

REGULAMIN HACKATHONU

w ramach Play Sustain Summit 23.10.2024

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin (zwany dalej „Regulaminem”) określa zasady i warunki, według których odbywać się będzie Hackathon Play Sustain Summit 2024 w tym zasady i warunki konkursu odbywającego się w ramach Hackathonu (dalej zwany „Hackathonem” lub „Wydarzeniem”).
2. Organizatorem Wydarzenia jest Fundacja Play Sustain, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000790330, REGON 383608319, NIP: 5252792316, zwana dalej „Organizatorem” (adres siedziby Organizatora: Fundacja Play Sustain ul. Bagno 2/168, 00-112 Warszawa, www.playsustain.pl).
3. Hackathon odbędzie się 23.10.2024 r. w Szkole Głównej Handlowej, al. Niepodległości 162, 02-554 Warszawa, Budynek G, w ramach Konferencji Play Sustain Summit (zwanej dalej „Summit”) od godz 9:30 do godz. 17:00 Udział w Hackathonie możliwy jest wyłącznie osobiście, w dniu i w miejscu wskazanym w zdaniu poprzedzającym.
4. Uczestnik / Uczestniczka przystępując do Hackathonu powinni zapoznać się z treścią niniejszego Regulaminu. Regulamin dostępny jest na stronie internetowej Organizatora pod adresem: <https://playsustain.pl/summit/>.
5. Poprzez dokonanie zgłoszenia udziału do Hackathonu Uczestnik / Uczestniczka potwierdza, że zapoznał / zapoznała się z treścią niniejszego Regulaminu i zobowiązuje się go przestrzegać oraz, że spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go / ją do udziału w Konkursie.

§2

DEFINICJE

1. Na potrzeby niniejszego Regulaminu, wskazanym poniżej pojęciom przypisuje się następujące znaczenie:
 - a. Strona internetowa – oznacza stronę internetową dostępną pod adresem <https://playsustain.pl/summit/>, zawierającą informacje o Hackathonie oraz umożliwiającą zgłoszenie udziału w Hackathonie w charakterze Uczestnika / Uczestniczki.
 - b. Uczestnik / Uczestniczka – osoba biorąca udział w Hackathonie.
 - c. Zespół – oznacza grupę Uczestników i/lub Uczestniczek, która w toku Hackathonu realizuje wspólnie Projekt.
 - d. Zwycięzca / Zwycięzcy – Uczestnicy / Uczestniczki należący do Zespołu, który w ramach Hackathonu otrzymał najwyższą ocenę Jury.
 - e. Umowa – oznacza umowę zawartą pomiędzy Zwycięzcami / Zwycięzczyniami danego Projektu a Organizatorem Hackathonu, określającą warunki nabycia praw do powstałego w ramach Wydarzenia Projektu.

- f. Projekt – wypracowane w ramach Wydarzenia innowacyjne rozwiązanie stanowiące wykonanie zadania konkursowego, będące odpowiedzią danego Zespołu na Wyzwanie przedstawione przez Organizatora w ramach Hackathonu, zaprezentowane przez Zespół w formie prezentacji, z wykorzystaniem prototypu oraz karty projektu.
- g. Prototyp – fizyczne przedstawienie projektu będącego efektem prac podczas Hackathonu.
- h. Karta projektu – integralna część Projektu – dokument tekstowy, który służy do przedstawienia i oceny Projektu przez Jury.
- i. Regulamin – oznacza niniejszy Regulamin.
- j. Rejestracja – oznacza zgłoszenie Organizatorowi chęci uczestnictwa w Hackathonie poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego.
- k. Potwierdzenie rejestracji – oznacza komunikat wysłany przez Organizatora na adres poczty elektronicznej, podany przez Uczestnika / Uczestniczkę w procesie Rejestracji, potwierdzający uzyskanie przez danego Uczestnika / Uczestniczkę dostępu do udziału w Wydarzeniu w tym w konkursie.
- l. Formularz zgłoszeniowy – oznacza formularz dostępny za pośrednictwem strony internetowej <https://playsustain.pl/summit/>, poprzez który następuje Rejestracja.
- m. Jury – osoby w liczbie od 3 do 5, które wyłonią Zwycięzców – Uczestników / Uczestniczki należących do zwycięskiego Zespołu.
- n. Mentor / Mentorka – osoba obecna podczas Hackathonu, która posiada profesjonalną wiedzę na temat Wyzwań stawianych przed Uczestnikami / Uczestniczkami podczas Wydarzenia.
- o. Facylitator / Facylitorka – osoba prowadząca Hackathon, której zadaniem jest zarządzanie procesem i pracą Zespołów.
- p. Wyzwanie – zadanie konkursowe do wykonania w ramach konkursu – Hackathonu, wskazane w § 3 pkt 5 poniżej.
- q. Partner – osoba, przedsiębiorca lub instytucja, która bierze udział w Hackathonie, prezentując swoje produkty, usługi, przedmiot działalności.
- r. Patron – organizacja, która objęła Play Sustain Summit, w tym również Hackathon Patronatem Honorowym lub medialnym.

§3

UCZESTNICY I CEL HACKATHONU

1. Uczestnictwo w Hackathonie jest dobrowolne i bezpłatne, wymaga jednak spełnienia kryteriów zdefiniowanych w ramach niniejszego Regulaminu.
2. Koszty pobytu i przejazdu Uczestnika / Uczestniczki związane z udziałem w Hackathonie Uczestnik / Uczestniczka pokrywa we własnym zakresie.
3. Uczestnikiem / Uczestniczką w Hackathonie, a tym samym w konkursie odbywającym się w ramach Hackathonu mogą być osoby, które:
 - a) ukończyły 18 rok życia,
 - b) posiadają pełną zdolność do czynności prawnych,
 - c) nie są pracownikami lub współpracownikami lub członkami organów Organizatora, Partnera lub Patronów,
 - d) nie są osobami, które współpracowały z Organizatorem przy przygotowaniu lub realizacji Wydarzenia, w tym członkami Jury,

- e) nie są małżonkami, wstępnymi, zstępnymi, rodzeństwem lub powinowatymi w linii prostej w stosunku do osób, o których mowa w pkt c) i d) powyżej, jak również osobami pozostającymi z tymi osobami we wspólnym pożyciu oraz osobami związanymi z tymi osobami węzłem przysposobienia lub kurateli.
4. Na potrzeby Hackathonu oraz realizacji zadania konkursowego tj. Wyzwania Uczestnicy / Uczestniczki w drodze losowania przydzielani są do Zespołów. Zasady pracy w Zespołach określa § 5.
5. Celem Hackathonu jest wyłonienie najlepszego, najbardziej innowacyjnego, stworzonego podczas Hackathonu Projektu będącego odpowiedzią na co najmniej jedno z poniższych Wyzwań:
- 1) Dodatki krawieckie: recykling i nowe zastosowanie nietekstylnych elementów odzieży, pozostałych w sortowniach.
 - 2) Obuwie: upcykling zużytych butów.

§4

ZGŁOSZENIE DO UDZIAŁU W HACKATHONIE

1. Zgłoszenie do udziału w Hackathonie wymaga Rejestracji i wypełnienia wszystkich pól Formularza zgłoszeniowego, dostępnego na stronie internetowej pod adresem <https://playsustain.pl/summit/>
2. Przed wysłaniem Formularza zgłoszeniowego Uczestnik / Uczestniczka zobowiązany / zobowiązana jest zapoznać się z treścią niniejszego Regulaminu i go zaakceptować. Regulamin znajduje się na stronie internetowej <https://playsustain.pl/summit/>. Wypełnienie i przesłanie Formularza rejestracyjnego oznacza akceptację przez Uczestnika / Uczestniczkę Regulaminu Hackathonu .
3. Rejestracja Uczestników / Uczestniczek będzie możliwa od 11 października 2024 r. od godz 12.00, do 21 października 2024 r. do godz. 23.59 z zastrzeżeniem punktu następującego.
4. Liczba miejsc w Hackathonie jest ograniczona do 50. Rejestracja Uczestników / Uczestniczek zakończy się po wyczerpaniu miejsc, jednak nie później niż 21 października 2024 r., do godziny 23:59.
5. Aby Hackathon został przeprowadzony konieczna jest Rejestracja dokonana i faktyczny udział w Wydarzeniu przez co najmniej 16 Uczestników / Uczestniczeki.
6. Uczestnik dokonując Rejestracji potwierdza, że przyjmuje do wiadomości, że program Hackathonu zakłada wykonywanie przez Uczestników / Uczestniczki czynności o określonym natężeniu według wskazań Facylitatora / Facylitatorki przez co najmniej pięć godzin, wyraża na powyższe zgodę oraz zapewnia, że po Jego stronie nie istnieją przeciwwskazania zdrowotne w tym zakresie.

§5

PRZEBIEG HACKATHONU

1. Udział w Hackathonie wymaga stawienia się przez Uczestnika / Uczestniczkę, którzy pomyślnie przeszli etap Rejestracji, w miejscu i o godzinie rozpoczęcia Hackathonu, o których mowa w § 1 ust. 3. Informacje organizacyjne będą wysłane bezpośrednio do Uczestników / Uczestniczek, którzy dokonali Rejestracji, drogą mailową oraz zostaną zamieszczone na stronie <https://playsustain.pl/summit/>.
2. Agenda Hackathonu zostanie udostępniona Uczestnikom / Uczestniczkom drogą elektroniczną, na wskazane przy Rejestracji adresy mailowe oraz na stronie internetowej <https://playsustain.pl/summit/>. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany agendy.

3. Uczestnicy / Uczestniczki powinni przynieść własne urządzenia mobilne z możliwością podłączenia do sieci internetowej wyposażone w odpowiednie oprogramowanie w tym edytor tekstu.
4. Organizator zapewnia Uczestnikom / Uczestniczkom:
 - 1) salę wyposażoną w meble biurowe – stoły i krzesła, z dostępem do światła dziennego i oświetlenia.
 - 2) bezprzewodowy dostęp do Internetu na czas trwania Wydarzenia, zasilanie elektryczne, materiały biurowe, serwis kawowy i lunch,
 - 3) próbki materiałów i niezbędne materiały warsztatowe.
4. Uczestnicy / Uczestniczki ponoszą pełną odpowiedzialność za swoją własność (w tym sprzęt komputerowy) i sami są zobligowani do jej nadzorowania.
5. Uczestnicy / Uczestniczki mogą skorzystać z szatni, przy czym Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy tam pozostawione jak i nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione bez opieki oraz za ewentualne straty.
6. Uczestnicy / Uczestniczki Hackathonu będą pracować w Zespołach składających się z minimum 4 osób.
7. Zespoły zostaną powołane podczas Wydarzenia, a dobór Uczestników / Uczestniczek do Zespołów nastąpi w drodze losowania.
8. Ustanowiony Zespół wybiera unikalną nazwę, pod którą będzie działał podczas Wydarzenia. Każdy Zespół będzie pracować nad jednym Projektem w odpowiedzi na wybrane jedno Wyzwanie. Czas w którym Zespół musi wypracować Projekt to maksymalnie 4 godziny od określonego momentu zakomunikowanego Uczestnikom / Uczestniczkom. Projekt, którego celem jest odpowiedź na postawione przez Organizatorów Wyzwanie nie jest przeznaczony dla promocji produktów lub do prezentowania rozbudowy o nowe funkcje produktów już istniejących.
9. Forma prezentacji Projektu przez Zespoły jest dowolna. Czas prezentacji dla każdego Zespołu to 5 minut. Prezentacja Projektu musi zawierać przedstawienie co najmniej: a) Nazwa projektu tj. krótka, chwytliwa nazwa odzwierciedlająca istotę pomysłu. b) Opis problemu -tj. wskazanie jakie konkretne wyzwanie lub problem ma rozwiązać projekt? Dlaczego jest to istotne? c) Cel projektu – tj. jasne określenie, co projekt chce osiągnąć i jak ma wpłynąć na użytkowników, rynek lub środowisko. d) Opis rozwiązania – tj. szczegółowy opis proponowanego rozwiązania, jego funkcji, technologii, oraz mechanizmów działania. e) Grupa docelowa – tj. wskazanie kim są użytkownicy końcowi rozwiązania? Jakie mają potrzeby i jak projekt na nie odpowiada? f) Unikalna wartość (USP) i innowacyjność – tj. co wyróżnia ten projekt na tle konkurencji? Dlaczego użytkownicy mieliby wybrać to rozwiązanie? g) Technologie – tj. wskazanie jakie narzędzia, technologie, platformy będą wykorzystane w projekcie? h) Model biznesowy (jeśli dotyczy) – tj. wskazanie jakie są potencjalne źródła przychodów? W jaki sposób projekt może się rozwijać komercyjnie? i) Wpływ środowiskowy i społeczny – tj. wskazanie jak projekt wpisuje się w idee zrównoważonego rozwoju i odpowiedzialności społecznej? Jak wpisuje się w zasady gospodarki obiegu zamkniętego? j) Zespół – tj. krótkie opisy członków zespołu, ich kompetencji i roli w projekcie.
10. W przypadku naruszenia postanowień Regulaminu, Uczestnik / Uczestniczka może zostać wykluczony z udziału Hackathonie w każdym momencie. Zespół, do którego należeli Uczestnik / Uczestniczka wykluczeni lub którzy sami zrezygnowali z udziału w Hackathonie, może kontynuować udział w Hackathonie, chyba że jest to niemożliwe lub niecelowe, o czym decyduje Organizator.
11. Organizator zastrzega, że w przypadku wystąpienia siły wyższej, dla bezpieczeństwa Uczestników / Uczestniczek, może zarządzić zmianę jego formuły na zdalną. W tym przypadku Uczestnicy pracują zdalnie i sami są odpowiedzialni za zapewnienie sobie dostępu do Internetu oraz za założenie profilu na wskazanej przez Organizatora platformie. Brak spełnienia wskazanych wymogów w wyznaczonym przez Organizatora czasie może uniemożliwić Uczestnikowi / Uczestniczce udział w Hackathonie i tym samym spowodować jego / jej wykluczenie.

12. Formuła Hackathonu zawiera elementy, które opierają się o: działanie zgodne z Regulaminem i procesem moderowanym przez Facylitatora / Facylitatorkę, pracę twórczą, uczciwą rywalizację, wsparcie Mentorów / Mentorek, ocenę Jury oraz integrację.
13. Hackathon nie promuje i nie zezwala na tworzenie rozwiązań, które w jakikolwiek sposób naruszają zasady zrównoważonego rozwoju. Wszystkie budowane rozwiązania muszą pozostawać w zgodzie z regulacjami prawnymi oraz powszechnie akceptowanymi standardami etycznymi.
14. W przypadku gdy dany Zespół nie przygotuje w wyznaczonym czasie Projektu i nie zaprezentuje w wyznaczonym czasie finalnej wersji Projektu w formie Prezentacji zostanie zdyskwalifikowany i nie będzie uczestniczył w dalszym etapie obejmującym wyłonienie Zespołu zwycięskiego. Organizator nie odpowiada za ewentualne problemy techniczne Zespołu i jego Uczestników / Uczestniczek, które mogą utrudnić lub uniemożliwić prezentację finalnej wersji Projektu i/lub Prezentacji i negatywne konsekwencje powyższego takie jak np. dyskwalifikacja.
Wszelkie informacje o Hackathonie – w tym agenda Wydarzenia, dostępne będą na stronie internetowej <https://playsustain.pl/summit/>.

§ 6

WSPARCIE MERYTORYCZNE

1. Merytoryczne wsparcie dla Uczestników / Uczestniczek Hackathonu zapewniają Mentorzy / Mentorki.
2. Zadaniem Mentorów / Mentorek w czasie Hackathonu jest poszerzenie informacji zawartych w opisie Wyzwania, udzielanie porad i odpowiedzi na pytanie. Mentorzy/Mentorki nie mogą wskazywać, właściwych rozwiązań i waloryzować Projektów w czasie trwania Wydarzenia.
3. Każdy Zespół otrzymuje równy dostęp do wsparcia merytorycznego.
4. W trakcie Hackathonu wyznaczono przedział czasu, w których Zespoły odbędą konsultacje mentorskie, a nad prawidłowym przebiegiem konsultacji będzie czuwał Facylitator / czuwała Facylitatorka.

§ 7

JURY

1. Jury składa się od 3 do 5 osób, w skład którego wchodzi:
 - 1) osoba reprezentująca Organizatora,
 - 2) osoba reprezentująca Partnera,
 - 3) osoby wskazane przez Organizatora i/lub Partnera.
2. Projekty będą oceniane na podstawie 5-minutowych Prezentacji przedstawianych przez Zespoły.
3. Decyzje Jury zapadają zwykłą większością głosów. W przypadku równego rozłożenia liczby głosów, wiążąca jest decyzja Przewodniczącego Jury, wybieranego przez Organizatora przed rozpoczęciem Konkursu.
4. Decyzje Jury są ostateczne i nie podlegają odwołaniu.
5. Skład Jury zostanie opublikowany na stronie internetowej <https://playsustain.pl/summit/>.

§ 8

OCENA I NAGRODY

1. Jury wybierze zwycięski Zespół, na podstawie przedstawionych 5-minutowych Prezentacji, dostarczonych Kart projektu oraz odpowiedzi Uczestników / Uczestniczek należących do danego Zespołu na ewentualne pytania Jury.
2. Jury może nie dokonać wyboru zwycięskiego Zespołu, jeśli żaden z Projektów nie będzie stanowił odpowiedzi na Wyzwanie.

3. Ocenie podlegać będą jedynie Projekty stworzone podczas Hackathonu.
4. Jury powołane przez Organizatora wybierze jeden zwycięski Zespół – twórcę najlepszego Projektu w drodze niejawnego głosowania, przy uwzględnieniu następujących kryteriów:
 - a) praktyczne zastosowanie 20% wagi
 - b) innowacyjność i oryginalność rozwiązania 20% wagi,
 - c) wartość biznesowa 20% wagi
 - d) pozytywny wpływ środowiskowy 20% wagi,
 - e) sposób prezentacji i jasność przekazu 20% wagi.
5. Organizator przewiduje nagrodę pieniężną dla Zwycięzców / Zwyciężczyń tj. członków / członkinie zwycięskiego Zespołu w wysokości łącznie 10.000 PLN (dziesięć tysięcy złotych) brutto, która to kwota zostanie podzielona w częściach równych pomiędzy Zwycięzców / Zwyciężczynie.
6. Warunkiem wydania nagrody jest:
 - 1) zawarcie przez Uczestników / Uczestniczki będących członkami zwycięskiego Zespołu, pisemnej umowy z Organizatorem, której istotne warunki określa Załącznik nr 2 do Regulaminu;
 - 2) podanie przez Uczestników/ Uczestniczki zwycięskiego Zespołu danych niezbędnych do wypełnienia obowiązków wynikających z powszechnie obowiązujących przepisów, w tym prawa podatkowego. Członkowie zwycięskich Zespołów zobowiązują się do dostarczenia Organizatorowi kompletnych i poprawnych danych dotyczących rachunku bankowego w terminie 14 dni, licząc od daty ogłoszenia Zwycięzców.
7. Ogłoszenie zwycięskich Zespołów (z wymieniem osób będących jego Uczestnikami / Uczestniczkami z imienia i nazwiska) odbędzie się 23.10.2024 r., dodatkowo lista zwycięskich Zespołów (zawierające dane osobowe: imiona i nazwiska) zostanie opublikowana na Stronie internetowej www.playsustain.pl
8. Nagrody pieniężne zostaną przebrane na konta bankowe wskazane przez Uczestników / Uczestniczki zwycięskiego Zespołu w ciągu 60 dni od dnia zawarcia Umowy, o której mowa w ust. 6 pkt 1, o ile Umowa ta nie będzie stanowiła inaczej.

§ 9

WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA

1. Uczestnik / Uczestniczka poprzez dokonanie Rejestracji oświadcza, że przysługują mu wyłączne lub wspólne wyłącznie z innych Uczestnikami / Uczestniczkami należącymi do danego Zespołu i nieograniczone majątkowe prawa autorskie oraz osobiste prawa autorskie do Projektu. Uczestnik / Uczestniczka zapewnia Organizatora, że Projekt nie jest obciążony wadami prawnymi, a osoby trzecie nigdy nie zgłosiły jakichkolwiek roszczeń związanych z Projektem, stanowią oryginalną twórczość członków Zespołu, nie zawiera zapożyczeń oraz nie naśladują innych utworów, w szczególności nie narusza jakichkolwiek praw osób trzecich. Uczestnik / Uczestniczka poprzez dokonanie Rejestracji wyraża zgodę na korzystanie z przysługujących Uczestnikowi/Uczestniczce praw autorskich wyłącznych lub wspólnych z innymi Uczestnikami / Uczestniczkami należącymi do danego Zespołu do Projektu/Prezentacji na zasadach licencji niewyłącznej i nieodpłatnie udzielanej bez ograniczeń czasowych jak terytorialnych - w zakresie i w celu niezbędnym do przeprowadzenia Hackathonu, w tym w szczególności do wyłonienia zwycięskiego Zespołu.
2. Uczestnicy / Uczestniczki poprzez dokonanie Rejestracji wyrażają zgodę na wykorzystywanie wizerunku wytworzonych Projektów przez Organizatora celem promocji Hackathonu, na zasadach licencji niewyłącznej i nieodpłatnie udzielanej bez ograniczeń czasowych jak terytorialnych

3. Uczestnicy / Uczestniczki muszą być autorami lub współautorami wszelkich prac wykonanych podczas Hackathonu. Uczestnicy / Uczestniczki ponoszą wszelką odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, które powstałyby w związku z udziałem w Hackathonie.
4. Za zgodą Uczestników / Uczestniczek, wybrane Projekty mogą być wykorzystane i promowane przez Organizatora Hackathonu. W takim przypadku forma współpracy będzie uregulowana odrębną umową.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wady prawne zadań realizowanych przez Zespoły, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające z naruszenia ich dóbr osobistych lub praw własności intelektualnej, w tym za nieprzestrzeganie przepisów ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych związku z wykonywaniem zadań w trakcie Hackathonu.
6. Stosownie do art. 921 § 3 ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeksu cywilnego autorskie prawa majątkowe do nagrodzonego Projektu stanowiącego odpowiedź na Wyzwanie tj. stanowiącego rozwiązanie zadania konkursowego, przechodzą na Organizatora w chwili wypłaty nagród, z zastrzeżeniem § 8 ust. 6 pkt 1) Regulaminu.
7. Odmowa przez któregokolwiek z Uczestników / Uczestniczek Zespołu zawarcia umowy, o której mowa w § 8 ust. 6 pkt 1) Regulaminu zostanie uznana za rezygnację z przyjęcia nagrody przewidzianej w Konkursie przez wszystkich członków zwycięskiego Zespołu i stanowi podstawę do odmowy wydania nagrody. W takiej sytuacji Uczestnikom / Uczestniczkom danego Zespołu nie przysługują żadne roszczenia względem Organizatora.
8. W chwili wypłaty nagrody Organizator nabywa bez ograniczeń czasowych jak i terytorialnych autorskie prawa majątkowe do Projektu przedstawionego, jako odpowiedź na Wyzwanie, a w konsekwencji jako rozwiązanie zadania konkursowego, na polach eksploatacji określonych w art. 50 lub art. 74 ust. 4 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2022 r. poz. 2509), w tym w szczególności:
 - 1) trwałe lub czasowe utrwalanie lub zwielokrotnianie w całości lub w części, jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie, niezależnie od formatu, systemu lub standardu, w tym techniką drukarską, techniką zapisu magnetycznego, techniką cyfrową lub poprzez wprowadzanie do pamięci komputera oraz trwałe lub czasowe utrwalanie lub zwielokrotnianie takich zapisów, włączając w to sporządzanie ich kopii oraz dowolne korzystanie i rozporządzanie tymi kopiami;
 - 2) tworzenie nowych wersji i adaptacji (tłumaczenie, przystosowanie, zmianę układu lub jakiegokolwiek inne zmiany) oraz dowolne przetwarzanie, w tym łączenie z innymi utworami;
 - 3) wprowadzania do obrotu, użyczenia lub najmu oryginału albo egzemplarzy;
 - 4) wprowadzanie do pamięci komputerów i swobodnego udostępniania w sieciach komputerowych, w tym: Internet oraz Intranet
 - 5) publiczne rozpowszechnianie, w szczególności wyświetlanie, publiczne odtwarzanie, nadawanie i reemitowanie w dowolnym systemie lub standardzie, a także publiczne udostępnianie w ten sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, w szczególności elektroniczne udostępnianie na żądanie, w tym rozpowszechnianie w sieci Internet i sieciach zamkniętych;
 - 6) wystawiania, wyświetlania i nadawania i reemitowania drogą emisji radiowej lub telewizyjnej prowadzonej w sposób bezprzewodowy lub przewodowy (naziemny, za pośrednictwem satelity lub sieci komputerowych, drogą kablową), w tym nadawanie za pomocą fonii lub wizji, w sposób bezprzewodowy (drogą naziemną i satelitarną) lub w sposób przewodowy, w dowolnym systemie i standardzie, w tym także poprzez sieci kablowe i platformy cyfrowe;
 - 7) prawa do określania nazw Projektu, pod którymi będzie on wykorzystywany lub rozpowszechniany, w tym nazw handlowych;

- 8) prawa do wykorzystywania Projektu do celów marketingowych lub promocji, a także dla celów edukacyjnych lub szkoleniowych;
 - 9) prawo do rozporządzania opracowaniami Projektu oraz prawo udostępniania go do korzystania, w tym udzielania licencji na rzecz osób trzecich, na wszystkich wymienionych powyżej polach eksploatacji;
 - 10) zezwalanie na wykonywanie przez osoby trzecie praw autorskich zależnych w stosunku do Projektu;
 - 11) sporządzanie wersji obcojęzycznych (jak również z użyciem technik umożliwiających przekazywanie informacji dla osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności);
9. Jednocześnie na podstawie Umowy, o której mowa w § 8 ust. 6 pkt 1 Regulaminu Uczestnicy/Uczestniczki będący członkami zwycięskiego Zespołu czyli Zwycięzcami przenoszą bez ograniczeń czasowych jak i terytorialnych:
- 1) prawo do zgłoszenia Projektu w całości lub jego poszczególnych elementów w tym w połączeniu z innymi projektami lub elementami - do każdego urzędu patentowego lub innej podobnej instytucji w celu uzyskania patentu lub każdego innego prawa własności przemysłowej jakie przewidują przepisy obowiązujące w danym czasie na danym terytorium,
 - 2) prawo do korzystania z Projektu w dowolny sposób przez Organizatora lub inny podmiot w tym w szczególności do prowadzenia działalności gospodarczej, wytwórczej, produkcyjnej, do czerpania z Projektu oraz wytworzonych na jego podstawie materiałów, produktów i jakichkolwiek innych rezultatów korzyści i pożytków.

§10

Dane osobowe

1. Uczestnictwo w konkursie wymaga przetwarzania przez Organizatora danych osobowych Uczestników / Uczestniczek. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednak niezbędne do wzięcia udziału w Hackathonie.
2. Dokonując rejestracji Uczestnik / Uczestniczka akceptuje sposób przetwarzania danych osobowych w ramach Hackathonu, który opis stanowi treść Załącznika nr 1 .

§11

REJESTRACJA PRZEBIEGU HACKATHONU

1. Organizator i Partnerzy Hackathonu są uprawnieni do utrwalania i rozpowszechniania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk dla celów dokumentacji, a także promocji działalności statutowej Organizatora. W związku z tym wizerunek osób uczestniczących w Hackathonie, od momentu rozpoczęcia Wydarzenia, aż do jego zakończenia lub wcześniejszej rezygnacji Uczestnika / Uczestniczki może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie bezterminowo rozpowszechniany w sposób określony powyżej i dla wyżej określonych celów, na co Uczestnik / Uczestniczka Hackathonu wyraża zgodę.
2. Zezwolenia nie wymaga rozpowszechnianie wizerunku osoby stanowiącej jedynie szczegół całości takiej jak zgromadzenie, krajobraz, publiczna impreza.

§ 12

REKLAMACJE

1. Reklamacje związane z przebiegiem Wydarzenia powinny być składane w formie wiadomości elektronicznej (e-mail). Reklamacja powinna zawierać co najmniej imię, nazwisko, adres e-mail oraz dokładny adres osoby składającej reklamację, jak również opis i powód reklamacji. Reklamacje mogą być składane pod adresem: hello@playsustain.pl
2. Prawidłowo zgłoszone reklamacje zostaną rozpatrzone w terminie 14 dni roboczych od dnia jej otrzymania. W przypadku, kiedy podane w reklamacji informacje lub dane wymagają uzupełnienia Organizator zwraca się do Uczestnika / Uczestniczkę przed rozpatrzeniem reklamacji o jej uzupełnienie. Okres rozpatrzenia reklamacji ulega przedłużeniu o czas udzielania dodatkowych wyjaśnień.
3. Reklamacje Uczestnik / Uczestniczka Hackathonu może zgłaszać nie później niż w terminie 7 dni od dnia zakończenia Hackathonu.
4. Po upływie wyżej określonego terminu żadne reklamacje nie będą uwzględniane.
5. Organizator rozpatruje reklamację w ciągu 14 dni roboczych od daty złożenia reklamacji i przekazuje swoje stanowisko podmiotowi składającemu reklamację w formie, w której złożył reklamację.
6. Decyzja Organizatora dotycząca reklamacji nie pozbawia Uczestnika / Uczestniczkę prawa dochodzenia roszczeń na drodze sądowej lub innej określonej przez obowiązujące przepisy prawa.

§13

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

6. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają przepisy Kodeksu Cywilnego.
7. Wydarzenie nie jest loterią ani inną grą losową w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu. Zmiany przed rozpoczęciem Wydarzenia podlegają ogłoszeniu na stronie <https://playsustain.pl/summit/> i obowiązują od dnia ich opublikowania na stronie internetowej.
9. Ostateczna interpretacja zapisów Regulaminu należy do Organizatora.
10. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu lub formuły Hackathonu bądź jego odwołania wyłącznie w przypadku wystąpienia zdarzeń od niego niezależnych np. zagrożenie epidemiologiczne, stan wyjątkowy, klęska żywiołowa, które uniemożliwia przeprowadzenie Hackathonu w terminie lub na zasadach określonym w niniejszym Regulaminie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności wynikającej z odwołania lub zmiany daty odbycia się Hackathonu a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
11. Spory powstałe w związku z Regulaminem będą rozstrzygane przez sąd powszechny właściwy miejscowo dla siedziby Organizatora.
12. Regulamin wchodzi w życie w dniu publikacji na stronie www.playsustain.pl/summit/

Załącznik nr 1

INFORMACJE DOTYCZĄCE PRZETWARZANIA DANYCH OSOBOWYCH

Zgodnie z art. 13 ust. 1-2 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016r. 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) (dalej „**RODO**”) informujemy, że:

I. Administrator danych osobowych	Administratorem Pani/ Pana danych osobowych jest Fundacja Play Sustain z siedzibą w Warszawie, ul. Bagno 2/168, 00-112 Warszawa wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000790330, REGON 383608319, NIP: 5252792316 (dalej „ ADO ”).
II. Dane kontaktowe inspektora ochrony danych	W sprawie ochrony swoich danych osobowych może Pani/ Pan skontaktować się z Inspektorem Ochrony Danych, pod adresem email: hello@playsustain.pl , pod numerem telefonu: 695 02 22 12 lub pisemnie na adres siedziby ADO wskazany w pkt I.
III. Cele i podstawy przetwarzania	ADO będzie przetwarzać Pani/ Pana dane osobowe: 1) w celu umożliwienia wzięcia udziału w Hackathonie organizowanym przez ADO (podstawa z art. 6 ust. 1 lit. b RODO); 2) w celu promowania działalności statutowej ADO, ustalenia, obrony i dochodzenia roszczeń, w celu prowadzenia działalności operacyjnej ADO, w tym statystyki i raportowania, w celach archiwalnych (dowodowych), zabezpieczenia informacji na wypadek prawnej potrzeby wykazania faktów, wykazania wykonania obowiązków będącym realizacją prawnie uzasadnionego interesu ADO (podstawa z art. 6 ust. 1 lit. f RODO).
IV. Kategorie odnośnych danych osobowych	Podstawowe dane identyfikacyjne niezbędne dla udziału w gali (m.in. Pani/ Pana imię i nazwisko, adres e-mail), a także Pani/Pana wizerunek utrwalony w trakcie gali w formie foto/video.
V. Okres przechowywania danych	Okres przetwarzania Pani/ Pana danych osobowych związany jest ze wskazanymi powyżej celami ich przetwarzania. Wobec powyższego dane osobowe będą przetwarzane przez czas, w którym przepisy prawa nakazują ADO przechowywanie danych lub przez okres przedawnienia ewentualnych roszczeń, do dochodzenia których konieczne jest dysponowanie danymi.
VI. Odbiorcy danych	Pani/ Pana dane osobowe będą przekazywane: 1) partnerom, z którymi współpracuje ADO; 2) instytucjom określonym przez przepisy prawa np. Urząd Skarbowy, Policja, Prokuratura, etc.

VII. Przekazywanie danych osobowych poza EOG	<p>Pani/ Pana dane osobowe co do zasady nie będą przekazywane poza Europejski Obszar Gospodarczy (dalej „EOG“). Mając jednak na uwadze usługi świadczone przez podwykonawców Administratora przy realizacji wsparcia dla usług teleinformatycznych oraz infrastruktury IT, Administrator może zlecać wykonanie określonych czynności bądź zadań informatycznych uznanym podwykonawcom działającym poza EOG co może powodować przekazanie Pani/ Pana danych poza EOG. Poszczególne kraje spoza EOG, na terytorium których będą przetwarzane Pani/ Pana dane osobowe, zgodnie z decyzją Komisji Europejskiej zapewniają odpowiedni stopień ochrony danych osobowych zgodny ze standardami EOG. Natomiast w przypadku ich przetwarzania na terytorium Państw wobec, których Komisja Europejska nie stwierdziła odpowiedniego stopienia ochrony danych osobowych (zgodnego ze standardami EOG), w celu zapewnienia odpowiedniego stopnia tej ochrony, Administrator zawiera umowy z odbiorcami Pani/ Pana danych osobowych. Umowy, o których mowa powyżej oparte są o standardowe klauzule umowne wydane przez Komisję Europejską zgodnie z art. 46 ust. 2 lit. c RODO. Kopię standardowych klauzul umownych, o których mowa powyżej można uzyskać od Inspektora Ochrony Danych. Zastosowany przez Administratora sposób zabezpieczenia Pani/ Pana danych jest zgodny z zasadami przewidzianymi w rozdziale V RODO. W związku z powyższym może Pani/ Pan zażądać dalszych informacji o stosowanych zabezpieczeniach w tym zakresie, uzyskać kopię tych zabezpieczeń oraz informację o miejscu ich udostępnienia.</p>
VIII. Prawa osób, których dane dotyczą	<p>Zgodnie z RODO, przysługuje Pani/ Panu prawo do:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) dostępu do swoich danych oraz otrzymania ich kopii; 2) sprostowania (poprawiania) swoich danych; 3) usunięcia, ograniczenia lub wniesienia sprzeciwu wobec ich przetwarzania; 4) przenoszenia danych; 5) wniesienia skargi do organu nadzorczego.
IX. Zautomatyzowane podejmowanie decyzji	<p>ADO nie podejmuje decyzji w sposób zautomatyzowany i Pani/ Pana dane nie są profilowane.</p>