

REGULAMIN

I. Postanowienia ogólne – Definicje

1. **Hackathon lub Wydarzenie** – wydarzenie pod nazwą „Krakow Innovation Games” odbywające się w dniach 11-12 grudnia 2024 roku w formie stacjonarnej.
2. **Konkurs lub Konkursy** – konkurs na innowacyjne rozwiązanie przedstawionych zagadnień problemowych odbywający się podczas Wydarzenia;
3. **Organizator – Proidea Sp. z o.o.**, z siedzibą w Krakowie (30-418) Zakopiańska 9, posługująca się nr NIP: 6793088842, REGON: 122769022, wpisana do KRS pod numerem 0000448243, z którą skontaktować się można pod adresem e-mail vlada.husak@proidea.org.pl;
4. **Partner wydarzenia** – partnerzy wydarzenia zostaną przedstawieni najpóźniej w dniu rozpoczęcia wydarzenia.
5. **Regulamin** – niniejszy Regulamin, określa zasady i warunki konkursu “Krakow Innovation Games”.
6. **Polityka Prywatności** – zawiera informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych.
7. **Uczestnik** – pełnoletnia osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, która dokonała prawidłowej rejestracji na Hackathon i otrzymała potwierdzenie udziału.
8. **Rozwiązanie** - wynik pracy zespołowej Uczestników podczas Hackathonu, 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 rozpoczęcia Hackathonu.
9. **Mentor** - pełnoletnia osoba fizyczna, wyznaczona przez Organizatora lub Partnera Wydarzenia, która odpowiada za wsparcie merytoryczne Uczestników w ramach Hackathonu. Pełna lista Mentorów oraz ich szczegółowa dostępność w trakcie Hackathonu zostanie przedstawiona najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
10. **Jury** - pełnoletnia osoba fizyczna, wyznaczona przez Organizatora lub Partnera Wydarzenia, która odpowiada za wyłonienie zwycięzcy Konkursu. Szczegółowy zakres odpowiedzialności Jury został opisany w paragrafie VIII tego Regulaminu.

II. Uczestnictwo w Hackathonie, obowiązki uczestników

1. Organizator zawiadamia, że program Hackathonu zakłada wykonywanie przez Uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu.
2. Uczestnikami Hackathonu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych.
3. Osoba niepełnoletnia może być Uczestnikiem wyłącznie po uzyskaniu zgody Opiekuna. Osoby poniżej 18 roku życia mogą zostać dopuszczone do udziału w Hackathonie po wcześniejszej weryfikacji przez Organizatora (tylko i wyłącznie za zgodą i pod opieką opiekuna prawnego - załącznik 1).
4. Uczestnikami Hackathonu nie mogą być pracownicy Organizatora Wydarzenia.
5. Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, a w szczególności przestrzegać postanowień Regulaminu oraz stosować się do poleceń Organizatora.
6. Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, a w szczególności przestrzegać postanowień regulaminu obiektu i Regulaminu Hackathonu. Zabrania się wnoszenia i posiadania przez Uczestników broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów, materiałów wybuchowych, wyrobów pirotechnicznych, materiałów pożarowo niebezpiecznych, napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych.

III. Rejestracja do udziału w Hackathonie

1. Warunkiem umożliwiającym aplikację do udziału w Hackathonie jest dokonanie rejestracji poprzez przesłanie formularza zgłoszeniowego (załącznik 2) na adres mailowy: vlada.husak@proidea.org.pl.
2. Rejestracja możliwa jest do 2 grudnia 2024 roku (do końca dnia).
3. Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia okresu rejestracji lub jego skrócenia bez podania przyczyny.
4. Prawo do wzięcia udziału w Hackathonie mają jedynie Uczestnicy, którzy otrzymają email potwierdzający udziału 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.
3. Rejestracja jest skuteczna jedynie, gdy Uczestnik zaakceptuje zapisy
 - a. „Zapoznałam/łem się z Regulaminem oraz Polityką Prywatności i zobowiązuję 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 na Hackathonie są obowiązani 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 lub Wykonawcy 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 w formie stacjonarnej w Krakowie. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany formy na online lub formę hybrydową w zależności od aktualnej sytuacji epidemiologicznej.
2. Hackathon rozpocznie się o godzinie 8:30 dnia 11.12.2024 roku a zakończy około 16:00 dnia 12.12.2024.
3. W przypadku zakończenia prac konkursowych przez wszystkie zespoły przed upływem terminu, czas trwania Hackathonu 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 może być filmowany, fotografowany, transmitowany i nagrywany na nośniki w ramach audycji telewizyjnych radiowych, internetowych i innych publicznych transmisji według dowolnej aktualnej metody technicznej.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za mienie Uczestników Wydarzenia, w szczególności jego utratę w wyniku kradzieży lub zniszczenia.

VII. Konkurs

1. W ramach Hackathonu przeprowadzony zostanie konkurs dla zespołów, którego przedmiotem będzie stworzenie projektów związanych z tematyką wydarzenia.
2. Dokładna treść zadania konkursowego zostanie ogłoszona najpóźniej podczas rozpoczęcia Hackathonu.
3. Udział w Konkursie mogą wziąć zespoły złożone z 5 Uczestników oraz Opiekuna. W nagłych i uzasadnionych przypadkach zespoły mogą być mniejsze.
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 zadania muszą zostać przygotowane w języku polskim.
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. Nagrodą w konkursie jest nagroda pieniężna lub rzeczowa oraz jeśli takie postanowi przyznać Partner lub Organizator - nagrody rzeczowe.
8. Nagroda jest gwarantowana tylko dla zwycięskiego zespołu, jednak Organizator i Partnerzy zastrzegają sobie prawo do przyznania wyróżnień i dodatkowych nagród.
9. Oferowane nagrody rzeczowe nie podlegają wymianie na nagrody pieniężne, inne nagrody lub ekwiwalent pieniężny.
10. Wartość przekazywanej nagrody na osobę nie przekroczy 2000 PLN. W innym przypadku wartość przekazywanej nagrody pieniężnej zostanie pomniejszona o zryczałtowany podatek dochodowy w wysokości 10 %, który uiszcza Organizator. Nagroda mogą podlegać dodatkowemu opodatkowaniu w kraju siedziby Uczestnika.
11. Organizator jest przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 921 § 3 kodeksu cywilnego.
12. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nagrody przyrzekane przez Partnerów.

VIII. Jury i kryteria ocen

1. Oceny przedstawionych przez zespoły projektów dokonuje niezależne jury złożone z osób wybranych przez Organizatora na podstawie ich umiejętności i wiedzy. Skład jury ogłoszony zostanie nie później niż w momencie rozpoczęcia Konkursu.
2. Jury ocenia przygotowane przez Zespoły rozwiązania pod względem:
 - a. kompletności - 20%,
 - b. jakości merytorycznej - 20%,
 - c. innowacyjności - 20%,
 - d. możliwości praktycznego zastosowania / wdrożenia - 20%,
 - e. potencjału biznesowego - 20%.Aby otrzymać nagrodę projekt musi otrzymać minimum 50% punktów.
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 i członków jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

IX. Własność intelektualna

1. Zgłaszając do oceny zadanie konkursowe Uczestnik oświadcza, że posiada pełnię autorskich praw majątkowych oraz osobistych do zgłaszanych 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.

X. Pozasądowe rozstrzyganie sporów

2. Ewentualne spory powstałe pomiędzy Organizatorem a Klientem lub Uczestnikiem, którzy są Konsumentami powinny być w pierwszej kolejności rozstrzygane polubownie. Szczegóły dotyczące sposobów oraz dostępu do pozasądowych form rozstrzygania sporów znajdują się pod adresem: https://www.uokik.gov.pl/pozasadowe_rozwiazywanie_sporow_konsumentow.php.
3. Szczegółowe informacje dotyczące możliwości skorzystania z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń, rozstrzygania sporów oraz zasady dostępu do tych procedur dostępne są również w siedzibach oraz na stronach internetowych:
 - d. powiatowych (miejskich) rzeczników konsumentów;
 - e. 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 e-mail porady@dlakonsumentow.pl;
 - f. Wojewódzkich Inspektoratów Inspekcji Handlowej oraz pod następującymi adresami internetowymi Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów:
 - i http://www.uokik.gov.pl/sprawy_indywidualne.php;
 - ii http://www.uokik.gov.pl/wazne_adresy.php.
4. W przypadku zaistnienia sporu wynikłego pomiędzy Organizatorem a Klientem lub Uczestnikiem będącymi Konsumentami, 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/>.
5. Klient lub Uczestnik będący Konsumentami uprawnieni są 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.
6. Klient lub Uczestnik będący Konsumentami uprawnieni są 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.
7. Organizator oświadcza, że nie stosuje kodeksu dobrych praktyk, o którym mowa w ustawie z dnia 23 sierpnia 2007 r. o przeciwdziałaniu nieuczciwym praktykom rynkowym.
8. Ewentualne spory sądowe będą poddane jurysdykcji w sądzie właściwym dla siedziby Organizatora [postanowienie to nie dotyczy umowy zawartej z Konsumentem lub osobą fizyczną zawierającą umowę bezpośrednio związaną z jej działalnością gospodarczą, gdy z treści umowy wynika, że nie posiada ona dla tej osoby charakteru zawodowego].

XI. Informacje Poufne

1. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do zachowania w ścisłej poufności i nieujawniania innym osobom poza uczestnikami Hackathonu Krakow Innovation Games, bez wyraźnej pisemnej zgody Organizatora lub Partnera, wszelkich materiałów, w tym elektronicznych, uzyskanych od Organizatora podczas Hackathonu Krakow Innovation Games (zwane dalej łącznie „Informacjami Poufnymi”).

2. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do wykorzystania Informacji Poufnych wyłącznie do celów Hackathonu Krakow Innovation Games.
3. Niezachowanie poufności Informacji Poufnych może skutkować nieodwracalną szkodą dla Organizatora lub Partnera i stanowi naruszenie tajemnicy przedsiębiorstwa.
4. Po zakończeniu Hackathonu Uczestnicy niezwłocznie zwrócą Organizatorowi lub zniszczą posiadane Informacje Poufne oraz wszelkie ich kopie (w szczególności otrzymane materiały elektroniczne).
5. Powyższy obowiązek zachowania poufności jest nieograniczony w czasie i obowiązuje również po zakończeniu trwania Hackathonu Krakow Innovation Games.

XII. Odwołanie lub zmiana terminu Konferencji

1. Organizator zastrzega możliwość odwołania lub zmiany terminu Hackathonu, lub zmiany formuły przeprowadzenia Hackathonu ze stacjonarnej na wirtualną – w przypadku wystąpienia ważnych powodów uniemożliwiających lub utrudniających przeprowadzenie Konferencji.
2. Za ważne powody, o których mowa w pkt. XII.1. przyjmuje się w szczególności: wystąpienie siły wyższej; nieosiągnięcie wystarczającej liczby Uczestników; wypowiedzenie lub odstąpienie przez osoby trzecie od zawartych z Organizatorem umów niezbędnych dla przeprowadzenia Hackathonu; wycofanie się partnerów Hackathonu.
3. Przez termin „siła wyższa”, o którym mowa w pkt. XII.2. powyżej należy rozumieć wszelkie nadzwyczajne zdarzenia, którym nie można było zapobiec i które pozostają poza kontrolą Organizatora, niezależnie czy można było je przewidzieć w dniu ogłoszenia Regulaminu. Siła wyższa obejmuje w szczególności przypadki losowe takie jak pożar, huragan lub inne katastrofy spowodowane siłami natury, zarządzenia władzy państwowej lub rządowej, w tym zakazujące prowadzenia działalności gospodarczej, organizacji wydarzeń, wojnę, zamieszki, akty terroru, powstania, nałożenie embargo, niepokoje społeczne, pandemie, epidemie, stany zagrożenia epidemiologicznego, zakazy eksportu lub importu lub strajki generalne.
4. Organizator poinformuje Uczestników o odwołaniu lub zmianie terminu lub zmianie formuły przeprowadzenia Hackathonu w drodze wiadomości email.
5. W przypadku zmiany terminu lub formuły przeprowadzenia Hackathonu, Organizator poinformuje mailowo Uczestnika o:
 - a. nowym terminie lub nowej formule przeprowadzenia Hackathonu;
 - b. terminie na akceptację albo odrzucenie nowego terminu lub formuły przeprowadzenia Hackathonu.

XIII. Postanowienia końcowe

1. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do przestrzegania postanowień Regulaminu.
2. Uczestnicy, którzy mimo wezwania do zaprzestania naruszeń Regulaminu, nie zastosują się do poleceń Organizatora, a w szczególności stwarzają swoim zachowaniem niebezpieczeństwo dla innych Uczestników, bądź zakłócają przebieg Hackathonu będą wykluczeni z Hackathonu. Są zobowiązani do natychmiastowego opuszczenia wydarzenia i nie przysługują im z tego tytułu żadne roszczenia wobec Organizatora.
3. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
4. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany Regulaminu z ważnych powodów.
5. Wszelkie zmiany Regulaminu, w tym w zakresie terminów Konkursu zostaną przekazane Uczestnikom. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator poinformuje również pocztą elektroniczną. 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. Niniejszy regulamin wchodzi w życie w dniu 12.11.2024

Załącznik 1

Zgoda opiekuna prawnego

..... (Imię i nazwisko
opiekuna prawnego)

..... (adres zamieszkania)

..... (telefon kontaktowy)

ZGODA NA UDZIAŁ DZIECKA/PODOPIECZNEGO W HACKATHONIE KRAKOW INNOVATION GAMES

Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka/podopiecznego:

.....(nazwisko, imię)

w Hackathonie Krakow Innovation Games realizowanym 11-12 grudnia 2024 roku, miejsce wydarzenia zostanie podane w terminie późniejszym. Wyrażając zgodę na udział dziecka, jednocześnie biorę pełną odpowiedzialność za jego/jej udział w wydarzeniu i zobowiązuje się do opieki nad dzieckiem na miejscu. W przypadku wygranej mojego dziecka/podopiecznego oświadczam, iż jeżeli wymaga tego regulamin konkursu zrzekniemy się praw autorskich na rzecz partnerów i sponsorów wydarzenia. Ponadto wyrażam zgodę na wykorzystanie wizerunku mojego/ej syna/córki.

.....

(miejscowość i data) (podpis opiekuna prawnego)

Załącznik 2



Kraków

PROIDEA

Załącznik 2 Formularz Zgłoszeniowy

Nazwa
Szkoły.....(Nazwa)

Imię	Nazwisko	Rola	Opcja mięsna/bezmięsna	Rozmiar koszulki (S-XXL)
		Uczestnik		
		Uczestnik		
		Uczestnik		
		Uczestnik		
		Uczestnik		
		Opiekun		

Imię i Nazwisko Osoby Zgłaszającej

Zespół.....

Numer

kontaktowy.....

Adres e-mail.....

Imię i Nazwisko Opiekuna

Zespołu.....

Numer

kontaktowy.....

Adres e-

mail.....

- Zapoznałam/łem się z Regulaminem oraz Polityką Prywatności i zobowiązuję się do ich przestrzegania.
- Oświadczam, że zostałam/łem 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.

Podpis Osoby Zgłaszającej Zespół

.....