

## Regulamin

### §1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki, na jakich odbywa się wydarzenie typu hackathon pod nazwą "HackJam" (zwane dalej " HackJam").
2. Hackathon to wydarzenie, podczas którego zgłoszone drużyny będą musiały wykonać zadanie związane z programowaniem w określonym czasie, a efekty prac zespołów zostaną ocenione przez Jury wybrane przez Organizatora.
3. Regulamin określa ponadto warunki na jakich zawierana i rozwiązywana jest Umowa o udział w HackJam, warunki korzystania z serwisu na stronie internetowej <https://hackjam.com.pl/>, sposób nabycia biletu uprawniającego do udziału w HackJam oraz procedurę reklamacyjną.
4. HackJam odbędzie się w dniach od 17 do 18 listopada 2023 r. stacjonarnie, w miejscach wskazanych przez Organizatora poprzez oficjalną stronę wydarzenia <https://hackjam.com.pl/>.
5. Organizatorem HackJam, jest Prime Bit Investments Spółka Akcyjna (dalej "Organizator") z siedzibą w Rzeszowie, ul. Moniuszki 8, 35-015 Rzeszów, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Rzeszowie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS: 0000959009, NIP: 8133699701, REGON: 360362230.
6. Celem HackJam jest stworzenie przez Uczestników rozwiązań przygotowanych przez Organizatora zadań otwartych dla tematów w kategorii:
  - a. Aplikacje mobilne i webowe
  - b. Gry (VR, symulatory).
7. Przedmiotem prac są wszelkie rozwiązania wykonywane przez Uczestników podczas trwania HackJam.
8. Przystępując do HackJam, Uczestnik akceptuje Regulamin oraz zobowiązuje się do przestrzegania zawartych w nim postanowień jak również potwierdza, iż spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w HackJam.
9. Szczegółowy plan HackJam, a także niniejszy Regulamin dostępne są na stronie internetowej: [www.hackjam.com.pl](http://www.hackjam.com.pl)

### §2 ZASADY I WARUNKI UDZIAŁU

1. Udział w HackJam, jest dobrowolny.
2. Za udział w HackJam są przewidziane nagrody w następującej wysokości:
  - a. Nagrody Regionalne:

III miejsce - 2500 zł

II miejsce - 7500 zł

I miejsce – 15000 zł i kwalifikacja do konkursu ogólnopolskiego

b. Nagroda Ogólnopolska (Bonus):

w tym etapie biorą udział projekty, które zdobyły pierwsze miejsca: tj. I miejsce za projekt stworzony we Wrocławiu oraz I miejsce za projekt stworzony w Rzeszowie. Spośród tych projektów zostanie wyłoniony główny zwycięzca, który otrzyma dodatkowy bonus pieniężny w wysokości 10 000 zł.

3. Wskazane powyżej nagrody są określone w kwotach brutto, co oznacza, że na konto wskazane przez wygraną drużynę wpłynie kwota pomniejszona o należny podatek.
4. Warunkiem otrzymania nagrody za wygraną będzie uzupełnienie *Oświadczenia do celów podatkowych*, przekazane przez organizatora po ogłoszeniu werdyktu.
5. Nagroda zostanie wypłacona w terminie do 45dni od dnia zakończenia wydarzenia.
6. W HackJam udział mogą brać wyłącznie osoby fizyczne (zwane dalej "Uczestnikami").
7. Uczestnikami mogą być osoby pełnoletnie, które ukończyły co najmniej 18 rok życia, posiadające pełną zdolność do czynności prawnych oraz, 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.
8. Organizator zawiadamia, że program HackJam zakłada wykonywanie przez Uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu.
9. Uczestnik powinien rozsądnie ocenić i w razie wątpliwości skonsultować z lekarzem, czy jego stan zdrowia pozwala na udział w HackJam.
10. Warunkiem umożliwiającym wzięcie udziału w HackJam jest zarejestrowanie się poprzez prawidłowe wypełnienie formularza rejestracyjnego, znajdującego się pod adresem <https://app.evene.pl/event/hackjam2023/> nie później niż do dnia 17.11.2023 r. do godziny 12:00.
11. Bilety na HackJam są spersonalizowane. Oznacza to, że podczas składania zamówienia należy obowiązkowo podać imię, nazwisko i adres e-mail każdego Uczestnika. Taki bilet może być wykorzystany jedynie przez uczestnika, nie może być wymieniony, sprzedany czy darowany innej osobie.
12. Uczestnik dokonuje rejestracji w imieniu pozostałych Uczestników zespołu za ich zgodą, rejestrując od razu cały zespół, który będzie wykonywał zadanie. Jeżeli zgłoszenia Uczestnika do udziału w HackJam dokonuje inny Uczestnik, Uczestnik ten winien być upoważniony do przekazania Administratorowi danych osobowych

Uczestnika. Uczestnik jest zobowiązany do okazania stosownego upoważnienia lub pełnomocnictwa na każde wezwanie Administratora.

13. W formularzu rejestracji Uczestnika dostępnym na stronie internetowej <https://app.evenea.pl/event/hackjam2023/>, Uczestnik podaje następujące dane: imię i nazwisko; adres e-mail (na ten adres e-mail zostanie przesłany bilet, informacje dotyczące organizacji HackJam).
14. Uczestnik wyraża zgodę na otrzymywanie od Organizatora korespondencji na adres mailowy podany w formularzu zgłoszeniowym. Uczestnik ponosi odpowiedzialność za podanie nieprawidłowego adresu email.
15. Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych przez Organizatora w tym na pokazanie wizerunku z uwagi na dokumentowanie poprzez zdjęcia i filmy z wydarzenia oraz transmitowania HackJam online w Internecie.
16. Przed wysłaniem formularza rejestracji, Uczestnik zobowiązany jest zapoznać się z treścią Regulaminu.
17. Poprzez przesłanie Organizatorowi uzupełnionego formularza, Uczestnik składa Organizatorowi ofertę zawarcia Umowy o udział w HackJam.
18. Otrzymanie przez Organizatora oferty, jest potwierdzone poprzez przesłanie za pomocą Platformy, na adres e-mail Uczestnika wiadomości e-mail potwierdzającej rejestrację. Z chwilą przesłania tej wiadomości do Uczestnika, pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem, dochodzi do zawarcia umowy o udział w HackJam.
19. Rejestracja jest skuteczna wyłącznie, jeżeli Uczestnik zaakceptuje Regulamin.
20. W przypadku stwierdzenia podania przez Uczestnika nieprawidłowych lub nieprawdziwych danych, Organizator uprawniony jest do:
  - a. wezwania Uczestnika do usunięcia nieprawidłowości,
  - b. w braku podjęcia przez Uczestnika w wyznaczonym terminie czynności, o których mowa powyżej, Organizator może rozwiązać Umowę.
21. Każda ze stron może rozwiązać Umowę o świadczenie usług drogą elektroniczną bez podania przyczyn w trybie natychmiastowym.
22. Rozwiązanie Umowy następuje poprzez usunięcie konta Uczestnika.
23. Organizator zastrzega sobie prawo do rozwiązania Umowy oraz prawo wykluczenia z HackJam w trakcie wydarzenia w przypadku braku przestrzegania przez Uczestnika lub jego zespół Regulaminu, ogólnie przyjętych zasad poprzez podejmowanie działań sprzecznych z prawem, dobrymi obyczajami lub naruszających dobra osobiste lub interes Organizatora, jak również w sytuacji gdy oferowane w ramach HackJam usługi są wykorzystywane przez Uczestnika lub jego zespół niezgodnie z ich przeznaczeniem lub gdy Uczestnik lub jego zespół zamieszcza za pośrednictwem założonego konta treści sprzeczne z prawem.

24. Zabronione jest prowadzenie przez Uczestników lub ich zespoły jakichkolwiek działań komercyjnych, akwizycyjnych, reklamowych, promocyjnych, a także agitacyjnych oraz zbiórek pieniężnych niezgodzonych z Organizatorem, jak również działań niezgodnych z obowiązującymi przepisami prawa.
25. Uczestnik oraz zespoły są zobowiązane do wykonywania poleceń porządkowych i organizacyjnych Organizatora.
26. Organizator doloży należytej staranności w celu stałego i nieprzerwanego świadczenia usług elektronicznych w trakcie HackJam.
27. Organizator stosuje zabezpieczenia witryny wydarzenia w postaci filtrowania ruchu typu firewall, zabezpieczeń przeciwko atakom DDoS, szyfrowania transmisji przez protokół https.
28. Uczestnicy biorąc udział w HackJam czynią to na własną odpowiedzialność. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tytułu szkód w sprzęcie i oprogramowaniu stanowiącym własność Uczestników, powstałych w trakcie wykonywania przez nich zadań konkursowej. W przypadku powstania szkód z winy Uczestnika lub zespołu, zobowiązani oni będą do jej naprawy lub do zapłaty odszkodowania z tego tytułu.
29. Uczestnik wyraża zgodę na otrzymywanie na skrzynkę pocztową Uczestnika komunikatów systemowych, w tym w szczególności powiadomień o przerwach technicznych czy zmianach Regulaminu.

### §3 PRZEBIEG HACKATHONU

1. HackJam rozpocznie się 17.11.2023 roku o godzinie 15:00, a zakończy się 18.11.2023 roku o godzinie 17:30 W razie przedłużenia godziny trwania HackJam, Uczestnicy zostaną poinformowani przez Organizatora.
2. W czasie i miejscu HackJam, przeprowadzone zostaną zadania konkursowe na rozwiązanie przedstawionych zagadnień problemowych w postaci zadań otwartych.
3. Po zapoznaniu się z tematami zadań konkursowych każdy zespół po dokonaniu wyboru kategorii tematycznej ma 24 godzin na rozwiązanie zadania z wybranej przez zespół kategorii.
4. Organizator w trakcie HackJam zapewni Uczestnikom:
  - a. przestrzeń do zapisania dokumentacji i przygotowanych rozwiązań
  - b. wsparcie Ekspertów z zakresu: IT, gier, sztucznej inteligencji.
5. Uczestnicy przygotowują rozwiązania w trakcie trwania HackJam w całości samodzielnie, korzystając z własnego sprzętu elektronicznego i oprogramowania komputerowego.

6. Uczestnicy mogą przygotować rozwiązania indywidualnie lub łącząc się w grupy, w maksymalnie pięcioosobowych zespołach wyłonionych spośród siebie.
7. Tworzone projekty muszą być wykonane z użyciem ogólnodostępnych narzędzi deweloperskich do tworzenia projektów, stanowić przedmiot pracy własnej zespołów, przy czym niedozwolone jest wykorzystywanie wcześniej przygotowanych materiałów, np. fragmentów kodu lub grafiki. Prace mogą zostać rozpoczęte dopiero z chwilą rozpoczęcia HackJam.
8. 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.
9. Uczestnicy nie mogą zamieszczać w pracach treści niedozwolonych przez przepisy prawa lub naruszających ogólnie przyjęte normy moralne lub obyczajowe, w szczególności treści pornograficznych, uwłaczających godności człowieka, propagujących nadmierną, nieuzasadnioną przemoc, wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej, narodowościowej lub naruszającej prawa mniejszości seksualnych, jak również treści propagujących zażywanie narkotyków lub innych szkodliwych substancji.
10. Uczestnicy biorący udział w HackJam oświadczają, że:
  - a. rozwiązania wykonane zostały w całości w trakcie trwania HackJam samodzielnie i Uczestnicy są ich wyłącznymi autorami.
  - b. rozwiązania będą spełniać wymogi ogólnie przyjętej etyki, jak również nie będą zawierać treści przeznaczonych dla osób poniżej 18 roku życia, w tym rasistowskich, erotycznych, brutalnych bądź w jakikolwiek inny sposób nie będą naruszać przepisów prawa powszechnie obowiązującego oraz godzić w dobra osobiste, autorskie prawa majątkowe i osobiste, a także jakiegokolwiek inne prawa własności intelektualnej osób trzecich.
11. Każdy z projektów/link do projektu powinien zostać wysłany za pomocą poczty elektronicznej na adres [office@primebitinvestments.com](mailto:office@primebitinvestments.com), aby móc być oceniony przez Jury. Ocenie będą podlegać również prezentacje.
12. Prezentacja prac konkursowych odbędzie się w dniu 18.11.2023 roku i zostanie udostępniona w czasie rzeczywistym w drodze transmisji online za pośrednictwem strony [www.youtube.pl](http://www.youtube.pl). Jury Konkursu, którego skład zostanie podany na stronie [www.hackjam.com.pl](http://www.hackjam.com.pl), dokona oceny prac uwzględniając oryginalność i innowacyjność zastosowanych rozwiązań, poziom zaawansowania, funkcjonalność, design, a także zgodność wykonanego projektu z tematem Konkursu.

13. Spośród wszystkich Uczestników, Jury wyłoni 3 zwycięskie zespoły (miejsce I, II i III), niezależnie od tematów, jakie zostały przez nie wybrane. Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone w dniu 18.11.2023 roku na zakończenie Konkursu. Nagrodami w HackJam są nagrody pieniężne. Lista nagród dla trzech zwycięskich zespołów dostępna jest na stronie internetowej [www.hackjam.com.pl](http://www.hackjam.com.pl), a ich wypłata nastąpi w ciągu 45 dni od ogłoszenia wyników na rachunek bankowy wskazany przez Uczestnika lub zespół. Z tytułu uczestnictwa w Konkursie nie przysługuje zwrot kosztów ani innych poniesionych przez Uczestników Konkursu wydatków.
14. Jeden zespół może stworzyć tylko jeden projekt (na jeden z zadanych tematów).

#### §4 PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

1. Przetwarzanie danych odbywa się zgodnie z ustawą z dnia 10 maja 2018 roku o ochronie danych osobowych (Dz. Ustaw z 2018, poz. 1000) oraz zgodnie z Rozporządzeniem 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 (RODO)).
2. Administratorem danych osobowych uczestników Konkursu jest Organizator.
3. Cele przetwarzania danych osobowych:
  - a. dane osobowe w postaci: imienia, nazwiska, adresu e-mail, adresu zamieszkania będą przetwarzane w celu prawidłowej organizacji i przeprowadzenia HackJam jak również do celów statystycznych (podstawa prawna przetwarzania: art. 6 ust. 1 lit. f) RODO);
  - b. jako, że podczas HackJam mogą być przeprowadzane sesje fotograficzne i video, na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a RODO będzie przetwarzany wizerunek Uczestników;
  - c. dane osobowe wymienione w pkt. a, w przypadku wyrażenia odrębnej zgody mogą być przetwarzane w celach marketingowych i promocyjnych związanych z ofertą Administratora oraz/lub Organizatora na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a RODO.
4. Podanie danych wskazanych w ust. 3 jest dobrowolne, jednak w przypadku ust. 3a niezbędne dla zawarcia z Organizatorem umowy o uczestnictwo w HackJam i jej wykonania.
5. Dane osobowe podlegać mogą profilowaniu dla realizacji celów, dla których zostały one zebrane. Dane te nie będą jednak wykorzystywane przez Administratora ani Organizatora do automatycznego podejmowania decyzji.
6. Dane osobowe przetwarzane będą:
  - a. w celach związanych z realizacją niniejszej umowy do zakończenia wszelkich praw i obowiązków wynikających z umowy,

- b. w przypadku ustalenia, obrony i dochodzenia roszczeń - do momentu ich przedawnienia.
  - c. w przypadku, jeżeli wyrażenia przez Uczestnika zgody na przetwarzanie danych w celach marketingowych, jego dane osobowe będą przetwarzane w tym celu do czasu wycofania przez niego zgody.
7. Odbiorcami danych osobowych Uczestników są pracownicy oraz współpracownicy Administratora. Odbiorcami tych danych są również podmioty, które świadczą na rzecz Administratora usługi w zakresie organizacji Hackathonu, w tym przypadku Organizator.
  8. Jeżeli Uczestnik wyrazi zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez Partnerów HackJam, również oni będą uprawnieni do przetwarzania wskazanych powyżej danych osobowych.
  9. Organizator jako podmiot przetwarzający dane osobowe uprawniony jest do przetwarzania danych osobowych Uczestnika w zakresie niezbędnym do zawarcia i rozwiązania Umowy o udział w HackJam oraz w celu związanym z organizacją i przeprowadzeniem Konkursu. Dane osobowe wymienione w ust. 3a, przypadku wyrażenia przez Uczestnika odrębnej zgody mogą być przetwarzane w celach marketingowych i promocyjnych.
  10. Uczestnik w dowolnym czasie ma prawo do odwołania zgody na przetwarzanie danych osobowych za pomocą wiadomości email wysłanej na adres [office@primebitgames.com](mailto:office@primebitgames.com) z jasnym oświadczeniem o niewyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych.
  11. Uczestnik jest odpowiedzialny za poufność przesyłanych danych, na urządzeniach których używa do rejestracji w HackJam. Organizator ponosi odpowiedzialność za bezpieczeństwo danych przesyłanych przez Uczestników dopiero od chwili zapisania ich w formularzu internetowym.
  12. Serwis HackJam wykorzystuje zarówno cookie Administratora, jak i cookie pochodzące od podmiotów trzecich. Obok cookies mogą być również gromadzone dane zwyczajowo zbierane przez administratorów systemów internetowych w ramach tzw. logów lub plików dziennika. Informacje zawarte w logach mogą obejmować m.in. adres IP, rodzaj platformy i przeglądarki internetowej, dostawcę Internetu oraz adres strony, z której wszedłeś do Serwisu.
  13. Organizator zastrzega sobie możliwość: gromadzenia adresów IP odwiedzających Serwis, które mogą być: pomocne przy diagnozowaniu problemów technicznych z serwerem, tworzeniu analiz statystycznych (np. określeniu, z jakich regionów notujemy najwięcej odwiedzin). Ponadto, mogą być: przydatne przy administrowaniu i udoskonalaniu Serwisu. Adresy IP gromadzone są w sposób anonimowy, co oznacza, że nie są kojarzone z jakimikolwiek danymi użytkowników.

14. Uczestnik wyraża zgodę na wyświetlanie mu treści reklam, a także przesyłanie reklam i innych treści o charakterze handlowym na skrzynkę pocztową Uczestnika.

## §5 REKLAMACJE

1. Wszelkie zakłócenia funkcjonowania strony internetowej [www.HackJam.pl](http://www.HackJam.pl), a także problemy i uwagi związane ze świadczonymi usługami w ramach Umowy (reklamacje) należy zgłaszać na [office@primebitinvestments.com](mailto:office@primebitinvestments.com).
2. Reklamacja dotycząca przebiegu HackJam może być złożona w terminie 14 dni od dnia zakończenia HackJam. Za datę złożenia reklamacji uznaje się datę wpływu reklamacji do Organizatora.
3. Reklamacje złożone po upływie terminu określonego w ust. 2 nie będą rozpatrywane.
4. Organizator zobowiązuje się do rozpatrzenia reklamacji w terminie do 30 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.

## §6 REJESTRACJA PRZEBIEGU HACKJAM

1. Organizator i Partnerzy HackJam są uprawnieni do utrwalania i rozpowszechniania przebiegu HackJam 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 HackJam może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie rozpowszechniany w sposób i dla wyżej określonych celów bezterminowo, na co Uczestnik HackJam wyraża zgodę z momentem rozpoczęcia się wydarzenia online.
2. Organizator uprzedza, że przebieg HackJam będzie filmowany, fotografowany, transmitowany i nagrywany na nośniki w ramach audycji telewizyjnych radiowych, internetowych i innych publicznych transmisji według dowolnej aktualnej metody technicznej.

## §7 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Zmiany Regulaminu wraz z informacją o ich dokonaniu zostaną opublikowane w postaci ujednoliconego tekstu Regulaminu na stronie internetowej [www.HackJam.pl](http://www.HackJam.pl) Uczestnik zostanie powiadomiony o zmianie w formie wiadomości email.



2. Uczestnik zobowiązany jest do zapoznania się ze zmianami Regulaminu po otrzymaniu na adres elektroniczny Uczestnika informacji o ich dokonaniu oraz ich akceptacji bądź odrzuceniu i rezygnacji ze świadczenia usług.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany harmonogramu oraz niniejszego regulaminu, a także odwołania lub przerwania wydarzenia HackJam, o czym poinformuje na stronie [www.HackJam.com.pl](http://www.HackJam.com.pl)
4. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem zastosowanie mają przepisy Kodeksu cywilnego.