

# 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 powęźmie 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 przysługują 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

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