REGULAMIN „HackBB”

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa warunki, tryb zgłoszenia i zasady, na jakich odbywa się wydarzenie pod nazwą „HackBB” (dalej Hackathon; wydarzenie)
2. Organizatorem Hackathonu jest Fundacja Centrum Nowych Technologii, z siedzibą w Bielsku-Białej, ul. Gałczyńskiego 31, 43-300 Bielsko-Biała, wpisana przez Sąd Rejonowy w Bielsku-Białej, Wydział VIII Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego do rejestru przedsiębiorców i rejestru stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz samodzielnych publicznych zakładów opieki zdrowotnej Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000257174, posiadająca NIP: 9372490531.
3. Fundacja Centrum Nowych Technologii powierzy część zadań związanych z organizacją Hackathonu Agencji Rozwoju Regionalnego S.A. w Bielsku-Białej. Zakres zadań określony zostanie w porozumieniu między instytucjami stanowiącym odrębny dokument.
4. Hackathon rozpocznie się w dniu **10 września 2022 o godz. 17.00 i zakończy się w dn. 11 września 2022 o godz. 17.00.**
5. Hackathon odbędzie się w **Akademii Techniczno-Humanistycznej w Bielsku-Białej, ul. Willowa 2, 43-300 Bielsko-Biała.**
6. Hackathon realizowany jest w ramach projektu AS TRANSFER, program URBACT III 2014-2020, którego celem jest transfer dobrych praktyk w zakresie metod zwiększenia konkurencyjności lokalnego sektora usług opartych na wiedzy oraz transformacji cyfrowej sektora przemysłowego poprzez wspieranie strategicznych partnerstw i tworzenie nowego ekosystemu opartego na innowacyjnych filarach.

§ 2. ZASADY I WARUNKI UDZIAŁU

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Wydarzenie nie ma charakteru komercyjnego.
3. Organizator zastrzega, że Uczestnikami Hackathonu, mogą być jego pracownicy i współpracownicy Organizatorów, a także pracownicy i współpracownicy podmiotów powiązanych z Organizatorem oraz członkowie ich rodzin.
4. Prace w trakcie Hackathonu będą prowadzone w maksymalnie 10 zespołach. Każdy zespół może składać się z maksymalnie 4 osób. Uczestnicy/Uczestniczki nie mogą brać udziału w pracach więcej niż 1 zespołu. Każdy członek Zespołu musi spełniać wymagania dla Uczestnika określone w niniejszym Regulaminie.
5. Uczestnikami Hackathonu mogą być wyłącznie osoby pełnoletnie, posiadające pełną zdolność do czynności prawnych.

6. Do udziału w Hackathonie niezbędna jest akceptacja niniejszego Regulaminu. Nadto, każdy Uczestnik zobowiązany jest przestrzegać aktualnych zasad i ograniczeń związanych z zagrożeniem epidemiologicznym, które są publikowane i na bieżąco aktualizowane na stronie internetowej https://www.gov.pl/web/koronawirus/aktualne-zasady-i-ograniczenia
7. Uczestnicy nie mogą tworzyć projektów sprzecznych z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa, wykorzystujących zakazane treści lub naruszających prawa osób trzecich i podmiotów.
8. Każdy członek zespołu jest zobowiązany do złożenia oświadczeń o:
    a) ukończeniu 18 lat,
    b) zapoznaniu się z treścią Regulaminu i akceptacją zawartych w nim warunków,
    c) zgodzie na przetwarzanie danych osobowych oraz wizerunku przez Organizatora w celu organizacji i promocji wydarzenia oraz jego efektów (informacja o wynikach prac) przez Organizatora,
    d) zgodności danych zawartych w formularzu rejestracyjnym ze stanem faktycznym,
    e) zapoznaniu się z klauzulą informacyjną o przetwarzaniu danych osobowych,
    f) braku przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w Hackathonie.

    Brak złożenia oświadczeń uniemożliwia rejestrację.
9. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne szkody, wypadki i zdarzenia losowe, dotyczące zdrowia i życia Uczestników w trakcie trwania Hackathonu
10. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za własność osobistą i są zobligowani do jej pilnowania. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty i uszkodzenia.
11. Program Hackathonu zakłada wykonywanie przez Uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu przez okres 24 godzin.
12. Uczestnik powinien rozsądnie ocenić i w razie wątpliwości skonsultować z lekarzem, czy jego stan zdrowia pozwala na udział w Hackathonie
13. Zadaniem każdego zespołu jest stworzenie w trakcie trwania wydarzenia koncepcji, projektu, aplikacji, prototypu itp. w odpowiedzi na temat wskazany przez Organizatora podczas rozpoczęcia Hackathonu.
14. Wszystkie projekty oceni Komisja konkursowa (Jury), której skład zostanie ogłoszony podczas rozpoczęcia Hackathonu.
15. Organizator zastrzega sobie prawo wykluczenia Uczestnika z Hackathonu w trakcie wydarzenia w przypadku braku przestrzegania regulaminu, przepisów powszechnie obowiązującego prawa, aktualnych zasad i ograniczeń opublikowanych na stronie internetowej https://www.gov.pl/web/koronawirus/aktualne-zasady-i-ograniczenia.
16. Organizatorowi przysługiwać będzie prawo wykluczenia danego Zespołu z Hackathonu, na każdym etapie trwania Hackathonu. Naruszenie Regulaminu przez jednego członka Zespołu może skutkować wykluczeniem całego Zespołu.
17. Uczestnicy na własny koszt i własnym staraniem zapewniają sobie sprzęt komputerowy wraz z oprogramowaniem potrzebny do udziału w Hackathonie. Organizator nie zapewnia wsparcia technicznego przy obsłudze lub ewentualnej naprawie sprzętu.
18. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk. Organizator zastrzega sobie prawo do publikacji lub transmisji “live” tworzonych projektów, w ramach relacji z wydarzenia.
19. Uczestnik/Uczestniczka wraz z rozpoczęciem udziału w Hackathonie wyraża zgodę na zarejestrowanie przez Organizatora jego wizerunku w ramach Hackathonu w formie fotografii oraz materiałów audiowizualnych. Organizatorowi przysługuje nieograniczone w czasie i przestrzeni terytorialnej, nieodpłatne, prawo do wykorzystywania fotografii oraz materiałów audiowizualnych w celu

związanym ze statutową działalnością Organizatora, w szczególności poprzez publikację ww. na własnych stronach internetowych, w mediach społecznościowych oraz własnych kanałach informacyjnych. Ponadto, materiały audiowizualne i fotografie mogą być publikowane na stronie internetowej i mediach społecznościowych festiwalu BBdays4.IT oraz stronie internetowej i mediach społecznościowych projektu AS TRANSFER, program URBACT III 2014-2020.

§ 3. ZASADY ZGŁOSZENIA

1. Rejestracja do udziału w Hackathonie odbywa się poprzez platformę internetową Evenea.
2. Maksymalna liczba Uczestników Hackathonu wynosi 40 osób. W przypadku przekroczenia maksymalnej dopuszczalnej liczby uczestników, o przyjęciu decydować będzie kolejność zgłoszeń.
3. Rejestracja Uczestników Hackathonu rozpocznie się w dn. 1 sierpnia 2022 r. o godz. 12.00 i będzie trwać do 3 września 2022 r. Organizator zastrzega sobie możliwość przesunięcia ww. terminu.
4. W celu przesłania formularza rejestracyjnego konieczne jest dokonanie akceptacji niniejszego Regulaminu wraz ze złożeniem oświadczeń, o których mowa w § 2 pkt 8.
5. Przesłanie formularza nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem się do udziału w Hackathonie.
6. Decyzja o przyjęciu do uczestnictwa w Hackathonie podejmowana jest na podstawie informacji zawartych w zgłoszeniu i ma charakter ostateczny.
7. Wszystkie osoby, które w terminie wskazanym w § 3 ust. 3 prześlą zgłoszenia rejestracyjne, otrzymają decyzję o zakwalifikowaniu lub braku zakwalifikowania do udziału drogą mailową, nie później niż na 4 dni przed rozpoczęciem Hackathonu na adres e-mail podany w formularzu rejestracyjnym.

§ 4. PRZEBIEG HACKATHONU

1. Hackathon rozpocznie się dnia 10 września 2022 r. o godzinie 17.00 i będzie trwać do 11 września 2022 r. do godziny 17.00
2. Organizator w trakcie Hackathonu zapewni Uczestnikom:
   a) przestrzeń do zapisania dokumentacji i przygotowanych rozwiązań
   b) salę z odpowiednim zapleczem (stoły konferencyjne, krzesła, gniazdka elektryczne, sieć WiFi)
   c) wyżywienie podczas wydarzenia (kawa, herbata, woda, napoje, przekąski, ciepły posiłek)
   d) opiekę mentorów/ekspertów/organizatorów podczas dyżurów odbywających się zgodnie z harmonogramem przedstawionym w chwili rozpoczęcia Hackathonu
   e) przestrzeń do wypoczynku
3. W pozostałym zakresie Uczestnicy zobowiązani są korzystać z własnych zasobów, w szczególności oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi oraz sprzętu potrzebnego do wykonania projektów.
4. Całość prac nad projektem powinna być prowadzona w trakcie trwania samego Hackathonu tj. w terminie godz. 17.00 dn. 10.09.2022 do godz. 17.00 dn. 11.09.2022 r. Zmiany w projekcie dokonane po tym terminie nie będą uwzględniane przy rozstrzygnięciu konkursu.

5. W dn. 11. 09. 2022, po zakończeniu Hackathonu, każda z drużyn przygotuje prezentację swojego projektu, którą przedstawi Jury. Każda z drużyn otrzyma równy wymiar czasowy tj. 15 min, w tym prezentacja – ok. 10 min, pytania i odpowiedzi – ok. 5 min.
6. Po wysłuchaniu prezentacji wszystkich zespołów odbędą się obrady Jury.

§ 5. ZASADY HACKATHONU

1. Uczestnik oświadcza, iż jest autorem lub współautorem wszelkich prac wykonanych podczas Hackathonu oraz iż te prace nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich. Uczestnik oświadcza, iż bierze na siebie wszelką odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich i podmiotów kierowanych wobec Organizatora, które powstałyby w związku z udziałem w Hackathonie jak i wykonaną przez Uczestnika pracę.
2. Uczestnicy/Uczestniczki udzielają Organizatorowi zgody na wykorzystanie wszelkich fotografii ukazujących Projekty, które zostały stworzone w trakcie trwania Hackathonu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych, w tym na stronach www Organizatora, stronie www festiwalu BBDays4.IT oraz stronach związanych z realizacją projektu AS TRANSFER, program URBACT III 2014-2020.
3. Uczestnicy nie mogą tworzyć projektów sprzecznych z prawem, wykorzystujących zakazane treści lub naruszających prawa osób trzecich. Projekty nie mogą zawierać treści nie przeznaczonych dla osób poniżej 18 roku życia, w tym rasistowskich, erotycznych, brutalnych, dyskryminacyjnych, aktów przemocy bądź w jakikolwiek inny sposób naruszających przepisów prawa powszechnie obowiązującego.
4. Uczestnicy oświadczają, iż wszelkie projekty wytworzone w wyniku Hackathonu powstaną przy wykorzystaniu legalnego oprogramowania komputerowego. Organizator nie ponosi odpowiedzialności w przypadku stwierdzenia wykorzystywania nielegalnego oprogramowania przez danego Uczestnika/Uczestniczkę.
5. Organizator zastrzega prawo do sprawdzenia czy cały kod projektu (z wyłączeniem gotowych, powszechnie dostępnych i legalnych bibliotek) został stworzony przez Uczestnika lub Zespół w ramach Hackathonu i w trakcie jego trwania.

§ 6. KONKURS I NAGRODY

1. W ramach Hackathonu prowadzony będzie konkurs na stworzenie najlepszych projektów.
2. Najlepsze prace konkursowe zostaną nagrodzone według oceny Jury.
3. Organizator przekaże najlepszym zespołom nagrody pieniężne o łącznej wysokości 16.000 zł.
4. Nagrody Organizatora zostaną podzielone w następujący sposób:
    a) 8.000 zł na Zespół - za pierwsze miejsce;
    b) 5.000 zł na Zespół - za drugie miejsce;
    c) 3.000 zł na Zespół - za trzecie miejsce.
5. Ogłoszenie wyników nastąpi w dn. 12. 09. 2022 o godz. 17.00 podczas transmisji live na kanale YouTube festiwalu BBDays4.IT.

6. Odbiór nagród nastąpi w terminie wskazanym przez Organizatora, nie później niż 14 dni po zakończeniu Hackathonu. Organizator poinformuje najlepsze zespoły o terminie odbioru nagród w formie mailowej.
7. Organizator może przyznać inne nagrody poza nagrodami głównymi w postaci wyróżnień.
8. W przypadku, gdyby w związku z otrzymaniem jakiejkolwiek nagrody dla Uczestnika miał powstać po jego stronie obowiązek zapłaty podatku, Uczestnik zobowiązuje się taki podatek zapłacić. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że wszelkie obowiązki dotyczące zapłaty ewentualnego podatku od otrzymanej nagrody spoczywają na nim a nie na Organizatorze.

§ 7. KOMISJA KONKURSOWA (JURY)

1. Organizator powoła Jury, w skład którego wejdą przedstawiciele Organizatora/ eksperci zewnętrzni. Wybór członków Komisji należy wyłącznie do Organizatora.
2. Skład Jury zostanie ogłoszony najpóźniej w dniu rozpoczęcia wydarzenia.
3. Do zadań Jury należy w szczególności nadzór organizacyjny nad przebiegiem wydarzenia, wybór laureatów Hackathonu oraz podjęcie decyzji o podziale nagród i przyznaniu ewentualnych wyróżnień.

§ 8. WYBÓR LAUREATÓW

1. Po ukończeniu pracy Zespoły prezentują projekt przed Jury. Czas prezentacji jednej pracy konkursowej nie może przekroczyć 15 minut (10 min prezentacja, 5 min. pytania Jury)
2. Zespoły prezentują projekty w kolejności i w czasie wskazanym przez Organizatora.
3. Jury wybierze i ogłosi trzy najlepsze zespoły, w tym jeden zwycięski i dwa kolejne z miejsc 2 i 3.
4. Decyzje Jury mają charakter ostateczny i nie przysługuje od nich odwołanie. 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 Hackathonu.
5. Przy wyborze zwycięzcy Jury kieruje się przede wszystkim następującymi kryteriami:
   a) innowacyjność,
   b) kreatywność
   c) łatwość użytkowania
   d) zastosowana technologia
   e) wartość biznesowa
   f) UX/UI
   g) prezentacja projektu
   h) zaawansowanie kodu
   i) możliwości wdrożeniowe

6. Każde kryterium posiada swoją wagę w skali od 0,5-2. Każdy członek Jury ma możliwość przydzielenia punktów w wysokości od 0-5.
7. Ostateczna wartość punktowa dla danego kryterium stanowi iloczyn liczby punktów przyznanych przez członka Jury oraz wagi danego kryterium.
8. Ostateczna wartość punktowa dla danego projektu stanowi sumę wartości punktowych wszystkich kryteriów.
9. Uczestnicy Hackathonu zostaną poinformowani o szczegółach systemu przyznawania punktów oraz wartości wag poszczególnych kryteriów w momencie rozpoczęcia wydarzenia.
10. W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego projektu, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie, Komisja zastrzega sobie prawo do weryfikacji powstania projektu.

§ 9. PRAWA AUTORSKIE

1. Uczestnicy Hackathonu oświadczają, że będą wyłącznymi twórcami projektu stworzonego w czasie Wydarzenia.
2. Uczestnikom (członkom danego Zespołu) oraz wspólnie – Zespołowi, przysługiwać będą pełne autorskie prawa majątkowe do stworzonego w czasie Hackathonu projektu.
3. Uczestnicy oświadczają, że ich prawa do projektów nie są w niczym i przez nikogo ograniczone, a w szczególności projekty oraz ich wykonanie nie narusza praw osób trzecich, w tym autorskich praw osobistych i majątkowych.
4. Uczestnicy Hackathonu zachowują autorskie prawa majątkowe i osobiste do projektu, który zostanie stworzony podczas Hackathonu.
5. Organizator nie nabywa jakichkolwiek praw własności intelektualnej do projektów wytworzonych przez Uczestników, z wyjątkiem praw o charakterze „licencyjnym" w zakresie nieodpłatnego rozpowszechniania utworu przez - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlanie, odtwarzanie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym; w jakikolwiek sposób (np. na żywo przez kanał na YouTube, telewizję internetową lub lokalną), jakimkolwiek miejscu oraz bezterminowo. Uczestnicy oświadczają, że udzielenie licencji w tym zakresie następuje nieodpłatnie.
6. Uczestnicy wyrażają zgodę na rozpowszechnianie i wykorzystanie swoich wizerunków oraz upublicznianie swojej twórczości (Projektu wykonanego w ramach Hackathonu) w celach związanych z promocją oraz uczestnictwem w Hackathonie, w szczególności: transmisji na żywo przez kanał na YouTube, inne media społecznościowe, radio lub telewizję, oraz wszelkie inne środki masowego przekazu. Udzielona zgoda jest nieodpłatna i bezterminowa. Uczestnicy nie będą domagać się z tego tytułu żadnych roszczeń majątkowych.
7. W razie wątpliwości, należy uznać, że celem stron było przekazanie przez Uczestników Organizatorowi wszelkich praw niezbędnych do realizacji i promocji Wydarzenia, przy zachowaniu pozostałych autorskich praw majątkowych i osobistych do projektów wytworzonych w czasie Hackathonu Uczestnikom.

§ 10. ODPOWIEDZIALNOŚĆ

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakąkolwiek szkodę majątkową lub niemajątkową poniesioną przez Uczestnika w wyniku wzięcia udziału w Hackathonie lub w wyniku i w związku z przyznaniem bądź nieprzyznaniem nagrody Uczestnikowi.
2. Organizator nie jest odpowiedzialny za zapewnienie bezpieczeństwa urządzeń wykorzystywanych przez Uczestników przy tworzeniu projektu.
3. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za własność osobistą i są zobligowani do jej pilnowania. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty i uszkodzenia.
4. Uczestnicy ponoszą pełną i wyłączną odpowiedzialność w przypadku, gdy projekt w całości lub w części będzie naruszał prawa osób trzecich lub powszechnie obowiązujące przepisy prawa.
5. W przypadku wystąpienia przez podmiot trzeci z roszczeniem lub żądaniem skierowanym przeciwko Organizatorowi z tytułu naruszenia jego praw w związku ze zgłoszeniem Projektu do Hackathonu, każdy Uczestnik zobowiązuje się do wstąpienia do sporu w miejsce Organizatora lub występowania wspólnie z Organizatorem na drodze postępowania sądowego lub ugodowego jako interwenient uboczny. Uczestnik zobowiązuje się zwrócić Organizatorowi wydatki w tym koszty obsługi prawnej poniesione przez Organizatora na skutek roszczenia lub żądania podmiotu trzeciego, o którym mowa w zdaniu poprzednim, stwierdzonego prawomocnym wyrokiem sądowym, ostateczną decyzją administracyjną lub ugodą pisemną. Organizator zobowiązany jest niezwłocznie poinformować Uczestnika o wystąpieniu przez podmiot trzeci z opisanym powyżej roszczeniem lub żądaniem.
6. Uczestnik oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, które wpływałyby na jego udział w Hackathonie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.

§ 11. DANE OSOBOWE UCZESTNIKÓW (RODO)

1. Realizując obowiązek informacyjny wynikający z art. 13 ust. 1 i 2 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych), potocznie zwanego RODO, przekazujemy Państwu niezbędne informacje dotyczące przetwarzania przez nas danych osobowych.
2. Administratorem Państwa danych osobowych jest Fundacja Centrum Nowych Technologii z siedzibą w Bielsku-Białej, ul. Gałczyńskiego 31, NIP: 937 249 05 31, REGON: 24038457500000 oraz na mocy podpisanego porozumienia w zakresie organizacji Wydarzenia Agencja Rozwoju Regionalnego S.A. w Bielsku-Białej, ul. Cieszyńska 365, 43-382 Bielsko-Biała, NIP 547-016-89-81, REGON 070032712
3. Dane osobowe będą przetwarzane w celu przygotowania i realizacji Hackathonu, w tym zadań polegających na prezentacji projektów, wydania przyznanych nagród, potwierdzenia kwalifikowalności wydatków, udzielenia wsparcia, monitoringu, ewaluacji, kontroli, audytu i sprawozdawczości oraz działań informacyjno-promocyjnych, zgodnie z zasadami określonymi przez przepisy powszechnie obowiązującego prawa. Przetwarzamy Państwa dane osobowe w oparciu o zasady przetwarzania danych osobowych określone w art. 5 RODO.

4. Państwa dane osobowe możemy przetwarzać w oparciu o następujące podstawy prawne:
   a) na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a RODO tj.: osoba, której dane dotyczą wyraziła zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych w jednym lub większej liczbie określonych celów: udział w konkursie, ogłoszenie wyników konkursu, przyznanie i rozdanie nagród, promocja wydarzenia itp.
   b) na podstawie art. 6 ust. 1 lit. b RODO tj.: przetwarzanie jest niezbędne do wykonania umowy, której stroną jest Uczestnik, którego dane dotyczą: tj. udział w konkursie, ogłoszenie wyników konkursu, przyznanie i rozdanie nagród itp.
   c) na podstawie art. 6 ust. 1 lit. c RODO tj.: przetwarzanie jest niezbędne do wypełnienia obowiązku prawnego ciążącego na Administratorze np. konieczność przechowywania dokumentacji finansowo-księgowej przez określony przepisami prawa okres czasu; konieczność zgłoszenia odpowiedniej dokumentacji do organu państwowego zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
   d) Na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f RODO (cele wynikające z prawnie uzasadnionych interesów realizowanych przez Administratora: dochodzenie, ustalenie i obrona przed roszczeniami, archiwizowanie danych). Jeżeli podstawą prawną przetwarzania danych jest art. 6 ust. 1 lit. f RODO, macie Państwo możliwość wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania Państwa danych osobowych. Przyczyną złożonego sprzeciwu powinna być Państwa szczególna sytuacja. Po otrzymaniu takiego żądania przestaniemy przetwarzać Państwa dane w powyższych celach, co do których został wyrażony sprzeciw, o ile nie wykażemy istnienia ważnych prawnie uzasadnionych podstaw do przetwarzania, nadrzędnych wobec Państwa interesów, praw i wolności lub podstaw do ustalenia, dochodzenia lub obrony przed roszczeniami.
5. Odbiorcami Państwa danych osobowych, poza Organizatorem, mogą być: Agencja Rozwoju Regionalnego S.A. z siedzibą w Bielsku-Białej, ul. Cieszyńska 365, NIP: 5470168981, REGON: 07003271200000 oraz wszystkie podmioty współpracujące przy organizacji oraz promocji Hackathonu; a w szczególności podmioty świadczące usługi informatyczne, księgowe, prawne, podmioty świadczące usługi pocztowe oraz kurierskie, a nadto sądy powszechne.
6. Przechowujemy Państwa dane osobowe do osiągnięcia celu, dla którego zostały zebrane, przez czas, w którym przepisy nakazują Administratorowi przechowywać dane, przez czas konieczny do ustalenia, obrony i dochodzenia roszczeń oraz ze względu na każdy prawnie uzasadniony interes Administratora.
7. Przysługuje Państwu prawo do:
   a) dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania,
   b) przenoszenia swoich danych – prawo możliwe do realizowania w momencie, kiedy podstawą prawną przetwarzania jest zgoda osoby, której przetwarzanie dotyczy bądź realizacja umowy i przetwarzanie odbywa się w warunkach całkowitego automatyzowania,
   c) jeżeli Państwa dane osobowe byłyby przetwarzane na podstawie udzielonej zgody, przysługuje Państwu prawo do jej cofnięcia w każdym czasie. Wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.
8. Mogą Państwo realizować swoje prawa, składając wniosek za pośrednictwem następującego kanału komunikacyjnego:
   a) wysyłając e-mail na adres: kontakt@bbdays4.it
   b) wysyłając pismo na adres korespondencyjny: Fundacja Centrum Nowych Technologii, ul. Gałczyńskiego 31, 43-300 Bielsko-Biała
9. Przysługuje Państwu również prawo do złożenia skargi do Urzędu Ochrony Danych Osobowych, jeśli uznacie Państwo, że przetwarzanie Państwa danych osobowych narusza przepisy prawa.

10. Państwa dane osobowe nie będą przez nas przetwarzane w sposób, który skutkowałby zautomatyzowanym podejmowaniem decyzji, w tym profilowaniem. Oznacza to, że nie wykorzystuje systemów informatycznych, które gromadziłyby informacje na temat Uczestników i jednocześnie samodzielnie, automatycznie, podejmowałyby decyzje, które mogłyby wywołać wobec Uczestników skutki prawne lub w podobny sposób istotnie na Państwa wpływać.
11. Państwa dane osobowe nie będą przekazywane do państw trzecich ani organizacji międzynarodowych.
12. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, niemniej niepodanie danych uniemożliwi uczestnictwo w Wydarzeniu.
13. Dodatkowo informujemy, iż System Zarządzania Bezpieczeństwem Informacji w postaci polityk ochrony danych został przez nas przyjęty. W przypadku dodatkowych pytań, zapraszamy do kontaktu pod wskazanym adresem mailowym. Odpowiednie polityki ochrony danych wdrożone przez nas, będziemy poddawać regularnym i systematycznym przeglądom, jednocześnie dochowując należytej staranności w zakresie przetwarzania Państwa danych osobowych.

§ 12. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin Hackathonu będzie dostępny od momentu rozpoczęcia rekrutacji na stronie internetowej www.bbdays4.it, www.evenea.pl, www.arrsa.pl.
2. Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania go na stronie.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu. Zmiany dokonane w Regulaminie wchodzą w życie w momencie opublikowania zmienionego Regulaminu na stronie internetowej www.bbdays4.it, www.evenea.pl, www.arrsa.pl.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia na inny termin Hackathonu na skutek zajścia nadzwyczajnych okoliczności, jak również w przypadku zbyt małej ilości zgłoszonych do konkursu zespołów.
5. W przypadku odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za szkody, jakie poniosły z tego tytułu osoby, które zgłosiły swój udział w Hackathonie.
6. Zgłaszając udział w Hackathonie i biorąc w nim udział Uczestnicy zobowiązują się do przestrzegania Regulaminu.
7. Naruszenie przez Uczestników Hackathonu któregokolwiek z postanowień Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, naruszenie przepisów prawa lub ogólnie przyjętych zasad życia społecznego, w związku z uczestnictwem w Hackathonie, upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika z Hackathonu wraz z utratą prawa do nagrody.