

Rules of HackYeah powered by GovTech 2021

(PL below)

I General provisions

1. These Rules (hereinafter referred to as the Rules) define the terms and conditions of a hackathon and a conference organised under the name HackYeah powered by Govtech (hereinafter referred to as Hackathon or Event).
2. The Organiser of Hackathon is PROIDEA Sp. z o.o. with its registered office at Zakopiańska St. 9, 30-418 Kraków, holding Tax Identification Number (NIP): 679-308-88-42, Industry Identification Number (REGON): 122769022, entered in the National Court Register under No. 0000448243 (the "Organiser"), which may be contacted by sending a message to the following e-mail address: kamila.post@proidea.org.pl or paulina.plazinska@proidea.org.pl.
3. Hackathon is organised in formula "powered by" Govtech with its registered office at Ujazdowskie St. 1/3 ,00 -583 Warszawa.

II Date and place

1. Hackathon shall be held in Spodek Katowice and online on 10-12 December 2021.
2. Competitions will be held at the time and place of the Hackathon to provide solutions to the problems presented (hereinafter referred to as the Competition or Competitions).
3. The results of the Competitions shall be announced on 12 Decemberr 2021 at the end of the Hackathon.

III Definitions

For the purpose of these Rules, the following terms shall have meanings ascribed to them below:

1. **Website** – shall mean the website available at <https://hackyeah.pl>, containing information on the Hackathon and enabling registration for participation in the Hackathon as a Participant through the Platform
2. **User** – shall mean an adult natural person using the Website who registers Hackathon Participants on his own behalf or acting as an authorised representative of a legal person or an unincorporated organisational unit;
3. **Assessment platform** - website at the electronic address: <https://challengerocket.com/c/hackyeah/hackyeah-2021>, data processing for and transfer of ownership as part of the hackathon.
4. **Communication platform** - a dedicated application that has at <https://cord.gg/cN> offered contact between students, mentors, etc., organizers. during the hackathon.

5. **Schedule** – shall mean a detailed Hackathon schedule determined by the Organiser, made available on the Website as well as the schedule of the Conference (set out after confirming the participation of some or all speakers). The Schedule is indicative and is subject to change;
6. **Participant** – shall mean an adult or a minor natural person entitled to participate in the Hackathon and receive additional benefits specified in detail in Section VIII.4 of these Rules;
7. **Platform** – shall mean a website available at: <https://eventory.cc/event/hackyeah-2021> to which the User is redirected from the Website to register for participation in the Hackathon as the Participant. Redirection to the Platform takes place after clicking on the “Register” tab on the Website and starting the Registration process on the Website. The Platform is offered as part of the Eventory Platform provided by Eventory Polska Sp. z o.o. with its registered office in Krakow;
8. **Sponsor** – shall mean an individual or a company funding awards in the Competitions organised as part of the Hackathon;
9. **Partner** – shall mean a company participating in the Hackathon and the Conference, presenting its products and services. A Partner may act as a Sponsor.

IV Participation in the Hackathon as the Participant

1. Hackathon participants in the stationary form may be adult natural persons with full legal capacity and minors (over 16 years of age) who are not employees of the Organizer. A minor may participate only after receiving the consent of the guardian. The organizer requires the written consent of the guardian - Appendix 1.
2. Online Hackathon participants may be adult natural persons with full legal capacity and minors (over 12 years of age) who are not employees of the Organizer. A minor may participate only after receiving the consent of the guardian. The organizer requires the written consent of the guardian - Appendix 1.
3. Please be informed that the Hackathon schedule assumes that Participants will perform activities of high intensity for 40 hours.
4. The Participant should reasonably assess, and in the event of any concerns – consult a physician, whether his or her health allows him or her to participate in the Hackathon.
5. The Participant shall report to the Organiser when he or she feels dizzy, nauseous, strong fatigue, headache or has other alarming symptoms.
6. For the purposes of the Hackathon and competition tasks, Participants shall set up Teams comprising from 1 to 6 members.
7. A Participant may be a member of any number of Teams. Team membership shall be decided by other Team members based on the contribution to the Team’s joint work.
8. Participants shall demonstrate conduct that does not pose threat to the safety of others; in particular Participants shall comply with the rules of the venue at which the Hackathon is held as well as with the Hackathon and the Conference Rules.
9. Participants shall be prohibited from bringing and carrying any weapons or other dangerous items, explosives, pyrotechnic products, materials posing a fire risk, alcoholic beverages, intoxicants or psychotropic substances.

10. Each Participant shall wear a wristband and ID tag in a manner visible to the Organiser (or shall show them at each request of the Organiser) throughout the entire duration of the Hackathon. If the Participant does not have a wristband or ID tag, the Organiser shall have the right to remove him or her from the area where the Hackathon is held. A Participant may not make its ID tag or wristband available to any other person, and the ticket to the Hackathon shall be issued to the Participant's name and assigned to the given Participant. In the area where the Hackathon is held, each Participant shall carry his or her ticket in paper or electronic form to make it available for inspection by the Organiser.

V Registration for participation in the Hackathon

1. Participation in the Hackathon shall be subject to registration of a Participant/Participants. To do so, a User shall correctly fill in the registration form that can be found at the following URL address: <https://eventory.cc/event/hackyeah-2021> and pay the ticket price and any handling fees determined by PL, which can be checked before purchasing the ticket.
2. Registration shall begin on 12:00 pm on 27 October 2021 and end on 3:00 pm on 12 December 2021.
3. The price is indicated as a NET amount.
4. Ticket proceeds shall be transferred for charitable purposes.
5. Hackathon tickets shall be personalised. This means that upon placement of an order, it is mandatory to provide the first name, surname and e-mail address of each Participant.
6. User shall register other Participants based on their consent. Personal data of the Participant submitted by another User are processed for purposes related to the handling of participation in the Hackathon, based on the consent of Participants – Article 6.1.a. of the GDPR. If another User registers the Participant to participate in the Hackathon, the User should be entitled to provide the Controller with the Participant's personal data in accordance with the specimen attached as Appendix 2. The User is obliged to present an appropriate authorization or power of attorney at each Controller's request.
7. In the registration form for Participants available on the Platform and the Website, the User shall provide the following data: name and surname and e-mail address (please provide a direct and up-to-date e-mail address as the ticket, organisational information related to the Hackathon, etc. will be sent to that e-mail address), and the following data of the Participant: name, surname, e-mail address, Discord nick, what are his professional interests and other remarks; and optionally his user name on social networking sites – Facebook and LinkedIn.
8. Additionally, the User provides the following data for the purpose of issuing an invoice: company name, address, postal code, city, and optionally tax identification number (NIP). The company name and tax identification number shall be provided for the purposes of obtaining an invoice when the submission is made on behalf of a company (a legal person, an organisational unit with no legal personality but having legal capacity, a natural person conducting business activity as an entrepreneur). In the registration form, the User may also provide a discount code (if the User has received any). If

despite having a discount code, the User does not provide it during the registration process, he or she shall lose the right to apply the discount and the registration shall proceed based on the price list.

9. Before submitting the registration form regarding a Participant, the User shall read these Rules and the Privacy Policy. By sending a filled in form to the Organiser, the User offers the Organiser to execute an agreement on participation in the Hackathon.
10. The Organiser shall confirm the receipt of the offer referred to in Section V.9 of these Rules by sending a registration confirmation notice through the Platform to the User's e-mail address. Upon sending such notice to the User an agreement on participation in the Hackathon shall be deemed executed between the Organiser and the User or the legal entity represented by the User.
11. These Rules provide for the following payment methods:
 - a. online payment: PayPal and PayU
 - b. offline payment: payment by transfer
12. In case of an offline payment, within seven days after the registration date the Organiser shall send a pro forma invoice to the User's e-mail address. Payments for participation in the Hackathon shall be made by the date and to the Organiser's account number indicated in the pro forma invoice.
13. The payment may be made immediately after obtaining the confirmation from the Organiser referred to in point V.10. to the bank account of the Organiser indicated in the e-mail sent to the User, or via Internet payment systems (id: platnosci@proidea.org.pl).
14. Registration shall be effective only if a User accepts these Rules.
15. The Organiser may refuse participation in the Hackathon by persons reasonably suspected to have registered for a purpose other than to participate in the Conference or Competitions organised as part of the Hackathon (in particular to recruit employees). In such an event, registration shall be deemed ineffective and the registration fee shall be refunded.

VI Right to rescind the agreement, change of name on the ticket

1. The User who is a consumer (i.e. a natural person performing a legal action not related directly to his or her economic or professional activity, having full legal capacity [understood as being an adult who has not been legally incapacitated and may perform legal actions on his or her own behalf]), shall have the right to rescind the agreement with the Organiser without incurring any costs and without stating any reason not later than 01 December 2021 by sending a written statement of resignation to the Organiser in electronic form to rejestracja@proidea.org.pl. In the event of the resignation referred to in this provision, the Organiser shall reimburse the User for the amount corresponding to the payment made for the participation in Hackathon. The return shall take place within 30 days, on the basis of a correction invoice accepted by the User.
2. The Organiser shall allow changes to be made in the list of Participants. Information on any change of Participants should be notified to the Organiser not later than 5 days before the commencement of the Hackathon. Any change of Participants shall require the User to fill in a new registration form and provide information on the change of

Participants to the following e-mail address: rejestracja@proidea.org.pl, including the details of the persons concerned.

VII The Hackathon event

1. The Competition Platform will be made available to the Participants from 6.00 p.m. on December 10, 2021 to 10.00 a.m. on December 12, 2021.
2. The event will start on December 10, 2021. The start time will be updated at the latest on the start date of the Hackathon.
3. The Hackathon will begin at 6:00 PM on December 10, 2021 and will end 40 hours later.
4. If all competition tasks are resolved, the Hackathon may be shortened before the expiry of the prescribed time.

VIII Competitions

1. During the Hackathon, a number of Competitions independent of each other shall be held, as part of which solutions will be developed for closed or open tasks.
2. Closed tasks shall involve IT problems for which only one correct solution exists.
3. Open tasks shall involve IT problems, for which a Team will be expected to develop an original solution; subjects will be presented in the description of a given open task.
4. Each Competition shall have an individual Sponsor of awards that can be won in a given Competition.
5. The list of Competitions and Sponsors of particular Competitions shall be available at www.hackyeah.pl. The list of Sponsors shall be updated no later than on the Hackathon opening day.
6. Each Competition shall begin with the presentation of an open or closed task by the Sponsor or a person designated by the Sponsor.
7. Once the subject of the task is announced, Participants shall have up to 40 hours to provide a relevant solution. Any Participant may complete the task before the designated deadline. The manner of submission of a solution to a given task in a given Competition shall be specified in the rules of that Competition.
8. The Rules of individual Competitions shall be published no later than on the event opening day at www.hackyeah.pl.

IX Panel of judges and evaluation criteria

1. Solutions provided to individual tasks shall be evaluated by the panel of Judges designated for a given Competition, consisting of at least two judges. Judges shall be

appointed by the Sponsor of a given Competition and the Organiser. Judges appointed to individual panels shall be published at www.hackyeah.pl no later than on the opening day of the Hackathon.

2. In case of closed tasks, the Judges assess the correctness of the solution by comparing it with the model solution prepared by the Sponsor of a given Competition. The Sponsor selects the winning team according to the rules described in the rules of a given Competition.
3. In case of open tasks, the Judges assess the solutions prepared by the teams in terms of innovation, practical applicability, implementation value, integrity and completeness.
4. In order to receive the award, the project must receive a minimum of 50% of the points.
5. Decisions of the Judges are made by a simple majority of votes. In the event of an equal distribution of votes, the decision of the Chairperson of the panel of Judges, elected by the members of the panel from among its members before the beginning of the Competition, is binding.
6. The decisions of the Judges are final and cannot be appealed against.
7. After the lapse of the specified period, no further modifications and corrections shall be made in the developed solution. Any modifications and corrections made after the lapse of the specified period shall not be taken into consideration by the Judges.

X Copyrights

1. The Sponsor of a given Competition shall address in the relevant Rules the transfer of rights to the awarded work, in particular copyrights. Economic copyrights to the best solutions shall remain the property of the relevant Participants, unless in the rules of a given Competition it is expressly stated that the rights, in particular economic copyrights, are transferred to the Sponsor of a given Competition held as part of the Hackathon upon the grant of awards to the winning Participants, in accordance with Art. 921.3 of the Civil Code (consolidated text: Dz.U. of 2017, item 459). Copyrights shall be transferred under a relevant agreement between the parties.
2. In the event of any doubts, the Sponsor of individual awards in a given Competition held as part of the Hackathon shall be the entity promising an award within the meaning of Art. 921.3 of the Civil Code of 23 April 1964 (consolidated text: Dz.U. of 2017, item 459).
3. The economic copyrights referred to in Section X.1, to the extent where the solution is software, shall be transferred in the following fields of use:
 - a. permanent or temporary reproduction of the solution, in whole or in part, by any means and in any form,
 - b. translation, adaptation, layout change and any other changes,
 - c. dissemination, including lending or renting a solution or a copy thereof,
 - d. permitting third parties to exercise their derivative copyrights related to the solution.
4. The economic copyrights referred to in Section X.1, to the extent where the solution is not software, shall be transferred in the following fields of use:
 - a. recording and reproduction with all known techniques, including digital, magnetic recording, photosensitive, electronic, any video and printing techniques,
 - b. entering into computer memory and making freely accessible on computer networks, including the Internet and Intranet – in particular through permanent

placement on a public website of the works, in whole or in part, in a manner that makes it possible for any interested party to make multiple copies thereof, free of charge,

- c. marketing of the originals and carriers, as well as copies of originals and carriers,
- d. public reproduction,
- e. making originals and carriers available to the public,
- f. public performance,
- g. rental and lending,
- h. exhibiting,
- i. displaying,
- j. developing foreign language versions (including using techniques enabling communication with people with various disabilities),
- k. wired or wireless video broadcasting or other video broadcasting through a computer network, including unrestricted uploading of videos in the Internet, except for the possibility of broadcasting of videos or parts thereof on public television,
- l. permitting third parties to exercise their derivative copyrights related to the solution.

XI Awards

1. Awards granted in Competitions shall be prizes and monetary awards.
2. The list of prizes and monetary awards to be granted as part of individual Competitions shall be available at www.hackyeah.pl. The list of awards shall be updated no later than on the Hackathon opening day.
3. Prizes will be paid out within 180 days of the day the results are announced.
4. The offered prizes shall not be exchanged for monetary awards, other prizes or cash equivalents.
5. The awards are funded by Sponsors of individual Competitions.
6. Awards shall be granted only to winning Teams. However, the Sponsors and the Organiser reserve the right to award distinctions and additional minor prizes to specific teams whose projects will be considered valuable by the Organiser or by the panel of judges. In the event of any doubts, Section X Copyrights shall not apply to the teams which are awarded a distinction.

XII Personal data

1. The entity acting as the controller of personal data shall be PROIDEA Sp. z o.o. with its registered office at Zakopiańska St. 9, 30-418 Kraków, holding Tax Identification Number (NIP): 679-308-88-42, Industry Identification Number (REGON): 122769022, entered in the National Court Register under No. 0000448243, with the share capital of PLN 12,000 paid up in full, which may be contacted at the following e-mail addresses: kamila.post@proidea.org.pl lub paulina.plazinska@proidea.org.pl .

2. All information regarding data processing is included in the Privacy Policy available on the Website.

XIII Complaints

1. The User may lodge complaints to the following e-mail address: biuro@proidea.org.pl or in writing, to the registered address of the Organiser.
2. A complaint concerning the proceedings of the Hackathon may be submitted within 14 days after the end of the Hackathon. A complaint shall be deemed to have been lodged on the date of receipt of such complaint by the Organiser.
3. Complaints lodged after the lapse of the period specified in Section XIII.2. shall not be recognised.
4. The Organiser shall review any complaints within 14 days after the date of their submission. If the Organiser does not reply to a complaint within the deadline specified above, it shall be deemed that the complaint was granted, i.e. the Organiser considered the User's statement or request as justified.

XIV Order regulations

1. Hackathon Participants shall demonstrate conduct that does not pose any threat to the safety of other Participants, observe the law and these Rules, as well as immediately follow the instructions of the security staff. It is forbidden to obstruct and block exits and escape routes, as well as other necessary rescue or fire-fighting equipment in the event of an emergency during the Hackathon.
2. Participants of the Hackathon shall respect the rights and personal dignity of other Participants. Participants shall be strictly prohibited from harassing other Participants. Harassment shall be deemed as: offensive verbal comments on sex, gender, age, sexual orientation, disability, physical appearance, body size, race, ethnicity or religion, as well as intentional intimidation, persecution, improper physical contact and unwanted sexual attention. In addition, during the Hackathon it shall be prohibited to use words and symbols commonly recognised as prohibited, including rude language or expressions that may offend religious or ideological feelings, or implying discrimination.
3. It shall be forbidden to damage any markings and information boards, advertising media, devices and equipment used at Hackathon etc. Participants shall use sanitary facilities only for their intended purpose.
4. Participants shall promptly notify the Organiser of any instances of misconduct (in particular those indicated above) by other Participants.

XV Recording the Hackathon

1. The Organiser and the Hackathon Partners are entitled to record and distribute the recordings of the Hackathon both in audio-visual form of documentation (for journalistic news and interview, artistic or music videos) as well as in visual form (for documentary and artistic photography) for the purposes of documentation, promotion or advertising. In connection, the image of people present at the venue where the Hackathon takes place, may be recorded free of charge and then distributed in a manner and for the purposes described above for an indefinite period of time, to which the Hackathon Participant consents upon entering the Hackathon venue.
2. The Organiser warns that the course of the Hackathon will be filmed, photographed, transmitted and recorded as part of radio, Internet and other public broadcasts according to any current technical method.

XVI Out-of-court dispute resolution

1. Any disputes that may arise between the Organiser and a Participant who is a consumer (i.e. a natural person performing a legal transaction not directly related to his business or professional activity, having full legal capacity [understood as an incapacitated adult who can perform legal transactions in his own name]) may be resolved on an amicable basis. For detailed information on the methods and access to forms of out-of-court dispute resolution, see:
https://www.uokik.gov.pl/pozasadowe_rozwiazywanie_sporow_konsumenckich.php
2. Detailed information on the possibility of having recourse to an out-of-court complaint and redress mechanism, out-of-court dispute resolution as well as the rules of using these procedures, is also available at the offices and on the websites of:
 - a. county (municipal) consumer ombudsman;
 - b. social organisations whose statutory tasks include consumer protection (including the Polish Consumer Federation, Association of Polish Consumers). Advice is provided by the Polish Consumer Federation through a free helpline 800 007 707 and by the Association of Polish Consumers at porady@dlakonsumentow.pl);
 - c. Provincial Inspectorates of the Trade Inspection and on the following websites Internet of the Office of Competition and Consumer Protection;
 - d. http://www.uokik.gov.pl/sprawy_indywidualne.php;
 - e. http://www.uokik.gov.pl/wazne_adresy.php.
3. In the event of a dispute between the Organiser and a Participant who is a consumer concerning the agreement on participation in the Hackathon, the consumer shall be entitled to having recourse to an out-of-court complaint and redress mechanism, including by filing a complaint in one of the official languages of the European Union, including Polish, through the EU ODR online platform available at:
<http://ec.europa.eu/consumers/odr/>
4. A Participant who is a consumer has the right to apply to the Provincial Inspector of the Trade Inspection, pursuant to Art. 36 of the Act on Trade Inspection of 15 December 2000, for initiation of mediation proceedings regarding amicable settlement of the dispute between the consumer and the Organiser. Information on the rules and procedure of the mediation conducted by the Provincial Inspector of the Trade

Inspection is available at the offices and on the websites of individual Provincial Inspectorates of the Trade Inspection.

5. A Participant who is a consumer has the right to apply to the permanent consumer arbitration court referred to in Art. 37 of the Act on Trade Inspection of 15 December 2000, for resolution of the dispute arising under the concluded agreement.

XVI Final provisions

1. At the time of registration, a User shall declare that he or she has read and accepted these Rules. Registration, thus the participation in the Hackathon, shall be subject to acceptance of these Rules. These Rules will also be provided in electronic form in PDF format.
2. Unless otherwise stated in these Rules, communication between the Organiser and the User who submitted the registration form for a Participant to the Organiser will be carried out electronically, to the User's e-mail address indicated in the Account settings, and to the following Organiser's e-mail address: rejestracja@proidea.org.pl, or any other address in the proidea.org.pl domain or hackyeah.pl an Discord Platform.
3. Participants of the Hackathon shall observe these Rules.
4. Participants who, despite being requested to cease a breach of these Rules, fail to comply with the Organiser's instructions, in particular if their conduct poses a threat to the safety of other Participants or if they disrupt the proceedings of the Hackathon, shall immediately leave the Hackathon and shall not be entitled to any claims against the Organiser.
5. The Privacy Policy constitutes an integral part of these Rules.
6. If due to force majeure, including inability to organize an event due to an epidemiological situation:
 - a. the event will be moved to another date, the event ticket purchased by the Participant will be automatically transferred and thus the period of possible resignation from the ticket will be extended (60 days from the new date of the event).
 - b. the event will take place in a different form than intended, e.g. in a virtual instead of stationary form, the Participant will receive a ticket for a new form of the event, may additionally receive additional compensation in the form of a refund of a part of the amount paid or a discount for the next edition of the event. In addition, in the event that the new form of the event does not suit the Participant, he will have the right to completely resign from the ticket and refund the costs incurred. The refund will be processed within a maximum of 90 days from the end of the event.
 - c. The event regulations in a new form or new date may be subject to change.
7. PROIDEA reserves the rights to make any changes to the Regulations. Users will be notified of any change made to the Regulations via an announcement in the Service, within a window of 14 days prior to the implementation of such a change. In the case that a User does not agree to the changes made in the Regulations, he or she should inform PROIDEA of that fact. Lack of consent regarding new additions to the Regulations is seen as withdrawal from the contract mentioned in art. 384.1 of the

Civil Code, and is effective the day that the contesting of changes to the Regulations has been received. Until that time, the User must abide by the current resolutions.

8. The Organiser shall be entitled to record the Hackathon using video and audio recording devices.
9. In all organisational matters, including disputes during the Hackathon, the decisions of the Organiser shall prevail.
10. These Rules shall enter into force on 26 October 2021.

Appendix 1

CONSENT TO PARTICIPATION IN HACKATHON AND THE HACKYEAH CONFERENCE BY A CHILD/WARD

I hereby give my consent to the participation by my child/ward:

(surname, first name)

in the Hackathon being held on 1-12 December in Spodek, Warsaw.

By consenting to the child's participation, I take full responsibility for his/her participation in the event and I undertake to care for him/her at the location of the event. Should my child/ward win, I declare that if the rules of a given competition so require I will transfer relevant copyrights to the competition's organiser, in accordance with the Rules.

(legal guardian's signature)

I consent to the processing by the Hackathon Organizer of my child/ward's personal data provided in the registration form for the purpose of the Hackathon organization.

(legal guardian's signature)

I accept the Hackathon Rules and confirm that I have read and understood the Hackathon Rules and that my child/ward will abide by them.

_____ (legal guardian's signature)

Appendix 2

Authorisation for the User

I, the undersigned _____ („Hackathon Participant”), hereby give my consent for processing by PROIDEA Sp. z o.o., with its registered office in Kraków (30-418) Zakopiańska st. 9, NIP: 679-308-88-42, REGON: 122769022, entered into the Register of Entrepreneurs of the National Court Register under the KRS number: 0000448243, of my personal data (name, surname, e-mail, information about where I am from, what meal I choose, how many years I work in my profession, what I do in my profession, what are my professional interests and other comments; and optionally my name on Facebook and LinkedIn and T-shirt size) for purposes related to the Hackathon participation and the provision of the above personal information by the User during the Hackathon registration process. Furthermore, I declare that I accept the Hackathon Rules available at

_____ (Name and Surname of the Participant)

REGULAMIN HACKYEAH POWERED BY GOVTECH 2021

I Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin (zwany dalej Regulaminem) określa zasady i warunki wydarzenia typu hackathon pt. HackYeah powered by GovTech (zwany dalej Hackathonem lub Wydarzeniem).
2. Organizatorem Hackathonu jest PROIDEA Sp. z o.o., z siedzibą w Krakowie (30-418) Zakopiańska 9, NIP: 679-308-88-42, REGON: 122769022, wpisana do KRS pod numerem 0000448243, z którą kontaktować się można pod adresem e-mail kamila.post@proidea.org.pl oraz paulina.plazinska@proidea.org.pl zwane dalej Organizatorem.
3. Wydarzenie odbywa się w formule "powered by" GovTech Polska, z siedzibą w Warszawie (00-583) Al. Ujazdowskie 1/3.

II Termin i miejsce

1. Hackathon odbywa się stacjonarnie w Katowicach oraz online. Hackathon rozpocznie się w dniu 10 grudnia 2021 r. około godziny 18:00 na miejscu oraz poprzez udostępnienie materiałów na platformie streamingowej, a zakończy w dniu 12 grudnia wraz z ogłoszeniem wyników.
2. Podczas Hackathonu przeprowadzone zostaną konkursy na rozwiązanie przedstawionych zagadnień problemowych (zwane dalej Konkursem lub Konkursami).
3. Ogłoszenie wyników Konkursów nastąpi 12 grudnia 2021 r.

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 oraz umożliwiająca zgłoszenie udziału w Hackathonie w charakterze Uczestnika za pośrednictwem Platformy.
2. **Platforma rejestracyjna** – strona internetowa dostępna pod adresem elektronicznym <https://eventory.cc/event/hackyeah-2021>, do której następuje przekierowanie z Serwisu celem zgłoszenia udziału w Wydarzeniu w charakterze Uczestnika. Przekierowanie na Platformę następuje w momencie kliknięcia zakładkę „Register” w Serwisie oraz po rozpoczęciu dokonywania Rejestracji na stronie Serwisu. Platforma jest oferowana w ramach serwisu internetowego Eventory prowadzonego przez Eventory Polska sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie.
3. **Platforma konkursowa** – strona internetowa dostępna pod adresem elektronicznym: <https://challengerocket.com/c/hackyeah/hackyeah-2021>, służąca do przesyłania i przechowywania projektów stworzonych w ramach hackathonu.

4. **Platforma komunikacyjna** – dedykowana aplikacja dostępna pod adresem <https://discord.gg/cNhezC2XJQ> wykorzystywana do kontaktu między uczestnikami, mentorami, organizatorami itp. podczas trwania hackathonu.
5. **Użytkownik** – pełnoletnia osoba fizyczna korzystająca z Serwisu, która dokonuje rejestracji Uczestników Hackathonu w imieniu własnym.
6. **Uczestnik** – pełnoletnia bądź niepełnoletnia osoba uprawniona do udziału w Hackathonie oraz uzyskania świadczeń dodatkowych, określonych szczegółowo w pkt. VIII.4 Regulaminu
7. **Program** – ustalony przez Organizatora szczegółowy plan Hackathonu, udostępniony w Serwisie. Program ma charakter orientacyjny i może ulegać zmianom.
8. **Sponsor** – osoba, firma lub instytucja fundująca nagrodę w Konkursach organizowanych w ramach Hackathonu.
9. **Partner** – osoba, firma lub instytucja, która bierze udział w Wydarzeniu, prezentując swoje produkty i usługi. Partner może pełnić funkcję Sponsora.

IV Udział w Hackathonie w charakterze uczestnika

1. Uczestnikami Hackathonu w formie stacjonarnej mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych oraz osoby niepełnoletnie (powyżej 16 roku życia), które nie są pracownikami Organizatora. Osoba niepełnoletnia może być uczestnikiem wyłącznie po otrzymaniu zgody opiekuna. Organizator wymaga pisemnej zgody opiekuna - załącznik nr 1.
2. Uczestnikami Hackathonu w formie online mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych oraz osoby niepełnoletnie (powyżej 12 roku życia), które nie są pracownikami Organizatora. Osoba niepełnoletnia może być uczestnikiem wyłącznie po otrzymaniu zgody opiekuna. Organizator wymaga pisemnej zgody opiekuna - załącznik nr 1.
3. Organizator zawiadamia, że program Hackathonu zakłada wykonywanie przez Uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu przez okres 40 godzin.
4. Uczestnik powinien rozsądnie ocenić i w razie wątpliwości skonsultować z lekarzem, czy jego stan zdrowia pozwala na udział w Hackathonie.
5. Na potrzeby Wydarzenia oraz zadań konkursowych Uczestnicy tworzą Zespoły liczące od 1 do 6 członków.
6. Uczestnik może być członkiem dowolnej liczby 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 Wydarzenia.

V 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://eventory.cc/event/hackyeah-2021> oraz dokonanie opłaty za bilet.
2. Rejestracja dostępna jest od godziny 12:00 w dniu 27.10.2021, do godziny 15:00 w dniu 12.12.2021 r.
3. Podana cena jest ceną netto.
4. Bilety na Hackathon są spersonalizowane. Oznacza to, że podczas składania zamówienia należy obowiązkowo podać imię, nazwisko i adres e-mail każdego Uczestnika.
5. Użytkownik dokonuje rejestracji w imieniu pozostałych Uczestników za ich zgodą. Dane osobowe Uczestnika, zgłoszonego przez innego Użytkownika przetwarzane są w celach związanych z obsługą uczestnictwa w Hackathonie, na podstawie zgody Uczestników – art. 6 ust. 1 lit. a) RODO. Jeżeli zgłoszenia Uczestnika do udziału w Hackathonie dokonuje inny Użytkownik, Użytkownik winien być upoważniony do przekazania Administratorowi danych osobowych Uczestnika. Użytkownik jest zobowiązany do okazania stosownego upoważnienia lub pełnomocnictwa na każde wezwanie Administratora.
6. 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) oraz następujące dane Uczestnika: imię i nazwisko; adres e-mail, nick do aplikacji Discord, jakie są jego zawodowe zainteresowania oraz inne uwagi; a opcjonalnie także nazwę użytkownika w serwisie społecznościowym Facebook oraz LinkedIn.
7. Dodatkowo Użytkownik podaje następujące dane do faktury: nazwa firmy, adres, kod pocztowy, miasto, 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.
8. Przed wysłaniem formularza rejestracji 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
9. Otrzymanie przez Organizatora oferty, o której mowa w pkt. V.9., jest potwierdzane 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.
10. Regulamin przewiduje następujące sposoby płatności:
 - a. Płatność on-line: Forma płatności obsługiwana przez PayPal oraz PayU.
 - b. Płatność offline: płatność przelewem elektronicznym.

11. 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 dokonać należy w terminie i na numer rachunku Organizatora wskazany na fakturze pro forma.
12. Zapłata może być dokonana niezwłocznie po uzyskaniu od Organizatora potwierdzenia, o którym mowa w pkt. V.10 na numer rachunku bankowego organizatora wskazany w przesłanej Użytkownikowi wiadomości e-mail, albo za pośrednictwem systemów płatności internetowych (id: platnosci@proidea.org.pl).
13. Rejestracja jest skuteczna jedynie, jeśli Użytkownik zaakceptuje Regulamin.: <https://hackyeah.pl>
14. Organizator może odmówić prawa do uczestnictwa w Hackathonie osobom, wobec których poważmie uzasadnione przypuszczenie, iż dokonały rejestracji w celu innym, niż wzięcie udziału w Wydarzeniu 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 nieubezważnowolniona osoba pełnoletnia, 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 Regulaminu, poprzez złożenie oświadczenia o odstąpieniu od umowy. Zgłaszający będący konsumentem może skorzystać ze wzoru oświadczenia załączonego do Regulaminu (załącznik nr 1 - Formularz odstąpienia od umowy).
2. Niezależnie od uprawnień przewidzianych przez powszechnie obowiązujące przepisy prawa, Uczestnik uprawniony jest do rezygnacji z udziału w Konferencji w nieprzekraczalnym terminie do dnia **01.12.2021 r.**, poprzez przesłanie Organizatorowi oświadczenia o rezygnacji: pisemnie, w formie listu poleconego na adres PROIDEA lub w formie elektronicznej na adres e-mail: rejestracja@proidea.org.pl. W przypadku listu poleconego termin uważa się za zachowany gdy pismo zostało nadane w powyższym terminie. W przypadku rezygnacji, o której mowa w niniejszym postanowieniu, Organizator zwróci Uczestnikowi kwotę odpowiadającą uiszczonej zapłacie za udział Konferencji. Organizator dołoży najlepszych starań, aby zwrot opłaty za Hackathon nastąpił terminie 30 dni od otrzymania rezygnacji Uczestnika.
3. Zgłaszający działający w imieniu osoby trzeciej uprawniony jest do złożenia rezygnacji w terminie, o którym mowa w ustępie poprzedzającym, na warunkach określonych w art. 388 § 2 KC.
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 Wydarzenia. Zmiana Uczestnika wymaga ponownego wypełnienia formularza rejestracyjnego oraz przekazania przez Użytkownika informacji

o zmianie Uczestnika na adres e-mail: rejestracja@proidea.org.pl, wraz ze wskazaniem informacji o osobach, których zmiana dotyczy.

VII Przebieg Hackathonu

1. Platforma konkursowa zostanie udostępniona Uczestnikom od godziny 18:00 w dniu 10 grudnia 2021 r. do godziny 10:00 w dniu 12 grudnia 2021 r.
2. Wydarzenie rozpocznie się w dniu 10 grudnia 2021 r. Godzina rozpoczęcia zostanie zaktualizowana najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
3. Hackathon rozpocznie się o godzinie 18:00 w dniu 10 grudnia 2021 r., a zakończy 40 godzin później.
4. W przypadku rozwiązania wszystkich zadań konkursowych, przed upływem przewidzianego czasu, Hackathon może ulec skróceniu.

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 grupa poprawnych lub 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 40 godzin 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.

IX Jury i kryteria ocen

1. Oceny rozwiązań poszczególnych zadań dokonuje Jury danego Konkursu, składające się z minimum trzech członków. 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 przygotowane przez Zespoły rozwiązania pod względem kryteriów zawartych i 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. Aby otrzymać nagrodę projekt musi otrzymać minimum 50% punktów.
5. 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.
6. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
7. 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 zastrzeżę 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). Przeniesienie praw autorskich nastąpi na podstawie stosownej umowy zawartej pomiędzy stronami.
2. W razie wszelkich wątpliwości, przyrzekającym poszczególne nagrody w rozumieniu art. 921 § 3 kodeksu cywilnego, w danym Konkursie odbywającym się w ramach Hackathonu, jest organizacja wskazana w regulaminie tego Konkursu.
3. 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.
4. 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 pieniężne oraz rzeczowe.
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. Nagrody zostaną wypłacone w ciągu 180 dni od dnia ogłoszenia wyników.
4. Oferowane nagrody rzeczowe nie podlegają wymianie na nagrody pieniężne, inne nagrody lub ekwiwalent pieniężny.
5. Nagrody są fundowane przez Sponsorów poszczególnych Konkursów.
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. Administratorem danych osobowych jest PROIDEA sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, ul. Zakopiańska 9, 30-418 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 12.000 zł,

wpłaconym w całości, z którą skontaktować się można pod adresem e-mail kamila.post@proidea.org.pl lub paulina.plazinska@proidea.org.pl.

2. Wszelkie informacje dotyczące przetwarzania danych zostały wskazane w Polityce Prywatności dostępnej na stronie internetowej hackathonu.

XIII Reklamacje

1. Wszelkie reklamacje Użytkownik może zgłosić na adres e-mail biuro@proidea.org.pl lub pisemnie, na adres siedziby Organizatora.
2. Reklamacja dotycząca przebiegu Hackathonu może być złożona w terminie 14 dni od dnia zakończenia Hackathonu. 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 biorący udział w Hackathonie są zobowiązani do zachowywania się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych Uczestników, przestrzegania przepisów prawa oraz Regulaminu.
2. Uczestnicy biorący udział w Hackathonie są zobowiązani 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 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. Uczestnicy są zobowiązani zgłosić niezwłocznie do Organizatora wszelkie przypadki nieodpowiednich zachowań (w szczególności tych wskazanych w powyżej) innych Uczestników.

XV Rejestracja przebiegu Hackathonu

1. Organizator i Partnerzy <https://hackyeah.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, a także promocji lub reklamy. W związku z tym wizerunek osób uczestniczących w Hackathonie może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie rozpowszechniany w sposób i dla wyżej określonych celów bezterminowo, na co Uczestnik Hackathonu wyraża zgodę z momentem rozpoczęcia się wydarzenia online.

2. 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.

XVI 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 nieubezważnowolniona 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_konsumenckich.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
 - c. Wojewódzkich Inspektoratów Inspekcji Handlowej oraz pod następującymi adresami internetowymi Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów:
 - d. http://www.uokik.gov.pl/sprawy_indywidualne.php;
 - e. 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.

XVII Postanowienia końcowe

1. W czasie rejestracji Użytkownik składa oświadczenie o zapoznaniu się i akceptacji Regulaminu. Akceptacja Regulaminu jest wymogiem do dokonania rejestracji, a tym samym udziału w Hackathonie. Dodatkowo Regulamin zostanie dostarczony mu w formie elektronicznej w formacie PDF.
2. 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 lub innego adresu w domenie proidea.org.pl lub hackyeah.pl oraz przy pomocy aplikacji Discord.
3. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
4. 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 Wydarzenia są zobowiązani do natychmiastowego opuszczenia Hackathonu i nie przysługują im z tego tytułu żadne roszczenia wobec Organizatora.
5. Polityka Prywatności stanowi integralną część niniejszego Regulaminu.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu Hackathonu 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 w zmienionym terminie przysługuje prawo do odstąpienia od umowy w ciągu 14 dni od ogłoszenia informacji o zmianie terminu Hackathonu.
7. 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.
8. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
9. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Hackathonu decyduje Organizator.
10. Regulamin wchodzi w życie w dniu 26.10.2021 r.

WZÓR FORMULARZA ODSTĄPIENIA OD UMOWY

(formularz ten należy wypełnić i odesłać tylko w przypadku chęci odstąpienia od umowy)

Proidea Sp. z o.o.
ul. Zakopiańska 9,
30-418 Kraków

Imię: _____
Nazwisko: _____
Nr telefonu: _____
E-mail: _____

Ja, _____
_____ (imię i nazwisko, adres zamieszkania) niniejszym
informuję o odstąpieniu od umowy o świadczenie następującej usługi: _____
_____ (nazwa wydarzenia) zawartej w dniu _____.

(Data i podpis)

Zgoda opiekuna prawnego

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

..... (adres
zamieszkania)

..... (telefon
kontaktowy)

ZGODA NA UDZIAŁ DZIECKA/PODOPIECZNEGO W HACKYEAH 2021

Wyrażam zgodę na udział online/offline* mojego dziecka/podopiecznego:

.....(nazwisko, imię)

w HackYeah realizowanym 10-12 grudnia 2021 roku.. Wyrażając zgodę na udział dziecka, jednocześnie biorę pełną odpowiedzialność za jego/jej udział w wydarzeniu. W przypadku wygranej mojego dziecka/podopiecznego oświadczam, iż jeżeli wymaga tego regulamin konkursu zrzekniemy się praw autorskich na rzecz partnerów i sponsorów wydarzenia. Ponadto wyrażam zgodę na wykorzystanie wizerunku mojego/ej syna/córki.

*niepotrzebne skreślić

.....

(miejscowość i data) (podpis opiekuna prawnego)