

Regulamin Makerthon „Miasto żywołów”

§1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin (zwany dalej „Regulaminem”) określa warunki, tryb zgłoszenia i zasady, zgodnie z którymi odbywać się będzie wydarzenie pod nazwą Makerthon „Miasto żywołów” (zwany dalej „Makerthonem” lub „Wydarzeniem”). Projekt finansowany jest przez Fundację Eon i odbywać się będzie w Falab powered by Orange.
2. Organizatorem Wydarzenia (zwanym dalej „Organizatorem”) jest Stowarzyszenie Robisz to z siedzibą w Warszawie, ul. Targowa 56, 03-733 Warszawa.
3. Ilekroć w niniejszym Regulaminie użyto poniższych sformułowań, należy rozumieć je następująco:
 - a) **Uczestnik_Uczestniczka** – osoba, która zgłosi swój udział w Wydarzeniu, spełnia warunki niniejszego Regulaminu oraz została zakwalifikowana do udziału w wydarzeniu,
 - b) **Formularz Zgłoszeniowy** – formularz, za pośrednictwem którego Uczestnik_Uczestniczka zgłasza swój udział, dostępny na stronie internetowej wskazanej przez Organizatora,
 - c) **Zespół** – grupa licząca od 3 do 5 Uczestników_Uczestniczek, z których każdy dokonał prawidłowej rejestracji i otrzymał potwierdzenie udziału,
 - d) **Mentor** – osoba fizyczna wyznaczona przez Organizatora, odpowiedzialna za wsparcie merytoryczne Uczestników_Uczestniczek,
 - e) **Jury** – kolegialne ciało złożone z pełnoletnich osób fizycznych, wyznaczonych przez Organizatora, odpowiedzialne za wyłonienie zwycięzcy_zwyciężczyni Wydarzenia,
 - f) **Siła wyższa** – zdarzenie niezależne od Organizatora, uniemożliwiające realizację Wydarzenia, takie jak klęski żywiołowe, wojna, epidemia lub decyzje władz.
4. Uczestnik_Uczestniczka, przystępując do Wydarzenia, zobowiązany_a jest zapoznać się z treścią niniejszego Regulaminu. Zgłoszenie udziału w Wydarzeniu jest równoznaczne z jego akceptacją. Uczestnik_Uczestniczka zobowiązuje się do przestrzegania zawartych w nim zasad oraz potwierdza, że spełnia wszystkie warunki udziału.
5. Wydarzenie ma charakter zamknięty i nie stanowi imprezy masowej w rozumieniu ustawy z dnia 23 marca 2009 r. o bezpieczeństwie imprez masowych (t.j. Dz.U. z 2023 r. poz. 616).

§2

TEMAT PRZEWODNI

1. Tematem przewodnim Wydarzenia są wyzwania związane z transformacją klimatyczną oraz jej wpływem na społeczeństwo.

2. Celem Wydarzenia jest opracowanie koncepcji innowacyjnego rozwiązania (np. produktu, usługi lub modelu działania), zwanego dalej „Rozwiązaniem”, które odpowiada na wybrane problemy związane ze zmianami klimatycznymi.
3. Rozwiązanie powinno w szczególności:
 - a) odnosić się do tematyki wskazanej powyżej,
 - b) uwzględniać potrzeby użytkowników_ użytkowniczek lub społeczności,
 - c) mieć potencjał do wdrożenia lub dalszego rozwoju,
 - d) wykazywać się innowacyjnością lub kreatywnym podejściem do problemu,
 - e) uwzględniać realność wykonania (technologiczną, organizacyjną lub ekonomiczną),
 - f) wskazywać potencjalny wpływ na środowisko lub społeczeństwo.
4. Do oceny nie jest wymagane w pełni funkcjonalne rozwiązanie. Wystarczające jest przedstawienie koncepcji wraz z prototypem (fizycznym lub cyfrowym), który obrazuje działanie i założenia projektu.

§3

WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Udział w Wydarzeniu jest dobrowolny i bezpłatny.
2. Uczestnikami_ uczestniczkami Wydarzenia mogą być wyłącznie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych. Wydarzenie przeznaczone jest dla osób pełnoletnich.
3. Warunkiem przystąpienia do Wydarzenia jest dokonanie rejestracji za pośrednictwem Formularza Zgłoszeniowego.
4. Przy rejestracji Uczestnik_ Uczestniczka podaje następujące dane: imię, nazwisko, adres e-mail, numer telefonu oraz inne dane niezbędne do realizacji Wydarzenia.
5. Uczestnicy_ uczestniczki, którzy_e potrzebują szczególnych udogodnień w zakresie dostępności (np. architektonicznej, sensorycznej lub cyfrowej), proszeni_ proszone są o zgłoszenie takiej potrzeby w Formularzu Zgłoszeniowym.
6. Rejestracja na Wydarzenie jest otwarta od dnia 13.04.2026 r. do dnia 27.04.2026 r. do godz. 23:59. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu rejestracji bez podania przyczyny.
7. Informacja o zakwalifikowaniu się do udziału w Wydarzeniu zostanie przekazana Uczestnikom_ Uczetniczkom drogą mailową nie później niż do dnia 30.04.2026 r. do godz. 23:59.
8. Liczba miejsc w Wydarzeniu jest ograniczona, a o zakwalifikowaniu decyduje Organizator.
9. Organizator ocenia zgłoszenia na podstawie ich kompleksowości, a także dobiera osoby do różnorodnych zespołów na podstawie ich specjalizacji.
10. Nie są wymagane żadne umiejętności wstępne ani wcześniejsze doświadczenie w zakresie projektowania, programowania czy korzystania z maszyn, wymagana jest jednak umiejętność posługiwania się komputerem w sposób biegły .
11. Uczestnik_ uczestniczka może być członkiem tylko jednego Zespołu.
12. Informacje organizacyjne oraz wytyczne dotyczące Wydarzenia będą przekazywane Uczestnikom_ uczestniczkom drogą mailową.
13. Rozwiązanie powinno zostać opracowane w trakcie trwania Wydarzenia. Dopuszcza się korzystanie z ogólnodostępnych narzędzi, wiedzy oraz materiałów, pod

warunkiem że końcowy efekt pracy Zespołu stanowi jego autorskie opracowanie i nie narusza praw autorskich osób trzecich.

14. Organizator nie pokrywa kosztów udziału w Wydarzeniu, w tym kosztów dojazdu i zakwaterowania. Uczestnicy_Uczestniczki pokrywają te koszty we własnym zakresie.
15. Uczestnicy_Uczestniczki zobowiązani_zobowiązane są do poszanowania praw i godności osobistej innych Uczestników_Uczestniczek, Organizatora oraz członków_członkiń Jury. Podczas Wydarzenia obowiązuje zakaz używania obraźliwych lub dyskryminujących wypowiedzi.
16. Uczestnicy_Uczestniczki są zobowiązani do niezwłocznego zgłaszania Organizatorowi wszelkich przypadków nieodpowiednich zachowań innych Uczestników_Uczestniczek.
17. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia z udziału w Wydarzeniu Uczestników_Uczestniczek lub Zespołów, których działania są sprzeczne z prawem, dobrymi obyczajami lub Regulaminem.
18. Uczestnicy_uczestniczki są zobowiązani do przestrzegania zasad bezpieczeństwa oraz stosowania się do poleceń Organizatora i Mentorów_Mentorek, w szczególności w zakresie korzystania z maszyn i urządzeń.
19. Uczestnicy ponoszą odpowiedzialność za szkody powstałe w wyniku niewłaściwego korzystania ze sprzętu lub naruszenia zasad bezpieczeństwa.

§4

PRZEBIEG WYDARZENIA

1. Wydarzenie odbywa się zgodnie z harmonogramem określonym przez Organizatora, który zostanie przekazany Uczestnikom_Uczestniczkom przed rozpoczęciem Wydarzenia.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany harmonogramu Wydarzenia. Wszelkie zmiany będą komunikowane Uczestnikom_Uczestniczkom drogą mailową lub w trakcie Wydarzenia.
3. Organizator zapewnia Uczestnikom_Uczestniczkom:
 - a) dostęp do wsparcia merytorycznego,
 - b) sprzęt komputerowy oraz oprogramowanie niezbędne do realizacji projektów. Organizator zapewnia dostęp wyłącznie do oprogramowania zainstalowanego na udostępnionym sprzęcie. Instalowanie dodatkowego oprogramowania przez Uczestników_Uczestniczek nie jest dozwolone. W przypadku korzystania z własnego sprzętu Uczestnik_Uczestniczka ponosi odpowiedzialność za legalność wykorzystywanego oprogramowania, w tym posiadanie odpowiednich licencji.
 - c) dostęp do wybranych przez Organizatora maszyn i urządzeń znajdujących się w pracowni po przeszkoleniu i z nadzorem mentorów_mentorek,
 - d) materiały niezbędne do wykonania projektów, których lista zostanie podana w dniu wydarzenia,
 - e) szkolenia z zakresu obsługi wybranych maszyn i urządzeń oraz/lub projektowania.
4. Korzystanie z maszyn i urządzeń jest dozwolone wyłącznie po uprzednim przeszkoleniu lub pod nadzorem Organizatora lub Mentora oraz zgodnie z obowiązującymi zasadami bezpieczeństwa.

5. Dostęp do sprzętu i maszyn może być ograniczony. O sposobie i kolejności korzystania decyduje Organizator.
6. Uczestnik_uczestniczka oświadcza, że nie ma przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w Wydarzeniu.
7. Na terenie Wydarzenia obowiązuje zakaz wnoszenia i spożywania alkoholu oraz środków odurzających i substancji psychotropowych. Naruszenie tego zakazu może skutkować usunięciem z Wydarzenia.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy osobiste Uczestników_Uczestniczek pozostawione na terenie Wydarzenia.
9. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody powstałe z winy Uczestnika_Uczestniczki lub osób trzecich oraz za zdarzenia wynikające z działania siły wyższej.
10. Na życzenie Uczestnika_Uczestniczki Organizator może wystawić zaświadczenie potwierdzające udział w Wydarzeniu.

§5

Prezentacja i ocena projektów

1. Zespoły biorące udział w Wydarzeniu prezentują przygotowane Rozwiązania przed Jury.
2. Prezentacja powinna obejmować w szczególności przedstawienie koncepcji projektu, problemu, na który odpowiada, proponowanego rozwiązania oraz – w miarę możliwości – prototypu (fizycznego lub cyfrowego).
3. Czas prezentacji każdego Zespołu wynosi maksymalnie 5 minut. Po jej zakończeniu Jury może zadać dodatkowe pytania.
4. Ocena Rozwiązań dokonywana jest przez Jury na podstawie następujących kryteriów:
 - a) zgodność z tematyką Wydarzenia,
 - b) innowacyjność i kreatywność rozwiązania,
 - c) potencjał wdrożeniowy,
 - d) wpływ społeczny lub środowiskowy,
 - e) jakość prezentacji i zrozumiałość koncepcji.
5. Na podstawie oceny Jury wyłania zwycięski Zespół. Jury może również przyznać dodatkowe wyróżnienia.
6. Nagrodą dla zwycięskiego zespołu jest dostęp do pracowni FabLab powered by Orange dla wszystkich członków i członkiń zwycięskiego Zespołu wraz z dostępem do maszyn oraz wsparcie mentorów_mentorek przez okres 1 miesiąca, w celu dalszego rozwoju projektu, na zasadach uzgodnionych z Organizatorem.
7. Jury może nie dokonać wyboru zwycięskiego Zespołu, jeśli żaden z projektów nie spełnia w wystarczającym stopniu kryteriów oceny.
8. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
9. Skład Jury ustala Organizator. W skład Jury mogą wchodzić przedstawiciele Organizatora oraz zaproszeni eksperci, w tym przedstawiciele Fundacji E.ON Polska.

§6 RODO

1. Administratorem Pani_Pana danych osobowych jest Stowarzyszenie Robisz to z siedzibą w Warszawie pod adresem ul. Targowa 56, 03-733 Warszawa
2. Dane osobowe są przetwarzane:
 - w celach związanych z udziałem Pana_Pani w procesie rekrutacji do Wydarzenia, udziałem w Wydarzeniu i realizacją tego Wydarzenia (art. 6 ust. 1 lit. b Rozporządzenia), które Stowarzyszenie Robisz to realizuje na podstawie umowy zawartej z Fundacją Eon Polska.
 - w celach archiwalnych (dowodowych) dla zabezpieczenia informacji na wypadek prawnej potrzeby wykazania faktów, co jest prawnie uzasadnionym interesem Organizatora (art. 6 ust. 1 lit. F Rozporządzenia),
 - w celu ewentualnego ustalenia, dochodzenia lub obrony przed roszczeniami, co jest prawnie uzasadnionym interesem Organizatora (art. 6 ust. 1 lit. f Rozporządzenia)
 - w celach statystycznych.
3. Nie przekazujemy danych osobowych poza teren Polski.
4. Dane osobowe, będą przechowywane przez okres realizacji działań realizowanych na podstawie umowy Organizatora z Fundacją E.ON Polska i maksymalnie do 5 lat po zakończeniu działań.
5. W związku z przetwarzaniem danych osobowych, przysługuje Panu_Pani:
 - a. prawo dostępu do tych danych osobowych oraz otrzymania ich kopii,
 - b. prawo do sprostowania tych danych,
 - c. prawo usunięcia danych, z zastrzeżeniem pkt. 4,
 - d. ograniczenia przetwarzania danych,
 - e. prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych,
 - f. prawo do przenoszenia danych,
 - g. prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
 - h. prawo cofnięcia zgody na przetwarzanie danych. Cofnięcie zgody nie będzie wpływać na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem
6. W sprawach danych osobowych i realizacji praw może Pan_Pani kontaktować się ze Stowarzyszeniem Robisz.to przez email: kontakt@robisz.to, lub pisemnie na adres siedziby Stowarzyszenia.

§7 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu z ważnych przyczyn, w szczególności organizacyjnych lub prawnych. Zmiany będą komunikowane Uczestnikom_Uczestniczkom.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania, przerwania lub zmiany terminu Wydarzenia.
3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają odpowiednie przepisy prawa polskiego.

4. Wydarzenie nie jest grą losową w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.
5. Uczestnicy udzielają Organizatorowi nieodpłatnej, niewyłącznej zgody na wykorzystanie informacji o Rozwiązaniach, w tym ich nazw, opisów, zdjęć oraz materiałów prezentacyjnych, w celach promocyjnych i informacyjnych związanych z Wydarzeniem.
6. Uczestnik, dokonując zgłoszenia udziału w Wydarzeniu, akceptuje niniejszy Regulamin i zobowiązuje się do jego przestrzegania.
7. W przypadku gdy którekolwiek z postanowień Regulaminu okaże się nieważne lub nieskuteczne, nie wpływa to na ważność pozostałych postanowień.
8. Wszelkie naruszenia Regulaminu, w szczególności podanie nieprawdziwych danych lub naruszenie przepisów prawa, mogą skutkować wykluczeniem Uczestnika_Uczestniczki z udziału w Wydarzeniu.
9. Rozwiązania opracowane w ramach Wydarzenia mają charakter open source.
10. Uczestnicy zobowiązują się do udostępnienia opracowanych Rozwiązań, w tym w szczególności modeli 3D, dokumentacji, materiałów projektowych oraz – w przypadku wystąpienia – kodu źródłowego, na zasadach open source.
11. Rozwiązania będą udostępniane:
 - a) w przypadku oprogramowania – na licencji MIT lub równoważnej,
 - b) w przypadku modeli 3D, dokumentacji i materiałów projektowych – na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach 4.0 (CC BY-SA 4.0) lub równoważnej.
12. Udostępnienie Rozwiązań nastąpi za pośrednictwem platform wskazanych przez Organizatora, w szczególności strony internetowej Organizatora oraz repozytoriów internetowych (np. GitHub).
13. Każde wykorzystanie Rozwiązania przez osoby trzecie powinno zawierać informację o autorach oraz odniesienie do Wydarzenia.
14. Uczestnicy_Uczestniczki oświadczają, że posiadają prawa do wszystkich elementów wchodzących w skład Rozwiązania lub korzystają z nich zgodnie z obowiązującymi licencjami open source.
15. Uczestnicy_Uczestniczki ponoszą pełną odpowiedzialność za treści oraz elementy wykorzystane w opracowanych Rozwiązaniach, w tym za ewentualne naruszenia praw osób trzecich, w szczególności praw autorskich. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za naruszenia wynikające z działań Uczestników_Uczestniczek.
16. Rozwiązania mogą być wykorzystywane, rozwijane i publikowane przez Organizatora oraz osoby trzecie zgodnie z zasadami licencji open source, na których zostały udostępnione, z zachowaniem informacji o autorach.