

Regulamin Konferencji i Hackathonu HackYeah 2020

I Postanowienia ogólne

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

II Termin i miejsce

1. Hackathon odbywać się będzie online. Konferencja rozpocznie się w dniu 23 listopada 2020 r. poprzez udostępnienie materiałów na platformie streamingowej, a zakończy w dniu 29 listopada wraz z ogłoszeniem wyników. Hackathon odbędzie się na platformie konkursowej w dniach 27 listopada 2020 r. od godziny 18:00 do 29 listopada 2020 r. do godziny 10:00. W razie przedłużenia godziny trwania hackathonu uczestnicy zostaną poinformowani przez Organizatorów.
2. W czasie i w miejscu Hackathonu przeprowadzone zostaną konkursy na rozwiązanie przedstawionych zagadnień problemowych (zwane dalej Konkursem lub Konkursami).
3. Ogłoszenie wyników Konkursów nastąpi 29 listopada 2020.
4. Możliwy jest wyłącznie udział zdalny (przez internet) w Hackathonie.

III Definicje

Na potrzeby niniejszego Regulaminu poniższym pojęciom przypisuje się następujące znaczenie:

1. **Serwis** – strona internetowa dostępna pod adresem elektronicznym <https://hackyeah.pl> zawierająca informacje o Hackathonie oraz umożliwiająca zgłoszenie udziału w Hackathonie i Konferencji w charakterze Uczestnika za pośrednictwem Platformy.
2. **Platforma rejestracyjna** – strona internetowa dostępna pod adresem elektronicznym <https://app.evenea.pl/event/hackyeah-2020live/>, do której następuje przekierowanie z Serwisu celem zgłoszenia udziału w Hackathonie w charakterze Uczestnika. Przekierowanie na Platformę następuje w momencie kliknięcia zakładkę „Register” w Serwisie oraz po rozpoczęciu dokonywania Rejestracji na stronie Serwisu. Platforma jest oferowana w ramach serwisu internetowego Evenea prowadzonego przez Eventlabs sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie.

3. **Platforma konkursowa** – strona internetowa dostępna pod adresem elektronicznym: <https://challengerocket.com/c/hackyeah/hackyeah-2020>, służąca do przesyłania i przechowywania projektów stworzonych w ramach hackathonu.
4. **Platforma komunikacyjna** – dedykowana aplikacja dostępna pod adresem <https://discord.gg/6fUb38V> wykorzystywana do kontaktu między uczestnikami, mentorami, organizatorami itp. podczas trwania hackathonu.
5. **Użytkownik** – pełnoletnia osoba fizyczna korzystająca z Serwisu, która dokonuje rejestracji Uczestników Hackathonu w imieniu własnym.
6. **Uczestnik** – pełnoletnia bądź niepełnoletnia osoba uprawniona do udziału w Hackathonie oraz uzyskania świadczeń dodatkowych, określonych szczegółowo w pkt. VIII.4 Regulaminu
7. **Program** – ustalony przez Organizatora szczegółowy plan Hackathonu, udostępniony w Serwisie. Program ma charakter orientacyjny i może ulegać zmianom.
8. **Sponsor** – osoba, firma lub instytucja fundująca nagrodę w Konkursach organizowanych w ramach Hackathonu.
9. **Partner** – osoba, firma lub instytucja, która bierze udział w Hackathonie i Konferencji, prezentując swoje produkty i usługi. Partner może pełnić funkcję Sponsora.

IV Udział w Hackathonie w charakterze uczestnika

1. Uczestnikami Hackathonu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych oraz osoby niepełnoletnie (powyżej 16 roku życia), które nie są pracownikami, lub współpracownikami, wykonującymi powierzone im zlecenia na podstawie umów cywilnoprawnych Organizatora, ani spółek kapitałowo lub osobowo powiązanych z Organizatorem, zarówno pośrednio jak i bezpośrednio (zwane dalej Uczestnikami).
2. Organizator zawiadamia, że program Hackathonu zakłada wykonywanie przez Uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu przez okres 40 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 Hackathonu oraz zadań konkursowych Uczestnicy tworzą Zespoły liczące od 1 do 6 członków.
5. Uczestnik może być członkiem dowolnej liczby Zespołów. O jego członkostwie w Zespole decydują pozostali członkowie Zespołu, na podstawie wkładu pracy we wspólne dzieło Zespołu.
6. Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, a w szczególności przestrzegać postanowień Regulaminu Hackathonu oraz Konferencji.

V Rejestracja do udziału w Hackathonie

1. Warunkiem umożliwiającym wzięcie udziału w Hackathonie jest zarejestrowanie się poprzez prawidłowe wypełnienie formularza rejestracyjnego, znajdującego się pod adresem URL <https://app.eveneae.pl/event/hackyeah-2020live> oraz dokonanie opłaty za

bilet oraz określone przez portal EVENEA.PL opłaty manipulacyjne, z którymi zapoznać można się przed dokonaniem zakupu biletu.

2. Rejestracja dostępna jest od godziny 12:00 w dniu 11.08.2020, do godziny 10:00 w dniu 29.11.2020
3. Podana cena jest ceną brutto i zawiera wszystkie podatki.
4. Bilety na Hackathon są spersonalizowane. Oznacza to, że podczas składania zamówienia należy obowiązkowo podać imię, nazwisko i adres e-mail każdego Uczestnika.
5. Użytkownik dokonuje rejestracji w imieniu pozostałych Uczestników za ich zgodą. Dane osobowe Uczestnika, zgłoszonego przez innego Użytkownika przetwarzane są w celach związanych z obsługą uczestnictwa w Hackathonie, na podstawie zgody Uczestników – art. 6 ust. 1 lit. a) RODO. Jeżeli zgłoszenia Uczestnika do udziału w Hackathonie dokonuje inny Użytkownik, Użytkownik winien być upoważniony do przekazania Administratorowi danych osobowych Uczestnika. Użytkownik jest zobowiązany do okazania stosownego upoważnienia lub pełnomocnictwa na każde wezwanie Administratora.
6. W formularzu rejestracji Uczestnika dostępnym na Platformie oraz w Serwisie Użytkownik podaje następujące dane: imię i nazwisko; adres e-mail (na ten adres e-mail zostanie przesłany bilet, informacje dotyczące organizacji Hackathonu, itp. dlatego prosimy o podanie bezpośredniego i aktualnego adresu e-mail) oraz następujące dane Uczestnika: imię i nazwisko; adres e-mail, nick do aplikacji Discord, jakie są jego zawodowe zainteresowania oraz inne uwagi; a opcjonalnie także nazwę użytkownika w serwisie społecznościowym Facebook oraz LinkedIn. Dla osób, które zakupiły bilet w zestawie z gadżetami, wymagane są dodatkowo takie pola jak: rozmiar koszulki oraz adres, na który zostanie wysłana przesyłka.
7. Dodatkowo Użytkownik podaje następujące dane do faktury: nazwa firmy, adres, kod pocztowy, miasto, NIP. Nazwa firmy i NIP zostają podane celem uzyskania faktury, gdy zgłoszenie następuje na rzecz firmy (osoby prawnej, jednostki organizacyjnej nieposiadającej osobowości prawnej, ale posiadającej zdolność prawną, osoby fizycznej prowadzącej działalność gospodarczą). W formularzu rejestracji Użytkownik podaje również posiadany kod rabatowy (jeśli Użytkownik go otrzymał). Jeżeli Użytkownik, pomimo posiadania kodu rabatowego, nie poda tego kodu w toku rejestracji, traci uprawnienie do uzyskania rabatu, a rejestracja następuje na warunkach odpłatności wskazanych w cenniku.
8. Przed wysłaniem formularza rejestracji Użytkownik zobowiązany jest zapoznać się z treścią Regulaminu i Polityki Prywatności. Poprzez przesłanie Organizatorowi uzupełnionego formularza, Użytkownik składa Organizatorowi ofertę zawarcia umowy o udział w Hackathonie
9. Otrzymanie przez Organizatora oferty, o której mowa w pkt. V.9., jest potwierdzone poprzez przesłanie, za pomocą Platformy, na adres e-mail Użytkownika wiadomości e-mail potwierdzającej rejestrację. Z chwilą przesłania tej wiadomości Użytkownikowi, pomiędzy Organizatorem a Użytkownikiem, albo też reprezentowaną przez Użytkownika osobą prawną, dochodzi do zawarcia umowy o udział w Hackathonie.
10. Regulamin przewiduje następujące sposoby płatności:
 - a. Płatność on-line: płatność kartą płatniczą. Forma płatności obsługiwana przez PayPal oraz Dotpay Sp. z o.o

- b. Płatność offline: płatność przelewem elektronicznym.
11. W ciągu 7 dni od dnia rejestracji Organizator w przypadku dokonania płatności offline, przekaże na adres e-mail Użytkownika fakturę pro forma. Zapłaty za udział w Hackathonie dokonać należy w terminie i na numer rachunku Organizatora wskazany na fakturze pro forma.
 12. Zapłata może być dokonana niezwłocznie po uzyskaniu od Organizatora potwierdzenia, o którym mowa w pkt. V.10 na numer rachunku bankowego organizatora wskazany w przesłanej Użytkownikowi wiadomości e-mail, albo za pośrednictwem systemów płatności internetowych (id: platnosc@proidea.org.pl).
 13. Rejestracja jest skuteczna jedynie, jeśli Użytkownik zaakceptuje Regulamin.: <https://hackyeah.pl/regulamin-2020/>
 14. Organizator może odmówić prawa do uczestnictwa w Hackathonie osobom, wobec których poweźmie uzasadnione przypuszczenie, iż dokonały rejestracji w celu innym, niż wzięcie udziału w Konferencji lub Konkursach organizowanych w ramach Hackathonu (w szczególności w celu rekrutacji pracowników). Rejestracja zostanie uznana za bezskuteczną, a opłata rejestracyjna zostanie zwrócona.

VI Prawo odstąpienia od umowy, zmiana nazwiska na bilecie

1. Użytkownik będący konsumentem (tj. osobą fizyczną dokonującą czynności prawnej niezwiązanej bezpośrednio z jej działalnością gospodarczą lub zawodową, posiadający pełną zdolność do czynności prawnych [rozumianą jako nieubezważniona osoba pełnoletnia, która może we własnym imieniu dokonywać czynności prawnych]) uprawniony jest do odstąpienia od umowy zawartej z Organizatorem bez ponoszenia jakichkolwiek kosztów i bez podawania przyczyn w nieprzekraczalnym terminie do dnia 30 września 2020 r. poprzez przesłanie Organizatorowi pisemnego oświadczenia o rezygnacji w formie elektronicznej na adres rejestracja@proidea.org.pl.
2. W przypadku zakupu biletu w zestawie z gadżetami, użytkownikowi przysługuje 14 dni na dokonanie rezygnacji. Termin 14-dniowy liczy się od dnia, w którym nastąpiło dostarczenie Towaru lub w przypadku Umowy o świadczenie Usług od dnia jej zawarcia.
3. Sprzedawca z chwilą otrzymania oświadczenia o odstąpieniu od Umowy przez Konsumenta prześle na adres poczty elektronicznej Konsumenta potwierdzenie otrzymania oświadczenia o odstąpieniu od Umowy.
4. Prawo do odstąpienia od Umowy przez Konsumenta jest wyłączone w przypadku:
 - a. świadczenia usług, jeżeli Sprzedawca wykonał w pełni usługę za wyraźną zgodą Konsumenta, który został poinformowany przed rozpoczęciem świadczenia, że po spełnieniu świadczenia przez Sprzedawcę utraci prawo odstąpienia od Umowy;
 - b. Umowy, w której cena lub wynagrodzenie zależy od wahań na rynku finansowym, nad którymi Sprzedawca nie sprawuje kontroli, i które mogą wystąpić przed upływem terminu do odstąpienia od Umowy;
 - c. Umowy, w której przedmiotem świadczenia jest Towar nieprefabrykowany, wyprodukowany według specyfikacji Konsumenta lub służący zaspokojeniu jego zindywidualizowanych potrzeb;
 - d. Umowy, w której przedmiotem świadczenia jest Towar ulegający szybkiemu zepsuciu lub mający krótki termin przydatności do użycia;

- e. Umowy, w której przedmiotem świadczenia jest Towar dostarczany w zapieczętowanym opakowaniu, którego po otwarciu opakowania nie można zwrócić ze względu na ochronę zdrowia lub ze względów higienicznych, jeżeli opakowanie zostało otwarte po dostarczeniu;
 - f. Umowy, w której przedmiotem świadczenia są Produkty, które po dostarczeniu, ze względu na swój charakter, zostają nierozłącznie połączone z innymi rzeczami;
 - g. Umowy, w której przedmiotem świadczenia są nagrania dźwiękowe lub wizualne albo programy komputerowe dostarczane w zapieczętowanym opakowaniu, jeżeli opakowanie zostało otwarte po dostarczeniu; dostarczanie dzienników, periodyków lub czasopism, z wyjątkiem Umowy o prenumeratę;
 - h. Umowy o dostarczanie treści cyfrowych, które nie są zapisane na nośniku materialnym, jeżeli spełnianie świadczenia rozpoczęło się za wyraźną zgodą Konsumenta przed upływem terminu do odstąpienia od Umowy i po poinformowaniu go przez Sprzedawcę o utracie prawa odstąpienia od Umowy.
5. W przypadku odstąpienia od Umowy zawartej na odległość, Umowa jest uważana za niezawartą. To, co strony świadczyły, ulega zwrotowi w stanie niezmienionym, chyba że zmiana była konieczna w celu stwierdzenia charakteru, cech i funkcjonalności Towaru. Zwrot powinien nastąpić niezwłocznie, nie później niż w terminie 14 dni. Zakupiony Towar należy zwrócić na adres Sprzedawcy.
 6. W przypadku rezygnacji, o której mowa w niniejszym postanowieniu, Organizator zwróci Użytkownikowi kwotę odpowiadającą uiszczonej zapłacie za udział w Hackathonie. Zwrot nastąpi w terminie 30 dni, na podstawie faktury korygującej zaakceptowanej przez Użytkownika.
 7. Organizator dopuszcza wprowadzenie zmiany na liście uczestników. Informacja o zmianie Uczestnika powinna zostać zgłoszona Organizatorowi w terminie nie krótszym niż 5 dni przed rozpoczęciem Hackathonu. Zmiana Uczestnika wymaga ponownego wypełnienia formularza rejestracyjnego oraz przekazania przez Użytkownika informacji o zmianie Uczestnika na adres e-mail: rejestracja@proidea.org.pl, wraz ze wskazaniem informacji o osobach, których zmiana dotyczy.

VII Przebieg Hackathonu

1. Platforma konkursowa zostanie udostępniona Uczestnikom od godziny 18:00 w dniu 27 listopada 2020 r. do godziny 10:00 w dniu 29 listopada 2020 r.
2. Konferencja rozpocznie się w dniu 23 listopada 2020 r. Godzina rozpoczęcia zostanie zaktualizowana najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
3. Hackathon rozpocznie się o godzinie 18:00 w dniu 27 listopada 2020 r., a zakończy 40 godzin później.
4. W przypadku rozwiązania wszystkich zadań konkursowych, przed upływem przewidzianego czasu, Hackathon może ulec skróceniu.

VIII Konkursy

1. W ramach Hackathonu przeprowadzone zostaną niezależne od siebie Konkursy, których przedmiotem będzie rozwiązanie zadań zamkniętych lub otwartych.

2. Zadania zamknięte to zagadnienia z zakresu informatyki, w stosunku do których istnieje grupa poprawnych lub tylko jedno poprawne rozwiązanie.
3. Zadania otwarte to zagadnienia z zakresu informatyki, polegające na stworzeniu przez Zespół autorskiego rozwiązania o tematyce przedstawionej w treści zadania otwartego.
4. Każdy Konkurs posiada indywidualnego Sponsora nagród możliwych do wygrania w ramach danego Konkursu.
5. Lista Konkursów oraz Sponsorów poszczególnych Konkursów dostępna jest na stronie internetowej www.hackyeah.pl. Lista Sponsorów zostanie zaktualizowana najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
6. Każdy Konkurs rozpoczyna się przedstawieniem przez Sponsora lub osobę przez niego wyznaczoną tematu zadania otwartego lub zamkniętego.
7. Po zapoznaniu się z tematem zadania Uczestnicy mają 40 godzin na rozwiązanie zadań. Uczestnik ma możliwość ukończenia zadania wcześniej niż wyznaczony czas. Sposób zgłoszenia zadania konkursowego jest wyszczególniony w regulaminie danego konkursu.
8. Regulaminy Konkursów zostaną opublikowane nie później niż w dniu rozpoczęcia imprezy na stronie www.hackyeah.pl.

IX Jury i kryteria ocen

1. Oceny rozwiązań poszczególnych zadań dokonuje Jury danego Konkursu, składające się z minimum trzech członków. Jury wybierani są przez Sponsora danego Konkursu wspólnie z Organizatorem. Skład Jury zostanie opublikowany na stronie internetowej www.hackyeah.pl najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
2. W stosunku do zadań zamkniętych, Jury ocenia prawidłowość rozwiązania porównując je z wzorem rozwiązania przygotowanym przez Sponsora danego Konkursu. Sponsor wyłania zwycięski zespół według zasad opisanych w regulaminie danego Konkursu.
3. W stosunku do zadań otwartych, Jury ocenia przygotowane przez Zespoły rozwiązania pod względem innowacyjności, możliwości praktycznego zastosowania, wartości wdrożeniowej, integralności oraz kompletności.
4. Decyzje Jury zapadają zwykłą większością głosów. W przypadku równego rozłożenia liczby głosów wiążąca jest decyzja przewodniczącego Jury, wybieranego przez członków Jury ze swojego grona przed rozpoczęciem Konkursu.
5. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
6. Po upływie wyznaczonego czasu zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian i poprawek w stosunku do przygotowanego rozwiązania. Zmiany i poprawki dokonane po upływie wyznaczonego czasu nie będą brane pod uwagę przez Jury.

X Prawa autorskie

1. Sponsor danego Konkursu określa w jego Regulaminie kwestię przejścia praw do nagrodzonego dzieła, a w szczególności praw autorskich. Autorskie prawa majątkowe w stosunku do najlepszych rozwiązań pozostają przy uczestnikach, o ile regulamin danego Konkursu wyraźnie nie zastrzeże 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, przyrzekającym poszczególne nagrody w rozumieniu art. 921 § 3 kodeksu cywilnego, w danym Konkursie odbywającym się w ramach Hackathonu, jest organizacja wskazana w regulaminie tego Konkursu.
 3. Przeniesienie autorskich praw majątkowych, o których mowa w ust. 1 w zakresie w jakim rozwiązanie stanowi program komputerowy odbywa się względem następujących pól eksploatacji:
 - a. trwale lub czasowe zwielokrotnianie rozwiązania w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie,
 - b. tłumaczenie, przystosowanie, zmiana układu oraz dokonywanie jakichkolwiek innych zmian,
 - c. rozpowszechnianie, w tym użyczanie lub najem rozwiązania lub jego kopii,
 - d. zezwalanie na wykonywanie przez osoby trzecie praw autorskich zależnych w stosunku do rozwiązania.
 4. Przeniesienie autorskich praw majątkowych, o których mowa w ust. 1 w zakresie, w jakim rozwiązanie nie stanowi programu komputerowego, odbywa się względem następujących pól eksploatacji:
 - a. utrwalenie i zwielokrotnianie wszelkimi znanymi technikami, w tym techniką zapisu cyfrowego, magnetycznego, światłoczułego, elektronicznymi, wszelkimi technikami video, technikami poligraficznymi i drukarskimi,
 - b. wprowadzenia do pamięci komputera i swobodnego udostępniania w sieciach komputerowych, w tym: Internet oraz Intranet – w szczególności przez stałe umieszczenie na publicznej stronie www całości dzieł lub ich części w sposób umożliwiający swobodne, wielokrotne kopiowanie każdemu zainteresowanemu,
 - c. wprowadzanie egzemplarzy i nośników oraz zwielokrotnionych egzemplarzy i nośników do obrotu,
 - d. publiczne odtwarzanie,
 - e. publiczne udostępnianie egzemplarzy i nośników,
 - f. publiczne wykonanie,
 - g. najem i użyczenie,
 - h. wystawienia,
 - i. wyświetlania,
 - j. sporządzania wersji obcojęzycznych (jak również z użyciem technik umożliwiających przekazywanie informacji dla osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności).
 - k. nadania za pomocą wizji przewodowej albo bezprzewodowej lub w inny sposób poprzez sieć komputerową w tym zamieszczanie filmów w sieci Internet bez żadnych ograniczeń z wyłączeniem możliwości publicznego emitowania filmów lub ich części w telewizji.
 - l. zezwalanie na wykonywanie przez osoby trzecie praw autorskich zależnych w stosunku do rozwiązania.

XI Nagrody

1. Nagrodami w Konkursach są nagrody pieniężne oraz rzeczowe.
2. Lista nagród rzeczowych oraz pieniężnych w poszczególnych Konkursach dostępna jest na stronie internetowej www.hackyeah.pl. Lista nagród zostanie zaktualizowana najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
3. Nagrody zostaną wypłacone w ciągu 180 dni od dnia ogłoszenia wyników.
4. Oferowane nagrody rzeczowe nie podlegają wymianie na nagrody pieniężne, inne nagrody lub ekwiwalent pieniężny.
5. Nagrody są fundowane przez Sponsorów poszczególnych Konkursów.
6. Przewiduje się nagrody jedynie dla zwycięskich Zespołów, jednakże Sponsorzy oraz Organizator zastrzegają możliwość przyznawania wyróżnień oraz dodatkowych drobnych nagród rzeczowych dla konkretnych zespołów, których projekty zostaną uznane za wartościowe przez Organizatora, bądź przez Jury. W razie wszelkich wątpliwości do wyróżnionych zespołów nie stosuje się pkt X Prawa autorskie.

XII Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych jest PROIDEA sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, ul. Zakopiańska 9, 30-418 Kraków, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie pod numerem KRS 0000448243, NIP: 6793088842, o kapitale zakładowym w wysokości 10.000 zł, wpłaconym w całości, z którą skontaktować się można pod adresem e-mail joanna.dominik@proidea.org.pl
2. Wszelkie informacje dotyczące przetwarzania danych zostały wskazane w Polityce Prywatności dostępnej na stronie internetowej hackathonu.

XIII Reklamacje

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

XIV Zasady porządkowe

1. Uczestnicy biorący udział w Hackathonie są zobowiązani do zachowywania się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych Uczestników, przestrzegania przepisów prawa oraz Regulaminu.
2. Uczestnicy biorący udział w Hackathonie są zobowiązani do poszanowania praw i godności osobistej innych Uczestników. Uczestników obowiązuje bezwzględny zakaz nękania innych Uczestników. Za nękanie przyjmuje się: obraźliwe komentarze słowne dotyczące płci, tożsamości płciowej, wieku, orientacji seksualnej, niepełnosprawności, wyglądu fizycznego, rozmiaru ciała, rasy, pochodzenia etnicznego, religii, umyślnie zastraszanie, prześladowanie, niewłaściwy kontakt fizyczny i niepożądana uwaga seksualna. Ponadto podczas Hackathonu zabrania się używania słów oraz symboli powszechnie uznanych za niedozwolone, w tym wulgaryzmów lub określeń mogących powodować obrazę uczuć religijnych lub światopoglądowych, oraz wskazujących na dyskryminację.
3. Uczestnicy są zobowiązani zgłosić niezwłocznie do Organizatora wszelkie przypadki nieodpowiednich zachowań (w szczególności tych wskazanych w powyżej) innych Uczestników.

XV Rejestracja przebiegu Hackathonu

1. Organizator i Partnerzy <https://hackyeah.pl> Hackathonu są uprawnieni do utrwalania i rozpowszechniania przebieg Hackathonu zarówno w formie audiowizualnej (na potrzeby dziennikarskiej formy wiadomości i wywiadu, artystycznego bądź teledysku), jak i wizualnej (na potrzeby fotografii dokumentalnej i artystycznej) dla celów dokumentacji, a także promocji lub reklamy. W związku z tym wizerunek osób uczestniczących w Hackathonie może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie rozpowszechniany w sposób i dla wyżej określonych celów bezterminowo, na co Uczestnik Hackathonu wyraża zgodę z momentem rozpoczęcia się wydarzenia online.
2. Organizator uprzedza, że przebieg Hackathonu będzie filmowany, fotografowany, transmitowany i nagrywany na nośniki w ramach audycji telewizyjnych radiowych, internetowych i innych publicznych transmisji według dowolnej aktualnej metody technicznej.

XVI Pozasądowe rozstrzygnięcie sporów

1. Ewentualne spory powstałe pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem, który jest konsumentem (tj. osobą fizyczną dokonującą czynności prawnej niezwiązanej bezpośrednio z jej działalnością gospodarczą lub zawodową, posiadający pełną zdolność do czynności prawnych [rozumianą jako nieubezważniona osoba pełnoletnia, która może we własnym imieniu dokonywać czynności prawnych]) mogą być rozstrzygane polubownie. Szczegóły dotyczące sposobów oraz dostępu do pozasądowych form rozstrzygnięcia sporów znajdują się pod adresem: https://www.uokik.gov.pl/pozasadowe_rozwiazywanie_sporow_konsumenckich.php

2. Szczegółowe informacje dotyczące możliwości skorzystania z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń, rozstrzygania sporów oraz zasady dostępu do tych procedur dostępne są również w siedzibach oraz na stronach internetowych:
 - a. powiatowych (miejskich) rzeczników konsumentów;
 - b. organizacji społecznych, do których zadań statutowych należy ochrona konsumentów (m.in. Federacja Konsumentów, Stowarzyszenie Konsumentów Polskich). Porady udzielane są przez Federację Konsumentów pod bezpłatnym numerem infolinii konsumenckiej 800 007 707 oraz przez Stowarzyszenie Konsumentów Polskich pod adresem email porady@dlakonsumentow.pl)
 - c. Wojewódzkich Inspektoratów Inspekcji Handlowej oraz pod następującymi adresami internetowymi Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów:
 - d. http://www.uokik.gov.pl/sprawy_indywidualne.php;
 - e. http://www.uokik.gov.pl/wazne_adresy.php.
3. W przypadku zaistnienia sporu wynikłego pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem będącym konsumentem dotyczącego umowy o udział w Hackathonie, konsument jest uprawniony do skorzystania z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń, m.in. poprzez złożenie skargi w wybranym języku urzędowym Unii Europejskiej, w tym również w języku polskim, za pośrednictwem unijnej platformy internetowej ODR, dostępnej pod adresem: <http://ec.europa.eu/consumers/odr/>
4. Uczestnik będący konsumentem uprawniony jest do zwrócenia się do Wojewódzkiego Inspektora Inspekcji Handlowej, zgodnie z art. 36 ustawy z dnia 15 grudnia 2000 r. o Inspekcji Handlowej, z wnioskiem o wszczęcie postępowania mediacyjnego w sprawie polubownego zakończenia sporu między konsumentem, a Organizatorem. Informacja na temat zasad i trybu procedury mediacji prowadzonej przez Wojewódzkiego Inspektora Inspekcji Handlowej dostępna jest w siedzibach oraz na stronach internetowych poszczególnych Wojewódzkich Inspektoratów Inspekcji Handlowej.
5. Uczestnik będący konsumentem uprawniony jest do zwrócenia się do stałego polubownego sądu konsumenckiego, o którym mowa w art. 37 ustawy z dnia 15 grudnia 2000 r. o Inspekcji Handlowej z wnioskiem o rozstrzygnięcie sporu wynikłego z zawartej umowy.

XVII Postanowienia końcowe

1. W czasie rejestracji Użytkownik składa oświadczenie o zapoznaniu się i akceptacji Regulaminu. Akceptacja Regulaminu jest wymogiem do dokonania rejestracji, a tym samym udziału w Hackathonie. Dodatkowo Regulamin zostanie dostarczony mu w formie elektronicznej w formacie PDF.
2. Jeśli w niniejszym Regulaminie nie wskazano inaczej, kontakt pomiędzy Organizatorem a Użytkownikiem, który przesłał Organizatorowi formularz rejestracji Uczestnika, odbywał się będzie drogą elektroniczną, ze strony Użytkownika za pośrednictwem adresu e-mail wskazanego w ustawieniach Konta, a ze strony Organizatora za pośrednictwem adresu rejestracja@proidea.org.pl lub innego adresu w domenie proidea.org.pl lub hackyeah.pl oraz przy pomocy aplikacji Discord.

3. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
4. Uczestnicy, którzy mimo wezwania do zaprzestania łamania postanowień Regulaminu, nie zastosują się do poleceń Organizatora, a w szczególności stwarzają swoim zachowaniem niebezpieczeństwo dla innych Uczestników, bądź zakłócają przebieg Hackathonu i Konferencji są zobowiązani do natychmiastowego opuszczenia Hackathonu i Konferencji i nie przysługują im z tego tytułu żadne roszczenia wobec Organizatora.
5. Polityka Prywatności stanowi integralną część niniejszego Regulaminu.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu Hackathonu bądź jego odwołania wyłącznie w przypadku wystąpienia zdarzeń od niego niezależnych (stan wyjątkowy, klęska żywiołowa), które uniemożliwia przeprowadzenie Konkursu w terminie określonym w niniejszym Regulaminie. Uczestnikom, którzy zrezygnują z udziału w Hackathonie i Konferencji w zmienionym terminie przysługuje prawo do odstąpienia od umowy w ciągu 14 dni od ogłoszenia informacji o zmianie terminu Hackathonu.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn. Wszelkie zmiany Regulaminu, w tym w zakresie terminów Konkursu zostaną niezwłocznie opublikowane na stronie internetowej Hackathonu oraz na profilu Facebook Hackathonu. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator poinformuje również pocztą elektroniczną zarejestrowanych Uczestników. Zmiany wchodzi w życie w ciągu 14 dni od ich publikacji i rozesłania wiadomości Uczestnikom.
8. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
9. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Hackathonu decyduje Organizator.
10. Regulamin wchodzi w życie w dniu 07.08.2020 r.