

REGULAMIN

I. Postanowienia ogólne – Definicje

1. **Hackathon lub Wydarzenie** – wydarzenie pod nazwą „Aquathon” odbywające się w dniach 6-7 listopada 2021 roku w formie online.
2. **Konkurs lub Konkursy** – konkurs na innowacyjne rozwiązanie przedstawionych zagadnień problemowych odbywający się podczas Wydarzenia;
3. **Organizator – Proidea Sp. z o.o.**, z siedzibą przy ulicy Zakopiańskiej 9, 30-418 Kraków, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie pod numerem KRS 0000448243, NIP 6793088842, z którą skontaktować się można pod adresem email biuro@proidea.org.pl;
4. **Partner wydarzenia** – partnerzy wydarzenia zostaną opublikowani na stronie internetowej www.aquathon.pl .najpóźniej w dniu rozpoczęcia wydarzenia.
5. **Regulamin** – niniejszy Regulamin, określa zasady i warunki konkursu “Aquathon”.
6. **Polityka Prywatności** – zawiera informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych.
7. **Serwis** – strona internetowa o adresie url www.aquathon.pl 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 projektów 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/event/aquathon> wykorzystywana do rejestracji na Wydarzenie.
11. **Uczestnik** – pełnoletnia osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych lub osoba niepełnoletnia za zgodą Opiekuna prawnego, która dokonała prawidłowej rejestracji na Hackathon i otrzymała potwierdzenie udziału.
12. **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.
13. **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.
14. **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 przez ok. 24 godzin.
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 - załącznik 1).
4. Uczestnikami Hackatonu 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 i Wykonawcy.

III. Rejestracja do udziału w Hackathonie

1. Warunkiem umożliwiającym aplikację do udziału w Hackathonie jest dokonanie rejestracji poprzez prawidłowe wypełnienie formularza rejestracyjnego znajdującego się pod adresem URL <https://eventory.cc/event/aquathon>.
2. Rejestracja dostępna jest od dnia 27.09.2021 do dnia 6.11.2021.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia okresu rejestracji lub jego skrócenia bez podania przyczyny.
4. Prawo do wzięcia udziału w Hackathonie mają jedynie Uczestnicy, którzy do dnia 6.11.2021 roku 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 Prywatność.
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 online.
2. Hackathon rozpocznie się o godzinie 12.00 dnia 6.11.2021 roku a zakończy około 24 godziny później. Platforma konkursowa zostanie udostępniona Uczestnikom od godziny 15.00 dnia 6.11.2021 r. do godziny 12.00 dnia 7.11.2021 r.
3. W przypadku zakończenia prac konkursowych przez wszystkie zespoły przed upływem 24 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.
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 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 zadania 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. Nagrodą w konkursie jest nagroda pieniężna 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. Nagrody przyznawane są na rzecz zespołu, który zobowiązany jest do podziału otrzymanej nagrody między Uczestnikami tworzącymi zespół.
11. 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.
12. Organizator jest przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 921 § 3 kodeksu cywilnego.
13. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nagrody przyrzekane przez Partnerów i Sponsorów.

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,
 - b. jakości merytorycznej,
 - c. innowacyjności,
 - d. możliwości praktycznego zastosowania / wdrożenia,
 - e. potencjału biznesowego.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.
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.

X. Pozasądowe rozstrzyganie 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 rozstrzygania sporów znajdują się pod adresem:
https://www.uokik.gov.pl/pozasadowe_rozwiazywanie_sporow_konsumentow.php
2. 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:
 - 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
 - c. 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.

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. Informacje Poufne

1. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do zachowania w ścisłej poufności i nieujawniania innym osobom poza uczestnikami Hackathonu Aquathon, bez wyraźnej pisemnej zgody Organizatora lub Partnera, wszelkich materiałów, w tym elektronicznych, uzyskanych od Organizatora podczas Hackathonu Aquathonu (zwane dalej łącznie „Informacjami Poufnymi”).
2. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do wykorzystania Informacji Poufnych wyłącznie do celów Hackathonu Aquathonu.
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 Aquathonu.

XII. 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 platform i nie przysługują im z tego tytułu 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, stan epidemiologiczny, klęska żywiołowa), które uniemożliwią przeprowadzenie Konkursu w terminie.
4. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
5. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany Regulaminu z ważnych powodów.
6. Wszelkie zmiany Regulaminu, w tym w zakresie terminów Konkursu zostaną niezwłocznie opublikowane na stronie internetowej Hackathonu. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator poinformuje również pocztą elektroniczną zarejestrowanych Uczestników. Uczestnikom, którzy nie

zaakceptują zmienionych postanowień Regulaminu przysługuje prawo do rezygnacji z udziału w Hackathonie.

7. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Hackathonu decyduje Organizator.
8. 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.
9. 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.
10. Niniejszy regulamin wchodzi w życie w dniu 27.09.2021 r.

Załącznik nr 1 do Regulaminu

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 Aquathon realizowanym 6-7 listopada 2021 roku, online. Wyrażając zgodę na udział dziecka, jednocześnie biorę pełną odpowiedzialność za jego/jej udział w wydarzeniu. W przypadku wygranej mojego dziecka/podopiecznego oświadczam, iż jeżeli wymaga tego regulamin konkursu zrzekniemy się praw autorskich na rzecz partnerów i sponsorów wydarzenia.

.....

(miejscowość i data)

(podpis opiekuna prawnego)