

Załącznik nr 2 Procedura Wyboru Partnerów Hackathonu

Procedura Wyboru Partnerów Hackathonu

§ 1

1. Wybór Partnerów Hackathonu zwanego dalej „Hackathonem”, prowadzi się dla maratonu programistycznego, podczas którego powstanie prototyp aplikacji webowej promujący ideę Zrównoważonego Rozwoju oraz korzystanie z danych statystycznych dotyczących wskaźników zrównoważonego rozwoju, na podstawie niniejszej Procedury, w sposób zapewniający równe traktowanie wszystkich podmiotów.
2. Przedmiotem umowy partnerskiej mogą być w szczególności nagrody rzeczowe, środki finansowe przekazywane bezpośrednio uczestnikom Hackathonu, udział przedstawiciela Partnera w charakterze jurora lub mentora na czas trwania Hackathonu.
3. Nadzór nad Procedurą wyboru sponsorów i mecenasów Hackathonu, zwanymi dalej „Partnerami Hackathonu” sprawuje Prezes GUS.
4. Obsługę związaną z wyborem Partnerów Hackathonu zapewnia Departament Edukacji i Komunikacji GUS, który odpowiada za:
 - 1) przygotowanie projektu ogłoszenia o organizowanym Hackathonie i rozpoczęciu wyboru partnerów Hackathonu, a także zamieszczenie go w Biuletynie Informacji Publicznej,
 - 2) prowadzenie działań mających na celu zainteresowanie potencjalnych Partnerów,
 - 3) prowadzenie konsultacji lub negocjacji w trybie indywidualnym z przedstawicielami potencjalnych Partnerów,
 - 4) przygotowanie projektu umowy z potencjalnym Partnerem, o ile obie strony dojdą do porozumienia,
 - 5) przedłożenie do podpisu umowy partnerskiej obu Stronom.

§ 2

1. Korespondencję z potencjalnymi partnerami Hackathonu prowadzi i gromadzi Departament Edukacji i Komunikacji.
2. Czynności związane z wyborem potencjalnych partnerów Hackathonu nie mogą wykonywać osoby, które:
 - 1) pozostają w związku małżeńskim albo w stosunku pokrewieństwa lub powinowactwa w linii prostej, pokrewieństwa lub powinowactwa w linii bocznej do drugiego stopnia albo są związani z tytułu przysposobienia, opieki lub kurateli z potencjalnym partnerem Hackathonu, jego zastępcą prawnym lub z członkami organów lub władz potencjalnego partnera Hackathonu, będących osobami prawnymi lub jednostkami organizacyjnymi nieposiadającymi osobowości prawnej;
 - 2) przed upływem dwóch lat od dnia wszczęcia procedury wyboru pozostawały w stosunku pracy, miały zawartą umowę zlecenia lub o dzieło z potencjalnym partnerem Hackathonu albo były członkami władz potencjalnego partnera Hackathonu, będącymi osobami prawnymi lub jednostkami organizacyjnymi nieposiadającymi osobowości prawnej;
 - 3) pozostają z potencjalnymi partnerami Hackathonu lub z członkami organów lub władz potencjalnych partnerów Hackathonu w takim stosunku prawnym lub faktycznym, że może to budzić uzasadnione wątpliwości, co do ich bezstronności.
3. Zaistnienie okoliczności wymienionych w ust. 2 powoduje wyłączenie danej osoby z procedury wyboru potencjalnych partnerów Hackathonu.
4. Wyłączenie z procedury wyboru potencjalnych partnerów Hackathonu może nastąpić na podstawie wniosku osoby, o której mowa w ust. 2, na podstawie decyzji Dyrektora Departamentu Edukacji i Komunikacji lub jego Zastępcy.
5. Wyłączenie może nastąpić na każdym etapie procedury wyboru partnerów Hackathonu.
6. Osoby wykonujące czynności na rzecz wyboru partnerów Hackathonu składają oświadczenie stanowiące załącznik nr 3 do Regulaminu.

7. Oświadczenia, o których mowa w ust. 6, gromadzi Departament Edukacji i Komunikacji.

§ 3

1. Umowę partnerską podpisuje Prezes GUS wraz z dyrektorem Departamentu Edukacji i Komunikacji lub jego Zastępcą.
2. Wzór umowy partnerskiej stanowi załącznik nr 4 do Regulaminu.

§ 4

1. Umowa partnerska, o której mowa w § 3, może dotyczyć następujących form współpracy:
 - 1) udziału przedstawiciela Partnera Hackathonu w charakterze jurora/ mentora;
 - 2) przekazania świadczenia rzeczowego lub finansowego przez Partnera Hackathonu uczestnikom Hackathonu;
 - 3) ufundowania przez Partnera Hackathonu płatnego stażu/stypendium dla wybranego przez siebie uczestnika Hackathonu;
 - 4) udzielenia wsparcia medialnego i promocyjnego w związku z organizacją Hackathonu;
 - 5) innych form współpracy niż wymienione w pkt 1-4.