

Postanowienia ogólne – Definicje

1. **Hackathon lub Wydarzenie** – wydarzenie pod nazwą „590 GOLD BUG TROPHY” odbywające się w dniach 6-7 października 2019 roku w Jasionce.
2. **Konkurs lub Konkursy** – konkurs na innowacyjne rozwiązanie przedstawionych zagadnień problemowych odbywający się podczas Wydarzenia;
3. **Organizator** - ARP GAMES SP. Z O.O. z siedzibą Cieszynie, (43-400) przy ul. Niemcewicza 4, NIP: 548-267-72-05, REGON 365681052, z którym skontaktować się można poprzez formularz dostępny na: <https://arpgames.pl/pl/kontakt/>
4. **Prowadzący – Proidea Sp. z o.o.**, z siedzibą w Krakowie (30-651) Łabędzia 9, postępująca się nr NIP: 679-311-46-28, REGON: 362193004, wpisana do KRS pod numerem 0000570212, z którą skontaktować się można pod adresem email biuro@proidea.org.pl;
5. **Partner wydarzenia** – partnerzy wydarzenia zostaną opublikowani na stronie internetowej <https://kongres590.pl> najpóźniej w dniu rozpoczęcia wydarzenia.
6. **Regulamin** – niniejszy Regulamin, określa zasady i warunki konkursu „590 GOLD BUG TROPHY”
7. **Serwis** – strona internetowa o adresie url www.https://kongres590.pl
8. **Uczestnik** – pełnoletnia osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, która dokonała prawidłowej rejestracji na Hackathon i otrzymała potwierdzenie udziału.

II Uczestnictwo w Hackathonie, obowiązki uczestników

1. Organizator zawiadamia, że program Hackathonu zakłada wykonywanie przez Uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu przez okres 24 godzin.
2. Uczestnikami Hackathonu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, które nie są pracownikami, lub współpracownikami, wykonującymi powierzone im zlecenia na podstawie umów cywilnoprawnych Organizatora, ani spółek kapitałowo lub osobowo powiązanych z Organizatorem, zarówno pośrednio jak i bezpośrednio.
3. Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, a w szczególności przestrzegać postanowień regulaminu obiektu i Regulaminu oraz stosować się do poleceń Organizatora i Prowadzącego.

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://kongres590.pl>
2. Rejestracja dostępna jest od godziny 12:00 w dniu 11 września do godziny 20:00 w dniu 4 października 2019.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia okresu rejestracji bez podania przyczyny.
4. **Prawo do wzięcia udziału w Hackathonie mają jedynie Uczestnicy, którzy do dnia 4 października 2019 roku otrzymają email z biletem potwierdzającym udział w**

Hackathonie. Organizator zastrzega sobie prawo do wysłania biletów, do wybranych osób, które złożyły swoje aplikacje.

5. Rejestracja jest skuteczna jedynie, gdy Uczestnik zaakceptuje zapisy
 1. „Zapoznałam/tem się z Regulaminem i zobowiązuję się do jego przestrzegania”
 2. „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.”
 3. Brak akceptacji powyższych (poza opcjonalnymi) postanowień przerywa procedurę rejestracji i czyni ją nieskuteczną.

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](#)

V Zasady porządkowe

1. Uczestnicy Hackathonu są obowiązani zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, przestrzegać przepisów prawa oraz Regulaminu, jak również bezzwłocznie stosować się do poleceń służb porządkowych. Zabronione jest tarasowanie i zastawianie wyjść i dróg ewakuacyjnych, i innych urządzeń niezbędnych w przypadku prowadzenia akcji ratowniczej lub gaśniczej podczas Hackathonu.
2. 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.
3. Zakazane jest niszczenie oznaczeń i tablic informacyjnych, nośników reklamowych, urządzeń i sprzętu znajdującego się na Hackathonie, itp. Uczestnicy zobowiązani są korzystać z pomieszczeń sanitarnych wyłącznie zgodnie z ich przeznaczeniem.
4. Uczestnicy są zobowiązani zgłosić niezwłocznie do Organizatora wszelkie przypadki nieodpowiednich zachowań (w szczególności tych wskazanych w powyżej) innych Uczestników.
5. Uczestnik powinien rozsądnie ocenić i w razie wątpliwości skonsultować z lekarzem, czy jego stan zdrowia pozwala na udział w Hackathonie.
6. Uczestnik zobowiązany jest do zawiadomienia Organizatora w przypadku odczucia zawrotów głowy, mdłości, silnego zmęczenia, bólu głowy lub innych niepokojących objawów.
7. Zabrania się wnoszenia i posiadania przez Uczestników broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów, materiałów wybuchowych, wyrobów pirotechnicznych, materiałów pożarowo niebezpiecznych, napojów alkoholowych (poza tymi zatwierdzonymi przez Organizatora), środków odurzających lub substancji psychotropowych.

VI Przebieg Hackathonu

1. Teren AEROPOLIS Podkarpacki Park Naukowo-Technologiczny w Rzeszowie przy ul. Jasionka 954A, 36-002 w Jasionce, jest udostępniany Uczestnikom od godziny 14:00 w dniu 6 października 2019 roku do godziny 8:00 w dniu 8 października 2019 roku.
2. Hackathon rozpocznie się o godzinie 15:00 w dniu 6 października 2019 roku a zakończy około 24 godziny później.
3. W przypadku zakończenia prac przez wszystkie zespoły przed upływem 24 godzin, czas trwania Hackathon może ulec skróceniu.
4. Organizator i Partnerzy (pełna lista dostępna na <https://kongres590.pl>) 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 przebywających na terenie Hackathonu może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie rozpowszechniany w sposób i dla wyżej określonych celów bezterminowo, na co Uczestnik Hackathonu wyraża zgodę z chwilą wejścia na teren Hackathonu.
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.
7. Organizator w czasie trwania Hackathonu zapewnia:
 1. Wyżywienie;
 2. Napoje;
 3. Dostęp do instalacji sanitarnych;
 4. W ograniczonym zakresie dostęp do Internetu bezprzewodowego;
 5. Przestrzeń do pracy.

VII Konkurs

1. W ramach Hackathonu przeprowadzony zostanie konkurs dla zespołów, którego przedmiotem będzie stworzenie projektów związanych z tematyką wydarzenia.
2. Dokładna treść zadań konkursowych zostanie ogłoszona 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 na 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. Nagrodami w konkursie są nagrody pieniężne oraz 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 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 przekazywanych nagród pieniężnych zostanie pomniejszona o zryczałtowany podatek dochodowy w wysokości 10 %, który uiszcza Prowadzący. Nagrody mogą podlegać dodatkowemu opodatkowaniu w kraju siedziby Uczestnika.
12. Prowadzący 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:
 1. innowacyjności,
 2. możliwości praktycznego zastosowania,
 3. wartości wdrożeniowej,
 4. kompletności
 5. potencjału biznesowego.
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. **Autorskie prawa majątkowe w stosunku do najlepszych rozwiązań pozostają przy uczestnikach.**

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 nieubezprawnowolniona 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_konsumenckich.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:
 1. powiatowych (miejskich) rzeczników konsumentów;
 2. 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)
 3. Wojewódzkich Inspektoratów Inspekcji Handlowej oraz pod następującymi adresami internetowymi Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów:
 1. http://www.uokik.gov.pl/sprawy_indywidualne.php;
 2. 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 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 terenu Hackathonu 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, 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. Regulamin wchodzi w życie w dniu 11 września 2019 roku.