

REGULAMIN KONKURSU PROGRAMISTYCZNO - FILMOWEGO

Film Spring Open Hackathon dla Wawelu

§ 1. Wstęp

1. Organizatorem konkursu **programistyczno-filmowego** pod nazwą „**Film Spring Open Hackathon dla Wawelu**” (zwany dalej „Hackathonem” lub „Konkuresem”) jest Fundacja Film Spring Open z siedzibą w Warszawie, przy ulicy Wazów 12, wpisaną do rejestru stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz samodzielnych publicznych zakładów opieki zdrowotnej oraz do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie pod nr 0000431595, posiadającą NIP: 118 20 87 348 (zwany dalej „Organizatorem”).
2. Partnerami – Współorganizatorami Hackathonu w 2022 roku są FilMOTEKA Narodowa – Instytut Audiowizualnego (FINA), Zamek Królewski na Wawelu oraz firma Lenovo Polska.
3. Wydarzenie organizowane jest przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego w ramach programu Innowacyjna Małopolska.
4. Niniejszy Regulamin reguluje zasady i warunki uczestnictwa w Hackathonie, prawa i obowiązki Organizatora, Partnerów oraz Uczestników. Warunki uczestnictwa w Hackathonie określa wyłącznie niniejszy Regulamin, a wszelkie materiały promocyjno-reklamowe związane z Hackathonem mają jedynie charakter informacyjny.
5. Hackathon ma na celu:
 - a. integrację filmowców, programistów i twórców gier,
 - b. wsparcie od strony merytorycznej i technicznej interaktywne młodych twórców;
 - c. promowanie i stymulowanie rozwoju branży audiowizualnej w oparciu o nowe trendy, formaty i nowe talenty;
 - d. umożliwienie utalentowanym twórczyniom i twórcom eksperymentowania i eksplorowania nowych rozwiązań za pomocą profesjonalnego sprzętu AV oraz udostępnienie im zbiorów i przestrzeni Zamku Królewskiego na Wawelu.
6. Hackathon organizowany jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.

7. Organizator oświadcza, że Hackathon nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, grą, której wynik zależy od przypadku, ani żadną inną formą przewidzianą w ustawie o grach i zakładach wzajemnych.

§ 2. Przedmiot i termin Hackathon

1. Konkurs programistyczno-filmowy Hackathon odbędzie się podczas Plenerów Film Spring Open 2022 w Krakowie w terminie 14-16.10.2022
2. W ramach konkursu Hackathon Uczestnicy (indywidualnie lub w zespołach) pod okiem wybitnych specjalistów będą tworzyć zarys filmów, aplikacji, gier czy innych multimedialnych projektów AV umożliwiających odbiór dzieł sztuki na nowej, interaktywnej płaszczyźnie.
3. Prace opisane w punkcie §2 ust. 2 zaprezentowane zostaną przed Jury na zakończenie Hackathonu dnia 16.10.2022 o godz. 19:00.
5. Hackathon rozpocznie się dnia 14.10.2022 o godzinie 10:00 i trwać będzie do 16 października 2022 roku do godziny 19:00.

§ 3. Zasady ogólne

1. W konkursie mogą brać udział zespoły (pod przewodnictwem Lidera) i indywidualni twórcy.
2. Uczestnictwo w Hackathonie ma charakter dobrowolny i nieodpłatny.
3. W Hackathonie mogą wziąć udział: informatycy, graficy komputerowi, specjaliści VR i AR, producenci, dźwiękowcy, ale także aktorzy, reżyserzy, twórcy cinematików, projektanci gier, specjaliści od motion capture, wirtualnego studia, efektów wizualnych i twórcy animacji, a także inni twórcy audiowizualni, którzy swoim talentem i pracą będą chcieli wspomóc zespoły pracujące podczas Hackathonu.
4. Uczestnikami Hackathonu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne, posiadające pełną zdolność do czynności prawnych oraz zamieszkałe na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej i poza jej granicami, spełniające warunki określone w Regulaminie. Osoby niepełnoletnie, które ukończyły 13 rok życia, mogą brać udział w Konkursie tylko za zgodą swoich rodziców lub opiekunów prawnych.
5. Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania określonych w Regulaminie zasad oraz spełniania wszystkich warunków, które uprawniają go do udziału w Hackathonie.

6. Aby wziąć udział w Hackathonie należy poprawnie wypełnić formularz zgłoszenia zamieszczony na stronie internetowej Konkursu <https://filmspringopen.eu/edukacja/hackathon-dla-wawelu/> poprzez podanie informacji takich jak: nazwa Zespołu konkursowego, imię i nazwisko lidera Zespołu, adres e-mail,

7. W Hackathonie nie mogą uczestniczyć pracownicy Organizatorów, Partnera, członkowie ich organów zarządzających, podmioty i ich pracownicy współpracujący z nimi przy organizowaniu Hackathonu, jak również członkowie najbliższych rodzin wymienionych osób, to jest małżonkowie, krewni i powinowaci w linii prostej (np. rodzice, dzieci, dziadkowie, wnuki), ich przysposobieni lub przysposabiający, a także rodzeństwo.

8. Praca konkursowa nie może zawierać treści obraźliwych, wulgarnych, sprzecznych z prawem, wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej, etnicznej, czy też propagujących przemoc, jak również treści uznawanych powszechnie za niemoralne, obraźliwe a także treści nieprawdziwych lub mogących wprowadzić w błąd. Prace Konkursowe zawierające takie treści podlegają będą dyskwalifikacji.

9. Osoba reprezentująca zespół biorący udział w Hackathonie zwana Liderem lub osoba indywidualna prezentując pracę na jego zakończenie, oświadcza, iż przysługują jej wyłączne i nieograniczone prawa autorskie do Pracy Konkursowej, które są przejawem jego własnej indywidualnej twórczości o oryginalnym charakterze i są wolne od wad fizycznych i prawnych oraz roszczeń podmiotów trzecich. W przypadku, gdyby oświadczenia, o których mowa powyżej, okazały się niezgodne ze stanem faktycznym i/lub prawnym Uczestnik, który nadesłał zgłoszenie, w przypadku ewentualnych roszczeń osób trzecich, ponosi wyłączną i całkowitą odpowiedzialność oraz oświadcza, że ureguluje wszystkie związane z tym faktem poniesione przez Organizatora szkody. Ponadto w sytuacji, o której mowa powyżej, osoba ta podlega dyskwalifikacji z Hackathonu i zobowiązana jest do niezwłocznego zwrotu przyznanej przez Organizatora nagrody.

10. Praca Konkursowa może zostać opublikowana na stronie internetowej dostępnej w domenie www.filmspringopen.eu oraz na stronach profilu Organizatora utrzymywanego w serwisie Facebook, Instagram, Twitter, Youtube, TikTok.

§ 4. Sposób wyłonienia laureatów

1. Celem zapewnienia prawidłowej organizacji i przebiegu Hackathonu, a w szczególności w celu wyłonienia nagrodzonych laureatów, Organizator wraz z Partnerami powołał Jury, w którego składzie zasiadają:

- Marta Graczyńska - Pełnomocnik Dyrektora ds. Działalności Edukacyjnej, Zamek Królewski na Wawelu,

- Sławomir Idziak - Prezes Fundacji Film Spring Open,

Magdalena Piejko - Zastępca Dyrektora FilMOTEKI Narodowej – Instytutu Audiowizualnego (FINA) ds. Upowszechniania i Edukacji,

Konrad Ziaja – ekspert Film Spring Open ds. produkcji i postprodukcji VR.

2. Uczestnicy Hackathonu zgłaszają swoje Prace Konkursowe w terminie wskazanym w § 2 ust. 3 Regulaminu. Prace Konkursowe zgłoszone po upływie ww. terminu nie będą podlegać ocenie Jury.

3. Po zakończeniu Hackathonu, nie później niż do dnia 16 października 2022 r., Jury, spośród Uczestników Konkursu, którzy dokonali prawidłowego zgłoszenia Prac Konkursowych spełniających warunki wymienione w § 2 i § 3 Regulaminu, wybierze maksymalnie 2 Laureatów, którzy w ocenie Jury w sposób najciekawszy wykonali Pracę Konkursową (dalej łącznie „Laureaci”, z osobna „Laureat”).

4. Ogłoszenie wyników Konkursu i wybranych przez Jury Laureatów nastąpi na stronie internetowej: www.filmspringopen.eu oraz na następujących profilach mediów społecznościowych Organizatora www.facebook.com/filmspringopen, <https://www.instagram.com/filmspringopen/>

5. Decyzje Jury w zakresie wyboru Laureata/ów są ostateczne. Przy wyborze Laureata/ów Jury kierować się będzie swoim własnym uznaniem, biorąc pod uwagę w szczególności cechy Pracy Konkursowej takiej jak: innowacyjność, adekwatność do założeń zadania konkursowego, oryginalność, kreatywność, Pracy Konkursowej.

§ 5. Nagrody

1. Fundatorem nagród w Konkursie są Organizator i wymienieni we wstępie niniejszego regulaminu Partnerzy.

2. Wyłonieni przez Jury Laureat lub Laureaci otrzymają następujące nagrody:

a. laureat pierwszego miejsca otrzyma kartę graficzną Gigabyte GeForce RTX 3080 oraz nagrodę pieniężną w kwocie równej 11,11% wartości karty graficznej w zaokrągleniu do pełnych złotych z przeznaczeniem na pokrycie 10% ryczałtowego podatku dochodowego od osób fizycznych od nagrody rzeczowej, ufundowane przez FilMOTEKĘ Narodową – Instytut Audiowizualny. Nagroda zostanie przekazana w ciągu 14 dni od otrzymania przez FINA oświadczenia podatkowego zwycięzcy konkursu.

b. laureat drugiego miejsca otrzyma tablet Lenovo Tab P12 Pro ufundowany przez firmę Lenovo Polska

c. Najlepszy projekt wybrany przez Dyрекcję Zamku będzie miał szansę komercyjnej realizacji. Jego autorzy otrzymają zaś voucher na nocleg na Wawelu.

3. Laureatowi/om nie przysługuje prawo zamiany nagrody, o której mowa w ust. 2 powyżej na inną rzecz, świadczenie lub ekwiwalent pieniężny. Nie może on też przenieść prawa do otrzymania nagrody na osoby trzecie.

4. Nagrodę w imieniu zespołu odbierze jej Lider.

5. Zespołowi przysługuje jedna wspólna nagroda.

6. W celu realizacji przez Organizatora określonego w ust. 2 powyżej zobowiązania, Laureat prześle Organizatorowi, w terminie do 14 dni od dnia powiadomienia go o przyznaniu nagrody, dane niezbędne do sporządzenia deklaracji podatkowej (imię, nazwisko, adres zameldowania, numer i seria dowodu osobistego, nr PESEL) oraz oświadczenie o wyrażeniu zgody na niewypłacenie nagrody pieniężnej, o której mowa w ust.2 lit. a na rzecz Laureata i przeznaczenie jej na zapłatę podatku należnego z tytułu wygranej w konkursie. Warunkiem odbioru nagrody jest przekazanie w/w oświadczenia Organizatorowi. Wzór oświadczenia stanowi załącznik nr. 1 do Regulaminu. Odbierając nagrodę Laureat lub Lider obowiązany jest podpisać protokół odbioru nagrody.

§ 6. Ochrona danych osobowych

1. Dane osobowe Uczestników Hackathonu będą przetwarzane w celu realizacji Konkursu w zakresie wskazanym w Regulaminie oraz na zasadach określonych w Regulaminie, są zgodne z aktualnie obowiązującymi przepisami prawa z zakresu ochrony danych osobowych, tj. z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady nr 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, czyli tzw. RODO (dalej „Rozporządzenie”) oraz z ustawą z dnia 10 maja 2018 roku o ochronie danych osobowych (dalej „Ustawa”).

2. Administratorem danych osobowych jest Organizator (dalej „Administrator”), który oświadcza, iż wszystkie dane osobowe Uczestników będą wykorzystywane zgodnie z Rozporządzeniem oraz Ustawą, w szczególności w celu:

- a) przeprowadzenia Konkursu podstawą prawną przetwarzania danych jest prawnie uzasadniony interes Administratora (art. 6 ust. 1 lit. f) Rozporządzenia);

b) realizacji obowiązków Administratora wynikających z przepisów prawa, w szczególności przepisów podatkowych oraz z zakresu rachunkowości (art. 6 ust. 1 lit. c) Rozporządzenia);

c) ustalenia lub dochodzenia ewentualnych roszczeń lub obrony przed takimi roszczeniami przez Administratora; podstawą prawną przetwarzania danych jest prawnie uzasadniony interes Administratora (art. 6 ust. 1 lit. f) Rozporządzenia).

3. Uczestnik Hackathonu ma prawo wglądu do swoich danych, możliwość żądania ich poprawiania, usunięcia oraz ograniczenia ich przetwarzania oraz prawo do wniesienia sprzeciwu wobec ich przetwarzania, poprzez przesłanie odpowiedniej informacji na biuro@filmspringopen.eu

4. Uczestnikowi Hackathonu przysługuje także prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego zajmującego się ochroną danych osobowych.

5. Uczestnikowi Hackathonu przysługuje prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych dla celów wskazanych w ust. 2 powyżej, z przyczyn związanych ze szczególną sytuacją uczestnika Konkursu. Dla celów dowodowych, Administrator prosi o wnoszenie sprzeciwu drogą pisemną na adres siedziby Administratora lub elektroniczną na adres biuro@filmspringopen.eu

6. Podanie danych osobowych przez Uczestnika Hackathonu oraz zgoda na ich przetwarzanie w zakresie wskazanym w niniejszym Regulaminie jest warunkiem koniecznym udziału w Konkursie.

7. Osoby niepełnoletnie mogą brać udział w Hackathonu wyłącznie za zgodą swoich przedstawicieli ustawowych lub opiekunów prawnych, pod rygorem dyskwalifikacji z Konkursu. Zgoda przedstawicieli ustawowych lub opiekunów prawnych osób niepełnoletnich uczestniczących w Hackathonu obejmuje również zgodę na przetwarzanie danych osobowych.

§ 7. Postępowanie reklamacyjne

1. Reklamacje dotyczące spraw związanych z Konkursem należy składać wraz z uzasadnieniem do Organizatora na adres: Fundacja Film Spring Open ul Wazów 12, 01-986 Warszawa lub pocztą elektroniczną na adres biuro@filmspringopen.eu z dopiskiem „Konkurs Film Spring Open Hackathon dla Wawelu” w terminie 30 dni od daty ogłoszenia wyników Konkursu.

2. Reklamacje rozpatrywać będzie Organizator w terminie 30 (trzydziestu) dni od dnia ich otrzymania. Odpowiedź w sprawie reklamacji zostanie przesłana na adres wskazany w piśmie zawierającym reklamację.

§ 8. Postanowienia końcowe

1. Podstawy organizacji Hackathonu oraz prawa i obowiązki Uczestników Konkursu określają Regulamin oraz obowiązujące przepisy prawa.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu, z zastrzeżeniem, że zmiany nie mogą wprowadzać zasad mniej korzystnych ani pogarszających warunki obecnych Uczestników, ani też wpływać na prawa nabyte w ramach Konkursu.
3. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość przedłużenia Hackathonu.
4. Niniejszy Regulamin podlega prawu polskiemu

Załącznik:

- 1) wzór oświadczenia do celów podatkowych.

....., dn.

OŚWIADCZENIE DLA CELÓW PODATKOWYCH
w związku ze zgłoszeniem oraz udziałem w
konkursie : Film Spring Open Hackathon dla Wawelu

Dane Nagrodzonego:

Nazwisko _____ Imię _____

Identyfikator podatkowy (NIP lub Pesel) _____

Imię matki _____ Imię ojca _____ (dotyczy obcokrajowców)

Data urodzenia _____ Adres mailowy _____

Miejsce zamieszkania: Ulica _____ Nr domu _____ Nr mieszkania _____

Kod pocztowy _____ Miejscowość _____

Państwo _____

Nazwa Urzędu Skarbowego: _____

Zgodnie z Ustawą z dnia 26.07.1991r.o Podatku dochodowym od osób fizycznych, na podstawie Art.21 ust.1 pkt.68 wolne od podatku są: wartość wygranych w konkursach i grach organizowanych i emitowanych (ogłaszanych) przez środki masowego przekazu (prasa, radio i telewizja) oraz konkursach z dziedziny nauki, kultury, sztuki, dziennikarstwa i sportu, a także nagród związanych ze sprzedażą premią towarów lub usług – jeżeli jednorazowa wartość tych wygranych lub nagród nie przekracza kwoty 2000 zł; zwolnienie od podatku nagród związanych ze sprzedażą premią towarów lub usług nie dotyczy nagród otrzymanych przez podatnika w związku z prowadzoną przez niego pozarolniczą działalnością gospodarczą, stanowiących przychód z tej działalności.

Natomiast nagrody, których jednorazowa wartość przekroczy kwotę 2000,00 zł. opodatkowane będą w całości - zryczałtowanym 10% podatkiem.

Do pobrania zryczałtowanego 10% podatku od wygranych nagród, nie objętych zwolnieniem, obowiązany jest **płatnik** – organizator konkursu.

Stosownie do zapisu art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy z dnia 26.07.1991r. o Podatku dochodowym od osób fizycznych, od dochodów (przychodów), uzyskanych w państwie członkowskim Unii Europejskiej lub innym państwie należącym do Europejskiego Obszaru Gospodarczego z tytułu wygranych w konkursach, grach i zakładach wzajemnych lub nagród związanych ze sprzedażą premią pobiera się zryczałtowany podatek dochodowy w wysokości 10% wygranej lub nagrody.

Stosownie do treści art. 41 ust. 7 ustawy z dnia 26.07.1991. ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych, jeżeli przedmiotem wygranych w grach liczbowych, loteriach pieniężnych, zakładach wzajemnych, loteriach fantowych oraz wygranych lub nagród w konkursach są rzeczy, podatnik jest zobowiązany płacić płatnikowi oraz podmiotowi upoważnionemu do prowadzenia gier i zakładów wzajemnych, kwotę należnego zryczałtowanego podatku przed wydaniem rzeczy.

Organizator/ Współorganizator przyzna Laureatowi Konkursu dodatkową nagrodę pieniężną w wysokości 11,11% wartości nagrody rzeczowej - karty graficznej Gigabyte GeForce RTX 3080, w zaokrągleniu do pełnych złotych. Ta część nagrody nie zostanie wydana Zwycięzcy, lecz pobrana przez Organizatora jako płatnika 10% ryczałtowego podatku dochodowego od osób fizycznych od przekazanych w Konkursie nagród (art. 30 ust. 1 pkt 2 Ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych) i przekazana do właściwego Urzędu Skarbowego. Zwycięzca oświadcza, że wyraża zgodę, aby kwota dodatkowej nagrody pieniężnej nie podlegała wypłacie na jego rzecz, lecz przeznaczona została na zapłatę podatku należnego z tytułu wygranej w Konkursie.

Jednocześnie zwycięzca oświadcza, że akceptuje postanowienia regulaminu konkursu programistyczno-filmowego Film Spring Open Hackathon dla Wawelu.

..... dn.

Podpis