

# Regulamin udziału w hackathonie AviaTech Challenge 2024

## I Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin (zwany dalej Regulaminem) określa zasady i warunki wydarzenia typu hackathon pt. AviaTech Challenge 2024 (zwany dalej Hackathonem lub Wydarzeniem).
2. Organizatorem Hackathonu jest ThinkHackR sp. z o.o., z siedzibą w Rzeszowie (35-103) ul. Hanasiewicza 10, NIP: 8133909191, REGON: 527402041, wpisana do KRS pod numerem 0001079885, z którą kontaktować się można pod adresem e-mail [kontakt@thr.agency](mailto:kontakt@thr.agency) zwany dalej Organizatorem.

## II Termin i miejsce

1. Hackathon odbywa się stacjonarnie w budynku Hali sportowej Miejskiego Ośrodka Sportu i Rekreacji w Mielcu przy ul. Kusocińskiego, 39-300 Mielec. Hackathon rozpocznie się w dniu 18 maja 2024 r. około godziny 09:00 a zakończy w dniu 19 maja 2024 około godziny 17:00, po ogłoszeniu wyników
2. Podczas Hackathonu przeprowadzone zostaną konkursy na rozwiązanie przedstawionych zagadnień problemowych (zwane dalej Konkursem lub Konkursami).
3. Ogłoszenie wyników Konkursów nastąpi 19 maja 2024 r.

## III Definicje

Na potrzeby niniejszego Regulaminu poniższym pojęciom przypisuje się następujące znaczenie:

1. **Serwis** – strona internetowa dostępna pod adresem elektronicznym <https://hackaviatech.pl/> zawierająca informacje o Hackathonie oraz umożliwiająca zgłoszenie udziału w Hackathonie w charakterze Uczestnika,
2. **Platforma konkursowa** – repozytorium służące do przesyłania i przechowywania projektów stworzonych w ramach hackathonu.
3. **Platforma komunikacyjna** – dedykowana aplikacja wykorzystywana do kontaktu między uczestnikami, mentorami, organizatorami itp. podczas trwania hackathonu.
4. **Uczestnik** – pełnoletnia bądź niepełnoletnia osoba uprawniona do udziału w Hackathonie oraz uzyskania świadczeń dodatkowych, określonych szczegółowo w pkt. VI.3 Regulaminu
5. **Program** – ustalony przez Organizatora szczegółowy plan Hackathonu, udostępniony w Serwisie. Program ma charakter orientacyjny i może ulegać zmianom.
6. **Sponsor** – osoba, firma lub instytucja fundująca nagrodę w Konkursach organizowanych w ramach Hackathonu.
7. **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, 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 Organizatora, na adres poczty e-mail dostępny w Serwisie, dostarczyć osobiście do siedziby Organizatora lub przedłożyć Organizatorowi w trakcie rejestracji obecności na Wydarzeniu w dniu Wydarzenia.
2. Organizator zawiadamia, że program Hackathonu zakłada wykonywanie przez Uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu przez okres 26 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 jednego Zespołu. O jego członkostwie w Zespole decydują pozostali członkowie Zespołu, na podstawie wkładu pracy we wspólne dzieło Zespołu.
6. Ostateczna nazwa i skład Zespołu rejestrowane są podczas finalnego zgłaszania projektu do oceny. Późniejsza zmiana nazwy Zespołu lub jego składu jest niemożliwa.
7. Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, a w szczególności przestrzegać postanowień Regulaminu Wydarzenia.
8. 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. W przypadku stwierdzenia naruszenia zapisów tego punktu, uczestnik może zostać usunięty z udziału w Wydarzeniu oraz z listy uczestników.
9. 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 wstęp na Hackaton możliwy będzie tylko po poprawnej i potwierdzonej przez Organizatora rejestracji na wydarzenie.

#### **V Udział w Hackathonie w charakterze Mentora**

1. Zgłoszenia chęci udziału w Wydarzeniu w charakterze Mentora Użytkownik dokonuje poprzez uzupełnienie i przesłanie Organizatorowi Propozycji za pośrednictwem elektronicznego formularza rejestracji Mentora dostępnego w Serwisie. W formularzu rejestracji Mentora Użytkownik podaje następujące dane: imię i nazwisko; adres e-mail; nazwę firmy; stanowisko, skrócony życiorys (bio), zdjęcie oraz specjalizacje.

2. Udział w Wydarzeniu w charakterze Mentora uzależniony jest od oceny nadesłanego zgłoszenia przez Organizatora. O dokonanej ocenie zgłoszenia Organizator poinformuje Użytkownika drogą mailową.
3. Mentor w trakcie Wydarzenia wspiera Uczestnika w pracy nad projektem poprzez dzielenie się swoją wiedzą i doświadczeniem według harmonogramu określonego z Organizatorem przed rozpoczęciem wydarzenia.
4. Warunkiem udziału w roli mentora jest zaakceptowanie postanowień niniejszego regulaminu.

## 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://hackaviatech.pl/> oraz zaakceptowanie postanowień niniejszego regulaminu.
2. Rejestracja dostępna jest od godziny 09:00 w dniu 6 marca 2024 r., do godziny 15:00 w dniu 18 maja 2024 r.
3. Zapisy na Hackathon prowadzone są indywidualnie. Oznacza to, że podczas składania zgłoszenia należy obowiązkowo podać imię, nazwisko i adres e-mail (na ten adres e-mail zostanie przesłany bilet, informacje dotyczące organizacji Hackathonu, itp.), numer kontaktowy Uczestnika oraz wskazać odpowiedzi na pytania dotyczące zespołu i wyboru opcji dojazdu oraz noclegu.
9. Uczestnik nie może dokonać rejestracji w imieniu pozostałych Uczestników.
10. Przed wysłaniem formularza rejestracji Użytkownik zobowiązany jest zapoznać się z treścią Regulaminu i Polityki Prywatności. Poprzez przesłanie Organizatorowi uzupełnionego formularza, Użytkownik deklaruje Organizatorowi wolę udziału w Wydarzeniu.
11. Potwierdzeniem poprawnej rejestracji jest przesłanie za pomocą Platformy, na adres e-mail Użytkownika wiadomości e-mail potwierdzającej rejestrację. Z chwilą przesłania tej wiadomości Użytkownikowi, pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem, dochodzi do zawarcia umowy o udział w Hackathonie.
12. Rejestracja jest skuteczna jedynie, jeśli Użytkownik zaakceptuje Regulamin.
13. Organizator może odmówić prawa do uczestnictwa w Hackathonie osobom, wobec których powzięcie 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.

## VII Prawo odstąpienia od umowy, zmiana nazwiska na bilecie

3. Niezależnie od uprawnień przewidzianych przez powszechnie obowiązujące przepisy prawa, Uczestnik uprawniony jest do rezygnacji z udziału w Hackathonie w nieprzekraczalnym terminie do dnia **17 maja 2024 r.**, poprzez przesłanie Organizatorowi oświadczenia o rezygnacji: w formie elektronicznej na adres e-mail: [kontakt@hackaviatech.pl](mailto:kontakt@hackaviatech.pl) lub telefonicznie pod numer telefonu wskazanym do kontaktu w Serwisie.
4. Organizator dopuszcza wprowadzenie zmiany na liście uczestników. Informacja o zmianie Uczestnika powinna zostać zgłoszona Organizatorowi w terminie nie krótszym niż 2 dni przed rozpoczęciem Wydarzenia (tj. do 16 maja 2024r. do godz. 23:59)?. Zmiana Uczestnika wymaga

ponownego wypełnienia formularza rejestracyjnego oraz przekazania przez Użytkownika informacji o zmianie Uczestnika na adres e-mail: [kontakt@hackaviatech.pl](mailto:kontakt@hackaviatech.pl), wraz ze wskazaniem informacji o osobach, których zmiana dotyczy.

## VIII Przebieg Hackathonu

1. Platforma konkursowa zostanie udostępniona Uczestnikom od godziny 10:00 w dniu 18 maja 2024 r. do godziny zakończenia prac nad projektami w dniu 19 maja 2024 r.
2. Wydarzenie rozpocznie się w dniu 18 maja 2024 r., o godzinie 9:00. Godzina rozpoczęcia zostanie opublikowana najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu w Serwisie.
3. W przypadku złożenia wszystkich projektów do zadań konkursowych, przed upływem przewidzianego czasu, Hackathon może ulec skróceniu.
4. W ramach Wydarzenia Organizator zastrzega sobie możliwość zorganizowania dodatkowych aktywności takich jak: warsztaty, wykłady, konkursy itd.
5. Agenda aktywności wymienionych w VIII.4 będzie dostępna na stronie wydarzenia najpóźniej w dniu jego rozpoczęcia.
6. Wydarzenie odbędzie się wyłącznie w formie stacjonarnej.
7. Organizator w trakcie Wydarzenia zapewnia wsparcie przy realizacji Projektów w postaci mentorów, wyżywienie i napoje w zakresie planowanych możliwości organizacyjnych, a także stanowiska do pracy wyposażone w dostęp do prądu oraz Internetu.
8. Zabronione jest prowadzenie przez Uczestników lub Zespoły jakichkolwiek działań komercyjnych, akwizycyjnych, reklamowych, promocyjnych, a także agitacyjnych oraz zbiórek pieniężnych, niezgodzonych z Organizatorem, jak również działań niezgodnych z obowiązującymi przepisami prawa.
9. Uczestnicy i Zespoły są zobowiązani do wykonywania poleceń porządkowych i organizacyjnych Organizatora.

## IX Konkursy

1. W ramach Hackathonu przeprowadzone zostaną niezależne od siebie Konkursy, których przedmiotem będzie rozwiązanie zadań zamkniętych lub otwartych.
2. Zadania partnerskie to zagadnienia, przygotowane przez Partnera lub Sponsora, które mają spełniać wymagania przedstawione w regulaminie danego Konkursu.
3. Zadania otwarte to zagadnienia, polegające na stworzeniu przez Zespół autorskiego rozwiązania o tematyce przedstawionej w treści Kategorii otwartej.
4. Nagrody w każdym z Konkursów ufundowane są przez Organizatora lub Sponsora lub Partnera odpowiedzialnego za dany Konkurs.
5. Lista Konkursów oraz Sponsorów poszczególnych Konkursów dostępna jest na stronie internetowej <https://hackaviatech.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 26 godziny na rozwiązanie zadań. Uczestnik ma możliwość ukończenia zadania wcześniej niż wyznaczony czas.
8. Sposób zgłoszenia zadania konkursowego jest wyszczególniony w regulaminie danego konkursu.
8. Regulaminy Konkursów zostaną opublikowane nie później niż w dniu rozpoczęcia imprezy na stronie <https://hackaviatech.pl/>.

## **X Jury i kryteria ocen**

1. Oceny rozwiązań poszczególnych zadań dokonuje Jury danego Konkursu, składające się z minimum trzech członków. Członkowie Jury wybierani są przez Organizatora lub Sponsora danego Konkursu wspólnie z Organizatorem. Skład Jury zostanie opublikowany na stronie internetowej <https://hackaviatech.pl/> najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
2. Jury ocenia przygotowane przez Zespoły rozwiązania pod względem kryteriów zawartych i zasad opisanych w regulaminie danego Konkursu.
3. Jury ocenia przygotowane przez Zespoły rozwiązania pod względem innowacyjności, możliwości praktycznego zastosowania, wartości wdrożeniowej, integralności oraz kompletności. Dokładne kryteria oceny określone będą w regulaminach Konkursów.
4. W przypadku zadań partnerskich, jeśli opracowane przez Uczestników rozwiązania nie zdobędą co najmniej 50% maksymalnej liczby punktów nagrody nie muszą zostać przyznane.
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.

## **XI Prawa autorskie**

1. Sponsor danego Konkursu (zadania partnerskiego) 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 zwyciężcom 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, przyznającym 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. trwałe lub czasowe zwielokrotnianie rozwiązania w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie,
  - b. tłumaczenie, przystosowanie, zmiana układu oraz dokonywanie jakichkolwiek innych zmian,
  - c. rozpowszechnianie, w tym 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 w tym kursy, szkolenia, vouchery itp.
2. Lista nagród rzeczowych oraz pieniężnych w poszczególnych Konkursach dostępna jest na stronie internetowej <https://hackaviatech.pl/>. Lista nagród zostanie zaktualizowana najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
3. Nagrody zostaną wypłacone w ciągu 60 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 lub Organizatora.
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.
7. Nagrody przyznawane są na rzecz Zespołu. Organizator lub Sponsor nie ingeruje w ustalenia i podział Nagrody pomiędzy Uczestników danego Zespołu (np. podział Nagrody w równych częściach dla każdego członka Zespołu), aczkolwiek członkowie Zespołu są zobowiązani do niezwłocznego powiadomienia Organizatora o wspomnianym podziale. Organizator lub Sponsor w kolejnym kroku wykona na rzecz każdego z członków Zespołu przelewy bankowe na podane przez nich polskie rachunki bankowe w kwocie netto zgodnie z zapisem ust. 5 poniżej.
8. Wartość przekazywanych Nagród pieniężnych zostanie pomniejszona o zryczałtowany podatek dochodowy w stawce zgodnej z przepisami obowiązującego prawa, który pobiera i uiszcza Organizator lub Sponsor.
9. Wręczenie Nagród nastąpi w terminie do 60 dni od daty ogłoszenia wyników Konkursu, pod warunkiem dostarczenia przez Uczestników wymaganych oświadczeń i dokumentów. Jednakże Organizator zastrzega, że w przypadku niedostarczenia przez członków wygranych Zespołów żądanych dokumentów i oświadczeń, o których mowa jest w ust. 10 poniżej, w terminie 5 dni od dnia ogłoszenia wyników Konkursu, termin wypłaty Nagrody przez Organizatora lub Sponsora ulegnie przedłużeniu.
10. Wypłata nagrody odbędzie się w formie przelewu na wskazany rachunek bankowy każdego z Uczestników Zespołu. Organizator lub Sponsor zastrzega, iż wypłaci Nagrody jedynie na rachunki bankowe prowadzone przez banki posiadające siedzibę w Polsce. Uczestnicy Zespołu zobligowani są do dostarczenia wszelkich informacji, dokumentów i oświadczeń formalnych związanych z otrzymaniem nagrody oraz zryczałtowanym podatkiem dochodowym do siedziby Organizatora lub Sponsora (osobiście, drogą elektroniczną bądź pocztową). Wzory oświadczeń przekazane zostaną zwycięzcom przez Organizatora lub Sponsora po ogłoszeniu wyników.
11. Organizator informuje o możliwości przyznawania wyróżnień przez Partnerów wydarzenia na zasadach autonomicznie określonych przez tych partnerów. Do wyróżnień wręczanych przez Partnerów wydarzenia na autonomicznych zasadach niniejszy regulamin (dot. przyznawania nagród finansowych) nie ma zastosowania. Podejmując czynności, o których mowa w niniejszym ustępie, Partnerzy, chcący przyznać wyróżnienie będą kierować się własnym uznaniem, uwzględniając adekwatność, oryginalność czy kierować się subiektywną oceną, od której nie ma możliwości odwołania się.
12. Wyniki ogólne Hackathonu opublikowane zostaną na kanałach informacyjnych Organizatorów.

### **XIII Dane osobowe**

1. Administratorem danych osobowych jest ThinkHackR sp. z o.o., z siedzibą w Rzeszowie (35-103) ul. Hanasiewicza 10, NIP: 8133909191, REGON: 527402041, wpisana do KRS pod numerem 0001079885, z którym skontaktować się można pod adresem e-mail [kontakt@thr.agency](mailto:kontakt@thr.agency)
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 [kontakt@thr.agency](mailto:kontakt@thr.agency) 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.

#### **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.
3. 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.
4. 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.
5. 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, Partnerzy i Sponsorzy 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 stacjonarnego.
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 nieubezwłasnowolniona 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\\_konsumentekich.php](https://www.uokik.gov.pl/pozasadowe_rozwiazywanie_sporow_konsumentekich.php)
2. Szczegółowe informacje dotyczące możliwości skorzystania z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń, rozstrzygnięcia sporów oraz zasady dostępu do tych procedur dostępne są również w siedzibach oraz na stronach internetowych:
  - a. powiatowych (miejskich) rzeczników konsumentów;
  - b. organizacji społecznych, do których zadań statutowych należy ochrona konsumentów (m.in. Federacja Konsumentów, Stowarzyszenie Konsumentów Polskich). Porady udzielane są przez Federację Konsumentów pod bezpłatnym numerem infolinii konsumenckiej 800 007 707 oraz przez Stowarzyszenie Konsumentów Polskich pod adresem email [porady@dlakonsumentow.pl](mailto:porady@dlakonsumentow.pl))
  - d. Wojewódzkich Inspektoratów Inspekcji Handlowej oraz pod następującymi adresami internetowymi Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów:  
[http://www.uokik.gov.pl/sprawy\\_indywidualne.php](http://www.uokik.gov.pl/sprawy_indywidualne.php);  
[http://www.uokik.gov.pl/wazne\\_adresy.php](http://www.uokik.gov.pl/wazne_adresy.php).
3. W przypadku zaistnienia sporu wynikłego pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem będącym konsumentem dotyczącego umowy o udział w Hackathonie, konsument jest uprawniony do skorzystania z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń, m.in. poprzez złożenie skargi w wybranym języku urzędowym Unii Europejskiej, w tym również w języku polskim, za pośrednictwem unijnej platformy internetowej ODR, dostępnej pod adresem: <http://ec.europa.eu/consumers/odr/>
4. Uczestnik będący konsumentem uprawniony jest do zwrócenia się do Wojewódzkiego Inspektora Inspekcji Handlowej, zgodnie z art. 36 ustawy z dnia 15 grudnia 2000 r. o Inspekcji Handlowej, z wnioskiem o wszczęcie postępowania mediacyjnego w sprawie polubownego zakończenia sporu między konsumentem, a Organizatorem. Informacja na temat zasad i trybu procedury mediacji

prowadzonej przez Wojewódzkiego Inspektora Inspekcji Handlowej dostępna jest w siedzibach oraz na stronach internetowych poszczególnych Wojewódzkich Inspektoratów Inspekcji Handlowej.

5. Uczestnik będący konsumentem uprawniony jest do zwrócenia się do stałego polubownego sądu konsumenckiego, o którym mowa w art. 37 ustawy z dnia 15 grudnia 2000 r. o Inspekcji Handlowej z wnioskiem o rozstrzygnięcie sporu wynikłego z zawartej umowy.

## **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 [kontakt@hackaviatech.pl](mailto:kontakt@hackaviatech.pl) lub innego adresu w domenie thr.agency 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 odwołania Wydarzenia, zmiany programu i formuły. O odwołaniu Wydarzenia Organizator niezwłocznie poinformuje na Stronie Wydarzenia oraz mailowo, zarejestrowanych uczestników. Organizator nie będzie wobec Uczestników, Prelegentów i Mentorów zobowiązany do żadnej innej rekompensaty lub odszkodowania z tego tytułu, ani do zwrotu kosztów poniesionych celem uczestnictwa w Wydarzeniu.
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 rozestania 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 6 marca 2024 r.

## Załącznik 1

### ZGODA OPIEKUNA PRAWNEGO

#### ZGODA NA UDZIAŁ W WYDARZENIU Hackathon – AviaTech Challenge 2024 i przetwarzanie danych osobowych

<b>Imię i Nazwisko Uczestnika</b>	
<b>Imię i nazwisko Rodzica/Przedstawiciela ustawowego</b> <i>(wymagane w przypadku gdy Uczestnik jest osobą niepełnoletnią)</i>	
<b>Tel. do kontaktu z Rodzicem/Przedstawicielem ustawowym</b> <i>(wymagane w przypadku gdy Uczestnik jest osobą niepełnoletnią)</i>	

### OŚWIADCZENIE

Ja, niżej podpisany, wyrażam zgodę na udział Uczestnika w wydarzeniu **Hackathon – AviaTech Challenge 2024**, które odbędzie się w dniach 18-19 maja 2024 r. na terenie Miejskiego Ośrodka Sportu i Rekreacji w Mielcu.

Równocześnie, oświadczam, iż:

- Zapoznałem/am się z Regulaminem powyższego wydarzenia, w tym informacją o przetwarzaniu moich danych osobowych dostępnym w siedzibie ThinkHackR sp. z o.o., zlokalizowanego przy ul. Hanasiewicza 10, 35-103 Rzeszów oraz na <https://hackaviatech.pl/> i zobowiązuję się do przestrzegania tego Regulaminu.
- Wyrażam zgodę na przetwarzanie przez ThinkHackR sp. z o.o., danych osobowych, wizerunku oraz głosu wskazanego powyżej Uczestnika, w tym w formie zdjęć, nagrań filmowych, wywiadów utrwalonych podczas tego wydarzenia, w celu promocji jego efektów oraz promocji ThinkHackR, zgodnie z ustawą z dnia 10.05.2018 r. o ochronie danych osobowych (DZ.U.2019.1781 t.j.) oraz informacjami w tym zakresie, zawartymi w Klauzuli RODO, przedstawionej w Regulaminie.

.....  
*Czytelny podpis Uczestnika*

.....  
*Czytelny podpis Rodzica/Przedstawiciela ustawowego  
- wymagany jeśli Uczestnik jest osobą niepełnoletnią*

.....  
*Data*

## Załącznik 2

### Regulamin Konkursu „Kategoria otwarta – przyszłość lotnictwa”

1. Niniejsze warunki (dalej zwane "Warunkami") określają zasady i warunki kategorii "Kategoria otwarta – przyszłość lotnictwa" w ramach Hackathonu AviaTech Challenge i stanowią załącznik do Regulaminu Hackathonu AviaTech Challenge 2024.
2. Nagroda zostanie wypłacona przez Organizatora hackathonu - ThinkHackR sp. z o.o., z siedzibą w Rzeszowie (35-103) ul. Hanasiewicza 10 lub Sponsora.
3. Szczegóły zadania zostaną przedstawione na początku hackathonu. W ramach kategorii otwartej Zespoły opracowują swoje pomysły i koncepcje odnoszące się do wszelkich sektorów przemysłu lotniczego i zagadnień związanych z lotnictwem, które są wizją przyszłości, pokazują innowacyjne i nieszablonowe rozwiązania.
4. Projekty w kategorii przyszłości lotnictwa muszą odnosić się do wizji, prognoz, trendów i możliwych ewolucji w dziedzinie lotnictwa w nadchodzących latach i dekadach. Rozróżnia się 5 podkategorie, w ramach których Uczestnicy mogą zgłaszać swoje projekty do oceny:
  - a. UAV – bezzałogowe statki powietrzne
  - b. ekologia
  - c. dual-use/defence
  - d. nowoczesne technologie w służbie bezpieczeństwa transportu lotniczego
  - e. open – wszystkie projekty nie mieszczące się tematycznie w opisanych w pkt 5, a-d,
5. Zadanie przesłane do oceny musi zawierać informacje:
  - a. Adres e-mail
  - b. Nazwa zespołu
  - c. Podkategoria
  - d. Imiona i nazwiska wszystkich członków zespołu (Z LIDEREM)
  - e. Imię i nazwisko lidera zespołu
  - f. Nazwa/tytuł projektu
  - g. Krótki opis projektu (1-2 zdania) - syntetyczne podsumowanie - podaj ogólne podsumowanie swojego projektu. Co opracowałeś? Dlaczego to jest ważne?
  - h. Szczegółowy opis projektu - dodatkowe szczegóły dotyczące projektu. Co dokładnie robi? Jak działa? Jakie ma zalety? Co przy jego pomocy chcesz osiągnąć? Jakich narzędzi, języków kodowania, sprzętu lub oprogramowania użyłeś do opracowania swojego projektu?
  - i. Prezentację - maksymalnie 15 slajdów, 100 MB, plik PDF, publicznie dostępny link
  - j. Linki do materiałów dodatkowych - wszystkie muszą być dostępne do podglądu publicznie
6. Rozwiązania zadań należy przesłać przez formularz dostępny pod adresem podanym przed Organizatora
7. Zespoły mogą wielokrotnie edytować przesłane rozwiązania z zastrzeżeniem, iż ostatnia przesłana wersja zgłoszenia projektu dostarczona będzie nie później niż o godzinie 12:00:00 (wskazanej jako sygnatura czasowa przesłanego zgłoszenia). W przypadku przekroczenia terminu przesłania projektu lub przesłaniu ostatecznej wersji projektu (po edycji), projekt zespołu nie będzie uwzględniany w ocenie jurorskiej
8. Zespół oceniający składa się z przynajmniej 6 Jurorów.
9. W przypadku gdy w Kategorii otwartej przesłane do oceny zostanie więcej niż 40 projektów, dopuszcza się aby oceny każdego z projektów dokonał niepełny skład zespołu oceniającego w liczbie przynajmniej 3 Jurorów.
10. Na podstawie przyznanych ocen sporządzona zostanie lista rankingowa, na podstawie której zespół Jurorów może zaprosić wybrane Zespoły, które wezmą udział w indywidualnych 5 minutowych prezentacjach swojego projektu oraz sesji pytań i odpowiedzi.
11. Projekty mogą być przygotowane języku polskim lub angielskim.
12. Uczestnicy związani lub bezpośrednio spokrewnieni z członkami Jury kategorii "Kategoria otwarta – przyszłość lotnictwa" są wykluczeni z udziału.
13. Nagrody w Konkursie dla najlepszych projektów na podstawie listy rankingowej to (wliczając podatki):
  - a. 1. miejsce: 12 000 PLN
  - b. 2. miejsce: 8 000 PLN
  - c. 3. miejsce: 5 000 PLN

14. Organizator zastrzega sobie prawo do przyznania po jednym dodatkowym wyróżnieniu w wysokości 5000 PLN (wliczając podatki) dla jednego najlepszego projektu w każdej z 5 podkategorii:
- UAV – bezzałogowe statki powietrzne
  - Ekologia w lotnictwie
  - dual-use/defence – rozwiązania, które mają zastosowania do celów cywilnych i militarnych lub defensywne
  - nowoczesne technologie w służbie bezpieczeństwa transportu lotniczego - **służące złagodzeniu stresu związanego z kontrolą bezpieczeństwa oraz skróceniu czasu kontroli,**
  - open – wszelkie projekty niewpisujące się w kategorię z punktów a-d;
15. organizator może odstąpić od wręczenia wyróżnienia opisanego w pkt 13. w przypadku gdy najlepszy projekt nie uzyska przynajmniej 50% liczby punktów możliwych do zdobycia w ocenie jurorskiej.
16. Kryteria oceny:
- Pomysł i krytyczna analiza** - Oceniana jest innowacyjność i atrakcyjność pomysłu oraz umiejętność analizy jego potencjalnych zalet i wad. Czy projekt wyłamuje się z utartych schematów? Czy zespół przeprowadził dogłębną analizę, identyfikując silne i słabe strony swojego pomysłu?
  - Wyjątkowość i innowacyjność** - ceniana jest unikalność projektu i jego potencjał do wprowadzenia innowacyjnych rozwiązań. Ocenia się, czy projekt wyróżnia się spośród innych propozycji swoją oryginalnością i nietypowymi podejściami. Czy zespół poszukiwał nowatorskich sposobów rozwiązania problemu? Czy projekt wprowadza nowe koncepcje lub technologie na rynek?
  - Przygotowanie i kompletność** - oceniana jest staranność przygotowania projektu oraz kompletność jego elementów. Czy projekt został solidnie opracowany, czy zawiera wszystkie niezbędne elementy, takie jak dokumentacja, prototypy, dane testowe itp.? Czy zespół zadbał o to, aby projekt był gotowy do implementacji lub dalszego rozwoju?
  - WOW! Factor** – oceniane jest ogólne wrażenie, jakie projekt robi na jury. Ocenia się jego zdolność do zaskoczenia i zainteresowania. Czy projekt posiada elementy, które wywołują wow-effect i przyciągają uwagę swoją oryginalnością, kreatywnością lub widowiskowością?
  - Potencjał rynkowy i biznesowy** - oceniany jest potencjał projektu z punktu widzenia jego możliwości na rynku i w kontekście biznesowym. Ocenia się, czy projekt ma szansę na sukces komercyjny, czy może przynieść wartość dla klientów lub społeczności, oraz czy istnieje perspektywa opracowania rentownego modelu biznesowego. Czy zespół przemyślał aspekty związane z monetyzacją projektu? Czy widziane są możliwości skalowania?
17. W każdym z kryteriów możliwe przyznawane będą oceny w skali od 1 do 10, gdzie 1 oznacza najniższą ocenę.
18. Decyzje Jury są podejmowane zwykłą większością głosów. W przypadku równomiernego podziału głosów, decyzję podejmuje Przewodniczący panelu Jury, wybrany spośród członków panelu przed rozpoczęciem oceny projektów Konkursu.
19. Wszelkie zmiany lub poprawki dokonane po upływie ustawowego terminu nie będą brane pod uwagę przez Jury.
20. Prawa autorskie do przesłanych projektów pozostają w całości przy uczestnikach.

# Regulations for participation in the hackathon AviaTech Challenge 2024

## I General provisions

1. These Terms and Conditions (hereinafter referred to as the Terms and Conditions) set forth the terms and conditions of the hackathon event entitled AviaTech Challenge 2024 (hereinafter referred to as the Hackathon or the Event).
2. The organizer of the Hackathon is ThinkHackR sp. z o.o., headquartered in Rzeszów (35-103) 10 Hanasiewicza St., NIP: 8133909191, REGON: 527402041, registered in the National Court Register under the number 0001079885, which can be contacted at the e-mail address [kontakt@thr.agency](mailto:kontakt@thr.agency) hereinafter referred to as the Organizer.

## II Date and place

1. The Hackathon is held stationary in the building of the Sports Hall of the Municipal Sports and Recreation Center in Mielec, Kusocińskiego Street, 39-300 Mielec. The Hackathon will begin on May 18, 2024 at approximately 09:00 a.m. and will end on May 19, 2024 at approximately 17:00 p.m., after the announcement of the results
2. During the Hackathon, competitions will be held to solve the presented problem issues (hereinafter referred to as the Competition or Competitions).
3. The results of the Competitions will be announced on May 19, 2024.

## III Definitions

For the purposes of these Regulations, the following terms shall have the following meanings:

1. **Service** - the website available at the electronic address <https://hackaviatech.pl/> containing information about the Hackathon and allowing to apply for participation in the Hackathon as a Participant,
2. **Competition platform** - a repository for uploading and storing projects created during the hackathon.
3. **Communication platform** - a dedicated application used for contact between participants, mentors, organizers, etc. during the hackathon.
4. **Participant** - an adult or underage person entitled to participate in the Hackathon and to receive additional benefits, as specified in detail in point. VI.3 of the Regulations

5. **Program** - the detailed plan of the Hackathon established by the Organizer and made available on the Site. The Program is indicative and subject to change.
6. **Sponsor** - a person, company or institution funding a prize in the Competitions organized within the Hackathon.
7. **Partner** - a person, company or institution that participates in the Event by presenting its products and services. A Partner may act as a Sponsor.

#### **IV Participate in the Hackathon as a Participant**

1. Participants of the Hackathon in the form of stationary may be natural persons of full legal capacity and minors who are not employees of the Organizer. A minor may be a participant only after receiving permission from his/her legal guardian. The Organizer requires a written consent of the legal guardian - Attachment No. 1. The written consent of the legal guardian should be sent in the form of a registered letter to the Organizer's address, to the e-mail address available on the Website, delivered in person to the Organizer's office or submitted to the Organizer during the registration of attendance at the Event on the day of the Event.
2. The Organizer notifies that the Hackathon program assumes that the Participants will perform activities of high intensity and intensity for a period of 26 hours.
3. The participant should reasonably assess and, if in doubt, consult with his doctor whether his health condition allows him to participate in the Hackathon.
4. For the purposes of the Event and competition tasks, Participants form Teams of 1 to 6 members.
5. A participant may be a member of one Team. His membership in the Team is decided by the other members of the Team, based on the contribution of work to the joint work of the Team.
6. The final name and composition of the Team are registered during the final submission of the project for evaluation. Subsequent change of the name of the Team or its composition is not possible.
7. Participants are obliged to behave in a manner that does not endanger the safety of others, and in particular to comply with the provisions of the Event Regulations.
8. Participants are not allowed to bring and carry weapons or other dangerous objects, explosives, pyrotechnics, materials posing a fire hazard, alcoholic beverages, intoxicants or psychotropic substances. In case of violation of the provisions of this section, the participant may be removed from participation in the Event and from the list of participants.
9. Each Participant is required to wear a wristband and ID badge in a manner that is visible to the Organizer (or show them at any request of the Organizer) at all times during the Hackathon. If a Participant does not have a wristband or ID badge, the Organizer has the right to remove him/her from the area where the Hackathon takes place. Participant may not share his/her badge or wristband with another person, and admission to the Hackathon will be possible only after correct and confirmed registration for the event by the Organizer.

#### **V Participate in the Hackathon as a Mentor**

1. The User applies for participation in the Event as a Mentor by completing and submitting a Proposal to the Organizer via the electronic Mentor registration form available on the Site. In the Mentor registration form, the User provides the following data: first and last name; e-mail address; company name; position, abbreviated resume (bio), photo and specialties.

2. Participation in the Event as a Mentor depends on the Organizer's evaluation of the submitted application. The Organizer will inform the User about the evaluation of the application by e-mail .
3. 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 with the Organizer before the event.
4. To participate as a mentor, you must accept the provisions of these regulations.

## **VI Hackathon Registration**

1. The condition that allows you to participate in the Hackathon is to register by properly completing the registration form, located at the URL <https://hackaviatech.pl/> and accepting the provisions of these regulations.
2. Registration is available from 09:00 a.m. on March 6, 2024, until 3:00 p.m. on May 18, 2024.
3. Registration for the Hackathon is conducted individually. This means that when submitting an application, it is mandatory to provide your name and email address (ticket, information about the organization of the Hackathon, etc. will be sent to this email address), contact number of the Participant, and indicate the answers to questions about the team and the choice of travel and accommodation options.
9. A Participant may not register on behalf of other Participants.
10. Before submitting the registration form, the User is required to read the Terms and Conditions and Privacy Policy. By sending the completed form to the Organizer, the User declares to the Organizer his/her willingness to participate in the Event.
11. Confirmation of correct registration is sent via the Platform, to the User's email address, an email confirming registration. As soon as this message is sent to the User, a contract for participation in the Hackathon is concluded between the Organizer and the Participant.
12. Registration is effective only if the User accepts the Terms and Conditions.
13. The Organizer may deny the right to participate in the Hackathon to persons who it reasonably believes have registered for a purpose other than taking part in the Event or Competitions organized as part of the Hackathon (in particular, for the purpose of recruiting employees). The registration will be deemed ineffective.

## **VII Right of withdrawal, change of name on ticket**

1. Notwithstanding the rights provided by the generally applicable laws, a Participant is entitled to resign from participation in the Hackathon by the deadline of **May 17, 2024**, by sending a statement of resignation to the Organizer: electronically to the e-mail address: [kontakt@hackaviatech.pl](mailto:kontakt@hackaviatech.pl) or by telephone to the telephone number indicated for contact in the Service.
2. The Organizer allows making a change in the list of Participants. Information about the change of Participant should be reported to the Organizer no less than 2 days before the commencement of the Event (i.e. until May 16, 2024 at 23:59)? Change of Participant requires filling up the registration form again and providing information about the change



of Participant by the User to the e-mail address: kontakt@hackaviatech.pl, along with indicating information about the persons affected by the change.

## **VIII Course of the Hackathon**

1. The competition platform will be made available to Participants from 10:00 a.m. on May 18, 2024 until the closing time of the projects on May 19, 2024.
2. The event will begin on May 18, 2024, at 9:00 a.m. The start time will be published no later than the day the Hackathon begins on the Site.
3. The Hackathon may be shortened if all projects are submitted for the competition tasks, before the stipulated time.
4. As part of the Event, the Organizer reserves the right to organize additional activities such as workshops, lectures, competitions, etc.
5. The agenda for the activities listed in VIII.4 will be available on the event website no later than the day of the event.
6. The event will be held exclusively in stationary form.
7. During the Event, the Organizer provides support for the implementation of the Projects in the form of mentors, food and beverages within the planned organizational capacity, as well as workstations equipped with access to electricity and the Internet.
8. It is forbidden for Participants or Teams to carry out any commercial, canvassing, advertising, promotional, as well as canvassing and fundraising activities, not agreed with the Organizer, as well as activities that are inconsistent with applicable laws.
9. Participants and Teams are obliged to carry out the Organizer's order and organizational instructions.

## **IX Competitions**

1. As part of the Hackathon, independent Competitions will be held to solve closed or open tasks.
2. Partner Tasks are issues, prepared by the Partner or Sponsor, which are to meet the requirements outlined in the regulations of the respective Contest.
3. Open tasks are issues, which consist in the creation of an author's solution by the Team on the topics presented in the content of the Open Category.
4. The prizes in each Contest are funded by the Organizer or the Sponsor or Partner responsible for the respective Contest.
5. The list of Competitions and Sponsors of each Competition is available at <https://hackaviatech.pl/>. The list of Sponsors will be updated no later than the day the Hackathon begins.
6. Each Contest begins with a presentation by the Sponsor or its designee of the topic of an open or closed task.
7. After learning the topic of the task, Participants have 26 hours to solve the tasks. The participant has the opportunity to complete the task earlier than the allotted time.
8. The method of submitting a competition task is detailed in the regulations of the respective competition.
9. Regulations of the Competitions will be published no later than the day of the event on <https://hackaviatech.pl/>.

## **X Jury and evaluation criteria**

1. Evaluation of solutions to individual tasks is carried out by the Jury of a given Contest, consisting of a minimum of three members. The members of the Jury are selected by the Organizer or Sponsor of a given Competition together with the Organizer. The composition of the Jury will be published on the website <https://hackaviatech.pl/> no later than on the day the Hackathon starts.
  2. The Jury evaluates the solutions prepared by the Teams in terms of the criteria contained and rules described in the regulations of the given Competition.
  3. The jury evaluates the solutions prepared by the Teams in terms of innovation, practical applicability, implementation value, integrity and completeness. The exact evaluation criteria will be specified in the regulations of the Competitions.
  4. In the case of partner tasks, if the solutions developed by the Participants do not score at least 50% of the maximum number of points, the prizes need not be awarded.
  5. Decisions of the Jury are made by a simple majority of votes. In the event of an equal distribution of votes, the decision of the Jury Chairman, elected by the Jury members from among themselves before the start of the Competition, is binding.
  6. Decisions of the Jury are final and cannot be appealed.
7. After the allotted time, it is forbidden to make any changes or corrections to the prepared solution. Changes and corrections made after the allotted time will not be considered by the Jury.

## **XI Copyright**

1. The Sponsor of a given Contest (partner task) shall specify in its Regulations the issue of transfer of rights to the awarded work, and in particular copyright. The author's economic rights to the best solutions shall remain with the Participants, unless the Rules of a given Contest expressly stipulate the transfer of rights, and in particular the author's economic rights, to the Sponsor of a given Contest held within the framework of the Hackathon upon issuance of the prize to the winning Participants, in accordance with Article 921 § 3 of the Civil Code (i.e., Journal of Laws 2017, item 459). The transfer of copyrights will take place on the basis of a relevant agreement between the parties.
2. In case of any doubt, the awarder of individual prizes, within the meaning of Article 921 § 3 of the Civil Code, in a given Contest held as part of a Hackathon, is the organization indicated in the rules of that Contest.
3. The transfer of author's economic rights referred to in paragraph 1 to the extent that the solution constitutes a computer program shall take place with respect to the following fields of exploitation:
  - a. Permanent or temporary reproduction of the solution in whole or in part by any means and in any form,
  - b. translating, adapting, rearranging and making any other changes,
  - c. Distribution, including lending or renting of the solution or copies thereof,
- d. Allowing third parties to exercise derivative copyrights over the solution.

4. The transfer of author's economic rights referred to in paragraph 1, to the extent that the solution does not constitute a computer program, shall take place with respect to the following fields of exploitation:

- a. fixation and reproduction by all known techniques, including digital recording, magnetic, photosensitive, electronic, all video, printing and printing techniques,
- b. introduction into computer memory and free sharing on computer networks, including: Internet and Intranet - in particular, by permanently posting on a public website the entire works or parts thereof in a manner that allows free, repeated copying to any interested party,
- c. Placing copies and media and reproduced copies and media on the market,
- d. public performance,

e. Making copies and media available to the public,

f. public performance,

g. lease and lending,

h. display,

i. display,

j. producing foreign-language versions (as well as using techniques that allow information to be communicated for people with different types of disabilities).

j. broadcasting by wire or wireless vision or otherwise through a computer network, including the posting of films on the Internet without any restrictions with the exception of the possibility of public broadcasting of films or parts thereof on television.

j. Allowing third parties to exercise derivative copyrights over the solution.

## **XII Awards**

1. The prizes in the Contests are cash and in-kind prizes including courses, training, vouchers, etc.

2. The list of in-kind and cash prizes in each Contest is available at <https://hackviatech.pl/>. The list of prizes will be updated no later than the day the Hackathon begins.

3. Prizes will be paid within 60 days of the announcement of the results.

4. The material prizes offered are not exchangeable for cash prizes, other prizes or cash equivalent.

5. Prizes are sponsored by the Sponsors of each Contest or the Organizer.

6. Only the winning Teams are expected to be awarded prizes, however the Sponsors and the Organizer reserve the possibility of awarding honorable mentions and additional small in-kind prizes to specific teams whose projects are deemed valuable by the Organizer or by the Jury. In case of any doubt, Section X Copyright shall not apply to the awarded teams.

1. Prizes are awarded for the benefit of the Team. The Organizer or the Sponsor does not interfere with the arrangements and distribution of the Prize among the Participants of a given Team (e.g. distribution of the Prize in equal parts to each member of the Team), although the Team members are obliged to immediately notify the Organizer about the said distribution. In the next step, the Organizer or the Sponsor will make bank transfers for the benefit of each Team member to the Polish bank accounts provided by them in the net amount in accordance with the provision of paragraph 5 below.
2. The value of the transferred Cash Prizes will be reduced by a flat-rate income tax at the rate in accordance with the provisions of applicable law, which is collected and paid by the Organizer or the Sponsor.
3. The presentation of the Prizes will take place within 60 days from the date of the announcement of the results of the Contest, provided that the Participants provide the required statements and documents. However, the Organizer stipulates that in the event that the members of the winning Teams fail to provide the requested documents and statements referred to in paragraph 10 below within 5 days from the date of announcement of the results of the Contest, the deadline for payment of the Prize by the Organizer or the Sponsor will be extended.
4. Payment of the Prize will be made by wire transfer to the designated bank account of each Team Participant. The Organizer or Sponsor stipulates that it will pay the Prizes only to bank accounts maintained by banks with registered offices in Poland. Participants of the Team are obliged to deliver all information, documents and formal statements related to the receipt of the Prize and lump-sum income tax to the Organizer's or Sponsor's headquarters (in person, electronically or by mail). Model statements will be provided to the winners by the Organizer or Sponsor after the announcement of the results.
5. The Organizer informs about the possibility of awarding distinctions by the Partners of the event on the principles autonomously determined by these partners. To the distinctions presented by the Partners of the event on autonomous principles, these regulations (concerning the awarding of financial prizes) do not apply. In taking the actions referred to in this paragraph, the Partners wishing to award a distinction will be guided by their own discretion, taking into account the relevance, originality, or guided by a subjective assessment, from which there is no possibility of appeal.
6. The overall results of the Hackathon will be published on the Organizers' news channels.

### **XIII Personal data**

1. The administrator of the personal data is ThinkHackR sp. z o.o., based in Rzeszow (35-103) Hanasiewicza 10 St., NIP: 8133909191, REGON: 527402041, registered in the National Court Register under the number 0001079885, which can be contacted at the e-mail address kontakt@thr.agency.
2. All information regarding data processing is indicated in the Privacy Policy available on the hackathon website.

### **XIV Complaints**

1. The User may submit any complaints to the e-mail address [kontakt@thr.agency](mailto:kontakt@thr.agency) or in writing, to the Organizer's registered office address.
2. A complaint about the conduct of the Hackathon may be filed within 14 days from the date of completion of the Hackathon. The date on which the complaint is received by the Organizer is considered as the date of filing the complaint.
3. Complaints submitted after the deadline specified in item. XIII.2. will not be considered.
4. The Organizer undertakes to consider the complaint within 14 days from the date of its submission. If the Organizer does not respond to the complaint within the aforementioned period, it shall be deemed to have acknowledged the complaint, i.e. to have recognized the User's statement or demand as legitimate.

## **XV Rules of order**

1. Participants of the Hackathon are required to behave in a manner that does not endanger the safety of other Participants, to obey the law and these Regulations, and to immediately follow the instructions of security personnel and the Organizer.
3. Participants taking part in the Hackathon are obliged to respect the rights and personal dignity of other Participants. Participants are strictly prohibited from harassing other Participants. Harassment is defined as: offensive verbal comments regarding gender, gender identity, age, sexual orientation, disability, physical appearance, body size, race, ethnicity, religion, intentional intimidation, stalking, inappropriate physical contact and unwanted sexual attention. In addition, during the Hackathon, it is prohibited to use words and symbols commonly considered prohibited, including vulgarisms or terms that may cause offense to religious feelings or worldview, and indicating discrimination.
4. It is forbidden to destroy any signage and information boards, advertising media, devices and equipment used during the Hackathon, etc. Participants are required to use sanitary facilities only for their intended purpose.
5. Participants are obliged to report immediately to the Organizer any cases of inappropriate behavior (especially those indicated above) of other Participants.

## **XVI Registration of the Hackathon proceedings**

1. The Organizer, Partners and Sponsors of the Hackathon are entitled to record and distribute the course of the Hackathon both in audiovisual form (for journalistic form of news and interview, artistic or video clip) and visual form (for documentary and artistic photography) for documentation purposes, as well as promotion or advertising. Accordingly, the image of persons participating in the Hackathon may be captured free of charge and subsequently disseminated in the manner and for the purposes specified above indefinitely, to which the Hackathon Participant agrees from the moment the stationary event begins.
2. The Organizer warns that the course of the Hackathon will be filmed, photographed, broadcast and recorded on media within the framework of television radio broadcasts, Internet and other public broadcasts according to any current technical method.

## **XVII Extrajudicial settlement of disputes**

1. Any disputes arising between the Organizer and a Participant 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]) may be resolved amicably. Details of the ways and access to out-of-court forms of dispute resolution can be found at: [https://www.uokik.gov.pl/pozasadowe\\_rozwiazywanie\\_sporow\\_konsumentow.php](https://www.uokik.gov.pl/pozasadowe_rozwiazywanie_sporow_konsumentow.php)
  
2. Detailed information on the possibility of using out-of-court procedures for handling complaints and claims, resolving disputes and the rules of access to these procedures are also available at the offices and on the websites:
  - a. county (city) consumer ombudsmen;
  
  - b. social organizations whose statutory tasks include consumer protection (including the Federation of Consumers, the Association of Polish Consumers). Advice is provided by the Federation of Consumers at the toll-free consumer hotline number 800 007 707 and by the Association of Polish Consumers at the email address [porady@dlakonsumentow.pl](mailto:porady@dlakonsumentow.pl))
  
  - d. Provincial Inspectorates of Trade Inspection and at the following web addresses of the Office of Competition and Consumer Protection:  
[http://www.uokik.gov.pl/sprawy\\_indywidualne.php](http://www.uokik.gov.pl/sprawy_indywidualne.php);  
  
[http://www.uokik.gov.pl/wazne\\_addresses.php](http://www.uokik.gov.pl/wazne_addresses.php).
  
3. In the event of a dispute arising between the Organizer and a Participant who is a consumer regarding the agreement for participation in the Hackathon, the consumer is entitled to use out-of-court means of complaint and redress, including by filing a complaint in the chosen official language 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 is entitled to apply to the Provincial Inspector of Commercial Inspection, in accordance with Article 36 of the Act of December 15, 2000 on Commercial Inspection, to initiate mediation proceedings for the amicable termination of a dispute between the consumer and the Organizer. Information on the rules and procedure of mediation procedure conducted by the Provincial Inspector of Trade Inspection is available at the offices and on the websites of individual Provincial Inspectorates of Trade Inspection.
  
5. A participant who is a consumer shall be entitled to apply to the permanent arbitration consumer court referred to in Article 37 of the Act of December 15, 2000 on Trade Inspection with a request to resolve a dispute arising from the concluded agreement.

## **XVIII Final provisions**

1. At the time of registration, the User submits a statement that he/she has read and accepted the Terms and Conditions. Acceptance of the Terms and Conditions is a requirement for registration and thus participation in the Hackathon. In addition, the Terms and Conditions will be provided to him in electronic form in PDF format.
  
2. Unless otherwise specified in these Regulations, contact between the Organizer and the User who sent the Organizer the Participant registration form will be made electronically, from the

User's side through the e-mail address indicated in the Account settings, and from the Organizer's side through the address [kontakt@hackaviatech.pl](mailto:kontakt@hackaviatech.pl) or any other address in the thr.agency domain and using the Discord application.

3. Participants of the Hackathon are required to comply with the provisions of these Regulations.
4. Participants who, despite being called upon to cease violating the provisions of the Regulations, do not comply with the instructions of the Organizer, and in particular create danger to other Participants with their behavior, or disrupt the course of the Event are obliged to leave the Hackathon immediately and are not entitled to any claims against the Organizer for this reason.
5. The Privacy Policy is an integral part of these Terms and Conditions.

6. The Organizer reserves the right to cancel the Event, change the program and formula. The Organizer will immediately inform the registered participants of the cancellation of the Event on the Event Site and by email. The Organizer shall not be obligated to the Participants, Speakers and Mentors for any other compensation or indemnity on this account, nor to reimburse the costs incurred to participate in the Event.

7. The Organizer reserves the right to change the Regulations for important reasons. Any changes to the Regulations, including the dates of the Contest, will be immediately published on the Hackathon's website and on the Hackathon's Facebook profile. The Organizer will also inform registered Participants by email about any changes to the Regulations. The changes will become effective within 14 days from their publication and distribution of the message to Participants.

8. The Organizer shall be entitled to record the course of the Hackathon by means of video and audio recording devices.

9. In all organizational matters, including disputes during the Hackathon, the Organizer decides.

10. The regulations come into effect on March 6, 2024.

## Appendix 1

### CONSENT OF LEGAL GUARDIAN

#### CONSENT TO PARTICIPATE IN THE EVENT Hackathon - AviaTech Challenge 2024 and processing of personal data

<b>Participant's Name</b>	
<b>Name of Parent/Legal Representative</b> <i>(required if the Participant is a minor)</i>	
<b>Tel. to contact Parent/Legal Representative</b> <i>(required if Participant is a minor)</i>	

#### STATEMENT

I, the undersigned, agree to the Participant's participation in the **Hackathon - AviaTech Challenge 2024** event to be held on May 18-19, 2024 at the Municipal Sports and Recreation Center in Mielec.

At the same time, I declare that:

- I have read the Regulations of the above event, including the information about the processing of my personal data available at the registered office of ThinkHackR sp. z o.o., located at 10 Hanasiewicza St., 35-103 Rzeszów and at <https://hackaviatech.pl/> and I undertake to abide by these Regulations.
- I agree to ThinkHackR sp. z o.o., processing by ThinkHackR sp. z o.o., personal data, image and voice of the Participant indicated above, including in the form of photos, video recordings, interviews recorded during this event, for the purpose of promoting its results and promotion of the Municipality of Stalowa Wola, in accordance with the Act of 10.05.2018 on the protection of personal data (DZ.U.2019.1781 t.j.) and information in this regard, contained in the RODO Clause, presented in the Regulations.

.....  
*Legible signature of the Participant*

.....  
*Legible signature of Parent/Legal Representative*  
*- required if the Participant is a minor*

.....  
*Date*



## Appendix 2

### Regulations of the Competition "Open Category - Future of Aviation".

1. These terms and conditions (hereinafter referred to as "Terms and Conditions") set forth the terms and conditions of the "Open Category - Future of Aviation" category of the AviaTech Challenge Hackathon and are attached to the Terms and Conditions of the AviaTech Challenge 2024 Hackathon.
2. The prize will be paid by the Organizer of the hackathon - ThinkHackR sp. z o.o., headquartered in Rzeszow (35-103) 10 Hanasiewicza St. or the Sponsor.
3. Details of the task will be presented at the beginning of the hackathon. In the open category, Teams develop their ideas and concepts relating to any sector of the aviation industry and aviation-related issues that are a vision of the future, show innovative and out-of-the-box solutions.
4. Projects in the Future of Aviation category must address visions, forecasts, trends and possible evolutions in aviation in the coming years and decades. There are 5 subcategories under which Participants can submit their projects for evaluation:
  - a. UAV – unmanned aerial vehicles
  - b. Ecology
  - c. dual-use/defense
  - d. modern technologies in the service of air transport security - to alleviate the stress associated with security control and shorten control time,
  - e. open - all projects that do not fit the topics described in point 5, a-d,
5. The assignment submitted for grading must contain the following information:
  - a. E-mail adres
  - b. Team name
  - c. Subcategory
  - d. Names and surnames of all team members (WITH LEADER)
  - e. Name and surname of the team leader
  - f. Project name/title
  - g. Brief description of the project (1-2 sentences) - synthetic summary - provide a general summary of your project. What have you developed? Why is this important?
  - h. Detailed project description - additional details about the project. What exactly does it do? How it works? What are its advantages? What do you want to achieve with it? What tools, coding languages, hardware or software did you use to develop your project?
  - i. Presentation - maximum 15 slides, 100 MB, PDF file, publicly available link
  - j. Links to additional materials - all must be available for public viewing Solutions to the tasks should be sent via the form available at the address provided by the Organizer
6. Solutions to the tasks should be sent via the form available at the address provided by the Organizer
7. Teams may repeatedly edit the submitted solutions, with the condition that the last submitted version of the project submission will be delivered no later than 12:00:00 (indicated as the time signature of the submitted submission). If the submission deadline is exceeded or the final version of the project is submitted (after editing), the team's project will not be included in the jury's evaluation
8. The evaluation team consists of at least 6 Jurors.
9. In the event that more than 40 projects are sent for evaluation in the Open Category, it is allowed for an incomplete evaluation team of at least 3 Jurors to evaluate each project.
10. Based on the scores awarded, a ranking list will be drawn up, based on which the team of Jurors may invite at least 4 top Teams to participate in individual 5-minute presentations of their project and a question-and-answer session.
11. Projects can be prepared in Polish or English.
12. Participants related or directly related to members of the Jury of the "Open Category - Future of Aviation" category are excluded from participation.
13. The awards in the Competition for the best projects based on the ranking list are (including taxes):
  - a. 1st place: PLN 12,000-
  - b. 2nd place: PLN 8,000
  - c. 3rd place: PLN 5,000
14. The organizer reserves the right to award one additional award of PLN 5000 (including taxes) to one best project in each of the 5 sub-categories

- a. UAVs - unmanned aerial vehicles
  - b. Ecology
  - c. dual-use/defence
  - d. modern technologies in the service of air transport safety
  - e. open
15. The organizer may waive the awarding of the distinction described in item 13. in the event that the best project does not obtain at least 50% of the number of points possible in the jury's evaluation.
16. Evaluation criteria:
- a. **Idea and critical analysis** - The innovative and attractive nature of the idea is evaluated, as well as the ability to analyze its potential advantages and disadvantages. Does the project break out of the usual patterns? Did the team conduct an in-depth analysis, identifying the strengths and weaknesses of their idea?
  - b. **Uniqueness and innovation** - the uniqueness of the project and its potential for innovative solutions are valued. It is evaluated whether the project stands out from other proposals by its originality and unusual approaches. Did the team look for innovative ways to solve the problem? Does the project introduce new concepts or technologies to the market?
  - c. **Preparation and completeness** - the thoroughness of the project preparation and the completeness of its elements are evaluated. Has the project been solidly developed, does it contain all the necessary elements, such as documentation, prototypes, test data, etc.? Has the team ensured that the project is ready for implementation or further development?
  - d. **WOW! Factor** - the overall impression the project makes on the jury is evaluated. Its ability to surprise and interest is evaluated. Does the project have elements that produce a wow-effect and attract attention with its originality, creativity or spectacularity?
  - e. **Market and business potential** - the potential of the project is assessed from the point of view of its potential in the market and in the business context. It is assessed whether the project is likely to be commercially successful, whether it can bring value to customers or the community, and whether there is the prospect of developing a viable business model. Has the team thought through the monetization aspects of the project? Are opportunities for scaling seen?
17. In each criterion, ratings will be possible on a scale of 1 to 10, where 1 is the weakest rating.
18. Decisions of the Jury are made by a simple majority of votes. In the case of an even split of votes, the decision is made by the Chairman of the Jury panel, selected from among the panel members before the evaluation of the Competition projects begins.
19. Any changes or corrections made after the statutory deadline will not be considered by the Jury.
20. The copyrights of the submitted designs remain entirely with the participants.