

## § I Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin (zwany dalej Regulaminem) określa zasady i warunki wydarzenia typu hackathon wraz z konferencją pt. HackYeah (zwany dalej **Hackathonem**).
2. Organizatorem 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 [marta.kowalska@hackyeah.pl](mailto:marta.kowalska@hackyeah.pl) zwana dalej wspólnie **Organizatorem**.

## § II Termin i miejsce

1. Hackathon odbywać się będzie w dniach 14 – 15 września 2019 r. miejsce wydarzenia zostanie ogłoszone w terminie późniejszym na Platformie.
2. W czasie i w miejscu Hackathonu przeprowadzone zostaną konkursy na rozwiązanie przedstawionych zagadnień problemowych (zwane dalej **Konkuresem** lub **Konkursami**) oraz Konferencja.
3. Ogłoszenie wyników Konkursów nastąpi 15 września na zakończenie Hackathonu. Miejsce ogłoszenia zostanie ogłoszone w terminie późniejszym.
4. Nie jest możliwy zdalny udział w Hackathonie, Konferencji ani Konkursach.

## § III Definicje

Na potrzeby niniejszego Regulaminu poniższym pojęciom przypisuje się następujące znaczenie:

1. Serwis - strona internetowa dostępna pod adresem elektronicznym <https://hackyeah.pl> zawierająca informacje o Hackathonie i Konferencji oraz umożliwiająca zgłoszenie udziału w Hackathonie i Konferencji w charakterze Uczestnika za pośrednictwem Platformy.
2. Organizator - Organizatorem 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 [marta.kowalska@hackyeah.pl](mailto:marta.kowalska@hackyeah.pl).
3. Hackathon - wydarzenie typu hackathon wraz z konferencją pt. HackYeah
4. Użytkownik - pełnoletnia osoba fizyczna korzystająca z Serwisu.
5. Program - ustalony przez Organizatora szczegółowy plan Hackathonu, udostępniony w Serwisie oraz plan Konferencji po potwierdzeniu części lub wszystkich Prelegentów. Program ma charakter orientacyjny i może ulegać zmianom.
6. Uczestnik - pełnoletnia bądź niepełnoletnia osoba uprawniona do udziału w Hackathonie i Konferencji oraz uzyskania świadczeń dodatkowych, określonych szczegółowo w pkt. IV Regulaminu.
7. Platforma - strona internetowa dostępna pod adresem elektronicznym [evenea.pl](http://evenea.pl), do której następuje przekierowanie z Serwisu celem zgłoszenia udziału w Hackathonie i Konferencji w charakterze Uczestnika. Przekierowanie na Platformę następuje w momencie kliknięcia w zakładkę "Register" w Serwisie oraz po rozpoczęciu dokonywania Rejestracji na stronie Serwisu. Platforma jest oferowana w ramach

serwisu internetowego Evenea prowadzonego przez Event Labs sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie.

8. Sponsor - osoba lub firma fundująca nagrodę w Konkursach organizowanych w ramach Hackathonu.
9. Partner - firma, która bierze udział w Hackathonie i Konferencji, prezentując swoje produkty i usługi. Partner może pełnić funkcję Sponsora.

#### § IV Udział w Hackathonie w charakterze uczestnika

1. 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 (zwane dalej **Uczestnikami**).
2. Osoba niepełnoletnia może być Uczestnikiem wyłącznie po uzyskaniu zgody Organizatora. 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). Prosimy o wcześniejszy kontakt e-mailowy na adres: rejestracja@proidea.org.pl.
3. Organizator zawiadamia, że program Hackathonu zakłada wykonywanie przez Uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu przez okres 24 godzin.
4. Uczestnik powinien rozsądnie ocenić i w razie wątpliwości skonsultować z lekarzem, czy jego stan zdrowia pozwala na udział w Hackathonie.
5. Uczestnik zobowiązany jest do zawiadomienia Organizatora w przypadku odczucia zawrotów głowy, mdłości, silnego zmęczenia, bólu głowy lub innych niepokojących objawów.
6. Na potrzeby Hackathonu oraz zadań konkursowych Uczestnicy tworzą **Zespoły** liczące od 1 do 6 członków.
7. Uczestnik może być członkiem dowolnej liczby Zespołów. O jego członkostwie w Zespole decydują pozostali członkowie Zespołu, na podstawie wkładu pracy we wspólne dzieło Zespołu.
8. Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, a w szczególności przestrzegać postanowień regulaminu obiektu i Regulaminu Hackathonu oraz Konferencji.
9. 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.
10. Każdy uczestnik zobowiązany jest do noszenia opaski oraz identyfikatora w widocznym dla Organizatora miejscu (bądź zobowiązany jest do okazania ich każdorazowo po prośbie Organizatora), przez cały czas trwania Hackathonu i Konferencji. Brak opaski lub identyfikatora upoważnia Organizatora do usunięcia Uczestnika z terenu Hackathonu i Konferencji. Uczestnik nie może przekazywać innej osobie swojego identyfikatora, czy też opaski, zaś bilet na Hackathon jest imienny i przypisany jest konkretnemu Uczestnikowi. Każdy Uczestnik na terenie Hackathonu i Konferencji powinien posiadać przy sobie bilet w wersji papierowej bądź elektronicznej celem okazania go Organizatorowi.

#### § V Rejestracja do udziału w Hackathonie

1. Warunkiem umożliwiającym wzięcie udziału w Hackathonie i Konferencji jest zarejestrowanie się poprzez prawidłowe wypełnienie formularza rejestracyjnego, znajdującego się pod adresem URL <https://hackyeah2019.evenea.pl> oraz dokonanie opłaty za bilet oraz określone przez portal **EVENEA.PL** opłaty manipulacyjne, z którymi zapoznać można się przed dokonaniem zakupu biletu.
2. Rejestracja dostępna jest od godziny 12.00 w dniu 05.04.2019, do godziny 15:00 w dniu 15.09.2019.
3. Podana cena jest ceną brutto i zawiera wszystkie podatki.
4. Zysk z biletu zostanie przekazany na cele charytatywne.
5. Bilety na Hackathon są spersonalizowane. Oznacza to, że podczas składania zamówienia należy obowiązkowo podać imię, nazwisko i adres e-mail każdego Uczestnika.
6. Użytkownik dokonuje rejestracji w imieniu pozostałych Uczestników za ich zgodą.
7. **Określona na etapie rejestracji liczba członków zespołu oraz jego skład osobowy nie są wiążące podczas Hackathonu.**
8. W formularzu rejestracji Uczestnika dostępnym na Platformie oraz w Serwisie, Użytkownik podaje następujące dane: imię i nazwisko; adres e-mail (na ten adres e-mail zostanie przesłany bilet, informacje dotyczące organizacji Hackathonu, itp. dlatego prosimy o podanie bezpośredniego i aktualnego adresu e-mail); informacje o tym skąd jest; jaki wybiera posiłek; ile lat jest w zawodzie; czym się zawodowo zajmuje; jakie są jego zawodowe zainteresowania oraz inne uwagi; a opcjonalnie także nazwę użytkownika w serwisie społecznościowym Facebook oraz LinkedIn; oraz następujące dane do faktury: nazwa firmy, adres, kod pocztowy, miasto, opcjonalnie: NIP. Nazwa firmy i NIP zostają podane celem uzyskania faktury, gdy zgłoszenie następuje na rzecz firmy (osoby prawnej, jednostki organizacyjnej nieposiadającej osobowości prawnej, ale posiadającej zdolność prawną, osoby fizycznej prowadzącej działalność gospodarczą). W formularzu rejestracji Użytkownik podaje również posiadany kod rabatowy (jeśli Użytkownik go otrzymał). Jeżeli Użytkownik, pomimo posiadania kodu rabatowego, nie poda tego kodu w toku rejestracji, traci uprawnienie do uzyskania rabatu, a rejestracja następuje na warunkach odpłatności wskazanych w cenniku. Dane podawane przez Uczestnika to: imię i nazwisko; adres e-mail, nr telefonu; nazwa firmy i piastowane stanowisko.
9. Przed wysłaniem formularza rejestracji Uczestnika Użytkownik zobowiązany jest zapoznać się z treścią Regulaminu i Polityki Prywatności. Poprzez przesłanie Organizatorowi uzupełnionego formularza, Użytkownik składa Organizatorowi ofertę zawarcia umowy o udział w Hackathonie i Konferencji.
10. Otrzymanie przez Organizatora oferty, o której mowa w pkt. V.9., jest potwierdzone poprzez przesłanie, za pomocą Platformy, na adres e-mail Użytkownika wiadomości e-mail potwierdzającej rejestrację. Z chwilą przesłania tej wiadomości Użytkownikowi, pomiędzy Organizatorem a Użytkownikiem, albo też reprezentowaną przez Użytkownika osobą prawną, dochodzi do zawarcia umowy o udział w Hackathonie.
11. Regulamin przewiduje następujące sposoby płatności:
  - a. Płatność on-line: płatność kartą płatniczą. Forma płatności obsługiwana przez PayPal oraz Dotpay Sp. z o.o.
  - b. płatność offline: płatność przelewem elektronicznym. W ciągu 7 dni od dnia rejestracji Organizator w przypadku dokonania płatności offline, przekaże na adres e-mail Użytkownika fakturę pro forma. Zapłaty za udział w Hackathonie i Konferencji dokonać należy w terminie i na numer rachunku Organizatora wskazany na fakturze pro forma. Zapłata może być dokonana niezwłocznie po uzyskaniu od Organizatora potwierdzenia, o którym mowa w pkt. IV.9, na numer rachunku bankowego

- Organizatora wskazany w przesłanej Użytkownikowi wiadomości e-mail, albo za pośrednictwem systemów płatności internetowych (id: [platnosci@proidea.org.pl](mailto:platnosci@proidea.org.pl)).
12. 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.
  13. Podczas Hackathonu i Konferencji Organizator może przeprowadzić sesje fotograficzne i video. Uczestnictwo w wydarzeniu jest połączone z wyrażeniem zgody na wykorzystywanie wizerunku każdego z Uczestników, materiałach informacyjnych i promocyjnych Organizatora i Partnerów wydarzenia. Osoba, która takiej zgody nie wyrazi, zobowiązana jest do poinformowania o tym Organizatora, wysyłając stosowną wiadomość listowną pod adres: Proidea Sp. z o.o. ul. Łabędzia 9, 30-651 Kraków po dokonaniu Rejestracji, a przed rozpoczęciem Hackathonu i Konferencji.
  14. Organizator może odmówić prawa do uczestnictwa w Hackathonie i Konferencji osobom, wobec których poważnie uzasadnione przypuszczenie, iż dokonały rejestracji w celu innym, niż wzięcie udziału w Konferencji lub Konkursach organizowanych w ramach Hackathonu (w szczególności w celu rekrutacji pracowników). Rejestracja zostanie uznana za bezskuteczną, a opłata rejestracyjna zostanie zwrócona.

## **§ VI Prawo odstąpienia od umowy, zmiana nazwiska na bilecie**

1. Użytkownik będący konsumentem (tj. osobą fizyczną dokonującą czynności prawnej niezwiązanej bezpośrednio z jej działalnością gospodarczą lub zawodową, posiadający pełną zdolność do czynności prawnych [rozumianą jako nieubezwalnowolnioną osobą pełnoletnią, która może we własnym imieniu dokonywać czynności prawnych]) uprawniony jest do odstąpienia od umowy zawartej z Organizatorem bez ponoszenia jakichkolwiek kosztów i bez podawania przyczyn w terminie **14 dni od dnia zawarcia umowy** zgodnie z postanowieniami pkt. IV.9. Oświadczenie o odstąpieniu od umowy następuje w formie pisemnej. Użytkownik może skorzystać ze wzoru oświadczenia załączonego do niniejszego Regulaminu (załącznik 2).
2. Z zastrzeżeniem pkt. IV.9. Użytkownik, który opłacił udział w wydarzeniu uprawniony jest do rezygnacji z udziału w Hackathonie i Konferencji w nieprzekraczalnym terminie **do dnia 14 sierpnia** poprzez przesłanie Organizatorowi pisemnego oświadczenia o rezygnacji w formie elektronicznej na adres [rejestracja@proidea.org.pl](mailto:rejestracja@proidea.org.pl). W przypadku rezygnacji, o której mowa w niniejszym postanowieniu, Organizator zwróci Użytkownikowi kwotę odpowiadającą uiszczonej zapłacie za udział w Hackathonie. Zwrot nastąpi w terminie 30 dni, na podstawie faktury korygującej zaakceptowanej przez Użytkownika.
3. Użytkownik, który nie opłacił udziału w wydarzeniu uprawniony jest do rezygnacji z udziału w Hackathonie i Konferencji w nieprzekraczalnym terminie do dnia 14 sierpnia, poprzez przesłanie Organizatorowi pisemnego oświadczenia o rezygnacji w formie elektronicznej na adres: [rejestracja@proidea.org.pl](mailto:rejestracja@proidea.org.pl)
4. Organizator dopuszcza wprowadzenie zmiany na liście uczestników. Informacja o zmianie Uczestnika powinna zostać zgłoszona Organizatorowi w terminie nie krótszym niż **5 dni przed rozpoczęciem Hackathonu i Konferencji**. Zmiana Uczestnika wymaga ponownego wypełnienia formularza rejestracyjnego oraz przekazania przez Użytkownika informacji o zmianie Uczestnika na adres e-mail

rejestracja@proidea.org.pl, wraz z wskazaniem informacji o osobach, których zmiana dotyczy.

## § VII Przebieg Hackathonu

1. Teren miejsca wydarzenia zostanie udostępniony Uczestnikom od godziny 10:00 w dniu 14 września do godziny 17:00 w dniu 15 września.
2. Hackathon rozpocznie się o godzinie 12:00 w dniu 14 września 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. Stały dostęp do Internetu sieciowego oraz w ograniczonym zakresie dostęp do internetu bezprzewodowego;
  - e. Przestrzeń do pracy.

## § VIII 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](http://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. Uczestnik ma możliwość ukończenia zadania wcześniej niż wyznaczony czas. Sposób zgłoszenia zadania konkursowego jest wyszczególniony w regulaminie danego konkursu.
8. Regulaminy Konkursów zostaną opublikowane nie później niż w dniu rozpoczęcia imprezy na stronie [www.hackyeah.pl](http://www.hackyeah.pl).

## § IX 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](http://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. Sponsor wyłania zwycięski zespół według zasad opisanych w regulaminie danego Konkursu.
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 są ostateczne i nie przysługuje 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.

### § X 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, 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 30 dni od zgłoszenia się Uczestników danego Konkursu po odbiór nagrody, zostaną przelane 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. trwałe 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.

## **§ XI 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](http://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 X Prawa autorskie.

## **§XII Dane osobowe**

1. PROIDEA sp. z o.o. przetwarza dane osobowe Uczestnika w zakresie i na zasadach wskazanych poniżej oraz szczegółowo w Polityce Prywatności.
2. Administratorem danych osobowych jest PROIDEA sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, ul. Łabędzia 9, 30-651 Kraków, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie pod numerem KRS 0000448243, NIP: 6793088842, o kapitale zakładowym w wysokości 10.000 zł, wpłaconym w całości.

### **§ XIII Reklamacje**

1. Wszelkie reklamacje Użytkownik może zgłosić na adres e-mail [biuro@proidea.org.pl](mailto:biuro@proidea.org.pl) lub pisemnie, na adres siedziby Organizatora.
2. Reklamacja dotycząca przebiegu Hackathonu i Konferencji może być złożona w terminie 14 dni od dnia zakończenia Hackathonu i Konferencji. Za datę złożenia reklamacji uznaje się datę wpływu reklamacji do Organizatora.
3. Reklamacje złożone po upływie terminu określonego w pkt. XIII.2. nie będą rozpatrywane.
4. Organizator zobowiązuje się do rozpatrzenia reklamacji w terminie do 14 dni od dnia jej złożenia. Jeżeli Organizator nie udzieli odpowiedzi na reklamację we wskazanym powyżej terminie, uważa się, że uznał reklamację, tj. uznał za uzasadnione oświadczenie lub żądanie Użytkownika.

### **§ XIV Zasady porządkowe**

1. Uczestnicy na Hackathonie i Konferencji są obowiązani zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych Uczestników, 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 i Konferencji.
2. Uczestnicy na Hackathonie i Konferencji 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 niepożądana uwaga seksualna. Ponadto podczas Hackathonu i Konferencji 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 oraz Konferencji, 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.



## **§ XV 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 nieubezważniona 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:
  - d. [http://www.uokik.gov.pl/sprawy\\_indywidualne.php](http://www.uokik.gov.pl/sprawy_indywidualne.php);
  - e. [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 umowy o udział 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.

## **§ XVI 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. Użytkownik wyraża zgodę na dostarczenie mu Regulaminu w formie elektronicznej w formacie PDF.
3. Jeśli w niniejszym Regulaminie nie wskazano inaczej, kontakt pomiędzy Organizatorem a Użytkownikiem, który przesłał Organizatorowi formularz rejestracji Uczestnika, odbywał się będzie drogą elektroniczną, ze strony Użytkownika za pośrednictwem adresu e-mail wskazanego w ustawieniach Konta, a ze strony Organizatora za pośrednictwem adresu [rejestracja@proidea.org.pl](mailto:rejestracja@proidea.org.pl) lub innego adresu w domenie [proidea.org.pl](http://proidea.org.pl) lub [hackyeah.pl](http://hackyeah.pl)
4. Uczestnicy Hackathonu i Konferencji zobowiązani są do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
5. 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 i Konferencji są zobowiązani do natychmiastowego opuszczenia Hackathonu i Konferencji i nie przysługują im z tego tytułu żadne roszczenia wobec Organizatora.
6. Polityka Prywatności stanowi integralną część niniejszego Regulaminu.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu Hackathonu i Konferencji bądź jego odwołania wyłącznie w przypadku wystąpienia zdarzeń od niego niezależnych (stan wyjątkowy, klęska żywiołowa), które uniemożliwia przeprowadzenie Konkursu w terminie określonym w niniejszym Regulaminie. Uczestnikom, którzy zrezygnują z udziału w Hackathonie i Konferencji w zmienionym terminie przysługuje prawo do odstąpienia od umowy w ciągu 14 dni od ogłoszenia informacji o zmianie terminu Hackathonu.
8. 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.
9. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Hackathonu i Konferencji za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
10. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Hackathonu decyduje Organizator.
11. Regulamin wchodzi w życie w dniu 05.04.2019.

**Załącznik 2**

**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](mailto:anna.bil@proidea.org.pl)

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

Proszę o zwrot ceny na numer rachunku bankowego

.....

.....

Imię i nazwisko Klienta

**Załącznik 1**

**Zgoda opiekuna prawnego**

.....

(Imię i nazwisko opiekuna prawnego)

.....

(adres zamieszkania)

.....

(telefon kontaktowy)

## ZGODA NA UDZIAŁ DZIECKA/PODOPIECZNEGO W HACKATHONIE I KONFERENCJI HACKYEAH

Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka/podopiecznego:

.....  
(nazwisko, imię)

W Hackathonie i Konferencji HackYeah realizowanych 14-15 września 2019 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 wymagana 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)

### POLITYKA PRYWATNOŚCI

1. Niniejsza polityka prywatności ("Polityka Prywatności") zawiera informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych zebranych w związku z udziałem w Hackathonie i Konferencji HackYeah organizowanym w dniach 14-15 września 2019 r. („Hackathon”).
2. Administratorem danych osobowych zebranych w związku z udziałem w Hackathonie i Konferencji jest PROIDEA sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie przy ulicy Łabędziej 9, 30-651 Kraków, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie pod numerem KRS 0000448243, NIP 6793088842, która jest również organizatorem Hackathonu i Konferencji („Administrator”).

3. Możesz skontaktować się z nami za pośrednictwem poczty elektronicznej (marta.kowalska@hackyeah.pl) lub telefonicznie (605177768). Kontakt telefoniczny dostępny jest od poniedziałku do piątku, w godzinach od 10:00 do 17:00.

### **W jakich celach i jakie dane osobowe przetwarzamy?**

4. Administrator przetwarza dane osobowe zgodnie z Rozporządzeniem z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE („RODO”).
5. Administrator przetwarza następujące dane osobowe:
  - a) użytkownika: imię i nazwisko; adres e-mail (na ten adres e-mail zostanie przesłany bilet, informacje dotyczące organizacji Hackathonu, itp. dlatego prosimy o podanie bezpośredniego i aktualnego adresu e-mail); informacje o tym skąd jest; jaki wybiera posiłek; ile lat jest w zawodzie; czym się zawodowo zajmuje; jakie są jego zawodowe zainteresowania oraz inne uwagi; a opcjonalnie także nazwę użytkownika w serwisie społecznościowym Facebook oraz LinkedIn; oraz następujące dane do faktury: nazwa firmy, adres, kod pocztowy, miasto, opcjonalnie: NIP. Nazwa firmy i NIP zostają podane celem uzyskania faktury, gdy zgłoszenie następuje na rzecz firmy (osoby prawnej, jednostki organizacyjnej nieposiadającej osobowości prawnej, ale posiadającej zdolność prawną, osoby fizycznej prowadzącej działalność gospodarczą).
  - b) uczestnika: imię i nazwisko; adres e-mail, nr telefonu; nazwa firmy i piastowane stanowisko.

Podanie powyższych danych jest dobrowolne, jednak jest niezbędne dla zawarcia z Administratorem umowy o uczestnictwo w Hackathonie i Konferencji i jej wykonania.
6. Dane osobowe użytkowników i uczestników Hackathonu i Konferencji przetwarzane są w celach związanych z obsługą uczestnictwa w Hackathonie i Konferencji, w ramach wykonania przez Administratora umowy o uczestnictwo w Hackathonie i Konferencji, na podstawie art. 6 ust. 1 lit. b) RODO.
7. Podanie następujących danych do faktury VAT: nazwa firmy, adres, kod pocztowy, miasto, NIP jest dobrowolne, lecz niezbędne do wystawienia faktury. Te dane osobowe mogą być przetwarzane w celu wystawienia faktury na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f) RODO.
8. Podczas Hackathonu i Konferencji mogą być przeprowadzane sesje fotograficzne i video, w związku z tym Administrator będzie przetwarzać Twój wizerunek na podstawie zgody art. 6 ust. 1 lit. a) RODO. Administrator może utrzymywać przebieg Hackathonu i Konferencji lub Spotkań tematycznych dla celów dokumentacji Hackathonu i Konferencji, dla celów reklamowo-promocyjnych czy też informacyjnych Administratora. Udzielenie zgody na przetwarzanie wizerunku przez Administratora jest dobrowolne ale niezbędne do uczestnictwa w Hackathonie i Konferencji.
9. Po wykonaniu umowy o udział w Hackathonie i Konferencji podstawę przetwarzania danych, w granicach określonych w punkcie poniżej, stanowić będzie prawnie uzasadniony interes Administratora (art. 6 ust. 1 lit. f) RODO), przejawiający się w dążeniu do zapewnienia bezpieczeństwa prawnego Administratora.
10. Jeśli wyrazisz na to zgodę, Twoje dane osobowe mogą być przetwarzane w celach marketingowych i promocyjnych związanych z ofertą Partnerów Konferencji lub Spotkań tematycznych na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a) RODO.
11. Administrator może przetwarzać dane uczestników i użytkowników w celu marketingu usług własnych Administratora na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f) RODO.

### **Jak długo przechowujemy Twoje dane osobowe?**

12. Twoje dane osobowe przetwarzać będziemy do czasu przedawnienia ewentualnych roszczeń wynikających z zawarcia z Administratorem umowy o udział w Hackathonie i Konferencji.
13. Twoje dane osobowe podlegać mogą profilowaniu dla realizacji celów, dla których zostały one zebrane. Dane te nie będą jednak wykorzystywane przez Administratora do automatycznego podejmowania decyzji.
14. W przypadku jeżeli wyraziłaś/wyraziłeś zgodę na przetwarzanie danych w celach marketingowych, Twoje dane osobowe będą przetwarzane w tym celu do czasu wycofania przez Ciebie zgody.
15. W przypadku, gdy Administrator uzyskał zgodę na przetwarzanie Twoich danych osobowych zakresie przekazywania ich Partnerom Hackathonu i Konferencji (podstawa przetwarzania: art. 6 ust. 1 lit. a) RODO), Twoje dane będzie przetwarzał w tym celu do momentu ich przekazania Partnerom Hackathonu i Konferencji.

### **Komu przekazujemy Twoje dane osobowe?**

16. Odbiorcami Twoich danych osobowych są pracownicy oraz współpracownicy Administratora. Odbiorcami tych danych mogą być również podmioty, które świadczą na rzecz Administratora usługi w zakresie organizacji Hackathonu i Konferencji. Do danych osobowych zbieranych przez Administratora dostęp ma m. in. podmiot obsługujący Platformę, za pomocą której dokonywana jest rejestracja na Hackathon i Konferencję (Platforma jest oferowana w ramach serwisu internetowego Evenea prowadzonego przez EventLabs sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie). Ponadto jeżeli korzystasz ze sposobu płatności on-line Administrator udostępnia dane w zakresie niezbędnym do dokonania płatności podmiotom obsługującym płatności.
17. Jeżeli wyrazisz zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez Partnerów Hackathonu i Konferencji, również oni będą uprawnieni do przetwarzania wskazanych powyżej Twoich danych osobowych.
18. W niektórych przypadkach Twoje dane osobowe mogą być również przekazywane organom publicznym. Będzie tak jedynie w przypadkach, w których zobowiązują nas do tego przepisy obowiązującego prawa.
19. Twoje dane osobowe w wyjątkowych sytuacjach mogą być przekazane do Stanów Zjednoczonych Ameryki jedynie podmiotom, które gwarantują odpowiednie standardy ich ochrony, tj. w odniesieniu do których wydana została przez Komisję Europejską decyzja stwierdzająca odpowiedni stopień ochrony, o której mowa w art. 45 RODO, w tym w ramach mechanizmu Privacy Shield, albo też w oparciu o inne odpowiednie zabezpieczenia, o których mowa w art. 46 RODO, w tym modelowe klauzule umowne.

### **Twoje prawa**

20. W związku z przetwarzaniem Twoich danych osobowych przysługują Ci różnorodne prawa. Wszelkie żądania związane z Twoimi prawami można zgłosić nam za pośrednictwem poczty elektronicznej [marta.kowalska@hackyeah.pl] lub poczty tradycyjnej [Proidea Sp. Z o.o., ul Łabędzia 9, 31-651 Kraków). Chcemy prawidłowo zabezpieczyć Twoje dane, dlatego też przed wykonaniem Twoich poleceń zastrzegamy sobie możliwość zadania Ci dodatkowych pytań, aby potwierdzić Twoją tożsamość.
21. Przysługują Ci następujące prawa:
  - a. a) Prawo żądania dostępu do danych.

- b. b) Prawo do sprostowania: jeżeli uważasz, że dane osobowe są niedokładne lub
  - c. niekompletne, możesz domagać się wprowadzenia odpowiednich zmian do swoich
  - d. danych osobowych;
  - e. c) Prawo do usunięcia: możesz zażądać usunięcia swoich danych osobowych;
  - f. d) Prawo do ograniczenia przetwarzania: możesz poprosić o ograniczenie przetwarzania
  - g. swoich danych osobowych;
  - h. e) Prawo do zgłoszenia sprzeciwu: możesz sprzeciwić się przetwarzaniu Twoich danych
  - i. osobowych z przyczyn związanych z Twoją szczególną sytuacją. Przysługuje Ci bezwzględne prawo do zgłoszenia sprzeciwu wobec przetwarzania swoich danych osobowych w celach marketingu bezpośredniego, w tym profilowania związanego z marketingiem bezpośrednim. W związku z tym, że podstawą przetwarzania może być prawnie uzasadniony interes Administratora, tj. ustalenie, dochodzenie lub obrona roszczeń Administratora, przetwarzanie danych osobowych uczestników zgłoszonych przez innego użytkownika, w celu uczestnictwa w Hackathonie i Konferencji (art. 6 ust. 1 lit f RODO) masz prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania Twoich danych osobowych;
  - j. f) Prawo do wycofania zgody: jeżeli wyraziłeś zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych, możesz ją w każdym czasie wycofać, przy czym wycofanie zgody nie wpłynie na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem;
  - k. g) Prawo do przenoszenia danych: jeżeli jest to zgodne z prawem, możesz domagać się, aby przekazane nam dane osobowe zostały Ci zwrócone lub przekazane osobie trzeciej.
22. Dokładamy najwyższych starań, by zapewnić Ci najpełniejszą ochronę Twoich danych osobowych zgodnie z przepisami obowiązującego prawa. Jeśli mimo to uznasz, że przetwarzamy Twoje dane osobowe niezgodnie z prawem, przysługuje Ci prawo wniesienia skargi do organu nadzoru, którym w Polsce jest Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

## **Cookies**

### **Ogólne informacje o cookies**

23. Używamy technologii, takich jak pliki cookie, do zbierania i przetwarzania danych osobowych w celu personalizowania treści reklam wyświetlanych na innych stronach oraz analizowania ruchu w Serwisie. Cookies umożliwiają nam lepsze poznanie sposobu Twojej interakcji z Serwisem. Pozwalają przez to lepiej zorganizować jego układ. Gromadzą one także informacje o sposobie korzystania przez Ciebie z Serwisu, stronie, z której zostałeś przekierowany, a także liczbie odwiedzin i czasie Twojej wizyty na poszczególnych stronach. Cookies służą ponadto lepszej personalizacji komunikatów reklamowych przez nas oraz naszych partnerów. Pliki cookies Serwisu zapisywane są na Twoich urządzeniach automatycznie, jeśli ustawienia Twojej przeglądarki na to pozwalają. Plik cookie zawiera zwykle nazwę domeny, z której pochodzi, swój „okres ważności”, a także indywidualną, losowo wybraną liczbę identyfikującą ten plik. Informacje zawarte w plikach cookie mogą być łączone z innymi podanymi przez Ciebie danymi, w tym podanym przez Ciebie



adresem e-mail. W ustawieniach przeglądarki internetowej możesz wyłączyć obsługę plików cookies. Jeśli skorzystasz z tej opcji, nawigacja na stronach serwisu będzie możliwa, ale działanie pewnych jego funkcji może być ograniczone.

Korzystanie z Serwisu bez wyłączenia obsługi cookies w ustawieniach przeglądarki poczytywać będziemy jako Twoją zgodę na wykorzystywanie cookies.

24. Serwis wykorzystuje zarówno cookie Administratora, jak i cookie pochodzące od podmiotów trzecich.

### **Google Analytics**

Serwis wykorzystuje narzędzie Google Analytics, usługę analizowania sieci oferowaną przez Google Inc. („Google”). Narzędzie Google Analytics wykorzystuje cookie przechowywane na Twoim komputerze i pozwalające na korzystanie z Serwisu. Informacje o sposobie korzystania przez Ciebie z Serwisu są standardowo przesyłane na serwer Google w Stanach Zjednoczonych i tam zapisywane. Serwis wykorzystuje anonimizację IP. Oznacza to, że Twój adres IP zostanie z wyprzedzeniem skrócony przez Google w krajach członkowskich Unii Europejskiej lub w innych krajach spoza Unii Europejskiej, które są sygnatariuszami Porozumienia o Europejskim Obszarze Gospodarczym. Pełen adres IP, przed skróceniem, będzie przesyłany do serwera Google w Stanach Zjednoczonych jedynie w wyjątkowych przypadkach. Google używa przesłanych informacji aby analizować na rzecz Administratora sposób użytkowania przez Ciebie Serwisu, aby tworzyć raporty o aktywności w Serwisie oraz aby zapewniać inne usługi na rzecz Administratora, związane z użytkowaniem Serwisu oraz Internetu. Zidentyfikowany przez Google Analytics adres IP nie będzie łączony z innymi danymi zbieranymi przez Google.

### **Remarketing**

Serwis korzysta z cookie narzędzi remarketingowych, by móc kierować do Ciebie reklamy w serwisie Facebook (Facebook Pixel) i Google (Sieć Reklamowa Google).

### **Web beacons**

Obok cookies Serwis może również gromadzić dane zwyczajowo zbierane przez administratorów systemów internetowych w ramach tzw. logów lub plików dziennika. Informacje zawarte w logach mogą obejmować m.in. Twój adres IP, rodzaj platformy i przeglądarki internetowej, dostawcę Internetu oraz adres strony, z której wszedłeś do Serwisu. Niektóre podstrony w ramach Serwisu mogą zawierać tzw. web beacons. Web

beacons pozwalają na otrzymanie informacji takich jak np. adres IP komputera, na który załadowana została strona, na której web beacon został zamieszczony, adres URL strony, czas załadowania strony, rodzaj przeglądarki, jak również informacje zawarte w cookies, w celu oceny efektywności naszych reklam.

### **Adres IP**

25. Administrator zastrzega sobie możliwość gromadzenia adresów IP odwiedzających Serwis, które mogą być pomocne przy diagnozowaniu problemów technicznych z serwerem, tworzeniu analiz statystycznych (np. określeniu z jakich regionów notujemy najwięcej odwiedzin). Ponadto, mogą być przydatne przy administrowaniu i udoskonalaniu Serwisu. Adresy IP gromadzone są w sposób anonimowy, co oznacza, że nie są kojarzone z jakimikolwiek danymi użytkowników.

### **Tajemnica telekomunikacyjna**

26. Zapewniamy Ci ochronę w ramach tajemnicy telekomunikacyjnej. Informacje objęte tajemnicą telekomunikacyjną mogą zostać ujawnione jedynie w przypadkach określonych w szczególnych przepisach. Informacje objęte tajemnicą telekomunikacyjną mogą być przetwarzane w celach związanych z funkcjonowaniem serwisu, jeśli jest to niezbędne do jego prawidłowego funkcjonowania lub nadzoru nad jego prawidłowym działaniem.

### **Zmiany Polityki Prywatności**

27. Może okazać się, że będziemy musieli wprowadzić zmiany w naszej Polityce Prywatności. Jeżeli dojdzie do zmiany Polityki Prywatności poinformujemy Cię o tym. Niniejsza Polityka Prywatności obowiązuje od dnia 5.04.2019r.