

Rules of HackYeah 2024

(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 organized under the name HackYeah 2024 (hereinafter referred to as Hackathon or Event).
2. The Organizer of the 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 "Organizer"), which may be contacted by sending a message to the following e-mail address: kamila.post@proidea.org.pl or sylwia.zajac@proidea.org.pl

II Date and place

1. Hackathon shall be held in Tauron Arena Kraków. The hackathon will start on 28 September 2024 at approximately 9:00 am and will end on 29 September 2024 with the announcement of the results.
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 29 September 2024 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.
3. **Registration Platform** – shall mean a website available at: <https://eventory.cc/event/hackyeah-2024> 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 6Connex International sp. z o.o. with its registered office in Krakow;

4. **Assessment platform** - website at the electronic address: <https://challengerocket.com/c/hackyeah-2024>, used to upload and store projects created as part of the hackathon.
5. **Communication platform** - a dedicated application available at <https://discord.com/invite/hackyeah> used for contact between participants, mentors, organizers, etc. during the hackathon;
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 VI.3 of these Rules;
7. **Schedule** – shall mean a detailed Hackathon schedule determined by the Organizer, made available on the Website. The Schedule is indicative and is subject to change;
8. **Sponsor** – shall mean an individual or a company funding awards in the Competitions organized 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.
10. **Proposal** - a proposal for a speech sent by the User via the form available on the Site ("Call for Papers") containing the data listed in Chapter V of the Terms and Conditions.
11. **Application** - an application for participation in an Event as a Mentor sent by the User via the form available on the Site ("Call for Mentors") containing the data listed in Chapter V of the Terms and Conditions.

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. Written consent of the guardian shall be sent in the form of a registered letter to the address of PROIDEA or electronically to the e-mail address: rejestracja@proidea.org.pl.
2. Please be informed that the Hackathon schedule assumes that Participants will perform activities of high intensity for 24 hours.
3. 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.
4. For the purposes of the Hackathon and competition tasks, Participants shall set up Teams comprising from 1 to 6 members.
5. 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.
6. Participants shall demonstrate conduct that does not pose threat to the safety of others; in particular Participants shall comply with the Rules.
7. 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.
8. Each Participant shall wear a wristband and ID tag in a manner visible to the Organizer (or shall show them at each request of the Organizer) throughout the entire duration of the Hackathon. If the Participant does not have a wristband or ID tag, the Organizer 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 Organizer.

V Participation in the Hackathon as a Speaker and Mentor

1. The User applies for participation in the Event as a Speaker by completing and submitting a Proposal to the Organizer via the electronic Speaker registration form ("Call for Papers") available on the Website. In the Speaker registration form, the User provides the following information: first and last name; email address; company name; position; short biography note (bio); presentation title; presentation abstract and photo.
2. Participation in the Event as a Speaker is subject to the Organizer's evaluation of the submitted application. The Organizer will inform the User about the evaluation of the application by email.
3. The Speaker shall give a lecture at the Event according to the schedule specified by the Agenda.
4. The Speaker shall be solely responsible for any content included in the presentation.
5. Upon delivery to the Organizer of the presentation referred to in the preceding paragraph, the Speaker grants the Organizer a non-exclusive license to use the materials provided to the Organizer in the Proposal and the presentation, as well as grants permission to distribute his/her image captured in the photograph that is part of the Proposal. The license includes:
 - a. in terms of recording and reproduction - recording and reproduction of the Rights by any technique, including printing, reprography and digital technique, on any type of media, including CD and semiconductor media, as well as the introduction and transmission of the Rights into the memory of information and communication systems;
 - b. in terms of dissemination - renting, lending and marketing of carriers on which the Rights were recorded;
 - c. in terms of distribution in a manner other than that specified under b above - making the Rights available in such a way that everyone has access to the Rights at a time and place of their own choosing, displaying, broadcasting and re-broadcasting, both by terrestrial and satellite means, transmission of the Rights in a streaming system, both live and on demand.
6. The User applies for participation in the Event as a Mentor by completing and submitting the Application to the Organizer via the electronic Mentor registration form ("Call for Mentors") available on the Site. In the Mentor Registration Form, the User provides the following information: first and last name; email address; company name; job title; short biography note (bio); fields of specialization; photo; other information and, optionally, Facebook and LinkedIn username.
7. Participation in the Event as a Mentor is subject to the Organizer's evaluation of the submitted application. The Organizer will inform the User about the evaluation of the application by email.

8. The Mentor during the Event supports the Participant in working on the project by sharing his/her knowledge and experience according to the schedule determined by the Agenda.
9. Participation in the Event as a Speaker and Mentor requires registration also as a Participant.

VI 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-2024> and pay the ticket price and any handling fees, which can be checked before purchasing the ticket.
2. Registration shall begin at 8:00 am on 19 February 2024 and end at 3:00 pm on 29 September 2024.
3. There is 1 type of ticket for 29 PLN. Tickets include: access to the facility and access to all lectures (ticket for two days), all day coffee break, certificate of attendance (for those who ask for it).
4. The price is indicated as a gross amount.
5. Hackathon tickets shall be personalized. 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. 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, organizational information related to the Hackathon, etc. will be sent to that email address), and the following data of the Participant: name, surname, email address, company/organization, phone number, city, area and level of expertise, and other remarks.
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 organizational 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 Organizer, the User offers the Organizer to execute an agreement on participation in the Hackathon.
10. The Organizer 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 email address. Upon sending such notice to the User an agreement on participation in the Hackathon shall be deemed executed between the Organizer 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 electronic transfer
12. In case of an offline payment, within seven days after the registration date the Organizer 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 Organizer's account number indicated in the pro forma invoice.
13. The payment may be made immediately after obtaining the confirmation from the Organizer referred to in point V.12. to the bank account of the Organizer indicated in the email 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 Organizer 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 organized 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.

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

1. A User who is a consumer (i.e. a natural person performing a legal action not directly related to his/her business or professional activity, having full legal capacity [understood as an incapacitated adult who can perform legal actions on his/her own behalf]) is entitled to withdraw from the agreement concluded with the Organizer without any costs and without giving any reasons within 14 days from the date of conclusion of the agreement in accordance with the provisions of the Regulations, by submitting a statement of withdrawal from the agreement. The applicant who is a consumer may use the template statement attached to the Regulations (Appendix No. 2 - Withdrawal form).
2. Regardless of the rights provided by generally applicable laws, the Participant is entitled to resign from participation in the Event by the deadline of **16 September 2024**, by sending statement of withdrawal from the agreement to the Organizer: in writing, in the form of a registered letter to the address of PROIDEA or electronically to the e-mail address: rejestracja@proidea.org.pl. In the case of a registered letter, the deadline is considered to have been met when the letter is posted within the above deadline. In the case of cancellation referred to in this provision, the Organizer shall refund to the Participant the amount equal to the payment made for participation in the Event. The Organizer will make every effort to refund the Hackathon fee within 30 days of receiving the participant's withdrawal.
3. The Organizer shall allow changes to be made in the list of Participants. Information on any change of Participants should be notified to the Organizer 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.

VIII The Hackathon event

1. The Competition Platform will be made available to the Participants from 12.00 p.m. on 28 September 2024 to 12.00 p.m. on 29 September 2024.
2. The event will start on 28 September 2024. The start time will be updated at the latest on the start date of the Hackathon.
3. The Hackathon will start at 12:00 p.m. on 29 September 2024 and will end 24 hours later.
4. If all competition tasks are resolved, the Hackathon may be shortened before the expiry of the prescribed time.
5. As part of the Event, the Organizer reserves the right to organize additional activities such as workshops, lectures, competitions, etc.
6. The agenda of activities listed in VIII.5 will be available on the event website no later than the day of the event.

IX Competitions

7. 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.
8. Closed tasks shall involve IT problems for which only one correct solution exists.
9. 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.
10. Each Competition shall have an individual Sponsor of awards that can be won in a given Competition.
11. 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.
12. Each Competition shall begin with the presentation of an open or closed task by the Sponsor or a person designated by the Sponsor.
13. Once the subject of the task is announced, Participants shall have up to 24 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.
14. The Rules of individual Competitions shall be published no later than on the event opening day at www.hackyeah.pl.

X Panel of judges and evaluation criteria

1. Solutions provided to individual tasks shall be evaluated by the panel of Judges ("Jury") designated for a given Competition, consisting of at least three Judges.

2. In case of closed tasks Judges shall be appointed by the Sponsor of a given Competition and the Organizer. Judges appointed to individual panels shall be published no later than on the opening day of the Hackathon.
3. In case of open tasks Judges shall be appointed the Organizer. Judges appointed to individual panels shall be published no later than on the opening day of the Hackathon.
4. The Jury evaluates the solutions prepared by the Teams in accordance with the rules described in the regulations of a given Competition.
5. The Jury evaluates the solutions prepared by the Teams according to the following criteria:
 - a. Idea & Innovation
 - b. Relation to Category
 - c. Practical Applicability / Usability
 - d. Design
 - e. Completeness & Implementation Valueunless the regulations of a given Competition state otherwise.
6. If the solutions developed by the Participants do not score at least 50% of the maximum number of points prizes need not be awarded.
7. 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.
8. The decisions of the Judges are final and cannot be appealed against.
9. 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.

XI 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 case 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 XI.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.

XII 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 XI Copyrights shall not apply to the teams which are awarded a distinction.

XIII 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 or sylwia.zajac@proidea.org.pl
2. All information regarding data processing is included in the Privacy Policy available on the Website.

XIV 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 Organizer.
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 Organizer.
3. Complaints lodged after the lapse of the period specified in Section XIV.2. shall not be recognised.
4. The Organizer shall review any complaints within 14 days after the date of their submission. If the Organizer does not reply to a complaint within the deadline specified above, it shall be deemed that the complaint was granted, i.e. the Organizer considered the User's statement or request as justified.

XV 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 and the Organizer.
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 Organizer of any instances of misconduct (in particular those indicated above) by other Participants.

XVI Recording the Hackathon

1. The Organizer 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 Organizer 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.

XVII Out-of-court dispute resolution

1. Any disputes that may arise between the Organizer 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 organizations 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 Organizer 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 Organizer. 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.

XVIII 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 email 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 Organizer'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 Organizer.
5. The Privacy Policy constitutes an integral part of these Rules.
6. The Organizer reserves the right to change the date of the Hackathon or cancel it only in the case of the occurrence of events beyond its control (i.a. state of emergency, natural disaster), which makes it impossible to conduct the Competition within the date specified in these Regulations. Participants who cancel their participation in the Hackathon on the rescheduled date have the right to withdraw from the contract within 14 days from the announcement of information about the change of the Hackathon date.
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 Organizer shall be entitled to record the Hackathon using video and audio recording devices.
9. In all organizational matters, including disputes during the Hackathon, the decisions of the Organizer shall prevail.
10. These Rules shall enter into force on 15 February 2024.

Appendix 1

CONSENT OF LEGAL GUARDIAN

(name of legal guardian)

(address of residence)

(phone number)

CONSENT TO PARTICIPATION IN HACKYEAH 2024 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 28-29 September in Tauron Arena, Kraków. By consenting to the child's participation, I take full responsibility for his/her participation in 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 organizer, in accordance with the Rules.

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. In addition, I consent to the use of the image of my child/ward.

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.

(place and date)

(signature of legal guardian)

Appendix 2

TEMPLATE OF THE STATEMENT OF RESCISSION OF THE AGREEMENT

(this form shall be completed and sent back only if you wish to withdraw from the agreement)

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

First Name: _____

Surname: _____

Phone no: _____

E-mail: _____

I,

_____(name and surname, address of residence) hereby inform that I rescind
the agreement for the performance of the following service: _____ (name of the
conference) entered into on (date) _____.

(Date and signature)

Regulamin HackYeah 2024

I Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin (zwany dalej Regulaminem) określa zasady i warunki wydarzenia typu hackathon pt. HackYeah 2024 (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 sylwia.zajac@proidea.org.pl zwane dalej Organizatorem.

II Termin i miejsce

1. Hackathon odbywa się stacjonarnie w Tauron Arena, Kraków. Hackathon rozpocznie się w dniu 28 września 2024 r. około godziny 9:00 a zakończy w dniu 29 września 2024 r. 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 29 września 2024 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. **Użytkownik** – pełnoletnia osoba fizyczna korzystająca z Serwisu.
3. **Platforma rejestracyjna** – strona internetowa dostępna pod adresem elektronicznym <https://eventory.cc/event/hackyeah-2024>, 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 6Connex International sp. z o.o.m z siedzibą w Krakowie.
4. **Platforma konkursowa** – strona internetowa dostępna pod adresem elektronicznym: <https://challengerocket.com/c/hackyeah-2024>, służąca do przesyłania i przechowywania projektów stworzonych w ramach hackathonu.
5. **Platforma komunikacyjna** – dedykowana aplikacja dostępna pod adresem <https://discord.com/invite/hackyeah> wykorzystywana do kontaktu między uczestnikami, mentorami, organizatorami itp. podczas trwania hackathonu.

6. **Uczestnik** – pełnoletnia bądź niepełnoletnia osoba uprawniona do udziału w Hackathonie oraz uzyskania świadczeń dodatkowych, określonych szczegółowo w pkt. VI.3 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.
10. **Propozycja** - propozycja wystąpienia przesłana przez Użytkownika za pośrednictwem formularza dostępnego w Serwisie ("Call for Papers") zawierająca dane wymienione w rozdziale V Regulaminu.
11. **Zgłoszenie** - zgłoszenie udziału w Wydarzeniu w charakterze Mentora przesłane przez Użytkownika za pośrednictwem formularza dostępnego w Serwisie ("Call for Mentors") zawierająca dane wymienione w rozdziale V Regulaminu.

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. Pisemną zgodę opiekuna należy przesłać w formie listu poleconego na adres PROIDEA lub drogą elektroniczną na adres e-mail: rejestracja@proidea.org.pl.
2. Organizator zawiadamia, że program Hackathonu zakłada wykonywanie przez Uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu przez okres 24 godzin.
3. Uczestnik powinien rozsądnie ocenić i w razie wątpliwości skonsultować z lekarzem, czy jego stan zdrowia pozwala na udział w Hackathonie.
4. Na potrzeby Wydarzenia oraz zadań konkursowych Uczestnicy tworzą Zespoły liczące od 1 do 6 członków.
5. Uczestnik może być członkiem dowolnej liczby Zespołów. O jego członkostwie w Zespole decydują pozostali członkowie Zespołu, na podstawie wkładu pracy we wspólne dzieło Zespołu.
6. Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, a w szczególności przestrzegać postanowień Regulaminu Wydarzenia.
7. Uczestnikom nie wolno wnosić i nosić broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów, materiałów wybuchowych, wyrobów pirotechnicznych, materiałów stwarzających zagrożenie pożarowe, napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych.
8. Każdy Uczestnik zobowiązany jest do noszenia opaski i identyfikatora w sposób widoczny dla Organizatora (lub okazywania ich na każde żądanie Organizatora) przez cały czas trwania Hackathonu. Jeżeli Uczestnik nie posiada opaski lub identyfikatora, Organizator ma prawo usunąć go z terenu, na którym odbywa się Hackathon. Uczestnik nie może udostępnić swojego identyfikatora lub opaski na rękę innej osobie, a bilet na Hackathon będzie wystawiony na nazwisko Uczestnika i przypisany do danego Uczestnika. Na terenie, na którym odbywa się Hackathon, każdy Uczestnik powinien

mieć przy sobie swój bilet w formie papierowej lub elektronicznej w celu udostępnienia go do kontroli przez Organizatora.

V Udział w Hackathonie w charakterze Prelegenta i Mentora

1. Zgłoszenia chęci udziału w Wydarzeniu w charakterze Prelegenta Użytkownik dokonuje poprzez uzupełnienie i przesłanie Organizatorowi Propozycji za pośrednictwem elektronicznego formularza rejestracji Prelegenta ("Call for Papers") dostępnego w Serwisie. W formularzu rejestracji Prelegenta Użytkownik podaje następujące dane: imię i nazwisko; adres e-mail; nazwę firmy; stanowisko, skrócony życiorys (bio); tytuł prezentacji; abstrakt prezentacji oraz zdjęcie.
2. Udział w Wydarzeniu w charakterze Prelegenta uzależniony jest od oceny nadesłanego zgłoszenia przez Organizatora. O dokonanej ocenie zgłoszenia Organizator poinformuje Użytkownika drogą mailową.
3. Prelegent wygłasza prelekcję podczas Wydarzenia według harmonogramu określonego przez Agendę.
4. Wyłącznie odpowiedzialność za wszelkie treści zamieszczone w prezentacji ponosi Prelegent.
5. Z chwilą przekazania Organizatorowi prezentacji, o której mowa w ustępie poprzedzającym, Prelegent udziela Organizatorowi niewyłącznej licencji na korzystanie z materiałów przekazanych Organizatorowi w Propozycji oraz prezentacji, jak również udziela zezwolenia na rozpowszechnianie jego wizerunku utwalonego na fotografii będącej elementem propozycji. Licencja obejmuje:
 - a. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania - utrwalanie i zwielokrotnianie Praw dowolną techniką, w tym techniką drukarską, reprograficzną i techniką cyfrową, na wszelkich rodzajach nośników, w tym na nośnikach CD i półprzewodnikowych, jak również wprowadzanie i przesyłanie Praw do pamięci systemów teleinformatycznych;
 - b. w zakresie rozpowszechniania - najem, użyczenia i wprowadzanie do obrotu nośników na których Prawa utwalono;
 - c. w zakresie rozpowszechniania w sposób inny niż wskazany pod lit. b powyżej - udostępnianie w taki sposób, by każdy miał do Praw dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, wyświetlanie, nadawanie i reemitowanie, zarówno drogą naziemną, jak i satelitarną, przekaz Praw w systemie transmisji strumieniowej (streaming), zarówno na żywo, jak i na życzenie.
6. Zgłoszenia chęci udziału w Wydarzeniu w charakterze Mentora Użytkownik dokonuje poprzez uzupełnienie i przesłanie Organizatorowi Formularza za pośrednictwem elektronicznego formularza rejestracji Mentora ("Call for Mentors") dostępnego w Serwisie. W formularzu rejestracji Mentora Użytkownik podaje następujące dane: imię i nazwisko; adres e-mail; nazwę firmy; stanowisko, skrócony życiorys (bio); dziedziny specjalizacji; zdjęcie; inne uwagi a opcjonalnie także nazwę użytkownika w serwisie społecznościowym Discord.
7. Udział w Wydarzeniu w charakterze Mentora uzależniony jest od oceny nadesłanego zgłoszenia przez Organizatora. O dokonanej ocenie zgłoszenia Organizator poinformuje Użytkownika drogą mailową.

8. Mentor w trakcie Wydarzenia wspiera Uczestnika w pracy nad projektem poprzez dzielenie się swoją wiedzą i doświadczeniem według harmonogramu określonego przez Agendę.
9. Udział w Wydarzeniu w charakterze Prelegenta i Mentora wymaga dokonania rejestracji również w charakterze Uczestnika.

VI 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-2024> oraz dokonanie opłaty za bilet.
2. Rejestracja dostępna jest od godziny 08:00 w dniu 19 lutego 2024 r., do godziny 15:00 w dniu 29 września 2024 r.
3. Dostępny jest jeden rodzaj biletu w cenie 29 zł. Bilety obejmują: wstęp do obiektu i wstęp na wszystkie wykłady (bilet na dwa dni), całodzienną przerwę kawową i wieczorną pizzę, zaświadczenie o uczestnictwie (dla chętnych).
4. Podana cena jest ceną brutto.
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. 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.
7. 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, nazwisko, adres e-mail, firma/organizacja, numer telefonu, miejscowość, obszar i poziom specjalizacji oraz inne uwagi .
8. 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.
9. 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

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: Forma płatności obsługiwana przez PayPal oraz PayU.
 - b. Płatność offline: płatność przelewem elektronicznym.
12. W przypadku dokonania płatności offline Organizator przekaze na adres e-mail Użytkownika fakturę pro forma w ciągu 7 dni od dnia rejestracji. Zapłaty za udział w Hackathonie dokonać należy w terminie i na numer rachunku Organizatora wskazany na fakturze pro forma.
13. Zapłata może być dokonana niezwłocznie po uzyskaniu od Organizatora potwierdzenia, o którym mowa w pkt. V.12 na numer rachunku bankowego organizatora wskazany w przesłanej Użytkownikowi wiadomości e-mail, albo za pośrednictwem systemów płatności internetowych (id: platnosci@proidea.org.pl).
14. Rejestracja jest skuteczna jedynie, jeśli Użytkownik zaakceptuje Regulamin.
15. Organizator może odmówić prawa do uczestnictwa w Hackathonie osobom, wobec których poweźmie 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.

VII 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 nieubezważniona 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 2 - 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 **16 września 2024 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 doloży najlepszych starań, aby zwrot opłaty za Hackathon nastąpił terminie 30 dni od otrzymania rezygnacji Uczestnika.

3. 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.

VIII Przebieg Hackathonu

1. Platforma konkursowa zostanie udostępniona Uczestnikom od godziny 12:00 w dniu 28 września 2024 r. do godziny 12:00 w dniu 29 września 2024 r.
2. Wydarzenie rozpocznie się w dniu 28 września 2024 r. Godzina rozpoczęcia zostanie zaktualizowana najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
3. Hackathon rozpocznie się o godzinie 12:00 w dniu 28 września 2024 r., a zakończy 24 godziny później.
4. W przypadku rozwiązania wszystkich zadań konkursowych, przed upływem przewidzianego czasu, Hackathon może ulec skróceniu.
5. W ramach Wydarzenia Organizator zastrzega sobie możliwość zorganizowania dodatkowych aktywności takich jak: warsztaty, wykłady, konkursy itd.
6. Agenda aktywności wymienionych w VIII.5 będzie dostępna na stronie wydarzenia najpóźniej w dniu jego rozpoczęcia.

IX 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 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.

X Jury i kryteria ocen

1. Oceny rozwiązań poszczególnych zadań dokonuje Jury danego Konkursu, składające się z minimum trzech członków.
2. W ramach zadań zamkniętych, członkowie Jury wybierani są przez Sponsora danego Konkursu wspólnie z Organizatorem. Skład Jury zostanie opublikowany najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
3. W ramach zadań otwartych, członkowie Jury wybierani są przez Organizatora. Skład Jury zostanie opublikowany najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
4. Jury ocenia przygotowane przez Zespoły rozwiązania zgodnie z zasadami opisanymi w regulaminie danego Konkursu.
5. Jury ocenia przygotowane przez Zespoły rozwiązania według następujących kryteriów:
 - a. Pomysł i innowacyjność
 - b. Związek z kategorią
 - c. Praktyczne zastosowanie / użyteczność
 - d. Design / aspekt wizualny
 - e. Kompletność i wartość wdrożeniowachyba że regulamin danego Konkursu stanowi inaczej.
6. Jeśli opracowane przez Uczestników rozwiązania nie zdobędą co najmniej 50% maksymalnej liczby punktów nagrody nie muszą zostać przyznane.
7. 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.
8. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
9. 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.

XI 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). 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 jakiejkolwiek formie,

- b. tłumaczenie, przystosowanie, zmiana układu oraz dokonywanie jakichkolwiek innych zmian,
 - c. rozpowszechnianie, w tym użyczenie 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.

XII 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 ufundowane 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 XI Prawa autorskie.

XIII 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 sylwia.zajac@proidea.org.pl
2. Wszelkie informacje dotyczące przetwarzania danych zostały wskazane w Polityce Prywatności dostępnej na stronie internetowej hackathonu.

XIV 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. XIV.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.

XV Zasady porządkowe

1. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do zachowania nie zagrażającego bezpieczeństwu innych Uczestników, przestrzegania prawa i niniejszego Regulaminu oraz niezwłocznego wykonywania poleceń pracowników ochrony oraz Organizatora.
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, umyślnie 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. Zabrania się niszczenia wszelkich oznaczeń i tablic informacyjnych, nośników reklamowych, urządzeń i sprzętu wykorzystywanego podczas Hackathonu itp. Uczestnicy zobowiązani są do korzystania z urządzeń 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.

XVI Rejestracja przebiegu Hackathonu

1. Organizator i Partnerzy <https://hackyeah.pl> Hackathonu są uprawnieni do utrwalania i rozpowszechniania przebieg 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.

XVII 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.

XVIII 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 (m.in. 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 15 lutego 2024 r.

Załącznik 1

ZGODA OPIEKUNA PRAWNEGO

(imię i nazwisko opiekuna prawnego)

(adres zamieszkania)

(telefon kontaktowy)

ZGODA NA UDZIAŁ DZIECKA/PODOPIECZNEGO W HACKYEAH 2024

Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka/podopiecznego:

(imię i nazwisko)

w HackYeah 2024 realizowanym 28 - 29 września roku w Tauron Arena, Kraków. Wyrażając zgodę na udział dziecka, jednocześnie biorę pełną odpowiedzialność za jego/jej udział w wydarzeniu.

W przypadku wygranej mojego dziecka/podopiecznego oświadczam, iż jeżeli regulamin danego konkursu będzie tego wymagał, zrzekniemy się praw autorskich na rzecz partnerów i sponsorów wydarzenia zgodnie z zapisami Regulaminu.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie przez Organizatora Hackathonu danych osobowych mojego dziecka/podopiecznego podanych w formularzu rejestracyjnym w celu organizacji Hackathonu. Ponadto wyrażam zgodę na wykorzystanie wizerunku mojego dziecka/podopiecznego.

Potwierdzam, że przeczytałem, zrozumiałem i akceptuję Regulamin Hackathonu oraz że moje dziecko/podopieczny będzie go przestrzegać.

(miejsowość i data)

(podpis opiekuna prawnego)

Załącznik 2

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)