

Regulamin Hackathonu HackYeah Online 2020

I Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin (zwany dalej Regulaminem) określa zasady i warunki wydarzenia typu hackathon pt. HackYeah Online (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 email joanna.dominik@proidea.org.pl zwana dalej Organizatorem.

II Termin i miejsce

1. Hackathon odbywać się będzie online na platformie konkursowej w dniach 03 Kwietnia 2020 r. od godziny 18:00 do 05 kwietnia 2020 r. do godziny 15:00. 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 05 kwietnia 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/hackyeah2020online/>, do której następuje przekierowanie z Serwisu celem zgłoszenia udziału w Hackathonie w charakterze Uczestnika. Przekierowanie na Platformę następuje w momencie kliknięcia w 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://hackyeah2020online.hackerearth.com/>, służąca do przesyłania i przechowywania projektów stworzonych w ramach hackathonu.
4. **Platforma komunikacyjna** - dedykowana aplikacja dostępna pod adresem <https://discord.gg/fa83ryF> 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.

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.evene.pl/event/hackyeah2020online>.
2. Rejestracja dostępna jest od godziny 10:00 w dniu 27.03.2020, do godziny 00:00 w dniu 05.04.2020
3. Bilety na Hackathon są spersonalizowane. Oznacza to, że podczas składania zamówienia należy obowiązkowo podać imię, nazwisko i adres e-mail każdego Uczestnika.
4. 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.

5. 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.
6. 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
7. 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.
8. Rejestracja jest skuteczna jedynie, jeśli Użytkownik zaakceptuje Regulamin.
9. Organizator może odmówić prawa do uczestnictwa w Hackathonie osobom, wobec których powzięcie 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.

VII Przebieg Hackathonu

1. Platforma konkursowa zostanie udostępniona Uczestnikom od godziny 10:00 w dniu 04 kwietnia 2020 r. do godziny 10:00 w dniu 05 kwietnia 2020 r.
2. Hackathon rozpocznie się o godzinie 18:00 w dniu 03 kwietnia 2020 r. a zakończy 40 godzin później.
3. 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 otwartych.

2. Konkurs zostanie podzielony na kategorie tematyczne, opublikowane na stronie www.hackyeah.pl. Rywalizacja w każdej kategorii tematycznej będzie osobna.
3. Każdy Konkurs posiada Sponsora nagród możliwych do wygrania w ramach danego Konkursu.
4. Lista Konkursów oraz Sponsorów dostępna jest na stronie internetowej www.hackyeah.pl. Lista Sponsorów zostanie zaktualizowana najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
5. 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.

IX Jury i kryteria ocen

1. Oceny rozwiązań poszczególnych zadań dokonuje Jury danego Konkursu, składające się z minimum dwóch członków. Skład Jury zostanie opublikowany na stronie internetowej www.hackyeah.pl najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
2. W stosunku do zadań otwartych, Jury ocenia przygotowane przez Zespoły rozwiązania pod względem innowacyjności, możliwości praktycznego zastosowania, wartości wdrożeniowej, integralności oraz kompletności.
3. 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.
4. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
5. 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. Przystępując do Konkursu, Uczestnicy oświadczają że posiadają pełnię autorskich praw majątkowych oraz osobistych do zgłaszanych przez siebie projektów, oraz że projekty te nie są przedmiotem jakichkolwiek praw majątkowych oraz osobistych osób trzecich lub nie są obciążone jakimikolwiek innymi wadami prawnymi.
2. Wyłącznie nagrodzone projekty udzielają KPRM (przyrzekającemu nagrody) nieodpłatnie niewyłącznej licencji z możliwością udzielenia sublicencji podmiotom zależnym, uprawniającej KPRM bez ograniczenia zakresu, czasu i miejsca, do korzystania z dzieła będącego efektem pracy twórczej Uczestnika – projektu stworzonego w ramach Konkursu.
3. Udzielenie licencji następuje na następujących polach 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.
4. Uczestnik upoważnia KPRM lub podmiot przez niego wskazany do korzystania z dzieła według potrzeb wynikających z przyjętego przez KPRM sposobu rozpowszechniania dzieła, a w szczególności zezwala na:
 - a. dokonywanie koniecznych zmian, w tym kolorystycznych i uzupełnień oraz rozpowszechnianie dzieła takiej postaci,
 - b. decydowanie o rozpowszechnianiu całości lub części dzieła, samodzielnie lub w połączeniu z innymi dziełami, w tym plastycznym lub literackim, a także w ramach dzieł audiowizualnych. .
 5. Uczestnik zapewnia, że dzieło nie będzie naruszało praw majątkowych ani osobistych osób trzecich.
 6. Uczestnik ponosi wyłączną odpowiedzialność za naruszenie praw majątkowych lub osobistych osób trzecich, wynikające z wykorzystania przez Uczestnika wkładów twórczych tych osób.
 7. Nagrodzeni zobowiązują się, że w razie kontynuacji prac nad dalszym rozwojem projektu, zamieszczą logotyp GovTech Polska, zgodnie ze specyfikacją (zależną od specyfiki projektu) oraz wraz z dostosowaną treścią informacyjną, która winna w takich okolicznościach towarzyszyć logotypowi – na dzień 27.03.2020 treść ta ustalona zostaje na „Projekt powstał przy współpracy z [logotyp]”, jednak może ulec zmianie w ramach ustaleń roboczych.
 8. Wszelkie prawa autorskie nie nagrodzonych projektów pozostają w całości przy uczestnikach.

XI Nagrody

1. Nagrodami w Konkursach są nagrody pieniężne oraz rzeczowe.
2. Lista nagród 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. Nagrody są fundowane przez Sponsorów.
5. 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 email 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 na Hackathonie są obowiązani zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych Uczestników, przestrzegać przepisów prawa oraz Regulaminu.
2. Uczestnicy na Hackathonie są obowiązani 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 (www.hackyeah.pl/partners20) 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, rozstrzygnięcia sporów oraz zasady dostępu do tych procedur dostępne są również w siedzibach oraz na stronach internetowych:
 - a. powiatowych (miejskich) rzeczników konsumentów;
 - b. organizacji społecznych, do których zadań statutowych należy ochrona konsumentów (m.in. Federacja Konsumentów, Stowarzyszenie Konsumentów Polskich). Porady udzielane są przez Federację Konsumentów pod bezpłatnym numerem infolinii konsumenckiej 800 007 707 oraz przez Stowarzyszenie Konsumentów Polskich pod adresem email porady@dlakonsumentow.pl)

- c. Wojewódzkich Inspektoratów Inspekcji Handlowej oraz pod następującymi adresami internetowymi Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów:
 - d. http://www.uokik.gov.pl/sprawy_indywidualne.php;
 - e. http://www.uokik.gov.pl/wazne_adresy.php.
3. W przypadku zaistnienia sporu wynikłego pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem będącym konsumentem dotyczącego umowy o udział w Hackathonie, konsument jest uprawniony do skorzystania z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń, m.in. poprzez złożenie skargi w wybranym języku urzędowym Unii Europejskiej, w tym również w języku polskim, za pośrednictwem unijnej platformy internetowej ODR, dostępnej pod adresem: <http://ec.europa.eu/consumers/odr/>
 4. Uczestnik będący konsumentem uprawniony jest do zwrócenia się do Wojewódzkiego Inspektora Inspekcji Handlowej, zgodnie z art. 36 ustawy z dnia 15 grudnia 2000 r. o Inspekcji Handlowej, z wnioskiem o wszczęcie postępowania mediacyjnego w sprawie polubownego zakończenia sporu między konsumentem, a Organizatorem. Informacja na temat zasad i trybu procedury mediacji prowadzonej przez Wojewódzkiego Inspektora Inspekcji Handlowej dostępna jest w siedzibach oraz na stronach internetowych poszczególnych Wojewódzkich Inspektoratów Inspekcji Handlowej.
 5. Uczestnik będący konsumentem uprawniony jest do zwrócenia się do stałego polubownego sądu konsumenckiego, o którym mowa w art. 37 ustawy z dnia 15 grudnia 2000 r. o Inspekcji Handlowej z wnioskiem o rozstrzygnięcie sporu wynikłego z zawartej umowy.

XVII Postanowienia końcowe

1. W czasie rejestracji Użytkownik składa oświadczenie o zapoznaniu się i akceptacji Regulaminu. Akceptacja Regulaminu jest wymogiem do dokonania rejestracji, a tym samym udziału w Hackathonie. Dodatkowo Regulamin zostanie dostarczony mu w formie elektronicznej w formacie PDF.
2. Jeśli w niniejszym Regulaminie nie wskazano inaczej, kontakt pomiędzy Organizatorem a Użytkownikiem, który przesłał Organizatorowi formularz rejestracji Uczestnika, odbywał się będzie drogą elektroniczną, ze strony Użytkownika za pośrednictwem adresu e-mail wskazanego w ustawieniach Konta, a ze strony Organizatora za pośrednictwem adresu rejestracja@proidea.org.pl lub innego adresu w domenie proidea.org.pl lub hackyeah.pl oraz przy pomocy aplikacji Discord.
3. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
4. Uczestnicy, którzy mimo wezwania do zaprzestania łamania postanowień Regulaminu, nie zastosują się do poleceń Organizatora, a w szczególności stwarzają swoim zachowaniem niebezpieczeństwo dla innych Uczestników, bądź zakłócają przebieg 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.

7. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn. Wszelkie zmiany Regulaminu, w tym w zakresie terminów Konkursu zostaną niezwłocznie opublikowane na stronie internetowej Hackathonu oraz na profilu Facebook Hackathonu. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator poinformuje również pocztą elektroniczną zarejestrowanych Uczestników. Zmiany wchodzi w życie w ciągu 14 dni od ich publikacji i rozesłania wiadomości Uczestnikom.
8. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
9. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Hackathonu decyduje Organizator.
10. Regulamin wchodzi w życie w dniu 26.03.2020 r.