

# Category Regulations of Edu GameJam - HackYeah powered by GovTech

## § 1 GENERAL PROVISIONS

1. These regulations (hereinafter referred to as the “**Regulations**”) set out the rules and conditions for organization of and participation in the “Edu GameJam 2021” category (hereinafter referred to as the “**Category**”), which is part of the event “HackYeah powered by GovTech 2021” on 10-12 December 2021 (hereinafter referred to as the “**Event**”).
2. The Event Organizer is Proidea Sp. z o.o. with its registered office at ul. Zakopiańska 9, 30-418 Cracow, registered with the District Court for Cracow-Śródmieście in Cracow, XI Commercial Division of the National Court Register, KRS No. 0000448243, NIP No. 6793088842 (hereinafter referred to as the “**Organizer**”) who can be contacted by email at [biuro@proidea.org.pl](mailto:biuro@proidea.org.pl).
3. The Partner of the Event is the Chancellery of the Prime Minister (GovTech Poland Department, GovTech Center), with its registered office in Warsaw, Al. Ujazdowskie 1/3, 00-583 Warsaw (hereinafter referred to as the “**Strategic Partner**”) who can be contacted by email at: [GovTech@kprm.gov.pl](mailto:GovTech@kprm.gov.pl).
4. Responsibilities of the Organizer:
  - 1) registering participants;
  - 2) providing the technology to run the Category at the Event;
  - 3) handling participants.
5. Responsibilities of the Strategic Partner:
  - 1) establishing relationships and collaborations with Category partners at the Event;
  - 2) providing substantive and expert support in organization of the Event;
  - 3) selecting the Jury;
  - 4) delegating partners' representatives to the Jury at the request of the Organizer;
  - 5) paying out awards for granting a license for the Project in accordance with the provisions of § 4 of these Regulations.

## § 2 PARTICIPATION IN THE CATEGORY

1. Details of application for and participation in the Event are specified in separate regulations of the Event published by the Organizer on the website: <https://hackyeah.pl>.

## § 3 JURY AND EVALUATION CRITERIA IN THE CATEGORY

1. Evaluation of the solutions to the respective competition works (hereinafter referred to as “**Projects**”) will be conducted by the jury (hereinafter referred to as the “**Jury**”) consisting of the persons selected by the Organizer and the Strategic Partner.
2. The jury will evaluate the Projects prepared by the teams under the following criteria:
  - 1) innovation and creativity of the solution;
  - 2) relevance of the Project to the subject matter of the Competition;
  - 3) usefulness, particularly the experience of using the technology;
  - 4) the development, business and social potential of the Project;
  - 5) the formula and method of presentation.
3. Decisions of the Jury will be made with a simple majority of votes. Representatives of the strategic partner have veto power.

4. The jury will award the title of Winner to a team in the Category. The Jury may decide to award an honorable mention to a Team that does not receive the title of Winner but demonstrates a particularly innovative and effective solution to the Project.
5. Decisions of the Jury will final and cannot be appealed against.
6. You may not make any changes or revisions to the Project after the specified time. Changes or corrections made after the specified time will not be considered by the Jury.

#### **§ 4 AWARDS**

1. Cash prizes of a total gross value of PLN 129,000 (in words: one hundred and twenty-nine thousand zloty) will be awarded in the Category within the Event.
2. In accordance with the selection made by the Jury, the Partner will donate the cash prize in the amount of:
  - 1) PLN 60,000 gross (in words: sixty thousand zloty) to the team that wins the 1st place within the Category;
  - 2) PLN 40,000 gross (in words: forty thousand zloty) to the team that wins the 2nd place within the Category;
  - 3) PLN 20,000 gross (in words: twenty thousand zloty) to the team that wins the 3rd place within the Category;
3. The Jury may decide to award a given team with a distinction within a Category in the amount of PLN 9,000 gross.
4. The prizes will be reduced by the flat-rate personal income tax of 10% in accordance with Article 30(1)(2) of the Personal Income Tax Act of 26 July 1991 (Journal of Laws of 2021, item 1128, as amended).
5. The award is per team and will be divided equally among team participants.
6. The awards, referred to in sections 2 and 3, will be paid out on the condition that by 30th June 2022, team participants conclude the agreement referred to in §5(3) of the Regulations, according to the deadlines specified in the agreement signed with the Strategic Partner.
7. The Strategic Partner reserves the right to award distinctions and additional small prizes to selected teams whose projects are deemed valuable by the Strategic Partner or by the Jury.
8. The Strategic Partner will not bear the costs related to acceptance of wire transfers by the Project co-creators or bank operations on the side of the Project co-creators.
9. The Agreement will be concluded in the Polish language version with an annex constituting a sworn translation into the English language version.
10. If the agreement referred to in section 6 and § 5(3) of the Regulations is not signed by 30 June 2022, the awards will not be paid out and the teams or individual Participants will have no claim for payment thereof.

#### **§5 INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS**

1. The participants guarantee that the Projects they submit are of their authorship or co-authorship (in the case of teamwork) and do not violate any third party rights.
2. The participant is responsible towards the Strategic Partner for any legal defects in the Project, in particular for any possible third party claims resulting from infringement of copyrights or other third party rights, including in the scope of legality of the software and tools used to create the Project. If any claims are raised against the Strategic Partner on this account, the participant undertakes to settle them in full and to release the Organizer and the Strategic Partner from any obligation to provide benefits.
3. The condition for receiving the award as described in § 4.2 and § 4.3 of the Regulations, is that each of the participants in the team conclude a Project license agreement with the Strategic

Partner, whereby the participants grant the Strategic Partner a non-exclusive license, unlimited as to time and place, including territory, to use the Project, together with the right to exercise any derivative rights to the Project, in the following fields of use:

- 1) permanent or temporary reproduction in whole or in part by any means and in any form;
  - 2) digitization;
  - 3) entering into computer memory;
  - 4) making available via computer networks, including the Internet, intranet and extranet;
  - 5) incorporating it in a multimedia or collective work;
  - 6) marketing, business or non-business use;
  - 7) renting, lending, making the Project available to third parties free of charge,
  - 8) translating, adapting, rearranging or making any other changes, modifications to the Project, including, among others, to its source codes (including insertion of fragments of Partner's own code) and any documentation created in the course of the Project, consisting of translations, adaptations, rearrangements, corrections and other changes of any kind, as well as disposing of and using such created works in all fields of use mentioned above;
  - 9) disseminating, including making available and implementing under the terms of the Regulations, as well as lending or renting the Project or its copies, and making the Project available to the public in such a way that anyone can access it in a place and at a time individually chosen by them;
  - 10) granting, without the consent of the participants, sublicenses to state and local government legal persons and state administration entities to use the Project within the scope specified in points 1-9.
4. For the avoidance of doubt, it is indicated that the Project encompasses all the results of the team's work prepared during the Event and submitted for evaluation by the Jury, both the programming layer (computer program) and the graphical elements, interface and all other elements created as part of the Event, including the technical documentation.
  5. The participant will be solely responsible for any infringement of the third party property or personal rights resulting from the participant's use of their creative contributions.
  6. The awarded participants agree that if they continue to work on further development of the Project, they will include the GovTech Center logo as specified (depending on the specifics of the Project) and with the customized informational content that should accompany the logo under such circumstances. It is understood that as of the date of signing the agreement, this content is set to "Projekt powstał przy współpracy z [Centrum GovTech logo]", but is subject to change under working arrangements.
  7. For the avoidance of doubt, it is indicated that the licensing obligations specified above do not apply to participants whose Projects have not been awarded as referred to in § 4.2 and § 4.3.

## **§ 7 PERSONAL DATA**

1. The Event Organizer is the Personal Data Controller within the meaning of Article 4(7) of Regulation (EU) 2016/679 of the European Parliament and of the Council of 27 April 2016 on the protection of natural persons with regard to the processing of personal data and on the

- free movement of such data and repealing Directive 95/46/EC (General Data Protection Regulation) ("GDPR") in relation to the personal data of participants and members of the Jury.
2. In matters concerning the processing of personal data and exercising rights in connection with processing, the data subject may contact the Controller by email at [biuro@proidea.org.pl](mailto:biuro@proidea.org.pl), or in writing at the address of the Controller's registered office indicated in § 1 of the Regulations.
  3. Details related to data processing within the meaning of the GDPR are specified in separate regulations of the Event published by the Organizer (at: <https://hackyeah.pl>).

#### **§ 8 FINAL PROVISIONS**

1. The participants who, despite being called upon to desist from violating the Regulations, do not comply with the instructions of the Organizer or Strategic Partner and who, in particular, endanger other participants or disrupt the course of the Event, can be excluded from the Event at any stage and will not be entitled to any claims against the Organizer on this account.
2. The Organizer and the Strategic Partner reserve the right to change the date or formula of the Event or to cancel it in the case of events beyond the Organizer's control (epidemic threat, state of emergency, natural disaster) which makes it impossible to hold the Event on the date or in accordance with the principles specified in the Regulations.
3. The Strategic Partner reserves the right to change the Regulations for important reasons. Any and all the changes to the Regulations will be immediately posted at: <https://hackyeah.pl>. The Strategic Partner will inform the Organizer about any and all the changes to the Regulations, and the Organizer will be obliged to inform the registered participants by email. The changes will become effective upon publication.
4. The Organizer and the Strategic Partner are authorized to record the course of the Event with audio and video recording devices.
5. In all organizational matters, including disputes during the Event, the binding decision will be made by the Organizer. The Strategic Partner will decide on the matters related to the Category, including disputes related to the Category.
6. The Regulations will become effective on 6 December 2021.

# Regulamin Kategorii Edu GameJam – HackYeah powered by GovTech

## § 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin (zwany dalej „**Regulaminem**”) określa zasady oraz warunki organizacji i uczestnictwa w kategorii „Edu GameJam 2021” (zwanej dalej „**Kategorią**”), będącej częścią wydarzenia „HackYeah powered by GovTech 2021” w dniach 10-12 grudnia 2021 roku (zwanego dalej „**Wydarzeniem**”).
2. Organizatorem Wydarzenia jest Proidea Sp. z o.o. z siedzibą ul. Zakopiańska 9, 30-418 Kraków, zarejestrowana w Sądzie Rejonowym dla Krakowa-Śródmieście w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, nr KRS 0000448243, NIP 6793088842 (dalej w treści jako „**Organizator**”), z którą skontaktować się można pod adresem e-mail: [biuro@proidea.org.pl](mailto:biuro@proidea.org.pl).
3. Partnerem Wydarzenia jest Kancelaria Prezesa Rady Ministrów (Departament GovTech Polska, Centrum GovTech), z siedzibą w Warszawie, Al. Ujazdowskie 1/3, 00-583 Warszawa (zwana dalej „**Partnerem strategicznym**”), z którym skontaktować się można pod adresem e-mail: [GovTech@kprm.gov.pl](mailto:GovTech@kprm.gov.pl).
4. Obowiązki Organizatora:
  - 1) rejestrowanie uczestników;
  - 2) dostarczenie technologii umożliwiającej przeprowadzenie Kategorii w ramach Wydarzenia;
  - 3) obsługa uczestników.
5. Obowiązki Partnera strategicznego:
  - 1) zawiązanie relacji i współpracy z partnerami w ramach Kategorii podczas Wydarzenia;
  - 2) wsparcie merytoryczne i eksperckie w zakresie realizacji Wydarzenia;
  - 3) wybór Jury;
  - 4) delegowanie przedstawicieli partnerów do składu Jury na prośbę Organizatora;
  - 5) wypłata nagród za udzielenie licencji do Projektu zgodnie z postanowieniami § 4 niniejszego Regulaminu.

## § 2 UCZESTNICTWO W KATEGORII

1. Szczegóły zgłaszania i uczestnictwa w Wydarzeniu określa odrębny regulamin Wydarzenia opublikowany przez Organizatora na stronie: <https://hackyeah.pl>.

## § 3 JURY I KRYTERIA OCENY W KATEGORII

1. Oceny rozwiązań poszczególnych prac konkursowych (zwanymi dalej „**Projektami**”) dokona jury (zwane dalej „**Jury**”), w skład którego wejdą osoby wybrane przez Organizatora i Partnera strategicznego.
2. Jury oceni przygotowane przez zespoły Projekty w ramach następujących kryteriów:
  - 1) innowacyjność i kreatywność rozwiązania;
  - 2) adekwatność Projektu do tematyki Konkursu;
  - 3) walory użytkowe, w szczególności doświadczenie użytkownika technologii;
  - 4) potencjał rozwojowy, biznesowy i społeczny Projektu;
  - 5) formuła i sposób prezentacji.
3. Decyzje Jury będą podejmowane zwykłą większością głosów. Reprezentantom partnera strategicznego przysługuje prawo weta.

4. Jury przyzna tytuł Zwycięzcy dla zespołu w Kategorii. Jury może zdecydować o przyznaniu wyróżnienia dla Zespołu, który nie otrzyma tytułu Zwycięzcy i wykaże się szczególną innowacyjnością i skutecznością rozwiązania w Projekcie.
5. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
6. Po upływie wyznaczonego czasu zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian i poprawek w Projekcie. Zmiany i poprawki dokonane po upływie wyznaczonego czasu nie będą brane pod uwagę przez Jury.

#### **§ 4 NAGRODY**

1. W Kategorii w ramach Wydarzenia zostaną przyznane nagrody pieniężne o łącznej sumie 129 000 złotych brutto (słownie: sto dwadzieścia dziewięć tysięcy złotych).
2. Partner, zgodnie w wyborem Jury, przekaże nagrody pieniężną nagrodę w wysokości:
  - 1) 60 000 złotych brutto (słownie: sześćdziesiąt tysięcy złotych) zespołowi, który zajmie I miejsce ramach Kategorii;
  - 2) 40 000 złotych brutto (słownie: czterdzieści tysięcy złotych) zespołowi, który zajmie II miejsce ramach Kategorii;
  - 3) 20 000 złotych brutto (słownie: dwadzieścia tysięcy złotych) zespołowi, który zajmie III miejsce ramach Kategorii.
3. Jury może zdecydować o przyznaniu danemu zespołowi wyróżnienia w ramach Kategorii w kwocie 9 000 zł brutto.
4. Nagrody zostaną pomniejszone o zryczałtowaną wysokość podatku od osób fizycznych w wysokości 10% zgodnie z art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (Dz. U. z 2021 r. poz. 1128 z późn. zm.).
5. Nagroda przysługuje na zespół i zostanie podzielona na uczestników zespołu w równych częściach.
6. Nagrody, o których mowa w ust. 2 i ust. 3, zostaną wypłacone pod warunkiem zawarcia przez uczestników zespołu umowy do dnia 30 czerwca 2022r, o której mowa w § 5 ust. 3 Regulaminu, zgodnie z terminami określonymi umową podpisywaną z Partnerem strategicznym.
7. Partner strategiczny zastrzega możliwość przyznawania wyróżnień oraz dodatkowych drobnych nagród rzeczowych dla wybranych zespołów, których Projekty zostaną uznane za wartościowe przez Partnera strategicznego bądź przez Jury.
8. Partner strategiczny nie ponosi kosztów związanych z przyjęciem przelewu przez współtwórców Projektu lub operacjami bankowymi po stronie współtwórców Projektu.
9. Umowa zostanie zawarta w polskojęzycznej wersji z załącznikiem stanowiącym przysięgę tłumaczenie na anglojęzyczną wersję.
10. W przypadku niepodpisania umowy, o której mowa w ust. 6 oraz § 5 ust. 3 Regulaminu, do 30 czerwca 2022 roku nagrody nie zostaną wypłacone a zespołom lub poszczególnym Uczestnikom nie będzie przysługiwać roszczenie o ich zapłatę.

#### **§ 5 PRAWA WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ**

1. Uczestnicy gwarantują, że przedstawione przez nich Projekty są ich autorstwa lub współautorstwa (w przypadku pracy zespołowej) i nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.
2. Uczestnik jest odpowiedzialny względem Partnera strategicznego za wszelkie wady prawne Projektu, w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające z naruszenia praw autorskich lub innych praw osób trzecich, w tym w zakresie legalności oprogramowania i narzędzi użytych do stworzenia Projektu. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń

- przeciwko Partnerowi strategicznemu, uczestnik zobowiązuje się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora i Partnera strategicznego od obowiązku świadczeń.
3. Warunkiem otrzymania nagrody, o której mowa w § 4 ust. 2 i ust. 3 Regulaminu, jest zawarcie przez każdego z uczestników zespołu z Partnerem strategicznym umowy licencji do Projektu, na mocy której uczestnicy udzielą Partnerowi strategicznemu nieograniczonej pod względem czasu i miejsca, w tym terytorium, niewyłącznej licencji do korzystania z Projektu, wraz z prawem wykonywania praw zależnych do Projektu, na następujących polach eksploatacji:
    - 1) trwałe lub czasowe zwielokrotnianie w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiejkolwiek formie;
    - 2) digitalizacja;
    - 3) wpisanie do pamięci komputera;
    - 4) udostępnienie za pośrednictwem sieci komputerowych, w tym Internetu, intranetu i extranetu;
    - 5) inkorporowanie do utworu multimedialnego lub utworu zbiorowego;
    - 6) wprowadzenie do obrotu, używanie w obrocie gospodarczym lub niegospodarczym;
    - 7) najem, użyczenie, nieodpłatne udostępnianie osobom trzecim Projektu,
    - 8) tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian, modyfikacji w Projekcie, w tym w szczególności jego kodów źródłowych (w tym również do wstawiania fragmentów własnego kodu Partnera) oraz wszelkiej dokumentacji powstałej w ramach realizacji Projektu, polegające na tłumaczeniu, przystosowaniu, zmianie układu, poprawkach oraz innych jakichkolwiek zmianach oraz do rozporządzania i korzystania z tak powstałych opracowań na wszystkich polach eksploatacji dotychczas wymienionych;
    - 9) rozpowszechniania, w tym udostępnienia i wdrożenia na zasadach określonych w Regulaminie, a także użyczenia lub najem Projektu lub jego kopii oraz publiczne udostępnienie Projektu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym;
    - 10) udzielania bez zgody uczestników sublicencji państwowym i samorządowym osobom prawnym oraz podmiotom administracji państwowej na korzystanie z Projektu w zakresie określonym w pkt 1-9.
  4. W celu uniknięcia wątpliwości wskazuje się, że Projekt obejmuje wszelkie wyniki pracy zespołu przygotowane w trakcie Wydarzenia przekazane do oceny Jury, zarówno warstwę programistyczną (program komputerowy) jak i elementy graficzne, interfejs oraz wszelkie inne elementy stworzone w ramach Wydarzenia, w tym także dokumentację techniczną.
  5. Uczestnik ponosi wyłączną odpowiedzialność za naruszenie praw majątkowych lub osobistych osób trzecich, wynikające z wykorzystania przez uczestnika wkładów twórczych tych osób.
  6. Nagrodzeni uczestnicy zobowiązują się, że w razie kontynuacji prac nad dalszym rozwojem Projektu, zamieszczą logotyp Centrum GovTech, zgodnie ze specyfikacją (zależną od specyfiki Projektu) oraz wraz z dostosowaną treścią informacyjną, która powinna w takich okolicznościach towarzyszyć logotypowi. Przyjmuje się, że na dzień podpisania umowy treść ta ustalona zostaje na „Projekt powstał przy współpracy z [logotyp Centrum GovTech]”, jednak może ulec zmianie w ramach ustaleń roboczych.
  7. W celu uniknięcia wątpliwości wskazuje się, że określone powyżej zobowiązania w zakresie udzielenia licencji nie dotyczą uczestników, których Projekty nie zostały nagrodzone nagrodami, o których mowa w § 4 ust. 2 i ust. 3.

## **§ 7 DANE OSOBOWE**

1. Organizator Wydarzenia jest Administratorem danych osobowych 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”) w stosunku do danych osobowych uczestników oraz członków Jury.
2. W sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych oraz korzystania z praw związanych z przetwarzaniem danych osoba, której dane dotyczą może się kontaktować z Administratorem poprzez adres e-mail [biuro@proidea.org.pl](mailto:biuro@proidea.org.pl), lub pisemnie na adres siedziby Administratora, wskazany w § 1 Regulaminu.
3. Szczegóły związane z przetwarzaniem danych w rozumieniu RODO określa odrębny regulamin Wydarzenia opublikowany przez Organizatora (na stronie: <https://hackyeah.pl>).

## **§ 8 POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Uczestnicy, którzy mimo wezwania do zaprzestania łamania postanowień Regulaminu, nie zastosują się do poleceń Organizatora lub Partnera strategicznego, a w szczególności stwarzają swoim zachowaniem niebezpieczeństwo dla innych uczestników, bądź zakłócają przebieg Wydarzenia, mogą zostać wykluczeni z udziału w Wydarzeniu na każdym jego etapie i nie przysługują im z tego tytułu żadne roszczenia wobec Organizatora.
2. Organizator i Partner strategiczny zastrzegają sobie prawo do zmiany terminu lub formuły Wydarzenia bądź jego odwołania w przypadku wystąpienia zdarzeń od niego niezależnych (zagrożenie epidemiczne, stan wyjątkowy, klęska żywiołowa), które uniemożliwia przeprowadzenie Wydarzenia w terminie lub na zasadach określonym w Regulaminie.
3. Partner strategiczny zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn. Wszelkie zmiany Regulaminu, zostaną niezwłocznie opublikowane na stronie: <https://hackyeah.pl>. O wszelkich zmianach Regulaminu, Partner strategiczny poinformuje Organizatora, który zobowiązany jest poinformować również pocztą elektroniczną zarejestrowanych uczestników. Zmiany wchodzi w życie w chwili ich publikacji.
4. Organizator i Partner strategiczny są uprawnieni do utrwalania przebiegu Wydarzenia za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
5. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Wydarzenia decyduje Organizator. W kwestiach związanych z Kategorią decyduje Partner strategiczny, w tym w kwestiach spornych związanych z Kategorią.
6. Regulamin wchodzi w życie w dniu 6 grudnia 2021 roku.