

ENGLISH VERSION BELOW

Regulamin Hackathonu HackYeah

I Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin (zwany dalej Regulaminem) określa zasady i warunki wydarzenia typu hackathon pt. HackYeah (zwany dalej **Hackathonem**).
2. Hackathon odbywa się w Tauron Arena, przy ulicy Stanisława Lema 7, 31-571 Kraków w dniach 27 – 29 października 2017 r.
3. Podczas Hackathonu odbywają się konkursy na rozwiązanie przedstawionych zagadnień problemowych (zwane dalej **Konkuresem** lub **Konkursami**).
4. Organizatorami Hackathonu jest **PROIDEA Sp. z o.o.**, z siedzibą w Krakowie (30-651) Łabędzia 9, posługująca się nr NIP: 679-308-88-42, REGON: 122769022, wpisana do KRS pod numerem 0000448243, z którą skontaktować się można pod adresem email biuro@proidea.org.pl oraz Maciej Ryś prowadzący działalność gospodarczą pod nazwą **Maciej Ryś LYNXIA**, z siedzibą w Krakowie (31-457), ul. Fiołkowa 4 lok. 57, posługujący się nr NIP 945-21-96-673, REGON: 364995742, z którym skontaktować się można pod adresem email kontakt@lynxia.pl, Zwani dalej wspólnie **Organizatorem**

II Uczestnictwo w Hackathonie, obowiązki uczestników

1. Z uwagi na intensywny przebieg wydarzenia, Uczestnikiem Hackathonu może być jedynie **pełnoletnia osoba fizyczna** posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych (zwana dalej **Uczestnikiem**). Osoby poniżej 18 roku życia mogą zostać dopuszczone do udziału w HackYeah po wcześniejszej weryfikacji przez Organizatora (tylko i wyłącznie za zgodą i pod opieką opiekuna prawnego). Prosimy o wcześniejszy kontakt e-mailowy na adres: rejestracja@proidea.org.pl
2. Organizator zawiadamia, że program Hackathonu zakłada wykonywanie przez Uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu przez okres 24 godzin.
3. Uczestnik powinien rozsądnie ocenić i w razie wątpliwości skonsultować z lekarzem, czy jego stan zdrowia pozwala na udział w Hackathonie.
4. Uczestnik zobowiązany jest do zawiadomienia Organizatora w przypadku odczucia zawrotów głowy, mdłości, silnego zmęczenia, bólu głowy lub innych niepokojących objawów.
5. Na potrzeby Hackathonu oraz zadań konkursowych Uczestnicy tworzą **Zespoły** liczące od 1 do 6 członków.
6. Uczestnik może być członkiem dowolnej ilości Zespołów. O jego członkostwie w Zespole decydują pozostali członkowie Zespołu, na podstawie wkładu pracy we wspólne dzieło Zespołu.
7. Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, a w szczególności przestrzegać postanowień regulaminu obiektu i Regulaminu Hackathonu.
8. 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.
9. W związku z moim udziałem w Hackathonie HackYeah w Krakowie udzielam Organizatorowi nieodwołalnego i nieodpłatnego prawa wielokrotnego wykorzystywania zdjęć z moim wizerunkiem i treści wypowiedzi bez konieczności każdorazowego ich zatwierdzenia. Zgoda obejmuje wykorzystanie, utrwalanie, obróbkę i powielanie wykonanych zdjęć za pośrednictwem dowolnego medium wyłącznie w celach związanych z Hackathonem.

III Rejestracja do udziału w Hackathonie

1. Warunkiem umożliwiającym wzięcie udziału w Hackathonie jest zarejestrowanie się poprzez prawidłowe wypełnienie formularza rejestracyjnego, znajdującego się pod adresem URL <https://hackyeah.evenea.pl> oraz zapłata pełnej ceny za bilet oraz określonych przez portal **EVENEA.PL** opłat manipulacyjnych, z którymi zapoznać można się przed dokonaniem zakupu biletu.
2. Rejestracja dostępna jest od godziny 00.00 w dniu 14.04.2017, do godziny 23.59 w dniu 29.10.2017.
3. Podana cena jest ceną brutto i zawiera wszystkie podatki.
4. Bilety na Hackathon są spersonalizowane. Oznacza to, że podczas składania zamówienia należy obowiązkowo podać imię i nazwisko każdego Uczestnika.
5. Uczestnik dokonuje rejestracji w imieniu pozostałych Uczestników za ich zgodą.
6. **Określona na etapie rejestracji liczba członków zespołu oraz jego skład osobowy nie są wiążące podczas Hackathonu.**
7. Podczas rejestracji Uczestnik zobowiązany jest podać imiona i nazwiska pozostałych Uczestników, z którymi tworzy zespół oraz adresy e-mail służące do kontaktu z nimi.
8. Rejestracja jest skuteczna jedynie, jeśli Uczestnik zaakceptuje zapis: „W związku z uczestnictwem w Hackathonie, wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych. Oświadczam, iż przyjmuję do wiadomości, że mam prawo dostępu do swoich danych i ich poprawiania”. Brak akceptacji przerywa procedurę rejestracji i czyni ją nieskuteczną.
9. **Organizator może odmówić prawa do uczestnictwa w Hackathonie osobom, wobec których poweźmie uzasadnione przypuszczenie, iż dokonały rejestracji w celu innym, niż wzięcie udziału w Konkursach organizowanych w ramach Hackathonu (w szczególności w celu rekrutacji pracowników). Rejestracja zostanie za bezskuteczną, a opłata rejestracyjna zostanie zwrócona.**

IV Prawo odstąpienia od umowy, zmiana nazwiska na bilecie

1. Organizator oświadcza, że zapewnia Uczestnikom możliwość odstąpienia od umowy sprzedaży biletu na Hackathon w ciągu 14 dni od momentu zawarcia przez Uczestnika umowy, tj. prawidłowej rejestracji na Hackathon oraz zapłaty ceny. Umowa będzie wtedy uznana za niezawartą.
2. Aby dokonać odstąpienia od umowy Uczestnik zawiadamia o tym fakcie Organizatora przez wysłanie wiadomości e-mail na adres anna.bil@proidea.org.pl. W treści wiadomości należy podać: wyraźne oświadczenie o odstąpieniu od umowy, imię i nazwisko, adres e-mail przy pomocy którego dokonano rejestracji Uczestnika oraz numer konta bankowego, na który ma nastąpić zwrot środków, można skorzystać również przykładowego oświadczenia stanowiącego Załącznik 2 do Regulaminu.
3. Otrzymanie oświadczenia o odstąpieniu od umowy potwierdzone zostanie za pomocą wiadomości e-mail. Zwrot pełnej ceny towaru (z wyjątkiem manipulacyjnych wynikających z wybranego przez Klienta sposobu płatności) następuje w ciągu 14 dni na podany przez Klienta w oświadczeniu o odstąpieniu numer rachunku bankowego.
4. W stosunku do biletów zakupionych po 13 października 2017 prawo do odstąpienia od umowy nie przysługuje na podstawie ustawy z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta, t.j. Dz.U. z 2017 r. poz. 683, art. 38 § 12, na podstawie którego prawo do odstąpienia od umowy nie przysługuje w odniesieniu do umów o świadczenie usług związanych z wypoczynkiem, wydarzeniami rozrywkowymi, sportowymi lub kulturalnymi, jeżeli w umowie oznaczono dzień lub okres świadczenia usługi.

5. Do 20 września 2017 Uczestnicy mogą zażądać zmiany imienia i nazwiska widniejącego na imiennym bilecie uprawniającym do udziału w Hackathonie, nie ponosząc przy tym żadnych dodatkowych kosztów. Po 20 września 2017 zmiana imienia i nazwiska jest niemożliwa.
6. Zmiana imienia i nazwiska widniejącego na imiennym bilecie wiąże się z koniecznością wiążę się z koniecznością ponownego przesłania formularza rejestracyjnego.

V Przebieg Hackathonu

1. Teren Tauron Areny jest udostępniany Uczestnikom od godziny 10 w dniu 28 października do godziny 17 w dniu 29 października.
2. Hackathon rozpocznie się o godzinie 12:00 w dniu 28 października a zakończy 24 godziny później.
3. W przypadku rozwiązania wszystkich zadań konkursowych przed upływem przewidzianego czasu, Hackathon może ulec skróceniu.
4. Organizator w czasie trwania Hackathonu zapewnia:
 - a. Wyżywienie;
 - b. Napoje;
 - c. Dostęp do instalacji sanitarnych (również prysznice);
 - d. W ograniczonym zakresie dostęp do internetu bezprzewodowego;
 - e. Przestrzeń do pracy.

VI Konkursy

1. W ramach Hackathonu przeprowadzone zostaną niezależne od siebie Konkursy, których przedmiotem będzie rozwiązanie **zadań zamkniętych** lub **otwartych**.
2. Zadania zamknięte to zagadnienia z zakresu informatyki, w stosunku do których istnieje tylko jedno poprawne rozwiązanie.
3. Zadania otwarte to zagadnienia z zakresu informatyki, polegające na stworzeniu przez Zespół autorskiego rozwiązania o tematyce przedstawionej w treści zadania otwartego.
4. Każdy Konkurs posiada indywidualnego Sponsora nagród możliwych do wygrania w ramach danego Konkursu.
5. Lista Konkursów oraz Sponsorów poszczególnych Konkursów dostępna jest na stronie internetowej www.hackyeah.pl. Lista Sponsorów zostanie zaktualizowana najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
6. Każdy Konkurs rozpoczyna się przedstawieniem przez Sponsora lub osobę przez niego wyznaczoną tematu zadania otwartego lub zamkniętego.
7. Po zapoznaniu się z tematem zadania Uczestnicy mają 24 godziny na rozwiązanie zadań.
8. **Regulaminy Konkursów zostaną opublikowane nie później niż w dniu rozpoczęcia imprezy na stronie www.hackyeah.pl.**

VII Jury i kryteria ocen

1. Oceny rozwiązań poszczególnych zadań dokonuje Jury danego Konkursu, składające się z minimum dwóch członków. Członkowie Jury wybierani są przez Sponsora danego Konkursu wspólnie z Organizatorem. Skład Jury zostanie opublikowany na stronie internetowej www.hackyeah.pl najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
2. W stosunku do zadań zamkniętych, Jury ocenia prawidłowość rozwiązania porównując je z wzorem rozwiązania przygotowanym przez Sponsora danego Konkursu. Zwycięża Zespół, który jako pierwszy przygotował prawidłowe rozwiązanie. W przypadku, gdy żaden Zespół nie rozwiązał zadania w sposób prawidłowy, Sponsor zdecyduje o przyznaniu nagrody zespołowi,

który przedstawił najlepsze jego zdaniem rozwiązanie lub odstąpi od przyznania nagrody w przypadku niskiego poziomu dostarczonych do oceny rozwiązań.

3. W stosunku do zadań otwartych, Jury ocenia przygotowane przez Zespoły rozwiązania pod względem innowacyjności, możliwości praktycznego zastosowania, wartości wdrożeniowej, integralności oraz kompletności.
4. 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.
5. Decyzje Jury i członków Jury są ostateczne i nie przysługują od nich odwołanie.
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.

VIII Prawa autorskie

1. Sponsor danego Konkursu określa w jego Regulaminie kwestię przejścia praw do nagrodzonego dzieła, a w szczególności praw autorskich. **Autorskie prawa majątkowe w stosunku do najlepszych rozwiązań pozostają przy uczestnikach**, o ile regulamin danego Konkursu wyraźnie nie zastrzega przeniesienia praw, a w szczególności autorskich praw majątkowych na Sponsora danego Konkursu odbywającego się w ramach Hackathonu z chwilą wydania nagrody zwycięskim Uczestnikom, zgodnie z art. 921 § 3 kodeksu cywilnego (t.j. Dz. U. 2017, poz. 459).
2. W razie wszelkich wątpliwości, Sponsor poszczególnych nagród w danym Konkursie odbywającym się w ramach Hackathonu jest osobą przyrzekającą nagrodę w rozumieniu art. 921 § 3 kodeksu cywilnego (t.j. Dz. U. 2017, poz. 459).
3. Uczestnicy Konkursu, o których mowa w ust. 1 mogą ubiegać się o nagrodę od chwili ogłoszenia wyników Konkursu do 24 godzin od chwili zakończenia Hackathonu. Po upływie terminu wskazanego w zdaniu poprzednim nagrody przepadają, a przepisów niniejszego punktu VIII Prawa autorskie, nie stosuje się.
4. Zgłoszenie się Uczestników po odbiór nagrody do Organizatora (przekazującego nagrodę przyrzeczoną przez Sponsora) może nastąpić w każdej możliwej formie, w sposób pozwalający na identyfikację Uczestnika oraz wskazujący podstawę ubiegania się o nagrodę.
5. Nagrody pieniężne, w ciągu 14 dni od zgłoszenia się Uczestników danego Konkursu po odbiór nagrody, zostaną przebrane na konta bankowe wskazane przez Uczestników. Nagrody rzeczowe zostaną wydane Uczestnikom bezpośrednio po ogłoszeniu wyników poszczególnych Konkursów. W przypadku późniejszego zgłoszenia się Uczestników po odbiór nagród rzeczowych (w terminie określonym w zdaniu pierwszym), będą one dostępne do odbioru przez Uczestników pod adresem ul. Łabędzia 9, 30-651 Kraków, przez okres 14 dni od chwili dokonania zgłoszenia.
6. Przeniesienie autorskich praw majątkowych, o których mowa w ust. 1 w zakresie w jakim rozwiązanie stanowi program komputerowy odbywa się względem następujących pól eksploatacji:
 - a. trwale lub czasowe zwielokrotnianie rozwiązania w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie,
 - b. tłumaczenie, przystosowanie, zmiana układu oraz dokonywanie jakichkolwiek innych zmian,
 - c. rozpowszechnianie, w tym użyczanie lub najem rozwiązania lub jego kopii,
 - d. zezwalanie na wykonywanie przez osoby trzecie praw autorskich zależnych w stosunku do rozwiązania.

7. Przeniesienie autorskich praw majątkowych, o których mowa w ust. 1 w zakresie w jakim rozwiązanie nie stanowi programu komputerowego, odbywa się względem następujących pól eksploatacji:
- a. utrwalenie i zwielokrotnianie wszelkimi znanymi technikami, w tym techniką zapisu cyfrowego, magnetycznego, światłoczułego, elektronicznymi, wszelkimi technikami video, technikami poligraficznymi i drukarskimi,
 - b. wprowadzenia do pamięci komputera i swobodnego udostępniania w sieciach komputerowych, w tym: Internet oraz Intranet – w szczególności przez stałe umieszczenie na publicznej stronie www całości dzieł lub ich części w sposób umożliwiający swobodne, wielokrotne kopiowanie każdemu zainteresowanemu,
 - c. wprowadzanie egzemplarzy i nośników oraz zwielokrotnionych egzemplarzy i nośników do obrotu,
 - d. publiczne odtwarzanie,
 - e. publiczne udostępnianie egzemplarzy i nośników,
 - f. publiczne wykonanie,
 - g. najem i użyczenie,
 - h. wystawienia,
 - i. wyświetlania,
 - j. sporządzania wersji obcojęzycznych (jak również z użyciem technik umożliwiających przekazywanie informacji dla osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności).
 - k. nadania za pomocą wizji przewodowej albo bezprzewodowej lub w inny sposób poprzez sieć komputerową w tym zamieszczanie filmów w sieci Internet bez żadnych ograniczeń z wyłączeniem możliwości publicznego emitowania filmów lub ich części w telewizji.
 - l. zezwalanie na wykonywanie przez osoby trzecie praw autorskich zależnych w stosunku do rozwiązania.

IX Nagrody

1. Nagrodami w Konkursach są nagrody rzeczowe oraz nagrody pieniężne.
2. Lista nagród rzeczowych oraz pieniężnych w poszczególnych Konkursach dostępna jest na stronie internetowej www.hackyeah.pl. Lista nagród zostanie zaktualizowana najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
3. Oferowane nagrody rzeczowe nie podlegają wymianie na nagrody pieniężne, inne nagrody lub ekwiwalent pieniężny.
4. Nagrody są fundowane przez Sponsorów poszczególnych Konkursów.
5. Wartość przekazywanych nagród pieniężnych zostanie pomniejszona o zryczałtowany podatek dochodowy w wysokości 10 %, który uiszcza Organizator.
6. Przewiduje się nagrody jedynie dla zwycięskich Zespołów, jednakże Sponsorzy oraz Organizator zastrzegają możliwość przyznawania wyróżnień oraz dodatkowych drobnych nagród rzeczowych dla konkretnych zespołów, których projekty zostaną uznane za wartościowe przez Organizatora, bądź przez Jury. W razie wszelkich wątpliwości do wyróżnionych zespołów nie stosuje się pkt VIII Prawa autorskie

X Pliki Cookies

1. Organizator wykorzystuje technologię tzw „cookies” – informacje zapisywane przez serwer, operatora hostingowego na komputerze lub urządzeniu mobilnym osoby korzystającej ze strony www.hackyeah.pl.
2. Organizator wykorzystuje dwa typy plików Cookies:
 - a. *Sesyjne* – pliki tymczasowe, przechowywane na urządzeniu do momentu wylogowania, opuszczenia strony internetowej lub wyłączenia przeglądarki internetowej;
 - b. *Stałe* – przechowywane na urządzeniu przez czas określony w ich parametrach lub do ich usunięcia przez Klienta.
4. Technologia *Cookies* nie jest wykorzystywana do pozyskiwania jakichkolwiek danych o odwiedzających stronę www.hackyeah.pl.
5. Odwiedzający może w dowolnej chwili wyłączyć w ustawieniach swojej przeglądarki internetowej opcję przyjmowania cookies. Może to spowodować jednak nieprawidłowości w działaniu strony [www](http://www.hackyeah.pl). Poniżej znajdują się odnośniki do informacji, jak wyłączyć pliki cookies w najpopularniejszych przeglądarkach internetowych:
 - [Chrome](#)
 - [Firefox](#)
 - [Safari](#)
 - [Microsoft Edge](#)
6. Pliki Cookies wykorzystywane są w celu:
 - a. Tworzenia statystyk;
 - b. Utrzymania sesji, dzięki czemu nie jest konieczne każdorazowe wpisywanie hasła i loginu.
 - c. Personalizacji materiałów reklamowych w sieci Google po uprzednim określeniu profilu odwiedzającego i przekazaniu ich partnerom.
7. Zebrane logi serwera, zawierające m. in. adres IP, czas nadejścia zapytania, pierwszy wiersz żądania http, kod odpowiedzi http, liczbę wysłanych przez serwer bajtów, informacje o przeglądarce, informacje o błędach jakie nastąpiły przy realizacji transakcji HTTP, informacje o rodzaju urządzeń przechowywane są przez czas nieokreślony
8. Organizator może wykorzystywać powyższe dane do generowania statystyk pomocnych w administrowaniu oraz do poprawy jakości oferowanych usług. Podsumowania te mają charakter zbiorczy i nie zawierają danych identyfikujących osoby odwiedzające. Dane te nie są ujawniane innym osobom i podmiotom.

XI Postanowienia końcowe

1. W czasie rejestracji Uczestnicy składają oświadczenie o zapoznaniu się i akceptacji Regulaminu. Akceptacja Regulaminu jest wymogiem do dokonania rejestracji, a tym samym udziału w Hackathonie.
2. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
3. Uczestnicy, którzy mimo wezwania do zaprzestania łamania postanowień Regulaminu, nie zastosują się do poleceń Organizatora, a w szczególności stwarzają swoim zachowaniem niebezpieczeństwo dla innych Uczestników, bądź zakłócają przebieg Hackathonu są zobowiązani do natychmiastowego opuszczenia Hackathonu i nie przysługują im z tego tytułu żadne roszczenia wobec Organizatora.

4. 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 określonym w niniejszym Regulaminie. Uczestnikom, którzy zrezygnują z udziału w Hackathonie w zmienionym terminie przysługuje prawo do odstąpienia od umowy w ciągu 14 dni od ogłoszenia informacji o zmianie terminu Hackathonu.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn. Wszelkie zmiany Regulaminu, w tym w zakresie terminów Konkursu zostaną niezwłocznie opublikowane na stronie internetowej Hackathonu oraz na profilu Facebook Hackathonu. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator poinformuje również pocztą elektroniczną zarejestrowanych Uczestników. Zmiany wchodzi w życie w ciągu 14 dni od ich publikacji i rozesłania wiadomości Uczestnikom. Uczestnikom, którzy nie zaakceptują zmienionych postanowień Regulaminu przysługuje prawo do odstąpienia od umowy w ciągu 14 dni od publikacji zmian.
6. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
7. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Hackathonu decyduje Organizator.
8. Regulamin wchodzi w życie w dniu 14.04.2017.

Załącznik 1

Przykładowe oświadczenie od odstąpieniu od umowy

**Oświadczenie
o odstąpieniu od umowy zawartej na odległość**

PROIDEA Sp. z o.o.,
Ulica Łabędzia 9
30-651, Kraków
anna.bil@proidea.org.pl

Niniejszym informuję, że podjąłem/łam decyzję odstąpieniu od umowy uczestnictwa w Hackathonie HackYeah.

Proszę o zwrot ceny na numer rachunku bankowego
.....

.....
Imię i nazwisko Klienta

ENGLISH VERSION

Terms and conditions of HackYeah Hackathon

I General provisions

1. This terms and conditions (hereinafter referred to as Terms) stipulate the rules and conditions of a hackaton event such as HackYeah (hereinafter referred to as **Hackathon**).
2. The Hackathon takes place in Tauron Arena, on ul. Stanisława Lema 7, 31-571 Cracow on 27 – 29 October 2017.
3. During the Hackathon, contests focused at solving presented problems (hereinafter referred to as **Contest** or **Contests**) take place.
4. The Hackathon is organised by **PROIDEA Sp. z o.o.**, with registered office in Cracow (30-651) Łabędzia 9, registered under numbers: NIP (Taxpayers ID no): 679-308-8842 and REGON (Business ID no): 122769022, entered into KRS (National Court Register) under number 0000448243, which may be reached at biuro@proidea.org.pl e-mail address and
5. Maciej Ryś who conducts business activity under the name **Maciej Ryś LYNXIA**, with registered office in Cracow (31-457), ul. Fiołkowa 4 office 57, registered under numbers NIP (Taxpayers ID no): 945-21-96-673, REGON (Business ID no): 364995742, who may be reached at kontakt@lynxia.pl e-mail address, hereinafter jointly referred to as the **Organiser**

II Participation in the Hackathon, participants' obligations

1. Due to intensive nature of the event, only legal persons of the legal age with full legal capacity to act (hereinafter referred to as the **Participant**) can participate in the Hackathon. Persons under age of 18 can be accepted as Hackathon Participants only with Organizor's consent (only after legal guardian's approval and under his/her guidance). Please contact Organizers at rejestracja@proidea.org.pl before registering.
2. The Organiser informs that agenda of Hackathon requires the Participants to perform highly intensive actions for 24 hours.
3. The Participant should evaluate their state of health sensibly and if in doubt, consult with a doctor, whether they are capable of participating in the Hackathon.
4. The Participant is obliged to notify the Organiser in the event of experiencing nausea, dizziness, heavy tiredness, headache or other alarming symptoms.
5. For the purposes of the Hackathon and contest tasks, Participants form **Teams** of 1-6 members.
6. The Participant can be a member of any number of Teams. His membership in a team is decided by the remaining members of the team based on individual contribution to Team's project.

7. Participants are obliged to act with no threat to public safety and to follow the provisions of the venue regulations and Hackathon's Terms).
8. It is forbidden for Participants to bring or possess weapons or other dangerous objects, explosives, pyrotechnics, flammable objects, alcoholic beverages, narcotic drugs or psychotropic substances.
9. Due to my participation in HackYeah Hackathon in Cracow, I hereby grant the Organiser irrevocable and unpaid right to repeatedly reproduce the pictures with my image and contents of my oral statements without the need to accept them every time. The consent covers use, recording, alteration and reproduction of pictures using any type of medium only in relation to Hackathon.

III Registration for the Hackathon

1. In order to participate in the Hackathon, one should register by correctly filling the registration form located at <https://hackyeah.evenea.pl> URL and paying the full ticket price as well as additional charges determined by **EVENEA.PL** website which can be read before making the ticket purchase.
2. Registration is open from 14 April 2017, 0:00 AM to 29 October, 11:59 PM.
3. The price is a gross price and includes all taxes.
4. Hackathon tickets are personalised which means that each Participant is obliged to fill in their name and surname at the time of purchase.
5. The Participant may register other Participants given their consent.
6. **The number of team members and its composition stated at the time of registration is not binding during the Hackathon.**
7. At the time of registration, the Participant is obliged to fill in names and surnames of all the remaining Participants, they form a team with and provide e-mail addresses other Participants may be contacted at.
8. Registration is only effective if the Participant accepts the following disclaimer: "I hereby give consent for my personal information to be processed for the means of participation in Hackathon. I acknowledge that I can access my personal information and alter it". Lack of acceptance results in the registration being ineffective.
9. The Organiser may deny the registration of the Participant in case of a reasonable suspicion, that Participant registered in order to engage in activities other than participation in Contests that will take place during Hackathon (e.g. recruitment, employer branding unauthorised by the Organizer). Registration will be seen as invalid and registration fee will be returned.

IV Right to withdraw from the agreement, changing the name on the ticket

1. The organiser declares that he reserves the right for Participants to withdraw from the agreement of Hackathon ticket purchase within 14 days from the moment the Participant has concluded the agreement, i.e. effectively registered to the Hackathon and paid the ticket price. The agreement will then be revoked.
2. In order to withdraw from the agreement, the Participant notifies the Organiser about it by sending an e-mail message to anna.bil@proidea.org.pl address. The contents of the message should include a clear statement of withdrawal from the agreement, name and surname, e-mail address used for the registration process and the bank account number to which the funds are to be returned. An exemplary statement (attachment 2 to Terms) may also be used.
3. Obtainment of the statement will be confirmed by an e-mail message. The return of the full price of the goods (excluding the additional charges arising from the payment method selected by the Client) will be performed to the bank account number provided by the Client in the statement of withdrawal within 14 days.
4. As for the tickets purchased after 13 October 2017, Participants are not entitled to withdraw from the agreement on grounds of Act of Consumer Rights from 30 May 2014 Journal of Laws from 2017, pos. 683, art. 38 § 12 which stipulates that the right to withdraw from the agreement is not effective in relation to services agreements connected with leisure, entertainment, sport or culture events if the date or the period of the service is specified in the agreement.
5. The Participants can request a change of name and surname on personalised ticket providing access to the Hackathon with no additional charges until 20 September 2017. After 20 September 2017, changes of name and surname are no longer possible.
6. The change of name and surname on personalised tickets requires the Participant to complete and send the registration form once again.

V Course of events of the Hackathon

1. The area of Tauron Arena will be made available to the Participants from 10 AM on 28 October until 5 PM on 29 October.
2. The Hackathon will commence at 12 PM on 28 October and finish 24 hours later.
3. In the event of all the contest tasks being solved before the end of the time, Hackathon may end earlier.
4. The Organiser provides the following during the Hackathon:
 - a. Alimentation;
 - b. Beverages;
 - c. Sanitary facilities (including showers);
 - d. Limited access to wireless Internet connection;
 - e. Workspace.

VI Contests

1. During the Hackathon different Contests will take place. The goal of the Contests will be to solve **closed** and **open tasks**.
2. Closed tasks will include problems from the IT area with only one correct solution.
3. Open tasks will include problems from the IT area for which the Team has to produce an original solution based on the subject matter specified in the contents of the open task.
4. Each contest is individually sponsored by a Sponsor who supplies prizes available to win in a respective contest.
5. The list of Contests and Sponsors or respective Contests is available at www.hackyeah.pl. The list of Sponsors will be updated at the latest on the first day of Hackathon.
6. Each Contest starts with the introduction of the subject of the open or closed task by the Sponsor or its representative.
7. After being presented with the task subject, Participants have 24 hours to solve the task.
8. Detailed Terms & Conditions of Contests will be available at www.hackyeah.pl, no later than on the first day of The Hackathon, before the official start of the Contest.

VII Jury and evaluation criteria

1. The solutions of respective tasks will be evaluated by a Jury assigned to a respective task, consisting of at least two members. The members of the Jury will be chosen by the Sponsor of the Contest together with the Organiser. The names of the Jury members will be published at www.hackyeah.pl website at the latest on the first day of Hackathon.
2. As for the closed tasks, the Jury will evaluate the correctness of the solution of the task by comparing it with the template prepared by the Sponsor of respective Contest. The Team which prepares the correct solution first, wins. The Sponsor decides whether a Team will get the prize for the best solution in the Sponsor's opinion or no prize will be awarded due to overall low level of supplied solutions.
3. As for the open tasks, the Jury will evaluate the innovativeness, possibilities of practical application, implementation value, integrity and exhaustiveness of the supplied solutions.
4. Jury decisions will be passed by a simple majority vote. In the event of a draw, the chairman Jury elected from the Jury by its members prior to the start of the Contest has the final vote.
5. Jury and Jury members' decisions are final and cannot be appealed.

6. Any alterations or revisions made after the statutory time is expired are illegal. Any alterations and revisions made after the statutory time is expired will not be considered by the Jury.

VIII Copyrights

1. Author's proprietary copyrights to the awarded solutions is the subject of Terms & Conditions of respective Contest. Author's proprietary copyrights will not be transferred to the Sponsor, unless Terms & Conditions of respective Contest taking place during the Hackathon explicitly state otherwise. The transfer of the Author's proprietary copyrights is effective as of the moment the prize is given to the winning Participants on grounds of article 921 § 3 of Polish Civil Code (i.e. Journal of Laws from 2017, pos. 459).
2. In the event of doubt, Sponsor of respective prizes in a respective Contest taking place during the Hackathon is a person guaranteeing the prize in accordance with article 921 § 3 of Polish Civil Code (i.e. Journal of Laws from 2017, pos. 459).
3. Participants of the Contest contemplated in par. 1 can apply for the prize from the moment the Contest results are presented up to 24 hours after the Hackathon has ended. After the time stipulated in the previous sentence is expired the prizes are lost and regulations from section VII Copyrights do not apply.
4. Application of the Participants for the collection of the Prize from the Organiser (who gives the prize guaranteed by the Sponsor) may have any possible form, in a manner allowing the identifications of the Participant and stating the grounds for the application for the prize.
5. Cash prizes will be transferred to bank accounts provided by Participants within 14 days from the moment of application of participants of a respective Contest for the prize collection. The in-kind prizes will be given to Participants directly after the presentation of results of respective Contests. In the event of late application for the in-kind prize collection (within the time specified in the first sentence), the prizes will be available for collection by the Participants at ul. Łabędzia 9, 30-651 Cracow for 14 days from the day of application.
6. Transfer of author's proprietary copyrights mentioned in par. 1 in respect of the area where the solution is a computer software will be performed in the following fields of exploitation:
 - a. permanent or temporary reproduction of the solution in whole or in parts by any means in any form,
 - b. translation, adjustment, alteration of configuration or any other revisions,
 - c. distribution including lending or renting of the solution or its copy,
 - d. consent for performance of third parties of the related copyrights in regard to the solution.
7. Transfer of author's proprietary copyrights mentioned in par. 1 in respect of the area where the solution is not a computer software will be performed in the following fields of exploitation:

- a. recording and reproduction by any known techniques including digital, magnetic, light-sensitive, electronic, recording techniques, all video techniques, polygraphic and printing techniques,
- b. loading into the computer's memory and free distribution in computer networks including: Internet and Intranet – especially by permanent location on a public website of whole or parts of the work in a way allowing free, repeated copying for any party interested,
- c. introduction of copies and mediums as well as reproduced copies and mediums to the market,
- d. public broadcasting,
- e. making copies and mediums public,
- f. public performance,
- g. lending and renting,
- h. displaying,
- i. showing,
- j. preparation of versions in foreign languages (including the use of techniques allowing broadcasting of the information to people with various disabilities).
- k. broadcasting using wired or wireless vision or in any other way using a computer network, including uploading videos online with no limitations excluding the possibility to broadcast movies or parts of it publically in television.
- l. consent for performance of third parties of the related copyrights in regard to the solution.

IX Prizes

1. The prizes in the Contests are cash prizes and in-kind prizes.
2. The list of the in-kind prizes and cash prizes in respective Contests is available at www.hackyeah.pl website. The list will be updated at the latest on the first day of Hackathon.
3. The in-kind prizes are not exchangeable for money, other prizes or money equivalent.
4. Prizes are funded by Sponsors of respective Contests.
5. The value of the cash prizes will be reduced by flat-rate income tax of 10%, payable by the Organiser.
6. Prizes are guaranteed for the winning Teams only, however Sponsors and the Organiser reserve the right to award honourable mentions and additional small in-kind prizes to specific teams that produced projects regarded valuable by the Organiser or the Jury. In the event of doubt, section VII Copyright does not apply to honourable mentions.

X Cookies

1. The Organiser uses 'cookies' technology – information is stored by hosting operator's server on the computer or a mobile device of the person using the www.hackyeah.pl website.
2. The Organiser uses two types of Cookies:
 - a. *Session cookies* – temporary files, stored on the device until logging out or turning off the browser;
 - b. *Persistent cookies* – stored on the device for time specified in their parameters or until the Client deletes them.
3. The Cookies technology is not used to gather any information about the visitors of www.hackyeah.pl website.
4. The visitor can turn off the cookies acceptance option in the browser's settings at any time. Below, you will find instructions on how to turn off cookies in the most popular web browsers:
 - [Chrome](#)
 - [Firefox](#)
 - [Safari](#)
 - [Microsoft Edge](#)
5. Cookies are used to:
 - a. Produce statistics;
 - b. Maintain session and prevent the need to enter login and password every time.
 - c. Personalise ad materials in Google network after previous specification of the profile of the visitor which is then transferred to the network's partners.
6. Gathered server logs containing i.e. IP address, time of query, first verse of the http query, answer http code, number of bytes sent by server, information about the browser, information about the errors that took place during the HTTP transaction and information about the type of devices are stored indefinitely
7. The Organiser may use the abovementioned data to generate statistics helpful with website administration and to improve the quality of offered services. These summaries are general and do not contain information which can be used to identify the visitor. This data is not shared with any other parties.

XI Final provisions

1. At the time of registration, Participants declare that they have read the Terms and that they accept it. Accepting the Terms is required to complete the registration process and participate in the Hackathon.
2. Participants of the Hackathon are obliged to follow the provisions of this Terms.
3. Participants who, despite being asked by the Organiser to stop, keep breaking the rules stipulated in Terms, especially if their behaviour poses threat to other

Participants, are obliged to leave the premises of the Hackathon immediately and are not entitled to appeal from this decision.

4. The Organiser reserves the right to change the date of the Hackathon and to cancel the event only due to circumstances beyond his control (state of emergency, natural disaster) which prevent the realisation of the Contest within the timeframe determined in these Terms. Participants who resign from participation in the Hackathon on a new date are entitled to withdraw from the agreement within 14 days from the announcement of the change of date of the Hackathon.
5. The Organiser reserves the right to change the contents of Terms for important reasons. All changes in the Terms, including changes related to Contest dates, will be published on Hackathon's website and Facebook profile immediately. All changes will also be communicated by the organiser via e-mail to the registered Participants. The changes are effective 14 days from the publishing date and message dispatch to Participants. Participants who do not accept changed provisions of Terms are entitled to withdraw from the agreement within 14 days from the moment the changes are published.
6. The Organiser is entitled to record the course of the Hackathon using devices that record sound and vision.
7. To all organisational matters not settled in these Terms including problems arisen during the Hackathon, the Organiser has the final word.
8. Terms shall become effective on 14 April 2017.

Attachment 1 Exemplary statement of withdrawal from the agreement

**Statement
of withdrawal from remote agreement**

PROIDEA Sp. z o.o.,
Ul. Łabędzia 9
30-651 Cracow
anna.bil@proidea.org.pl

I hereby declare that I have decided to withdraw from the agreement of participation in the HackYeah Hackathon.

I would like to request the return of the money to the following bank account number

.....

.....

Client's Name and Surname