

Załącznik nr 1. Regulamin Konkursu pn. „Norwegian Circular school challenge – zamykamy obieg (w naszej szkole!)” do Porozumienia z dnia ... października 2023 r. w sprawie współpracy przy realizacji wydarzenia edukacyjnego – konkursu w formule hackathonu pn. „Norwegian Circular School Challenge – zamykamy obieg w naszej szkole!”, organizowanego w ramach projektu „Rozbudowa myjni autobusów zgodnie z założeniami gospodarki o obiegu zamkniętym”

REGULAMIN KONKURSU „NORWEGIAN CIRCULAR SCHOOL CHALLENGE – ZAMYKAMY OBIEG W NASZEJ SZKOLE!”

§ 1. INFORMACJE OGÓLNE

1. Regulamin określa warunki, tryb zgłoszenia i zasady, zgodnie z którymi realizowany będzie Konkurs w formule hackathonu pod nazwą „Norwegian Circular school challenge – zamykamy obieg w naszej szkole!”, zwany dalej „Konkursem” lub „Hackathonem”).
2. Konkurs jest realizowany w ramach projektu „Rozbudowa myjni autobusów zgodnie z założeniami gospodarki o obiegu zamkniętym” współfinansowanego z Mechanizmu Finansowego EOG 2014-2021 w ramach Programu „Środowisko, Energia, Zmiany Klimatu”.
3. Organizatorem konkursu jest: International Development Norway AS, z siedzibą w Trondheim, przy Kjøpmannsgata 5, 7013 Trondheim Norway, wpisaną do norweskiego rejestru przedsiębiorców Brønnøysundregistrene pod numerem 995498464 MVA, zwanym dalej ‘IDN’
4. Partnerem Strategicznym – Współorganizatorem Konkursu jest Gmina Miasto Rzeszów.
5. Partnerem Wspierającym Konkursu jest Miejskie Przedsiębiorstwo Komunikacyjne – Rzeszów Sp. z o.o. z siedzibą w Rzeszowie przy ul. Lubelskiej 54, 35-233 Rzeszów, zwany dalej „MPK”.
6. International Development Norway, Gmina Miasto Rzeszów Miejskie Przedsiębiorstwo Komunikacyjne – Rzeszów Sp. z o.o. łącznie nazywani są Partnerami Konkursu.
7. Konkurs odbędzie się w dniach 13-14 listopada 2023 roku.
8. Konkurs skierowany jest do szkół podstawowych, dla których organem prowadzącym jest Gmina Miasto Rzeszów.

9. Celem Konkursu jest zwiększenie wiedzy i świadomości uczniów szkół podstawowych z klas 6-8 w zakresie zmian klimatu, zapobieganiu i łagodzeniu ich skutków, zaprezentowanie wiedzy dotyczącej gospodarki obiegu zamkniętego w atrakcyjnej, angażującej formie, pobudzenie wyobraźni i kreatywności, a także budowanie poczucia sprawczości i partycypacyjnego podejścia.
10. Przedmiot Konkursu stanowi zespołowe zaprojektowanie rozwiązania wspierającego wprowadzenie zasad gospodarki obiegu zamkniętego w środowisku szkolnym. Projektowane rozwiązanie powinno dotyczyć zagadnień takich jak oszczędność zasobów, redukcja wytwarzania odpadów i zmniejszenie marnotrawstwa zasobów, w tym wody i zmniejszenia emisji CO₂.
11. Projektowane rozwiązania powinny uwzględniać aspekty ekologiczne, estetyczne i funkcjonalne, a także pokazywać, jak rozwiązania cyrkularne mogą wpłynąć na poprawę jakości życia społeczności szkolnych oraz sąsiedzkich.

§ 2. ZASADY UDZIAŁU

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Organizator nie zwraca żadnych kosztów uczestnikom Konkursu wynikających z udziału w wydarzeniu.
3. Uczestnikami Hackathonu są szkoły podstawowe, dla których organem prowadzącym jest Gmina Miasto Rzeszów, reprezentowane przez Zespoły Szkolne.
4. Zespół Szkolny składa się z minimalnie 4, a maksymalnie 6 uczniów z klas 6-8.
5. Zgłaszając się do Konkursu szkoły akceptują niniejszy Regulamin.
6. Udział w Konkursie wymaga uzyskania przez szkołę odpowiednich zgód i oświadczeń opiekunów prawnych uczestników Zespołu Szkolnego, w szczególności:
 - 1) zgody na udział w Konkursie wraz z oświadczeniem o braku przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w Hackathonie zgodnie z Załącznikiem nr 1 do Regulaminu;
 - 2) zgody na wykorzystanie wizerunków uczestników przez Organizatora i Partnerów Konkursu w celu promocji wydarzenia oraz jego efektów zgodnie z Załącznikiem nr 2 do Regulaminu.
7. Szkoła, zgodnie ze swoimi regulacjami wewnętrznymi lub odrębnymi przepisami, deleguje jednego Opiekuna Zespołu Szkolnego, który odpowiedzialny jest za opiekę nad członkami Zespołu Szkolnego w trakcie trwania Hackathonu, realizowanego w przestrzeni Centrum Innowacji Miejskich - Urban Lab. Opiekun Zespołu nie uczestniczy w pracach konkursowych Zespołu.
8. Projekty rozwiązań wykonane i przedstawione do prezentacji nie mogą naruszać praw osób trzecich. Projekty nie mogą być wykonywane sprzecznie z prawem.

§ 3. ZGŁOSZENIA

1. Zgłoszenia Zespołu Szkolnego, wskazujące również nazwę szkoły oraz dane kontaktowe Opiekuna Zespołu Szkolnego, dokonuje szkoła poprzez wypełnienie formularza rejestracyjnego, obejmującego także dostępnego na stronie <https://urbanlab.erzeszow.pl/> i przesłanie go na adres mailowy: urbanlab@erzeszow.pl
2. Zespół Szkolny reprezentujący szkołę w Konkursie jest wyłaniany przez szkołę zgodnie ze jej wewnętrznymi zasadami.
3. Szkoła zobowiązana jest do pozyskania odpowiednich zgód, o których mowa w II ust. 6 opiekunów prawnych uczestników zgłaszanego Zespołu Szkolnego.
4. Zgłoszenie i udział w Konkursie są bezpłatne.
5. Maksymalna liczba Zespołów Szkolnych w Konkursie to 10. Organizator zastrzega sobie prawo do stworzenia listy rezerwowej.
6. O zakwalifikowaniu do udziału w Konkursie decyduje Organizator Konkursu.
7. Organizator za pośrednictwem Partnera Strategicznego Gminy Miasta Rzeszów potwierdza drogą mailową przyjęcie zgłoszenia i zakwalifikowanie Zespołu Szkolnego do Konkursu po otrzymaniu na adres mailowy urbanlab@erzeszow.pl niezbędnych oświadczeń podpisanych przez opiekunów prawnych uczestników Zespołów Szkolnych.
8. Termin zgłoszeń mija 10 listopada 2023 roku.
9. Informacja o zakwalifikowaniu się do udziału w Konkursie zostanie przekazana szkole oraz opiekunowi Zespołu Szkolnego nie później niż 10 listopada 2023 roku.

§ 4. HARMONOGRAM PROJEKTU

1. Zgłoszenia do udziału w Konkursie należy dokonać 10 listopada 2023 roku.
2. Hackathon odbędzie się w dniach 13-14 listopada 2023 roku (dokładne godziny hackathonu zostaną podane drogą mailową - przewidywany godziny hackathonu w terminach 13 i 14 listopada br. to godz. 8:30 - 15:30).
3. Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi 14 listopada 2023 roku.

§ 5. PRZEBIEG KONKURSU I WYMAGANIA DOTYCZĄCE PRAC

1. Przygotowane przez Zespoły Szkolne w trakcie Hackathonu prace i propozycje rozwiązań, muszą być wykonane w całości samodzielnie, z wykorzystaniem własnego sprzętu komputerowego, własnych narzędzi i innych pomocy.
2. Hackathon moderowany będzie przez dwóch Mentorów porozumiewających się w języku angielskim oraz jednego Mentora wspierającego porozumiewającego się w języku polskim.
3. Partner Strategiczny i Wspierający zapewni Uczestnikom:
 - 1) miejsce do pracy zespołowej z dostępem do Internetu oraz zasilania elektrycznego;
 - 2) jeden ciepły posiłek dziennie, przekąski i napoje w trakcie trwania Konkursu;

4. Organizator zapewni Uczestnikom konsultacje Mentorów w zakresie wsparcia merytorycznego.
5. Zaprojektowane podczas Hackathonu rozwiązania zostaną zaprezentowane przez Zespoły Szkolne w czasie finałowej prezentacji konkursowej. Prezentacja powinna zostać wykonana w programie Power Point i powinien zawierać nie więcej niż 15 slajdów oraz trwać nie więcej niż 7 minut.
6. Prezentacja rozwiązania może być przygotowana i prowadzona w języku polskim lub angielskim, zgodnie z wyborem Zespołu Szkolnego.
7. Wszystkie prace i zaproponowane rozwiązania muszą być oryginalne i nie mogą naruszać praw innych osób.
8. Zakazane jest przedstawianie do oceny prac powstałych w trakcie Hackathonu, które:
 - 1) mają charakter bezprawny, w szczególności takie, które wykorzystują prawa osób trzecich;
 - 2) są sprzeczne z dobrymi obyczajami.

§ 6. OCENA I NAGRODY

1. Prace, które powstaną w trakcie Hackathonu będą oceniane przez Jury składające się z przedstawicieli Organizatora oraz Partnerów Konkursu, zwanych w dalszej części Regulaminu „Jury”. Pracę Jury koordynuje Przewodniczący Jury.
2. Do zadań Jury należy w szczególności ocena prac i prezentacji przedstawiających rozwiązania według przyjętych w Regulaminie kryteriów.
3. Organizator zastrzega sobie prawo Jury do zasięgnięcia opinii Mentorów w celu oceny prac i wyłonienia zwycięskich Zespołów Szkolnych.
4. Prace, które powstaną w trakcie Hackathonu będą oceniane przez Jury, według następujących kryteriów:

KRYTERIA	PRYZNANA PUNKTACJA
<p>Kreatywność i innowacyjność</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Projekt powinien wykazać oryginalność myśli oraz kreatywność i nieszablonowe podejście do rozwiązywanego problemu.</i> <p>Liczba punktów przyznana przez jednego Jury wynosi: od 0 do 5.</p>	
<p>Społeczna użyteczność</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Projekt powinien wykazać użyteczność dla społeczności szkolnej i/lub sąsiedzkiej</i> 	

Liczba punktów przyznana przez jednego Jury wynosi: od 0 do 5.	
<p>Funkcjonalność</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Projektowane rozwiązanie powinien być funkcjonalne i dostępne dla osób z ograniczeniami.</i> <p>Liczba punktów przyznana przez jednego Jury wynosi: od 0 do 5.</p>	
<p>Zrozumienie tematu konkursu i zgodność z celami wyzwania</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Projekt powinien pokazać, że Zespół dobrze zrozumiał temat, cel wyzwania i potrafi go przedstawić.</i> <p>Liczba punktów przyznana przez jednego Członka Jury wynosi: od 0 do 5.</p>	
<p>Możliwość wdrożenia wybranego elementu w środowisku szkolnym</p> <p><i>Projekt powinien prezentować podejście do tematu zrównoważonego rozwoju, którego efektem będzie możliwość podjęcia próby wdrożenia wybranych elementów z koncepcji projektu.</i></p> <p>Liczba punktów przyznana przez jednego Członka Jury wynosi: od 0 do 5.</p>	
MAKSYMALNA LICZBA PUNKTÓW/PRYZNANA	

5. Jury oceni prace, które powstaną w trakcie Hackathonu na podstawie:
 - 1) bieżącej obserwacji pracy Zespołów Szkolnych podczas trwania Hackathonu;
 - 2) 7-minutowych prezentacji prac, które powstaną w trakcie Hackathonu, sporządzonych przez Zespoły Szkolne. Dla każdej prezentacji będzie dodatkowo przeznaczony czas 3 minut na pytania od Jury i odpowiedzi.
6. Prezentacje prac, które powstaną w trakcie Hackathonu, umieszczone zostaną na stronie internetowej <https://urbanlab.erzeszow.pl/> oraz stronie internetowej Organizatora.
7. Każdy członek Jury będzie oceniał prace, które powstaną w trakcie Hackathonu indywidualnie, w skali od 1 do 5 (gdzie 1 oznacza ocenę najniższą, 5 – ocenę najwyższą). Ocena końcowa jest sumą ocen przyznanych przez wszystkich członków Jury, w ramach kryteriów wskazanych w ust. 4.
8. W przypadku, gdy dwa lub więcej Zespołów Szkolnych otrzyma taką samą liczbę

punktów, Przewodniczący Jury zarządza dodatkowe głosowanie, które będzie miało na celu wybór zwycięzcy.

9. Szkołom reprezentowanym przez Zespoły Szkolne, które uzyskają łącznie największą liczbę punktów podczas oceny Jury zostaną przyznane nagrody pieniężne w wysokości:
 - 1) za zajęcie I miejsca - 5 000,00 zł brutto
 - 2) za zajęcie II miejsca - 3 000,00 zł brutto
 - 3) za zajęcie III miejsce - 2 000,00 zł brutto
10. Nagrody są przeznaczone na wdrożenie opracowanego podczas Konkursu rozwiązania lub jego elementów wprowadzającego zasady gospodarki obiegu zamkniętego w środowisku szkolnym.
11. Nagrody zostaną przekazane Szkołom przez Partnera Strategicznego i fundatora nagród - Gminę Miasto Rzeszów, zaś uczniowie będący członkami zwycięskich Zespołów Szkolnych, otrzymają oficjalne podziękowania, dyplomy i upominki.
12. Jury może przyznać według własnego uznania dodatkowe wyróżnienia poza nagrodą główną za zajęcie I, II i III miejsca.
13. Organizator zastrzega sobie możliwość nieprzyznania nagród, o których mowa w niniejszym punkcie Regulaminu.
14. Decyzje Jury są ostateczne i niepodważalne. Organizator nie przewiduje możliwości odwołania od oceny Jury. W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego projektu, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie.

§ 6. PRAWA AUTORSKIE

1. Uczestnicy/Zespoły Szkolne gwarantują, że opracowane podczas projektu prace będą ich autorstwa czy też współautorstwa i nie będą naruszać jakichkolwiek praw osób trzecich.
2. Uczestnicy projektu udzielają Organizatorowi i Partnerom Konkursu zgody na wykorzystanie wszelkich nagrań ukazujących prace i rozwiązania, które zostały stworzone w trakcie trwania Konkursu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych wydarzenia.
3. Organizator zastrzega sobie możliwość przekazania publicznie wszelkich informacji o pracach i rozwiązaniach oraz przebiegu wydarzenia w celach promocyjnych.
4. Uczestnicy/Zespoły Szkolne są odpowiedzialni względem Organizatora za wszelkie wady prawne współtworzonego przez siebie rozwiązania, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające naruszenia praw autorskich i innych praw osób trzecich.

§ 7. WIZERUNEK UCZESTNIKÓW

Organizatorowi i Partnerom Konkursu przysługuje nieograniczone w czasie i przestrzeni terytorialnej prawo do wykorzystywania nagrań, fotografii oraz materiałów audiowizualnych zrealizowany w związku z organizacją niniejszego Konkursu, w tym zawierających wizerunki uczestników Zespołów Szkolnych, w celu promocji własnej lub związanym ze statutową działalnością Organizatora i Partnerów Konkursu, w szczególności poprzez publikację ww. na własnych stronach internetowych, w mediach społecznościowych oraz własnych kanałach informacyjnych zdjęć (PrtSc) i innych materiałów wykonanych w trakcie Konkursu .

§ 8. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu realizacji Konkursu.
2. W przypadku odwołania lub przesunięcia terminu Konkursu Organizator i Partnerzy nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za szkody, jakie poniosły z tego tytułu podmioty, które zgłosiły swój udział w Konkursie.
3. Uczestnik oświadcza, że bierze na siebie wszelką odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, które mogą powstać w związku z udziałem w Hackathonie.
4. Uczestnik oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w Hackathonie. Odpowiedzialność Organizatora z tego tytułu jest wyłączona.
5. Organizator nie jest odpowiedzialny za zapewnienie bezpieczeństwa urządzeń stanowiących własność szkół lub członków Zespołów Szkolnych. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za swoją własność. Organizator ani Partnerzy Konkursu nie ponoszą odpowiedzialności za ewentualne straty, które mogą wyniknąć w trakcie trwania projektu, powstałe nie z winy Organizatora.
6. Członkowie Zespołów Szkolnych i ich opiekunowie są zobowiązani przestrzegać zasad korzystania z infrastruktury Centrum Innowacji Miejskich – Urban Lab.
7. Informacje o zasadach przetwarzania przez Organizatora Konkursu danych osobowych dostępne są na stronie <https://www.mpk.rzeszow.pl/regulaminy/ochrona-danych-osobowych/>

Załącznik nr 1. do Regulaminu Konkursu „Norwegian Circular school challenge – zamykamy obieg w naszej szkole!”
Oświadczenie o wyrażeniu zgody na wykorzystywanie wizerunku, klauzula informacyjna dotycząca danych osobowych

Miejscowość....., dn.....

OŚWIADCZENIE O WYRAŻENIU ZGODY NA WYKORZYSTYWANIE WIZERUNKU

Ja niżej podpisany/a:

na podstawie art. 81 ust. 1 z dnia 4 lutego 1994r (Dz. U. z 2019 r., nr. 90, poz. 1231 z późn. zm.) o prawie autorskim i prawach pokrewnych oświadczam, że wyrażam zgodę na nieodpłatne, wielokrotne rozpowszechnianie wizerunku mojego dziecka

(imię i nazwisko dziecka)

poprzez publikację zdjęć oraz materiału wideo przez Organizatora Konkursu: **International Development Norway AS, Partnera Strategicznego – Współorganizatora Konkursu Gminą Miasto Rzeszów i oraz Partnera Wspierającego Konkurs MPK Rzeszów sp. z o.o.** na potrzeby realizacji i promocji konkursu, realizowanego w formule hackathonu **pn. „Norwegian Circular school challenge - zamykamy obieg (w naszej szkole)!”** na stronach www, w powstałych publikacjach oraz za pośrednictwem wszelkich pozostałych mediów/kanałów dystrybucji informacji tylko i wyłącznie w kontekście realizacji hackathonu oraz Projektu pn. „Rozbudowa myjni autobusów zgodnie z założeniami gospodarki o obiegu zamkniętym” Jednocześnie oświadczam, że zdjęcia i materiały wideo te nie naruszają moich ani dziecka dóbr osobistych. Niniejsza zgoda: nie jest ograniczona czasowa ani terytorialne, Dotyczy wszelkich zdjęć oraz materiałów wideo z udziałem mojego dziecka/podczas działań związanych z realizacją projektu pn. **„Norwegian Circular school challenge - zamykamy obieg (w naszej szkole)!”** może być użyty do różnego rodzaju form elektronicznego przetwarzania obrazu, kadrowania i kompozycji, bez obowiązku akceptacji produktu końcowego, lecz nie w formach obraźliwych lub ogólnie uznanych za nieetyczne. Zrzekam się niniejszym wszelkich roszczeń w tym również o wynagrodzenie (istniejących i przyszłych) względem **Organizatora, Współorganizatora oraz Partnera Wspierającego** z tytułu wykorzystania wizerunku mojego dziecka na potrzeby jak w oświadczeniu.

KLAUZULA INFORMACYJNA

Zgodnie z art. 13 ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 (Dz. Urz. UE L 2016, Nr 119, dalej RODO), przyjmuję do wiadomości, że:

1. Administratorem danych osobowych jest Gmina Miasto Rzeszów, 35-064 Rzeszów, ul. Rynek 1.
2. Kontakt z Inspektorem Ochrony Danych: e-mail: iod@erzeszow.pl, lub pisemnie na adres administratora.
3. Dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie na potrzeby realizacji Konkursu o formule Hackathonu pn. „Norwegian Circular school challenge - zamykamy obieg (w naszej szkole)!” jako zadania edukacyjnego w projekcie „Rozbudowa myjni autobusów zgodnie z założeniami gospodarki o obiegu zamkniętym”, realizowanym przez MPK Rzeszów i International Development Norway AS.
4. Podstawą prawną Administratora do przetwarzania danych osobowych jest art. 6 ust. 1 lit. c i e RODO w związku z ustawą z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, w związku z ustawą o pracownikach samorządowych oraz w związku z §2 Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej i Sportu z dnia 29 stycznia 2002 r. w sprawie organizacji oraz sposobu przeprowadzania konkursów, turniejów i olimpiad.
5. Przysługuje mi prawo do dostępu oraz sprostowania swoich danych osobowych.
6. Przysługuje mi prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, w sytuacji uznania, że dane przetwarzane są niezgodnie z przepisami prawa.
7. Dane osobowe będą przetwarzane przez okres trwania projektu oraz po jego zakończeniu w celu ogłoszenia wyników Konkursu, wydania nagród i zrealizowania obowiązków podatkowych
8. Odbiorcami danych osobowych będą: MPK Rzeszów, International Development Norway AS oraz osoby zainteresowane relacją z konkursu.
9. Podane dane osobowe nie będą podlegały zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji oraz profilowaniu.
10. Podanie danych jest dobrowolne, jednakże w przypadku odmowy ich podania nie może wziąć udziału moje dziecko w projekcie pn. „Norwegian Circular school challenge - zamykamy obieg (w naszej szkole)!”

.....
IMIĘ I NAZWISKO OPIEKUNA DZIECKA

.....
CZYTELNY PODPIS OPIEKUNA DZIECKA

Załącznik nr 2 do Regulaminu Konkursu „Norwegian Circular school challenge – zamykamy obieg w naszej szkole!”
Oświadczenie o wyrażeniu zgody na udział w Hackathonie

Miejscowość....., dn.....

OŚWIADCZENIE O WYRAŻENIU ZGODY NA UDZIAŁ W KONKURSIE

Ja niżej podpisany/a:

Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka

.....
(imię i nazwisko dziecka)

w Konkursie realizowanym w formule hackathonu realizowanym przez Organizatora Konkursu: **International Developement Norway AS** oraz **Gminę Miasto Rzeszów i MPK Rzeszów sp. z o.o., pn. „Norwegian Circular school challenge - zamykamy obieg w naszej szkole)!”**

Jednocześnie oświadczam, że zapoznałem się z Regulaminem ww. Konkursu i akceptuję jego postanowienia.

Oświadczam, również, że brak jest przeciwwskazań zdrowotnych do udziału mojego dziecka w ww. Konkursie.

.....

IMIĘ I NAZWISKO OPIEKUNA DZIECKA

.....

CZYTELNY PODPIS OPIEKUNA DZIECKA