seksualną.
  - 2) Uwzględnione zostaną indywidualne potrzeby i możliwości uczestnika.
  - 3) Hackathon AI realizowany będzie w miejscach dostępnych (podjazdy, windy, schodofazy itp.) i w sposób umożliwiający udział w nim osobom z niepełnosprawnościami.
  - 4) 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.).
  - 5) W KARCIE UCZESTNIKA będzie można zgłosić specjalne potrzeby, wynikające z niepełnosprawności i/lub niedostosowania społecznego, niezbędne do udziału w Hackathonie AI. Każdy taki przypadek rozpatrywany będzie indywidualnie.
2. Uczestnicy zobowiązani są do poszanowania praw i godności osobistej innych uczestników. Podczas Hackathonu AI 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 AI oraz na wszelkich kanałach komunikacji zespołowej wydarzenia surowo zabrania się:
  - 1) wszelkich form zastraszania, prześladowania oraz wyrażania obraźliwych uwag czy komentarzy,

- 2) używania języka uznawanego powszechnie za nieakceptowalny, włączając w to wulgaryzmy oraz wszelkie wypowiedzi, które mogą urazić uczucia religijne, światopoglądowe czy propagować dyskryminację,
  - 3) propagowania treści o charakterze rasistowskim, terrorystycznym, nieobyčajnym, brutalnym lub naruszającym porządek publiczny,
  - 4) agitacji politycznych,
  - 5) wykorzystania i posiadania przez uczestników broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów - w razie konieczności o takiej sytuacji powiadomione zostaną odpowiednie służby,
  - 6) korzystania lub bycia pod wpływem napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych lub ich odpowiedników (dopalacze) - w razie konieczności o takiej sytuacji powiadomione zostaną odpowiednie służby,
  - 7) prowadzenia przez uczestników lub zespoły jakichkolwiek działań komercyjnych, akwizycyjnych, reklamowych, promocyjnych, a także agitacyjnych oraz zbiorów pieniężnych, niezgodzonych z Organizatorem, jak również działań niezgodnych z obowiązującymi przepisami prawa.
4. Uczestnicy są zobowiązani zgłosić niezwłocznie do Organizatora wszelkie przypadki nieodpowiednich zachowań innych uczestników.

### **§ 9 Zasady rezygnacji i wykluczenia z udziału we wsparciu.**

1. Uczestnik ma prawo zrezygnować z udziału w Hackathonie AI, przed jego realizacją, informując o tym fakcie osobiście, drogą mailową, telefoniczną lub pisemnie na dane kontaktowe WSPARCIA DLA UCZESTNIKÓW, podane w § 2, nie później niż na 1 dzień roboczy przed rozpoczęciem Hackathonu AI.
2. Jeśli zakwalifikowany uczestnik, nie powiadomi o braku możliwości wzięcia udziału w Hackathonie AI, Organizator może zażądać od Uczestnika podania w formie pisemnej przyczyn nieobecności wraz z ewentualnymi dokumentami, które potwierdzają wystąpienie sytuacji będącej przyczyną absencji, a w przypadku braku odpowiedniego usprawiedliwienia, żądać zwrotu środków, które zostały zapewnione na zarezerwowanie dla uczestnika miejsca, z którego nie skorzystał. Kwota ewentualnego zwrotu kosztów udziału uczestnika w Hackathonie AI nie stanowi przychodu i zostanie w całości przekazana na rachunek bankowy projektu otwarty dla Organizatora.
3. Organizator ma prawo wykluczyć z udziału w Hackathonie AI uczestników którzy rażąco naruszyli porządek organizacyjny przyjęty niniejszym Regulaminem, w szczególności którzy:
  - 1) naruszyli nietykalność cielesną innej osoby (np. innego uczestnika projektu, osoby prowadzącej warsztaty, mentora, jurora, pracownika Organizatora lub Wykonawcy zamówienia związanego z realizacją Hackathonu AI) lub dopuścili się udowodnionego aktu kradzieży/wandalizmu, lub agresji fizycznej lub słownej.
  - 2) podawali nieprawdziwe dane osobowe lub składali sfałszowane dokumenty,
  - 3) realizowali działania niedozwolone, określone w § 8 ust. 2 i 3.
5. Wykluczenie z Hackathonu AI oznacza automatycznie wykluczenie z możliwości udziału w Konkursie i utracenie prawa do otrzymania nagrody.
6. W przypadku aktów wandalizmu, prowadzących do celowego zniszczenia mienia, osoby które się ich dopuściły/rodzice/przedstawiciele ustawowi tych osób, obciążone zostaną kosztami naprawy/wymiany zniszczonego mienia.
7. Każdy przypadek ewentualnego wykluczenia uczestnika rozpatrywany będzie indywidualnie przez Organizatora, a decyzja podjęta w tej sprawie musi być uzasadniona i jest nieodwołalna.
8. Uczestnikowi nie przysługuje żadne prawo do odszkodowania z tytułu wykluczenia.

### **§ 10 ODPOWIEDZIALNOŚĆ REALIZATORA WSPARCIA**

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne szkody materialne, fizyczne, zdrowotne oraz inne wypadki losowe uczestników, które będą miały miejsce w trakcie realizacji Hackathonu AI, w szczególności za wszelkiego rodzaju wypadki losowe.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wszelkie rzeczy należące do Uczestników biorących udział w Hackathonie AI, 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). Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty.



2. Uczestnicy, mentorzy, jurorzy, prelegenci i kadra Organizatora biorąca udział w Hackathonie AI będzie miała zapewnione ubezpieczenie NNW.
3. Firma SUN & MORE Sp. z o.o., której Organizator powierzył organizację Hackathonu AI odpowiada za zapewnienie odpowiedniego poziomu bezpieczeństwa uczestnikom tego wydarzenia, w szczególności osobom niepełnoletnim. Firma ta ponosi pełną odpowiedzialność za osoby powierzone jej opiece w trakcie wydarzenia, w szczególności w kwestiach dotyczących bezpieczeństwa.

### **§ 11 KLAUZULA INFORMACYJNA RODO**

1. Poniżej wskazano informację o zasadach przetwarzania danych osobowych oraz o przysługujących prawach z tym związanych.
2. Zgodnie z treścią art. 13 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27.04.2016 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) dalej RODO – Organizator: Gmina Stalowa Wola, informuje, iż:
  - 1) Administratorem Pana/Pani danych osobowych jest GMINA STALOWA WOLA, mająca siedzibę w Stalowej Woli przy ul. Wolności 7, zwana dalej również „Administratorem”.
  - 2) Wyjaśnień w sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych udziela Inspektor Ochrony Danych, z którym można skontaktować się pod adresem e-mail: [iod@stalowawola.pl](mailto:iod@stalowawola.pl), a także pocztą tradycyjną pod adresem: 37-450 Stalowa Wola, ul. Kwiatkowskiego 1 z dopiskiem „Do Inspektora Ochrony Danych”.
  - 3) Administrator przetwarza Pana/Pani dane osobowe w celu:
    - a) realizacji projektu „MODELOWE ROZWIĄZANIA NA TRUDNE WYZWANIA – Plan Rozwoju Lokalnego i Instytucjonalnego Stalowej Woli”, dofinansowanego ze środków Norweskiego Mechanizmu Finansowego 2014-2021 (85%) oraz Budżetu Państwa (15%), wdrażanego w ramach Programu Rozwój Lokalny (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/programu w postaci zdjęć, filmów i nagrań audio-głosu – tj. utrwalania wizerunku; przekazywania tych danych uprawnionym podmiotom uczestniczącym w realizacji/kontrolującym projekt/program – 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 o realizacji projektu/programu, promocji projektu/programu oraz promocji Administratora – na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f / e RODO w związku z ustawą z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Uzasadnionym interesem Administratora jest promocja projektu/programu w ramach którego realizowany jest projekt oraz promocja Gminy Stalowa Wola.
  - 4) Administrator danych osobowych, przetwarza Pana/Pani dane osobowe na podstawie obowiązujących przepisów prawa i umowy między Królestwem Norwegii a Unią Europejską (szczegóły poniżej) wynikających w szczególności z:
    - a) 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),
    - b) umowy między Królestwem Norwegii a Unią Europejską w sprawie Norweskiego Mechanizmu Finansowego na lata 2014-2021 oraz Memorandum of Understanding w sprawie wdrażania Norweskiego Mechanizmu Finansowego na lata 2014-2021 i Regulacji w sprawie wdrażania Norweskiego Mechanizmu Finansowego na lata 2014-2021,
    - c) ustawy z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych,
    - d) ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych,
    - e) ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny,
    - f) ustawy o samorządzie gminnym z dnia 8 marca 1990 r., na podstawie art. 6 pkt. 1,
    - g) ustawy z dnia 27 sierpnia 2009 r. o finansach publicznych,
    - h) ustawy z dnia 11 września 2019 r. Prawo zamówień publicznych,

- i) ustawy z dnia 14 lipca 1983 r. o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach.
- 5) Odbiorcami Pana/Pani danych osobowych mogą być:
- a) jednostki organizacyjne Gminy Stalowa Wola i Partnerzy projektu, zaangażowani w realizację projektu;
  - b) Związek Miast Polskich, zaangażowany w realizację wsparcia eksperckiego w ramach projektu;
  - c) Wykonawcy realizujący usługi w ramach projektu i wsparcie na rzecz jego uczestników;
  - d) Ministerstwo Finansów, a także podmioty zaangażowane w realizację Funduszy norweskich;
  - e) Podmioty realizujące zadania z zakresu monitoringu/audytu projektu takie jak: Operator Programu - Ministerstwo Funduszy i Polityki Regionalnej, Krajowy Punkt Kontaktowy, Instytucja Certyfikująca, NMSZ - Norweskie Ministerstwo Spraw Zagranicznych, Instytucja Audytu, której funkcje pełni Departament Audytu Środków Publicznych w Ministerstwie Finansów, Biuro Norweskiego Audytora Generalnego lub jednostka upoważniona do działania w imieniu tych podmiotów;
  - f) 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;
  - g) Inne podmioty uprawnione na podstawie przepisów prawa.
- 6) Pana/Pani dane osobowe nie będą poddawane profilowaniu.
- 7) Pana/Pani dane osobowe nie będą przekazywane do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowej.
- 8) W odniesieniu do Pana/Pani danych osobowych decyzje nie będą podejmowane w sposób zautomatyzowany, stosowanie do art. 22 RODO.
- 9) Pana/Pani dane osobowe będą przetwarzane przez okres realizacji Projektu, a następnie przechowywane zgodnie z przepisami prawa, przez okres co najmniej 5 lat, od dnia przyjęcia przez Komitet Mechanizmu Finansowego i Norweskie Ministerstwo Spraw Zagranicznych Raportu końcowego dla Programu Rozwój Lokalny.
- 10) 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 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:
    - wypełnienia obowiązku prawnego, jeżeli nie minął obowiązkowy okres ich przechowywania,
    - wykonania zadania realizowanego w interesie publicznym lub w ramach sprawowania władzy publicznej powierzonej Administratorowi,
    - celów archiwalnych w interesie publicznym,
  - e) prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania – przysługuje w ramach przesłanek i na warunkach określonych w art. 21 RODO,
  - f) prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna Pan/Pani, że przetwarzanie danych osobowych Pana/Pani dotyczących narusza przepisy RODO.
- 11) Osobie, której dane są przetwarzane, nie przysługuje prawo do przenoszenia tych danych.
- 12) Podanie danych jest dobrowolne, ale konieczne do realizacji celu przetwarzania danych osobowych, o którym mowa powyżej. Ich odmowa oznacza brak możliwości udziału w Hackathonie AI, realizowanym w ramach projektu.

## **§ 12 WIZERUNEK**

1. Złożenie KARTY UCZESTNIKA i wypełnienie LISTY OBECNOŚCI na Hackathonie AI, potwierdzającej realizację wsparcia, 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 ust. 2 pkt 5 a)-g) 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:
    - 1) w Internecie (strona www i portale społecznościowe Administratora/Partnerów/podmiotów zaangażowanych w realizację projektu/programu),
    - 2) w mediach (lokalne radio, TV, portale informacyjne),
    - 3) w materiałach informacyjnych, promocyjnych lub dokumentujących realizację projektu/programu,
    - 4) 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 ust. 2 pkt 9 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 AI, uczestnik udziela Gminie Stalowa Wola na cele niekomercyjne, nieodpłatnie i na czas nieokreślony:
  - 1) licencji niewyłącznej z prawem do udzielania dalszych licencji;
  - 2) zezwolenia na wykonywanie zależnego prawa autorskiego;
  - 3) niewyłącznego prawa zezwalania na wykonywanie zależnego prawa autorskiego z prawem do udzielania dalszych zezwoleń.do wszelkich utworów powstałych w trakcie Hackathonu AI. Nabycie przez Gminę Stalowa Wola praw, o których mowa powyżej, następuje bez ograniczeń co do terytorium, czasu, liczby egzemplarzy i nośników, w zakresie następujących pól eksploatacji:
  - 1) utrwalanie - w szczególności drukiem, zapisem w pamięci komputera i na nośnikach elektronicznych, oraz zwielokrotnianie tak powstałych egzemplarzy dowolną techniką;
  - 2) 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;
  - 3) udostępnianie, w szczególności poprzez prezentację na spotkaniach z udziałem Gminy Stalowa Wola;
  - 4) 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;
  - 5) 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.
3. 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 Organizatorowi powództwa z tytułu naruszenia praw własności intelektualnej, Organizator przystąpi do postępowania w charakterze strony pozwanej, a w razie braku takiej możliwości wystąpi z interwencją uboczną po stronie pozwanej oraz pokryje wszelkie koszty i odszkodowania, w tym koszty obsługi prawnej zasądzone od Organizatora.

## **§ 14 POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Regulamin został opracowany przez Organizatora: Gminę Stalowa Wola.
2. Regulamin jest dostępny do wglądu w siedzibie Wydziału Stalowowolskie Centrum Aktywności Lokalnej Urzędu Miasta Stalowej Woli, zlokalizowanym w Miejskiej Bibliotece Publicznej przy ul. ks. J. Popiełuszki 10, 37-450 Stalowa Wola oraz w budynku Mostostalu Al. Jana Pawła II 25A, VI piętro pok. 608.
3. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany Regulaminu, o czym niezwłocznie poinformuje uczestników za pośrednictwem elektronicznych kanałów komunikacji.
4. W przypadku zmiany Regulaminu i/lub rezygnacji z realizacji Hackathonu AI, uczestnikom nie przysługują żadne roszczenia wobec Organizatora.
5. Organizator zastrzega sobie prawo przerwania Hackathonu AI z przyczyn technicznych, prawnych, dot. bezpieczeństwa lub naruszenia bezpieczeństwa środowiska informatycznego w wyniku dokonania lub próby cyberataku na środowisko informatyczne Organizatora.
6. Uczestnik nie może żądać od Organizatora zwrotu jakichkolwiek kosztów udziału w wydarzeniu (np. zwrotu kosztów przejazdu, zakwaterowania itp.).
7. Przez dni robocze rozumie się dni od poniedziałku do piątku, z wyłączeniem dni ustawowo wolnych od pracy oraz dni wolnych od pracy u Organizatora.
8. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają odpowiednie reguły i zasady, dotyczące realizacji projektów w ramach Programu Rozwój Lokalny i dotyczące projektów finansowanych ze środków Norweskiego Mechanizmu Finansowego 2014-2021, a także przepisy wynikające z właściwych aktów prawa wspólnotowego i krajowego.
9. Sprawy nieuregulowane niniejszym Regulaminem rozstrzygane będą przez Organizatora po zasięgnięciu opinii Koordynatora Projektu.
10. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem jego podpisania.

***Prezydent Miasta Stalowej Woli***

***Stalowa Wola, 5 kwietnia 2024 r.***