

## I Postanowienia ogólne – Definicje

1. **Hackathon lub Wydarzenie** – wydarzenie pod nazwą „Hack4Lem” odbywające się w dniach 18-20 czerwca 2021 roku w formie online.
2. **Konkurs lub Konkursy** – konkurs na innowacyjne Rozwiązanie przedstawionych zagadnień problemowych odbywający się podczas Wydarzenia;
3. **Organizator – PROIDEA Spółka z o.o.** z siedzibą w Krakowie, ul. Zakopiańska 9, 30-418 Kraków, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd dla Krakowa Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000448243, REGON 122769022, NIP: 6793088842.
4. **Partnerzy Wydarzenia** – strategicznymi partnerami wydarzenia są:
  - Microsoft Polska Sp. z o.o.
  - PKO Bank Polski
  - Fundacja Instytut Polska Przyszłości Im. Stanisława Lema
5. **Regulamin** – niniejszy Regulamin, określa zasady i warunki konkursu “Hack4Lem”
6. **Polityka Prywatności** – zawiera informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych.
7. **Serwis** – strona internetowa o adresie url <https://hack4lem.pl> oraz <https://hack4lem.com> zawierająca informacje o Hackathonie oraz umożliwiającą zgłoszenie udziału w Hackathonie w charakterze Uczestnika, za pomocą platformy rejestracyjnej.
8. **Platforma konkursowa** – strona internetowa dostępna pod adresem elektronicznym: <https://challengerocket.com/....>, służąca do przesyłania i przechowywania Rozwiązań stworzonych w ramach Hackathonu.
9. **Platforma komunikacyjna** – dedykowana aplikacja dostępna pod adresem <https://discord.gg> wykorzystywana do kontaktu między uczestnikami, Mentorami, organizatorami itp. podczas trwania Hackathonu.
10. **Platforma rejestracyjna** – dedykowana aplikacja dostępna pod adresem <https://eventory.cc> wykorzystywana do rejestracji na Wydarzenie.
11. **Użytkownik** – pełnoletnia osoba fizyczna korzystająca z **Serwisu**, która dokonuje rejestracji Uczestników Hackathonu w imieniu własnym.
12. **Uczestnik** – pełnoletnia osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, która dokonała prawidłowej rejestracji na Hackathon i otrzymała potwierdzenie udziału.
13. **Rozwiązanie** - wynik pracy zespołowej Uczestników podczas Hackatonu, związany z przedstawionymi tematami wydarzenia. Rozwiązanie będzie podlegało ocenie w ramach Konkursu, którego zasady są opisane w paragrafie VII tego Regulaminu. Ostateczna wymagana forma Rozwiązania zostanie określona najpóźniej w dniu Hackathonu.
14. **Mentor** - pełnoletnia osoba fizyczna, wyznaczona przez Organizatora lub Partnera Wydarzenia która odpowiada za wsparcie merytoryczne Uczestników w ramach Hackathonu. Mentorzy będą komunikować się z Uczestnikami poprzez Platformę Komunikacyjną Discord. Pełna lista Mentorów oraz ich szczegółowa dostępność w trakcie Hackathonu zostanie przedstawiona w komunikacji mailowej do Uczestnika najpóźniej na 1 dzień przed Wydarzeniem.
15. **Jury** - pełnoletnia osoba fizyczna, wyznaczona przez Organizatora lub Partnera Wydarzenia, która odpowiada za wyłonienie zwycięzcy Konkursu. Szczegółowy zakres odpowiedzialności Jury został opisany w paragrafie VII tego Regulaminu.

## II Uczestnictwo w Hackathonie, obowiązki Uczestników

1. Organizator zawiadamia, że program Hackathonu zakłada intensywną pracę nad Rozwiązaniem przez ok. 40h.
2. Uczestnikami Hackatonu nie mogą być pracownicy Partnerów Wydarzenia ani pracownicy Organizatora Wydarzenia,

### **III Rejestracja do udziału w Hackathonie**

1. Warunkiem umożliwiającym udział w Hackathonie jest dokonanie rejestracji poprzez prawidłowe wypełnienie formularza rejestracyjnego znajdującego się pod adresem URL <https://eventory.cc/event/hack4lem>
2. Rejestracja dostępna jest od dnia 18.05.2021 do dnia 18.06.2021
3. Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia okresu rejestracji lub jego skrócenia bez podania przyczyny.
4. Prawo do wzięcia udziału w Hackathonie mają jedynie osoby, które do dnia 18.06.2021 roku otrzymają e-mail potwierdzający udział w Hackathonie.

### **IV Dane Osobowe**

1. Administratorem danych osobowych przekazanych w związku z aplikacją i udziałem w Hackathonie jest Organizator.
2. Informacje dotyczące przetwarzania danych zostały opisane w Polityce Prywatności - link
3. Rejestracja jest skuteczna jedynie, gdy Uczestnik zaakceptuje zapisy:
  - a. „Zapoznałam/łem się z Regulaminem oraz Polityką Prywatności i zobowiązuje się do ich przestrzegania”
  - b. „Oświadczam, że zostałam/łam poinformowany/a o przysługującym mi prawie do wycofania zgody na przetwarzanie moich danych osobowych w dowolnym czasie oraz o przysługujących mi prawach do dostępu do danych osobowych, ich poprawiania i usuwania.”
  - c. Brak akceptacji powyższych (poza opcjonalnymi) postanowień przerywa procedurę rejestracji i czyni ją nieskuteczną.

### **V Zasady porządkowe**

1. Uczestnicy zobowiązani są do poszanowania praw i godności osobistej innych Uczestników. Uczestników obowiązuje bezwzględny zakaz nękania innych Uczestników. Za nękanie przyjmuje się: obraźliwe komentarze słowne dotyczące płci, tożsamości płciowej, wieku, orientacji seksualnej, niepełnosprawności, wyglądu fizycznego, rozmiaru ciała, rasy, pochodzenia etnicznego, religii, umyślne zastraszanie, prześladowanie, niewłaściwy kontakt fizyczny i niepożądane uwagi. Ponadto podczas Hackathonu zabrania się używania słów oraz symboli powszechnie uznanych za niedozwolone, w tym wulgaryzmów lub określeń mogących powodować obrazę uczuć religijnych lub światopoglądowych, oraz wskazujących na dyskryminację.
2. Uczestnicy są zobowiązani zgłosić niezwłocznie do Organizatora wszelkie przypadki nieodpowiednich zachowań (w szczególności tych wskazanych w powyżej) innych Uczestników.
3. Uczestnik powinien rozsądnie ocenić i w razie wątpliwości skonsultować z lekarzem, czy jego stan zdrowia pozwala na udział w Hackathonie.

### **VI Przebieg Hackathonu**

1. Hackathon odbywa się online.
2. Hackathon rozpocznie się o godzinie 15:00 w dniu 18 czerwca 2021 roku a zakończy około 40 godziny później. Platforma konkursowa zostanie udostępniona Uczestnikom od godziny 10:00 w dniu 19 czerwca 2021 r. do godziny 09:00 w dniu 20 czerwca 2021 r.
3. W przypadku zakończenia prac konkursowych przez wszystkie zespoły przed upływem 40 godzin, czas trwania Hackathon może ulec skróceniu.

4. Organizator i Partnerzy Hackathonu są uprawnieni do utrwalania i rozpowszechniania przebiegu Hackathonu zarówno w formie audiowizualnej (na potrzeby dziennikarskiej formy wiadomości i wywiadu, artystycznego bądź teledysku), jak i wizualnej (na potrzeby fotografii dokumentalnej i artystycznej) dla celów dokumentacji, jak i promocji lub reklamy. W związku z tym wizerunek osób biorących udział w Hackathonie może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie rozpowszechniany w sposób i dla wyżej określonych celów bezterminowo, na co Uczestnik Hackathonu wyraża zgodę z chwilą rejestracji na Hackathon.
5. Organizator uprzedza, że przebieg Hackathonu będzie filmowany, fotografowany, transmitowany i nagrywany na nośniki w ramach audycji telewizyjnych radiowych, internetowych i innych publicznych transmisji według dowolnej aktualnej metody technicznej.

## **VII Konkurs**

1. W ramach Hackathonu przeprowadzony zostanie konkurs dla zespołów, którego przedmiotem będzie stworzenie Rozwiązań związanych z tematyką wydarzenia.
2. Dokładna treść zadań konkursowych zostanie ogłoszona najpóźniej podczas rozpoczęcia Hackathonu.
3. Udział w Konkursie mogą wziąć zespoły złożone od 1 do 5 Uczestników.
4. Ocenie podlegają jedynie Rozwiązania, które zostaną w prawidłowym formacie i terminie dostarczone przez wybranego przez zespół przedstawiciela według wytycznych przedstawionych przez Organizatorów na początku Hackathonu.
5. Dostarczone do oceny Rozwiązania muszą zostać przygotowane w języku polskim lub angielskim.
6. Po upływie wyznaczonego czasu zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian i poprawek w stosunku do przygotowanego Rozwiązania. Zmiany i poprawki dokonane po upływie wyznaczonego czasu nie będą brane pod uwagę przez Jury.
7. Nagrodami w konkursie są nagrody pieniężne oraz jeśli takie postanowi przyznać Partner lub Organizator - nagrody rzeczowe.
8. Nagrody są gwarantowane tylko dla zwycięskich zespołów, jednak Organizator i Partnerzy zastrzegają sobie prawo do przyznania wyróżnień i dodatkowych nagród.
9. Oferowane nagrody rzeczowe nie podlegają wymianie na inne nagrody rzeczowe lub ekwiwalent pieniężny.
10. Nagrody przyznawane są na rzecz zespołu, który zobowiązany jest do podziału otrzymanej nagrody między Uczestników tworzących zespół.
11. Wartość przekazywanych nagród pieniężnych zostanie pomniejszona o zryczałtowany podatek dochodowy w wysokości 10 %, który uiszcza Organizator. Nagrody mogą podlegać dodatkowemu opodatkowaniu w kraju siedziby Uczestnika.

## **VIII Jury i kryteria ocen**

1. Oceny przedstawionych przez zespoły Rozwiązań dokonuje Jury złożone z osób wskazanych przez Organizatora i Partnerów. Skład Jury ogłoszony zostanie nie później niż w momencie rozpoczęcia Konkursu.
2. Jury ocenia przygotowane przez Zespoły Rozwiązania pod względem:
  - Możliwość praktycznego zastosowania,
  - Uwzględnienie potrzeb różnorodnych użytkowników (accessibility i inclusion),
  - Potencjał rozwojowy ,
  - Kompletność i zgodność z założeniami rozwiązania,
  - Innowacyjność.
3. Decyzje Jury zapadają zwykłą większością głosów. W przypadku równego rozłożenia liczby głosów, wiążąca jest decyzja przewodniczącego Jury, wybieranego przez członków Jury ze swojego grona przed rozpoczęciem Konkursu.
4. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

## **IX Własność intelektualna**

1. Zgłaszając do oceny Rozwiązanie, Uczestnik oświadcza, że posiada pełnię autorskich praw majątkowych oraz osobistych do zgłaszanych przez siebie Rozwiązań, oraz że Rozwiązania te nie są przedmiotem jakichkolwiek praw majątkowych oraz osobistych osób trzecich lub nie są obciążone jakimikolwiek innymi wadami prawnymi.
2. Po upływie wyznaczonego czasu zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian i poprawek w stosunku do przygotowanego Rozwiązania. Zmiany i poprawki dokonane po upływie wyznaczonego czasu nie będą brane pod uwagę przez Jury.
3. Autorskie prawa majątkowe wszystkich Rozwiązań pozostają przy Uczestnikach.

## **X Pozasądowe rozstrzygnięcie sporów**

1. Ewentualne spory powstałe pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem, który jest konsumentem (tj. osobą fizyczną dokonującą czynności prawnej niezwiązanej bezpośrednio z jej działalnością gospodarczą lub zawodową, posiadający pełną zdolność do czynności prawnych [rozumianą jako nieubezwłasnowolniona osoba pełnoletnia, która może we własnym imieniu dokonywać czynności prawnych]) mogą być rozstrzygane polubownie. Szczegóły dotyczące sposobów oraz dostępu do pozasądowych form rozstrzygnięcia sporów znajdują się pod adresem: [https://www.uokik.gov.pl/pozasadowe\\_rozwiazywanie\\_sporow\\_konsumentckich.php](https://www.uokik.gov.pl/pozasadowe_rozwiazywanie_sporow_konsumentckich.php)
2. Szczegółowe informacje dotyczące możliwości skorzystania z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń, rozstrzygnięcia sporów oraz zasady dostępu do tych procedur dostępne są również w siedzibach oraz na stronach internetowych:
  - a. powiatowych (miejskich) rzeczników konsumentów;
  - b. organizacji społecznych, do których zadań statutowych należy ochrona konsumentów (m.in. Federacja Konsumentów, Stowarzyszenie Konsumentów Polskich). Porady udzielane są przez Federację Konsumentów pod bezpłatnym numerem infolinii konsumenckiej 800 007 707 oraz przez Stowarzyszenie Konsumentów Polskich pod adresem email [porady@dlakonsumentow.pl](mailto:porady@dlakonsumentow.pl))
  - c. Wojewódzkich Inspektoratów Inspekcji Handlowej oraz pod następującymi adresami internetowymi Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów:
    - i. [http://www.uokik.gov.pl/sprawy\\_indywidualne.php](http://www.uokik.gov.pl/sprawy_indywidualne.php);
    - ii. [http://www.uokik.gov.pl/wazne\\_adresy.php](http://www.uokik.gov.pl/wazne_adresy.php).
3. W przypadku zaistnienia sporu wynikłego pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem będącym konsumentem dotyczącego udziału w Hackathonie, konsument jest uprawniony do skorzystania z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń, m.in. poprzez złożenie skargi w wybranym języku urzędowym Unii Europejskiej, w tym również w języku polskim, za pośrednictwem unijnej platformy internetowej ODR, dostępnej pod adresem: <http://ec.europa.eu/consumers/odr/>.
4. Uczestnik będący konsumentem uprawniony jest do zwrócenia się do Wojewódzkiego Inspektora Inspekcji Handlowej, zgodnie z art. 36 ustawy z dnia 15 grudnia 2000 r. o Inspekcji Handlowej, z wnioskiem o wszczęcie postępowania mediacyjnego w sprawie polubownego zakończenia sporu między konsumentem, a Organizatorem. Informacja na temat zasad i trybu procedury mediacji prowadzonej przez Wojewódzkiego Inspektora Inspekcji Handlowej dostępna jest w siedzibach oraz na stronach internetowych poszczególnych Wojewódzkich Inspektoratów Inspekcji Handlowej.
5. Uczestnik będący konsumentem uprawniony jest do zwrócenia się do stałego polubownego sądu konsumenckiego, o którym mowa w art. 37 ustawy z dnia 15 grudnia 2000 r. o Inspekcji Handlowej z wnioskiem o rozstrzygnięcie sporu wynikłego z zawartej umowy.

## **XI Postanowienia końcowe**

1. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do przestrzegania postanowień Regulaminu.
2. Uczestnicy, którzy swoim zachowaniem niebezpieczeństwo dla innych Uczestników bądź zakłócą przebieg Hackathonu i którzy mimo wezwania do zaprzestania naruszeń Regulaminu, nie zastosują się do poleceń Organizatora, będą wykluczeni z Hackathonu i zobowiązani do natychmiastowego opuszczenia platform. Z tego tytułu nie przysługują im żadne roszczenia wobec Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu Hackathonu bądź jego odwołania wyłącznie w przypadku wystąpienia zdarzeń od niego niezależnych (stan wyjątkowy, siła wyższa, klęska żywiołowa), które uniemożliwią przeprowadzenie Konkursu w terminie.
4. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany Regulaminu z ważnych powodów.
5. Wszelkie zmiany Regulaminu, w tym terminów Konkursu zostaną niezwłocznie opublikowane na stronie internetowej Hackathonu. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator poinformuje również pocztą elektroniczną Uczestników. Uczestnikom, którzy nie zaakceptują zmienionych postanowień Regulaminu przysługuje prawo do rezygnacji z udziału w Hackathonie.
6. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Hackathonu decyduje Organizator.
7. W przypadku gdyby którekolwiek z postanowień Regulaminu okazało się nieważne, nieskuteczne, niezgodne z prawem lub niewykonalne w całości lub w części, okoliczność ta nie wpłynie na ważność pozostałych postanowień Regulaminu.
8. W kwestiach nieuregulowanych w Regulaminie stosuje się przepisy prawa polskiego. W przypadku Uczestników będących konsumentami, wybór prawa nie pozbawia ochrony przyznanej na podstawie przepisów, których nie można wyłączyć w drodze umowy na mocy prawa państwa, w którym konsument ma miejsce zwykłego pobytu.
9. Regulamin wchodzi w życie w dniu 18.06.2021 roku.