# REGULAMIN UCZESTNICTWA W HACKATHONIE „NASA Space Apps Challenge Gliwice 2026”

Niniejszy regulamin poświęcony jest konkursowi lokalnemu o nazwie NASA Space Apps Challenge Gliwice 2026 i w kwestii uczestnictwa oraz oceny odnosi się wprost do przepisów związanych z uczestnictwem w NASA Space Apps Challenge, którego organizatorem jest NASA. Przepisy te są dostępne na `https://www.spaceappschallenge.org/resources/`. W celu rozwiania wszelkich wątpliwości Organizator informuje, że ogólnoświatowy NASA Space Apps Challenge jest odrębnym konkursem, w którym mogą wziąć udział wszyscy zarejestrowani na stronie `https://spaceappschallenge.org/` uczestnicy, natomiast NASA Space Apps Challenge Gliwice 2026 jest konkursem lokalnym z odrębnymi nagrodami, ale w kwestiach (1) uczestnictwa, (2) tematyki prac, (3) oceny projektów odnosi się wprost do regulacji ogólnoświatowego NASA Space Apps Challenge.

## Definicje:

- **„NASA Space Apps Challenge Gliwice 2026”** – wydarzenie w formule maratonu projektowego i kreatywnego wraz z Konkursem w formie stacjonarnej, którego tematyka i zadania opierają się na motywie przewodnim „The Next Frontier!” zwane dalej „Hackathonem” lub „Wydarzeniem”. W trakcie wydarzenia uczestnicy opracowują projekty, będące proponowanymi rozwiązaniami na postawione przed nimi zadania.
- **„NASA Space Apps Challenge”** – ogólnoświatowy hackathon w formie on-line, którego tematyka została określona na stronie: `https://www.spaceappschallenge.org/2026/challenges/`
- **NASA** – Narodowa Agencja Aeronautyki i Przestrzeni Kosmicznej – agencja rządu Stanów Zjednoczonych odpowiedzialna za narodowy program lotów kosmicznych, która organizuje ogólnoświatowy hackathon pod nazwą „NASA Space Apps Challenge”.
- **Regulacje NASA Space Apps Challenge** – zbiór zasad organizacji wydarzenia NASA Space Apps Challenge opublikowanych na stronie: `https://www.spaceappschallenge.org/resources/`
- **Organizator/Organizatorzy** – podmioty prawne odpowiedzialne za zorganizowanie i przeprowadzenie lokalnej edycji NASA Space Apps Challenge Gliwice 2026.
- **Regulamin** – niniejszy dokument, tj. regulamin uczestnictwa w Wydarzeniu.
- **Partner wydarzenia** – podmiot wspierający Wydarzenie.
- **Uczestnik Hackathonu** (dalej “Uczestnik”) – odpowiednio za definicją zawartą na `https://www.spaceappschallenge.org/legal/`, każdy może być uczestnikiem NASA Space Apps Challenge (wydarzenie ogólnoświatowe) oraz NASA Space Apps Challenge Gliwice 2026 (wydarzenie lokalne). Uczestnik zobowiązany jest posiadać przy sobie dokument ze zdjęciem potwierdzający tożsamość (np. dowód osobisty/legitymacja studencka/legitymacja szkolna, paszport itp.), w przypadku niepełnoletności musi okazać podpisaną zgodę opiekuna, dostępną na https://spacecoffee.net/pl/aktualnosci/hackathon-nasa-space-apps-challenge-zawital-do-gliwic/.
- **Zespół** – składający się z od 1 do 6 Uczestników Hackathonu, pracujących nad rozwiązaniem wybranego zadania, który został poprawnie zgłoszony wraz z określoną nazwą na stronie: `https://www.spaceappschallenge.org/` i przypisany do wydarzenia lokalnego w Gliwicach.
- **Projekt** – opracowany przez Zespół podczas trwania Wydarzenia, twórcze i autorskie rozwiązanie wybranego spośród przedstawionych zadań dostępnych pod adresem: `https://www.spaceappschallenge.org/2026/challenges/`.

- **Konkurs** – konkurs, którego celem jest wybór najlepszych Projektów zgłoszonych przez Zespoły biorące udział w Wydarzeniu. W Konkursie przewidziano Nagrody i Wyróżnienia ufundowane przez Organizatora i/lub Partnerów dla Zespołów. Szczegółowe reguły przyznawania nagród zostały określone w załączniku nr 1 do niniejszego regulaminu.
- **Jury** – organ konkursowy powołany przez Organizatorów Wydarzenia do celów rozstrzygnięcia Konkursu zgodnie z regułami określonymi w niniejszym regulaminie.
- **Nagroda** – nagrody finansowe i niefinansowe, przyznawane Zespołom przez Organizatora oraz/lub Partnera Wydarzenia na podstawie wyników obrad Jury.
- **Wyróżnienia** – gratyfikacje rzeczowe i finansowe przyznawane Zespołom przez Organizatora oraz/lub Partnerów Wydarzenia.

## §1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady udziału w NASA Space Apps Challenge Gliwice 2026 (Wydarzenie lokalne) i udział w Konkursie lokalnym. Organizator informuje, że niniejszy regulamin odnosi się wprost do regulacji NASA Space Apps Challenge, a poniższe zapisy służą opisaniu zasad określonych przez NASA, dotyczących m.in. przyznawania Nagród oraz udziału w tym Wydarzeniu.
2. Organizatorem Wydarzenia jest: Studenckie Koło Naukowe SpaceCoffee Politechniki Śląskiej z siedzibą w Gliwicach, ul. Akademicka 2A 44-100 Gliwice oraz Stowarzyszenie SpaceCoffee z siedzibą w Gliwicach, ul. Józefa Sowińskiego 102f/13 44-121 Gliwice.
3. Wydarzenie zostanie przeprowadzone w dniach 14-15 listopada 2026 roku i opierać się będzie na zasadach określonych przez NASA oraz opisanych w niniejszym regulaminie.
4. Wydarzenie realizowane jest w formie stacjonarnej w Centrum Kultury Studenckiej Mrowisko ul. Pszczyńska 85, Gliwice.
5. Wydarzenie dedykowane jest w szczególności: innowatorom, projektantom, uczniom szkół ponadpodstawowych, studentom oraz pasjonatom innowacji technologicznych, chcących rozwijać swoje umiejętności kreatywne oraz kooperacyjne w projektowaniu innowacji. Udział w wydarzeniu jest dobrowolny i bezpłatny dla każdego poprawnie zarejestrowanego Uczestnika.
6. Ideą Hackathonu oraz Konkursu jest rozwiązanie zagadnień wskazanych przez NASA pod linkiem `https://www.spaceappschallenge.org/2026/challenges/`.
7. Zgłoszone zgodnie z §4 ust. 4 lit. a Projekty, opracowane przez Zespoły biorą udział w Konkursie i podlegają ocenie Jury na zasadach określonych w niniejszym regulaminie.

## §2. Zasady i warunki rekrutacji oraz udziału w Hackathonie i Konkursie

1. Udział w Wydarzeniu jest darmowy oraz dobrowolny. Uczestnictwo możliwe jest po prawidłowym wypełnieniu formularza rejestracyjnego i zaakceptowaniu postanowień niniejszego Regulaminu. Organizator informuje, że istnieje możliwość uczestniczenia jedynie w NASA Space Apps Challenge na zasadach określonych w regulacjach przedstawionych przez NASA i nie ma obowiązku uczestniczenia w Wydarzeniu oraz Konkursie. Organizator w takim przypadku jest jedynie operatorem, zapewniającym miejsce i prawidłowy przebieg hackathonu, a Uczestnik lub Zespół nie bierze udziału w Konkursie i nie ma możliwości otrzymania Nagród i Wyróżnień.
2. Zespół może brać udział w Wydarzeniu i Konkursie wyłącznie po spełnieniu warunków określonych w ust. 1 przez wszystkich członków Zespołu.

3. Organizator zawiadamia, że Hackathon zakłada wykonywanie przez Uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu. Uczestnik powinien rozsądnie ocenić i w razie wątpliwości skonsultować z lekarzem, czy jego stan zdrowia pozwala na udział w Wydarzeniu.

4. Osoby niepełnoletnie zobowiązane są do posiadania pisemnej zgody rodziców lub opiekunów prawnych na udział w Wydarzeniu. Zgodę tę zobowiązane są przedłożyć Organizatorowi najpóźniej z chwilą dokonywania rejestracji stacjonarnej, o której mowa w ust. 5 poniżej, pod rygorem niedopuszczenia ich do udziału w Wydarzeniu. Zgoda jest opublikowana na stronie https://spacecoffee.net/pl/aktualnosci/hackathon-nasa-space-apps-challenge-zawital-do-gliwic/.

5. Rejestracja na Wydarzenie ma 2 etapy:

   a) Po poprawnym wypełnieniu formularza na stronie konkursu Uczestnik zostaje skierowany do:
      - założenia konta użytkownika na stronie: `https://www.spaceappschallenge.org/`, gdzie musi podać: Imię i nazwisko, Nazwę użytkownika, Adres e-mail,
      - rejestracji na 2026 NASA Space Apps Challenge,
      - zapisu na wydarzenie lokalne w Gliwicach: `https://www.spaceappschallenge.org/2026/local-events/`

   b) Stacjonarnie od godz. 09:00 w dniu 14.11.2026 roku. Uczestnik, po uprzednim wypełnieniu obowiązków z ust. 5 lit. a, musi podać:
      - imię i nazwisko,
      - miejsce zamieszkania,
      - numer telefonu,
      - adres e-mail,
      - szkoła/uczelnia jeśli aktualnie do jakiejś uczęszcza,
      - kontakt do osoby kontaktowej w razie stanu zagrożenia zdrowia bądź życia,
      - a także oświadczyć, że zapoznał się i akceptuje postanowienia Regulaminu.

6. Uczestnicy biorą udział w Wydarzeniu w Zespołach. Jeden Uczestnik może przynależeć tylko do jednego Zespołu, a jeden Zespół może zgłosić na potrzeby Konkursu tylko jeden Projekt.

7. Uczestnik poprzez udział w Wydarzeniu wyraża zgodę na utrwalenie i wykorzystanie swojego wizerunku oraz głosu w materiałach foto i audio-wideo w celach promocyjnych bez wynagrodzenia oraz bez ograniczeń czasowych i terytorialnych.

8. Uczestnicy we własnym zakresie zaopatrują się w sprzęt oraz oprogramowanie, które będą im potrzebne podczas Wydarzenia w zależności od wybranej techniki prezentacji koncepcji, prototypu (programy graficzne, programistyczne i inne). Organizatorzy nie odpowiadają za używane przez Uczestników oprogramowania podczas Wydarzenia, w tym w szczególności za naruszenie praw autorskich osób trzecich do używanego oprogramowania. Wszystkie zasady zostały określone przez NASA i mają zastosowanie do niniejszego Konkursu i Wydarzenia, można je znaleźć pod linkiem `https://www.spaceappschallenge.org/legal/`

9. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne usterki techniczne po stronie Uczestnika, mogące mieć wpływ na wynik jego pracy.

10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne niekorzystne następstwa korzystania przez Uczestników z udostępnionej sieci Internet. Każdy z Uczestników ma obowiązek posiadania aktualnego oprogramowania antywirusowego zapewniającego bezpieczeństwo danych zgromadzonych na sprzęcie przez niego używanym oraz sprzęcie innych Uczestników.

11. Zabrania się wykorzystania i posiadania przez Uczestników broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów oraz korzystania lub bycia pod wpływem napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych lub ich odpowiedników (dopalacze) w trakcie trwania

Hackathonu pod rygorem wykluczenia z Wydarzenia, a w razie konieczności – powiadomienia odpowiednich służb.

12. Zakazane jest propagowanie treści o charakterze rasistowskim, terrorystycznym, agitacji politycznych, nieobyczajnym, brutalnym bądź mogących naruszyć porządek publiczny, wolności sumienia lub wyznania, podczas Wydarzenia oraz na wszelkich kanałach komunikacji zespołowej Wydarzenia, pod rygorem określonym w ust. 12.

13. W przypadku naruszenia zapisów ust. 12 lub ust. 13 jak również na wypadek stwierdzenia zachowań nieobyczajnych i niekulturalnych Organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji Uczestnika i/lub Zespołu oraz w razie konieczności powiadomienia odpowiednich służb.

## §3. Przebieg Hackathonu

1. Wydarzenie odbędzie się wyłącznie w formie stacjonarnej.

2. Uczestnik musi utworzyć konto użytkownika w systemie przygotowanym przez organizatorów NASA Space Apps korzystając z formularza pod linkiem `https://www.spaceappschallenge.org/`.

3. Organizator w trakcie Wydarzenia zapewnia wsparcie przy realizacji Projektów w postaci mentorów, wyżywienie i napoje w zakresie planowanych możliwości organizacyjnych, a także stanowiska do pracy wyposażone w dostęp do prądu oraz Internetu.

4. Formowanie Zespołów odbywa się na zasadach określonych przez NASA, w szczególności:

   a) Aby dokonać zgłoszenia Projektu do oceny przez Jury i udziału w Konkursie Uczestnik musi przynależeć do Zespołu zarejestrowanego w lokalnym wydarzeniu w Gliwicach na stronie `https://www.spaceappschallenge.org/`,

   b) Uczestnik może założyć swój Zespół lub dołączyć do istniejącego Zespołu,

   c) Zespół może liczyć od 1 do 6 Uczestników.

5. Prace nad Projektem mogą zostać rozpoczęte dopiero z chwilą rozpoczęcia Hackathonu. O oficjalnym rozpoczęciu Hackathonu Organizator poinformuje Uczestników Wydarzenia.

6. Zespoły przygotują prace konkursowe w trakcie trwania Hackathonu w całości samodzielnie korzystając z własnych zasobów a w szczególności:

   a) Przystępując do Hackathonu, Uczestnicy oświadczają, że posiadają pełnię autorskich praw majątkowych oraz osobistych do wytworzonych przez siebie Projektów oraz że projekty te nie są przedmiotem jakichkolwiek praw majątkowych oraz osobistych osób trzecich lub nie są obciążone jakimikolwiek innymi wadami prawnymi.

   b) Uczestnicy oświadczają jednocześnie, że do wykonania pracy konkursowej nie została wykorzystana sztuczna inteligencja. W przypadku wspomagania się modelami językowymi należy zamieścić stosowną informację w prezentacji projektu, pod rygorem wykluczenia pracy z oceny.

   c) Uczestnicy nie mogą zamieszczać w pracach treści niedozwolonych przez przepisy prawa lub naruszających ogólnie przyjęte normy moralne lub obyczajowe, w szczególności treści pornograficznych, uwłaczających godności człowieka, propagujących nadmierną, nieuzasadnioną przemoc, wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej, narodowościowej lub naruszającej prawa mniejszości seksualnych, jak również treści propagujących zażywanie narkotyków lub innych szkodliwych substancji. Postanowienia § 2 ust. 12-14 stosuje się odpowiednio.

7. Uczestnicy Hackathonu oświadczają, że w trakcie Wydarzenia będą przestrzegać przepisów powszechnie obowiązującego prawa.

8. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia Zespołu lub Uczestnika w trakcie Wydarzenia w przypadku braku przestrzegania przez Uczestnika/Zespół Regulaminu oraz zasad zawartych pod linkiem `https://www.spaceappschallenge.org/resources`, które zawierają przepisy regulujące globalny hackathon, ogólnie przyjętych zasad poprzez podejmowanie działań sprzecznych z prawem, dobrymi obyczajami lub naruszających dobra osobiste lub interes Organizatorów, lub gdy Uczestnik/Zespół zamieszcza i/lub agituje, publicznie wyraża podczas Wydarzenia treści niedozwolone, o których mowa powyżej.

9. Zabronione jest prowadzenie przez Uczestników lub Zespoły jakichkolwiek działań komercyjnych, akwizycyjnych, reklamowych, promocyjnych, a także agitacyjnych oraz zbiórek pieniężnych, nieuzgodnionych z Organizatorem, jak również działań niezgodnych z obowiązującymi przepisami prawa.

10. Uczestnicy i Zespoły są zobowiązani do wykonywania poleceń porządkowych i organizacyjnych Organizatorów.

## §4. Konkurs, Jury, kryteria oceny oraz wybór zwycięzców

1. W ramach Hackathonu przeprowadzony zostanie Konkurs, którego przedmiotem będzie wyłonienie najlepszych (wg kryteriów określonych w ust. 4 lit. b) projektów, proponujących rozwiązanie problemów wskazanych pod linkiem `https://www.spaceappschallenge.org/2026/challenges/`

2. Warunki udziału w Konkursie są zbieżne z warunkami NASA Space Apps Challenge, zawartymi pod linkiem `https://www.spaceappschallenge.org/`, co oznacza, że Projekty są wybierane na podstawie rankingu sporządzanego przez Jury.

3. Konkurs rozpocznie się w dniu 14 listopad 2026 roku o godz. 11:00 czasu lokalnego, a zakończy się w dniu 15 listopada 2026 roku o godz. 12:00 czasu lokalnego. W przypadku wystąpienia opóźnienia rozpoczęcia konkursu uczestnicy zostaną powiadomieni niezwłocznie natomiast czas trawnia wydarzenia pozostanie niezmienny - 25 godzin.

4. Obrady Jury będą prowadzone zgodnie z regulacjami Organizatorów NASA Space Apps Challenge, w szczególności:

   a) jury zapozna się z wszystkimi przesłanymi do oceny Projektami Zespołów biorących udział w Konkursie, które zostały zgłoszone na stronie https://www.spaceappschallenge.org/ w lokalizacji Gliwice w terminie nie późniejszym niż 15 listopada 2026 roku do godziny 17:00;

   b) jury przyzna oceny w skali od 1 do 10, oceniając Projekty na podstawie 5 kryteriów:

      - **wpływ:** Jak duży wpływ (jakościowy i ilościowy) może mieć ten projekt? Czy rozwiązuje problem o dużym czy małym znaczeniu? Czy zainspiruje lub pomoże małej czy dużej liczbie odbiorców?
      - **kreatywność:** Jak kreatywne/innowacyjne jest rozwiązanie? Czy projekt jest nowatorski i ma coś, czego nie próbowano wcześniej, czy też stanowi stopniowe udoskonalenie czegoś, co już istnieje?
      - **znaczenie:** Czy rozwiązanie jest racjonalne naukowo? Czy będzie w stanie realizować to, do czego jest tworzone? Czy to może działać w realnym świecie?
      - **trafność:** Czy projekt jest odpowiedzią na wyzwanie, na które został złożony? Czy jest to rozwiązanie kompletne, czy też wymaga jeszcze długiej drogi do wdrożenia? Czy jest to technicznie wykonalne? Jak użyteczne i przyjazne dla użytkownika jest rozwiązanie?
      - **prezentacja:** Jak dobrze Zespół przedstawił swój projekt? Czy skutecznie przedstawił zamysł i cel projektu: zadanie-rozwiązanie i dlaczego jest to ważne?

   c) Oceny każdego Jurora z 5 kryteriów są sumowane, na tej podstawie tworzona jest lista rankingowa, gdzie najwyższa liczba punktów wskazuje na najlepszy zespół;

d) Jury może zaprosić wybrane Zespoły na krótką (maksymalnie 5-minutową) sesję pytań i odpowiedzi – uzupełnienie informacji lub wyjaśnienie założeń, które są niezbędne do przyznania obiektywnych ocen w wybranych kryteriach.

5. W ramach Konkursu, podczas Hackathonu, przewidziane są Nagrody oraz Wyróżnienia określone w załączniku nr 1 do niniejszej umowy.

6. Wyniki zostaną ogłoszone w dniu 15 listopada 2026 roku, niezwłocznie po dokonaniu oceny przez Jury i podpisaniu listy rankingowej przez jej przewodniczącego.

7. Lista Nagród i Wyróżnień, a także informacje o kryteriach ich przyznania opisane są w załączniku nr 1 do niniejszego Regulaminu.

## §5. Wręczenie nagród

1. Projektom wyłonionym przez Jury i/lub Partnerów przyznane zostaną Nagrody i Wyróżnienia, o których mowa jest w Załączniku nr 1 do niniejszego Regulaminu.

2. Nagrody przyznawane są na rzecz Zespołu. Organizator nie ingeruje w ustalenia i podział Nagrody pomiędzy Uczestników danego Zespołu (np. podział Nagrody w równych częściach dla każdego członka Zespołu), aczkolwiek członkowie Zespołu są zobowiązani do niezwłocznego powiadomienia Organizatora o wybranym Liderze Zespołu. Organizator w kolejnym kroku wykona na rzecz Lidera Zespołu przelew bankowe na podany przez niego polski rachunek bankowy w kwocie netto zgodnie z zapisem ust. 5 poniżej.

3. Wartość przekazywanych Nagród pieniężnych zostanie pomniejszona o zryczałtowany podatek dochodowy w stawce zgodnej z przepisami obowiązującego prawa, który pobiera i uiszcza Organizator.

4. Wręczenie Nagród nastąpi w terminie do 30 dni od daty ogłoszenia wyników Konkursu, pod warunkiem dostarczenia przez Uczestników wymaganych oświadczeń i dokumentów. Jednakże Organizator zastrzega, że w przypadku niedostarczenia przez członków wygranych Zespołów żądanych dokumentów i oświadczeń, o których mowa jest w ust. 5 poniżej, w terminie 5 dni od dnia ogłoszenia wyników Konkursu, termin wypłaty Nagrody przez Organizatora ulegnie przedłużeniu.

5. Wypłata nagrody odbędzie się w formie przelewu na wskazany rachunek bankowy Lidera Zespołu. Organizator zastrzega, iż wypłaci Nagrody jedynie na rachunki bankowe prowadzone przez banki posiadające siedzibę w Polsce. Uczestnicy Zespołu zobligowani są do dostarczenia wszelkich informacji, dokumentów i oświadczeń formalnych związanych z otrzymaniem nagrody oraz zryczałtowanym podatkiem dochodowym do siedziby Organizatora (osobiście, drogą elektroniczną bądź pocztową). Wzory oświadczeń przekazane zostaną zwycięzcom przez Organizatora po ogłoszeniu wyników.

6. Organizator informuje o możliwości przyznawania wyróżnień przez Partnerów wydarzenia na zasadach autonomicznie określonych przez tych partnerów. Do wyróżnień wręczanych przez Partnerów wydarzenia na autonomicznych zasadach niniejszy regulamin (dot. przyznawania nagród finansowych) nie ma zastosowania. Podejmując czynności, o których mowa w niniejszym ustępie, Partnerzy, organizatorzy chcący przyznać wyróżnienie będą kierować się własnym uznaniem, uwzględniając adekwatność, oryginalność czy kierować się subiektywną oceną, od której nie ma możliwości odwołania się.

7. Wyniki ogólne Hackathonu opublikowane zostaną na kanałach informacyjnych Organizatorów.

## §6. Własność intelektualna

1. Kwestie własności intelektualnej Uczestników zostały zamieszczone pod linkiem `https://www.spaceappschallenge.org/legal/`.

2. Wszystkie wyniki prac muszą stanowić Open Source, a w przypadku braku rozstrzygnięcia przez zespół jakiego rodzaju Open Source stanowią ich prawa, NASA udostępni Projekt na zasadzie licencji Apache 2.0.

## §7. Ochrona danych osobowych

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 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 (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016, str. 1, z późn. zm.) (dalej: RODO) informujemy, że:

1. Administratorem danych osobowych Uczestnika (przedstawiciel ustawowego/innego opiekuna Uczestnika) jest Politechnika Śląska z siedzibą w Gliwicach, ul. Akademicka 2A 44-100 Gliwice.

2. W sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych uczestnicy mogą skontaktować się z Inspektorem Ochrony Danych poprzez e-mail: iod@polsl.pl.

3. Administrator w związku z organizacją konkursu będzie przetwarzał dane osobowe uczestników takie jak: imię, nazwisko, wizerunek, głos, adres e-mail, nr telefonu, adres zamieszkania oraz inne dane podane w Formularzu uczestnika Hackathon NASA Space Apps Challenge Gliwice 2026. Ponadto Administrator pozyska od laureatów niezbędne dane w celu rozliczenia podatku od nagrody.

4. Dane uczestników będą przetwarzane w celu organizacji konkursu, na podstawie:

   - art. 6 ust. 1 lit. b) RODO w związku z wypełnieniem karty zgłoszeniowej, akceptacją regulaminu i wzięciem udziału w konkursie,
   - art. 6 ust. 1 lit. f) RODO w związku z prawnie uzasadnionym interesem Administratora, m.in. prowadzeniem działań promocyjno-informacyjnych,
   - art. 6 ust. 1 lit. a) RODO w związku z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych.

5. Odbiorcami danych osobowych uczestników będą Organizatorzy konkursu, tj.:

   - Studenckie Koło Naukowe SpaceCoffee Politechniki Śląskiej w Gliwicach z siedzibą w Gliwicach, ul. Akademicka 2A 44-100 Gliwice,
   - Stowarzyszenie SpaceCoffee z siedzibą w Gliwicach, ul. Józefa Sowińskiego 102f/13, 44-121 Gliwice.

6. Dane Uczestnika mogą być także przetwarzane w celu ustalenia i dochodzenia ewentualnych roszczeń – w sytuacjach przewidzianych przepisami prawa, co stanowi uzasadniony interes administratora w oparciu o art. 6 ust. 1 lit. f RODO, a także w celach promocyjnych, informowania o Wydarzeniu (np. wizerunek), co stanowi uzasadniony interes Administratora w oparciu o art. 6 ust. 1 lit. f RODO. Zgoda na publikację wizerunku, o której mowa w art. 81 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych jest wyrażona poprzez akceptację Regulaminu i może być cofnięta. W oparciu o przepisy RODO, Uczestnik może wnieść sprzeciw wobec przetwarzania jej wizerunku (czy innych danych przetwarzanych w oparciu o art. 6 ust. 1 lit. f lub e RODO). Więcej informacji o tym prawie Uczestnik znajdzie w punkcie 7.

7. Dane osobowe mogą być ujawnione następującym odbiorcom lub kategoriom odbiorców:

   a) dostawcom niezbędnych usług dla Administratora, na podstawie stosownych umów (w szczególności dostawcy usług informatycznych – np. utrzymanie elektronicznego formularza zgłoszenia),

   b) podmiotom i instytucjom upoważnionym do dostępu lub otrzymania danych osobowych na podstawie przepisów prawa,

c) innym odbiorcom – np. właściciele portali społecznościowych, partnerzy zaangażowani w realizację Wydarzenia (w przypadku publikacji wizerunku, informacji o wydarzeniu).

8. Dane osobowe uczestników będą przechowywane przez okres niezbędny dla organizacji i realizacji konkursu tj. do 31.12.2031 r., a następnie poddane archiwizacji przez okres 5 lat. Wizerunek bez powiązania z innymi danymi osobowymi może być wykorzystany w celu promocji Organizatora oraz Wydarzenia bezterminowo o ile nie zostanie wcześniej wycofana zgoda na publikację wizerunku.

9. Uczestnik posiada prawo do:

   a) na podstawie art. 15 RODO prawo dostępu do danych osobowych Pani/Pana dotyczących, w tym prawo do uzyskania kopii danych;

   b) na podstawie art. 16 RODO prawo do żądania sprostowania (poprawienia) danych osobowych;

   c) prawo do usunięcia danych – przysługuje w ramach przesłanek i na warunkach określonych w art. 17 RODO;

   d) prawo ograniczenia przetwarzania – przysługuje w ramach przesłanek i na warunkach określonych w art. 18 RODO;

   e) prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania – przysługuje w ramach przesłanek i na warunkach określonych w art. 21 RODO;

   f) prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego (na adres Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00 - 193 Warszawa).

10. Poniżej więcej informacji na temat prawa do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych. Uczestnikowi przysługuje prawo do wniesienia sprzeciwu, w przypadku gdy:

    a) zaistnieją przyczyny związane z Pani/Pana szczególną sytuacją, w przypadku przetwarzania danych na podstawie zadania realizowanego w interesie publicznym lub w ramach sprawowania władzy publicznej przez Administratora (art. 6 ust. 1 lit. e RODO),

    b) przetwarzanie jest niezbędne do celów wynikających z prawnie uzasadnionych interesów realizowanych przez Administratora lub przez stronę trzecią (art. 6 ust. 1 lit. f RODO), z wyjątkiem sytuacji, w których nadrzędny charakter wobec tych interesów mają interesy lub podstawowe prawa i wolności osoby, której dane dotyczą, wymagające ochrony danych osobowych, w szczególności, gdy osoba, której dane dotyczą jest dzieckiem.

11. Podanie przez Uczestnika danych jest dobrowolne, jednak konieczne do wzięcia udziału w Wydarzeniu. Dane osobowe nie będą przekazywane do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowej.

12. W przypadku uznania, iż przetwarzanie Państwa danych osobowych narusza przepisy RODO, macie Państwo prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego, którym jest Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

## §8. Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu, o czym niezwłocznie poinformuje Uczestników za pośrednictwem elektronicznych kanałów komunikacji.

2. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności wynikającej z tytułu odwołania lub zmiany daty wydarzenia, wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone. W przypadku realizacji wydarzenia w innym terminie wszystkie zarejestrowane osoby zostaną poinformowane o alternatywnej dacie realizacji.

3. Uczestnik nie może żądać od Organizatora zwrotu kosztów udziału w Wydarzeniu.

# Załącznik nr 1

1. Nagrodą w Konkursie dla Zespołu jest nagroda pieniężna ufundowane przez Organizatora oraz/lub Partnerów za zajęcie pierwszego miejsca w klasyfikacji ogólnej.

2. Nagroda pieniężna za zajęcie pierwszego miejsca w klasyfikacji ogólnej wyniesie 1 000,00 złotych brutto.