

Regulamin wydarzenia Wheelkathon 2020

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

Organizatorem wydarzenia pod nazwą „Wheelkathon 2020” w Katowicach, zwanego dalej „**Wydarzeniem**” jest Fundacja Leżę i Pracuję z siedzibą w Katowicach, 40-844 Katowice, przy ul. Kossutha 5b/3, pod numerem KRS 0000698226, posiadająca numer identyfikacji podatkowej NIP: 6342909797 – dalej „**Organizator**”.

§ 2. TERMIN I MIEJSCE

1. Wydarzenie odbywać się będzie 28-29 listopada 2020 r. (sobota i niedziela) w formie online.
2. W czasie trwania Wydarzenia zostanie przeprowadzony konkurs projektowy (dalej „**Konkurs**”), którego przedmiotem będzie stworzenie przez uczestników prototypów Innowacji usprawniających pracę zdalną lub/i życie codzienne osób z niepełnosprawnością ruchową (dalej „**Innowacja**”). Każdy uczestnik Wydarzenia jest równocześnie uczestnikiem Konkursu.
3. Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi drugiego dnia wydarzenia, w niedzielę, 29 listopada po prezentacji projektów wszystkich zespołów biorących udział w Wydarzeniu. Wynik zostanie ogłoszony przez Jury konkursu po zapoznaniu się z wszystkimi projektami.

§ 3. WARUNKI UCZESTNICTWA ORAZ PRZEBIEG KONKURSU

1. Udział w Wydarzeniu jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Uczestnikami Wydarzenia mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, które nie są pracownikami lub współpracownikami, wykonującymi powierzone im zlecenia na podstawie umów cywilnoprawnych Organizatora zarówno pośrednio jak i bezpośrednio – dalej „**Uczestnik**”.
3. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest rejestracja Zespołu projektowego lub pojedynczego uczestnika za pośrednictwem formularza dostępnego pod adresem: <https://www.wheelkathon.pl/formularze-zapisow/>. Możliwa jest rejestracja pojedynczego Uczestnika, który zostanie połączony z innymi osobami, które zgłoszą się do udziału samodzielnie. Bez względu na to czy uczestnicy zgłoszą się jako zespół czy dołączą do wydarzenia indywidualnie, będą ostatecznie tworzyły zespoły projektowe dalej „**Zespół**”.
4. Rejestracja na Wydarzenie prowadzona jest **od 10 listopada 2020 r.** do 26 listopada 2020 r. (lub do wyczerpania miejsc).
5. Wysłanie formularza nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem się do udziału w Wydarzeniu. Liderzy zgłoszonych Zespołów lub Uczestnicy zgłaszający się indywidualnie otrzymają informację o zakwalifikowaniu lub braku zakwalifikowania do udziału w Wydarzeniu drogą mailową, 20 listopada 2020 r. lub nie później niż na 5 dni przed rozpoczęciem Wydarzenia na adres e-mail podany w formularzu rejestracyjnym.

6. Z uwagi na ograniczoną liczbę miejsc o przyjęciu zespołu do Wheelkathonu, decyduje kolejność zgłoszeń.
7. Uczestnicy uprawnieni są do brania udziału w Wydarzeniu w Zespołach, których liczba członków nie może przekroczyć 6 osób, ale też nie będzie mniejsza niż 3 osoby. Każdy członek Zespołu musi spełniać wymagania dla Uczestnika określone w niniejszym Regulaminie. Osoby zgłaszające się indywidualnie będą połączone w zespoły, których liczba członków również nie może przekroczyć 6 osób, ale też nie będzie mniejsza niż 3 osoby.
8. Każdy Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu.
9. Uczestnicy udzielają Organizatorowi zgody na nieodpłatne rozpowszechnienie ich wizerunku oraz wszelkich fotografii, filmów i nagrań ukazujących etapy prac nad projektami, oraz projekty, które zostały stworzone w trakcie trwania Wheelkathonu, dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych, w tym na stronach www Organizatora i Partnera, mediach społecznościowych oraz artykułach prasowych/ raportach na temat wydarzenia/ Organizatora.

§ 4. ZASADY KONKURSU

1. Uczestnicy biorący udział w Wydarzeniu mają za zadanie stworzyć prototyp innowacyjnego rozwiązania. Mogą dostosować, modyfikować, usprawnić istniejące rozwiązania (z wyjątkiem rozwiązań objętych ochroną praw autorskich), w czasie trwania Wydarzenia, w agendzie, która została przedstawiona na stronie

internetowej Wydarzenia: <https://www.wheelkathon.pl/agenda/>

2. Konkurs składa się z dwóch etapów. Pierwszy z nich to warsztat Design Thinking prowadzony przez Projektantów Innowacji by Google, podczas którego uczestnicy będą szukać nowych sposobów na rozwiązywanie złożonych problemów i poszukiwanie innowacji. Drugi etap to praca własna uczestników polegająca na przygotowaniu prototypu, prezentacji oraz przemowy końcowej (pitch), prezentującej projekt Jury i publiczności.
3. Uczestnicy tworzą innowację z obszaru poprawy jakości pracy zdalnej osób z niepełnosprawnościami lub/i ich codziennego funkcjonowania. Podczas zgłaszania się do wydarzenia Uczestnicy będą mogli zadeklarować trzy tematy, z podanej listy zagadnień, które najbardziej odpowiadają ich kompetencjom i zainteresowaniom. W dniu rozpoczęcia Konkursu każdy zespół ostatecznie zdecyduje się na jeden wybrany obszar tematyczny z podanej listy zagadnień.
4. Zgłoszony do oceny projekt musi bazować na pracy własnej członków poszczególnych Zespołów.
5. Uczestnicy biorący udział w Wydarzeniu oświadczają, że:
 - a. będą w trakcie Wydarzenia przestrzegać przepisów prawa powszechnie obowiązującego oraz Regulaminu;
 - b. Innowacje zostały stworzone i zaprojektowane a prototypy wykonane w trakcie trwania Konkursu,
 - c. są autorami przygotowanych Innowacji,
 - d. Innowacje będą spełniać wymogi ogólnie przyjętej etyki, jak również nie będą zawierać treści przeznaczonych dla osób poniżej 18 roku życia, a także treści rasistowskich, erotycznych, brutalnych, bądź w jakikolwiek inny sposób nie będą naruszać

przepisów prawa powszechnie obowiązującego oraz godzić w dobra osobiste, autorskie prawa majątkowe i osobiste, a także jakiegokolwiek inne prawa własności intelektualnej osób trzecich.

6. Wynikiem prac nad Innowacją powinny być:
 - a. prototyp innowacji
 - b. prezentacja projektu/pitch
7. Czas na prezentację Innowacji przed Jury wynosi 5 minut dla każdego Zespołu.
8. Uczestnicy biorą udział w wydarzeniu zdalnie i akceptują konieczność korzystania ze wskazanych przez Organizatora narzędzi m.in. Google Drive, Google Meet, Google Classroom, Slack, Facebook.
9. Każdy Uczestnik biorący udział w Wydarzeniu oraz Zespół zobowiązane są zapewnić sobie we własnym zakresie sprzęt oraz wszelkie inne przedmioty używane w trakcie tworzenia Innowacji.
10. Organizator rezerwuje sobie prawo do sprawdzenia czy Innowacja (z wyłączeniem gotowych, powszechnie dostępnych i legalnych źródeł) została stworzona przez Uczestnika lub Zespół w ramach Konkursu.
11. W przypadku ustalenia naruszenia przez Uczestnika lub Zespół postanowień Regulaminu oraz przepisów powszechnie obowiązującego prawa, Organizatorowi przysługiwać będzie prawo dyskwalifikacji danego Zespołu z udziału w Konkursie.

§ 5. OCENA I NAGRODY

1. Innowacje będą oceniane przez jury składające się z Jurorów zaproszonych do udziału w Konkursie przez Organizatora (dalej „**Jury**”).
2. Mentor (dalej „**Mentor**”) to osoba z niepełnosprawnością, pracująca zdalnie w strukturach Organizatora, tj. Fundacji Leżę i Pracuję. Zadaniem Mentora w czasie Wydarzenia jest wsparcie Zespołów startujących w Konkursie m.in. poprzez udzielanie porad oraz odpowiedzi na pytania.
3. Jurorem jest osoba posiadająca ekspercką wiedzę, odpowiedzialna za ocenę Innowacji powstałych w czasie Konkursu.
4. Wybór Mentorów i Jurorów należy wyłącznie do Organizatora. Mentorzy i Jurorzy mogą być wybrani przez Organizatora spośród jego pracowników, współpracowników, kontrahentów.
5. Innowacje oceniane będą według następujących kryteriów: innowacyjność, design, funkcjonalność, potencjał biznesowy lub użyteczność pro publico bono, jakość. Skala ocen dla każdego z kryteriów to 1-5, gdzie 5 jest najwyższą możliwą oceną. Każdy Juror przyznaje ocenę indywidualnie. Punkty wszystkich jurorów sumują się.
6. Wygrywa Zespół, który zyska w sumie największą liczbę punktów.
7. Każdy Juror dysponuje 5 dodatkowymi punktami, które wedle uznania może przyznać jednemu lub kilku zespołom, np. 5 punktów jednemu zespołowi lub 2 punkty jednemu zespołowi i 3 punkty drugiemu zespołowi.

8. Organizator zakłada wyłonienie jednego zwycięskiego Zespołu i wyróżnienia jednej innowacji. Organizator zastrzega sobie prawo do niewyłonienia żadnych laureatów jeśli uzna, że żadna z Innowacji biorących udział w Konkursie nie spełnia, bądź nie spełnia w dostatecznym stopniu powyższych kryteriów.
9. W przypadku zaistnienia przewidzianego przepisami prawa obowiązku uiszczenia podatku dochodowego od osób fizycznych z tytułu nagród związanych z Konkursem, Organizator przyzna dodatkową nagrodę pieniężną w kwocie odpowiadającej wysokości podatku obciążającego zdobywcę tej nagrody, tj. równowartość 11,11% wartości nagrody przypadającej poszczególnemu Uczestnikowi – laureatowi, która zostanie przeznaczona na zapłatę podatku. Przed wydaniem nagrody głównej, Organizator pobierze od zdobywcy nagrody głównej podatek dochodowy od osób fizycznych i odprowadzi do właściwego organu, zgodnie z przepisami prawa. Pobór podatku zostanie dokonany poprzez potrącenie podatku z nagrodą dodatkową, o której mowa powyżej.
10. Zwycięskiemu Zespołowi przyznana zostanie nagroda (dalej „**Nagrody**”) w postaci pieniężnej: 3 000 PLN do dowolnego wykorzystania przez Zespół, a także bon o wartości 1500 PLN do wykorzystania na usługi marketingowe lub PR w agencji Leżę i Pracuję.
11. Nagrody, o których mowa w ust. 9 (mając na uwadze zasady wypłaty wskazane w ust. 8) zostaną przekazane Uczestnikom – członkom zwycięskiego Zespołu, w sposób ustalony z tymi członkami, na wskazany przez nich rachunek bankowy (lub rachunki poszczególnych członków w wysokości przypadającej na poszczególnych członków Zespołu). Nagroda rzeczowa zostanie

przekazana w formie elektronicznej – bon w formacie .pdf na adres e-mail lidera Zespołu

12. Wszystkie zespoły biorące udział w Konkursie, będą mogły zwrócić się z prośbą o bezpłatny mentoring związany z wypełnieniem wniosku o dofinansowanie na rozwój pomysłu do partnera wydarzenia – Regionalnego Ośrodka Polityki Społecznej w Krakowie. W ramach mentoringu możliwa będzie konsultacja pomysłów oraz przygotowanie do udziału w projektach: Inkubator Dostępności oraz Inkubator Włączenia Społecznego.
13. Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone po prezentacji projektów, a także opublikowane na stronie internetowej: <https://www.wheelkathon.pl/>

§ 6. PRAWA AUTORSKIE

1. Zgłaszając Innowację do Konkursu, Uczestnicy oświadczają, że są wyłącznymi jej twórcami w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, oraz że przysługują im pełne autorskie prawa majątkowe do stworzonej w czasie Wydarzenia Innowacji.
2. Autorskie prawa majątkowe w stosunku do stworzonych Innowacji pozostają własnością Uczestników/Zespołów. Jeśli Organizator będzie chciał nawiązać współpracę z danym Zespołem lub skorzystać ze stworzonej przez Zespół Innowacji, odbędzie się to na podstawie stosownej umowy zawartej pomiędzy stronami. Uczestnicy/Zespoły jednak udzielają Organizatorowi bezpłatnej licencji do testowania powstałych w ramach Wydarzenia Innowacji (w tym do wszelkich wypracowanych rozwiązań) w Fundacji Leżę i Pracuję, bez możliwości komercyjnego ich wykorzystania.

3. Organizator uprawniony jest do tworzenia, korzystania i swobodnego rozporządzania wszelkimi utworami zależnymi stworzonymi na kanwie stworzonej w czasie Konkursu Innowacji.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do testowania w Fundacji Leżę i Pracuję wypracowanych rozwiązań oraz deklaruje możliwość wsparcia w zakresie wdrożenia produktu na rynek.

§ 7. ODPOWIEDZIALNOŚĆ

1. Organizator Wydarzenia nie ponosi odpowiedzialności za jakąkolwiek szkodę majątkową lub niemajątkową poniesioną przez Uczestnika w wyniku wzięcia udziału w Wydarzeniu.

§ 8. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH I WIZERUNEK

1. Administratorem danych osobowych Uczestników w rozumieniu art. 4 pkt 7) 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) („RODO”), uzyskiwanych w trakcie rejestracji udziału w Konkursie oraz w trakcie Konkursu jest Organizator.
2. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane w celu rejestracji udziału w Konkursie, ustalenia składu Zespołów, przyznania odpowiedniego nr dla danego Zespołu, ustalenia twórców Innowacji, odebrania oświadczenia o którym mowa w § 6 ust. 2 Regulaminu jak również w celu ustalenia listy laureatów i przyznania oraz przekazania Nagród.

3. Dane osobowe przetwarzane będą zgodnie z obowiązującymi w tym zakresie przepisami prawa, w szczególności z ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych oraz RODO.
4. Podanie danych osobowych przez Uczestnika jest dobrowolne, niemniej jest niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie ze względu na jego rodzaj.
5. Organizator zapewnia Uczestnikom realizację uprawnień przysługujących im w odniesieniu do przetwarzanych danych osobowych tj. prawa dostępu do danych, prawa do sprostowania danych, prawa do usunięcia danych („prawa do bycia zapomnianym”), prawa do ograniczenia przetwarzania, prawa do przenoszenia danych, prawa do sprzeciwu wobec przetwarzania, prawa do niepodlegania zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu.

§ 10. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Zasady przeprowadzenia Wydarzenia określa niniejszy Regulamin. Wszelkie informacje o Wydarzeniu dostępne w materiałach reklamowych mają jedynie charakter informacyjny. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu cywilnego, ustawy o ochronie danych osobowych oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
2. Biorąc udział w Konkursie Uczestnik potwierdza, iż zapoznał się z postanowieniami niniejszego Regulaminu, i że w pełni je akceptuje.
3. Organizator jest uprawniony do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu, o ile nie wpłynie to na pogorszenie warunków uczestnictwa w Konkursie.

4. Naruszenie przez Uczestnika któregokolwiek z postanowień Regulaminu upoważnia Organizatora do wyłączenia tej osoby z udziału w Konkursie oraz powoduje utratę prawa do Nagrody.
5. Organizator może zmienić Regulamin, zmienić nagrody lub całkowicie odwołać Konkurs do chwili rozpoczęcia Wydarzenia. Organizator nie ponosi za to żadnej odpowiedzialności.
6. Naruszenie przez Uczestników któregokolwiek z postanowień Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, naruszenie przepisów prawa lub ogólnie przyjętych zasad życia społecznego w związku z uczestnictwem w Wheelkathonie, a także cofnięcie udzielonej zgody na przetwarzanie danych osobowych lub rozpowszechnianie wizerunku, upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika z Wheelkathonu wraz z utratą prawa do nagrody.
7. Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania go na stronie.
8. Zmiany dokonane w Regulaminie wchodzi w życie w momencie opublikowania zmienionego Regulaminu na stronie internetowej Organizatora.
9. Niniejszy Regulamin dostępny jest dla Uczestników na stronie internetowej <https://www.wheelkathon.pl/>