

## **Regulamin Hackathonu HACK4GIRLZ inspired by Sexify**

### **§1. Postanowienia ogólne**

1. Niniejszy regulamin ("Regulamin") zawiera warunki uczestnictwa w wydarzeniu o nazwie HACK4GIRLZ inspired by Sexify („Hackathon”) organizowanym przez Fundację Geek Girls Carrots z ul. Postępu 14, wpisaną do rejestru fundacji prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000695390, o nadanym numerze identyfikacji podatkowej NIP 5213794707, numerze REGON 368315282, („Organizator”) oraz stanowi integralną część umowy zawieranej pomiędzy Organizatorem a uczestnikiem Hackathonu ("Uczestnik").
2. Fundatorem nagrody głównej i nagród za uczestnictwo w Hackathonie jest Netflix z siedzibą w Holandii, adres 1075 KZ Amsterdam, Karperstraat 8-10, VAT: NL853746333B01, zwany dalej „Fundatorem”.
3. Hackathon odbędzie się w dniach 27 maja 2021 r. do 30 maja 2021 r. w przestrzeni internetowej za pomocą platformy Remo, Slack oraz Clickmeeting.
4. Wszelkie informacje o Hackathonie - w tym Harmonogram wydarzenia, dostępne są na stronie internetowej [hack4girlz.gocarrots.org](http://hack4girlz.gocarrots.org)
5. Celem Hackathonu jest wzmacnianie pewności siebie u kobiet, co stanowi nawiązanie do tzw. Confidence Gap czyli różnicy w poziomie pewności siebie kobiet i mężczyzn.
6. Podczas Hackathonu odbywa się Konkurs na innowacyjne rozwiązanie, które przy wykorzystaniu technologii (aplikacji, serwisu internetowego, gry, pluginu, rozszerzenia itp.), będzie wspierało samoocenę kobiet w dowolnym aspekcie życia – życiu osobistym, pracy, związkach.
7. Zgłaszający, Uczestnicy, Zespoły zobowiązane są przestrzegać postanowień Regulaminu Hackathonu.
8. W związku z udziałem Uczestnika w Hackathonie, Uczestnik udziela Organizatorowi nieodpłatnej licencji z możliwością udzielania dalszych sublicencji do wielokrotnego wykorzystywania zdjęć i materiałów video z wizerunkiem Uczestnika i treści jego wypowiedzi bez konieczności każdorazowego ich zatwierdzania, w celach związanych z Hackathonem i innymi wydarzeniami organizowanymi przez Organizatora. Udzielenie licencji następuje bez ograniczeń czasowych i terytorialnych na następujących polach eksploatacji: szeroko pojęty Internet na różnych możliwych formatach, radio, prasa, telewizja. Organizator jest uprawniony do wykonywania praw zależnych do materiału video oraz zdjęć.
9. Udział w Hackathonie wymaga wyrażenia przez Zgłaszającego oraz przez Uczestnika zgody na postanowienia Regulaminu. W przypadku braku akceptacji Regulaminu przez Zgłaszającego i/lub Uczestnika, nie jest on uprawniony do udziału w Hackathonie.
10. Język obowiązujący podczas Hackathonu to język polski.

## §2. Warunki udziału w Hackathonie

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Rejestrację/zgłoszeń do udziału w Hackathonie można dokonywać w terminach od dnia 29.04.2021 od godz. 16:00 do dnia 20.05.2021 do godz. 23:59.
3. W Hackathonie nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora oraz ich krewni i powinowaci.
4. Uczestnicy biorą udział w Hackathonie zespołowo. Jeden zespół może liczyć od 2 do 8 Uczestników (dalej: "Zespół").
5. W Hackathonie mogą brać udział osoby fizyczne, które:
  - a) ukończyły 18 rok życia i posiadają pełną zdolność do czynności prawnych
  - b) dokonały skutecznego zgłoszenia/rejestracji do udziału w Hackathonie w sposób opisany w ust. 6
  - c) są gotowe do założenia spółki z ograniczoną odpowiedzialnością na terytorium RP wraz z pozostałymi Uczestnikami zwycięskiego Zespołu
6. Rejestracja do udziału w Hackathonie jest dwuetapowa - obejmuje etap rejestracji indywidualnej podczas której każdy Zgłaszający rejestruje się samodzielnie, a następnie etap rejestracji Zespołu, w wyniku której utworzone są drużyny a dotychczasowi Zgłaszający stają się Uczestnikami.
7. W celu dokonania rejestracji/zgłoszenia do udziału w Hackathonie, Zgłaszający zobowiązany jest do

a) wypełnienia formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie internetowej pod adresem: [hack4girlz.gocarrots.org.](http://hack4girlz.gocarrots.org.), poprzez:

- i. podanie swojego imienia i nazwiska;
- ii. wiek;
- iii. płeć;
- iv. podanie swojego adresu e-mail;
- v. podanie swojego numer telefonu;
- vi. podanie adresu do korespondencji;
- vii. udzielenie odpowiedzi na pytanie dlaczego chce wziąć udział w Hackathonie
- viii. wskazanie jaka jest rola uczestnika w zespole np. twórca pomysłu, lider, grafik, projektant, frontend developer, backend developer etc.
- ix. wskazanie swojego obszaru zainteresowań
- x. wskazanie zarysu swojej koncepcji/pomysłu - opcjonalnie

b) zaakceptowania regulaminu,

c) zaakceptowania polityki prywatności

d) kliknięcia stosownego przycisku, dedykowanego do wysyłki zgłoszenia

8. Decyzję o zakwalifikowaniu Zgłaszającego do dalszego etapu rejestracji, podejmuje Organizator na podstawie skutecznie dokonanej rejestracji opisanej w ust. 7 i kierując się przy tym następującymi kryteriami:

- a) zainteresowaniem obszarem wyzwania.
- b) różnorodnością kompetencji
- c) różnorodnością płciową

9. Decyzję, o której mowa w ust. 8 Organizator podejmuje w terminie nie później niż 21.05.2021 i w przypadku zakwalifikowania Zgłaszającego do drugiego etapu rejestracji, otrzyma on e-mail, na adres poczty elektronicznej, wskazany przez niego w formularzu zgłoszeniowym, o którym mowa w ust. 7, wraz ze wskazaniem przez Organizatora dalszych wytycznych oraz instrukcji rejestracji do aplikacji Slack.

10. Rejestracja do aplikacji Slack jest obowiązkowa, na tym etapie dochodzi do formowania Zespołów, złożonych z Uczestników Hackathonu, etap ten trwa od dnia 29.04.2021 do dnia 21.05.2021

11. Najpóźniej w dniu 21.05.2021 każdy Zespół wybiera swojego lidera (dalej: "Lider"), który dokonuje zgłoszenia Zespołu do udziału w Hackathonie poprzez wypełnienie dedykowanego formularza, zamieszczonego pod adresem: [hack4girlz.gocarrots.org](http://hack4girlz.gocarrots.org), zawierającym niezbędne do uzupełnienia, następujące rubryki:

- a) nazwa projektu
- b) kategoria projektu: aplikacja mobilna/ aplikacja webowa/ gra/ inne
- c) opis projektu
- d) członkowie zespołu i ich role
- e) oczekiwania wobec Mentora/-ów: wg kategorii mentorów

12. Decyzję o zakwalifikowaniu Zespołu do udziału w Hackathonie podejmuje Organizator na podstawie skutecznie dokonanej rejestracji Zespołu opisanej w ust. 11, i kierując się przy tym następującymi kryteriami:

- a) kompletnością zgłoszenia;
- b) jakością i innowacyjnością pomysłu;
- c) społeczną użytecznością pomysłu;
- d) skalowalnością pomysłu;
- f) stopniem dopracowania produktu/usługi.
- g) potencjałem zespołu

13. Decyzję, o której mowa w ust. 12 Organizator podejmuje w terminie nie później niż do 26.05.2021 i w przypadku zakwalifikowania danego Zespołu do udziału w Hackathonie, Lider Zespołu otrzyma wiadomość na podanego w rejestracji e-maila. z informacją o zakwalifikowaniu się do udziału w Hackathonie (wówczas

każdy Zgłaszający staje się Uczestnikiem Hackathonu i jednocześnie członkiem Zespołu) wraz ze wskazaniem przez Organizatora dalszych wytycznych. Zespół otrzyma również dostęp do platformy Remo.

14. Zgłaszający, którym nie uda się na tym etapie uformować żadnego Zespołu i pozostają sami - bez drużyny, zostają usuwani przez Organizatora z aplikacji Slack bez możliwości stania się Uczestnikiem wydarzenia.

15. W uzasadnionych przypadkach, w szczególności w przypadku podejrzeń przez Organizatora co do podania fałszywych lub niepełnych danych przez Zgłaszającego, Uczestnika czy Zespół, Organizator może odmówić rejestracji.

16. W Hackathonie może wziąć udział maksymalnie 120 osób i maksymalnie 15 Zespołów.

17. Organizator może odmówić prawa do uczestnictwa w Hackathonie osobom i/lub Zespołom, wobec których poweźmie uzasadnione przypuszczenie, iż dokonały rejestracji w celu innym, niż wzięcie udziału w Konkursie organizowanym w ramach Hackathonu. Ich zgłoszenie zostanie wówczas uznane za bezskuteczne.

18. W przypadku rezygnacji Uczestnika z udziału w Hackathonie lub braku możliwości udziału Uczestnika w Hackathonie z powodu decyzji Organizatora w związku z naruszeniem postanowień Regulaminu, Uczestnikowi nie przysługują względem Organizatora żadne roszczenia.

### **§3. Przebieg Hackathonu**

1. Hackathon rozpoczyna się w dniu 27.05.2021 r. o godzinie 10:00 i kończy się w dniu 30.05.2021 r. o godzinie 21:00.

2. Uczestnicy/Zespoły wykonują zadania konkursowe korzystając z własnych zasobów/sprzętów, w szczególności sprzętu komputerowego.

3. Podczas trwania Hackathonu, Uczestnicy będą pracować w zespołach w celu stworzenia innowacyjnego rozwiązania technologicznego.

4. Realizując zadania w ramach Hackathonu, Uczestnicy będą mogli zasięgnąć porad ekspertów co do planowanego rozwiązania. Zasięgnięcie przez Zespół porady u eksperta jest opcjonalne i nie skorzystanie z tej możliwości nie wpływa w żaden sposób na ocenę projektu przez Jury. Godziny pracy ekspertów są ograniczone, co oznacza że Organizator nie gwarantuje dostępności danego eksperta w każdym czasie.

5. Hackathon zakończy się prezentacją stworzonych rozwiązań przed panelem Jury w celu wyłonienia zwycięzcy w dniu 30.05.2021.

6. Zespół ma obowiązek przesłać i zaprezentować Jury finalną wersję zadania konkursowego do dnia 30 maja 2021 r. do godziny 14:00 na adres mailowy: [hackathon@gocarrots.org](mailto:hackathon@gocarrots.org)

7. W przypadku gdy dany Zespół nie wykona zadania konkursowego lub nie prześle i nie zaprezentuje finalnej wersji tegoż zadania w terminie i na adres mailowy, wskazane w ust. 6, zostanie zdyskwalifikowany i nie bierze udziału w wyłonieniu zwycięzcy. Organizator nie odpowiada za ewentualne problemy techniczne Zespołu/Uczestników, które mogą utrudnić lub uniemożliwić prezentację finalnej wersji zadania i negatywne konsekwencje powyższego takie jak np. Dyskwalifikacja.

#### **§4. Nagrody, jury i kryteria ocen**

1. Fundatorem nagród w Konkursie jest Organizator.
2. Organizator przewiduje przyznanie jednej nagrody głównej za zajęcie I miejsca w Konkursie. Nagroda główna może zostać przyznana Zespołowi, który staje się Zwycięzcą.
3. Niezależnie od nagrody głównej opisanej w ust. 2, Organizator przewiduje przyznanie każdemu Uczestnikowi indywidualnie nagrody z tytułu uczestnictwa w Hackathonie w postaci vouchera Standard na 12 miesięcy, gwarantującego bezpłatny dostęp do platformy streamingowej Netflix o wartości 516 zł brutto.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do nieprzyznania nagród, jeżeli żadne z rozwiązań wypracowanych przez Zespół nie spełni wymogów Konkursowych.
5. Nagrodą główną w Konkursie jest objęcie Zespołu oraz stworzonego przez niego projektu/rozwiązania/narzędzia tzw. programem pre-akceleracyjnym (dalej: "Program"), o łącznej wartości 50 000,00 zł netto (61 500,00 zł brutto), którego celem będzie walidacja pomysłów biznesowych i przygotowanie start-upu do pierwszej rundy inwestycyjnej. Dostarczy on zwycięskiemu Zespołowi narzędzi i wiedzy, które umożliwią mu budowanie biznesu. Program będzie się odbywał pod pieczęcią profesjonalnego podmiotu działającego pod firmą pod firmą Huge Thing Sp z o.o. (dalej: "Patron") i potrwa około 2 miesiące. Patron będzie czuwał nad rozwojem zwycięskiego projektu/rozwiązania/narzędzia. W ramach Programu o łącznej wartości wskazanej wyżej, zwycięski Zespół otrzyma:
  - a) wsparcie i konsulting w założeniu spółki (opcjonalnie - o ile zwycięski Zespół zdecyduje się założyć spółkę)
  - b) 2 miesiące pracy z tutorem
  - c) 10h dedykowanych konsultacji z ekspertami
  - d) 10 dedykowanych warsztatów online dla Zespołu
  - e) indywidualnego opiekuna po stronie Patrona, który będzie pomagał ustalać priorytety i walidował postęp prac
  - f) dostęp do inwestorów i potencjalnych partnerów biznesowych
6. Zwycięskiemu Zespołowi nie przysługuje prawo zamiany Nagrody, w tym jej wymiany na ekwiwalent pieniężny.
7. Do wartości Nagrody zostanie dodana dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości odpowiadającej zryczałtowanemu podatkowi dochodowemu od osób

fizycznych z tytułu wygranej w konkursie w kwocie stanowiącej 11,11% wartości Nagrody. Zwycięzca zgadza się, że kwota dodatkowej nagrody pieniężnej nie podlega wypłacie na jego rzecz, lecz przeznaczona jest na zapłatę podatku należnego z tytułu wygranej w konkursie.

8. Organizator, jako płatnik zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych, przed wydaniem Zwycięzcy Nagrody, obliczy, pobierze i odprowadzi do właściwego Urzędu Skarbowego zryczałtowany podatek dochodowy należny z tytułu wygranej.

9. Uczestnicy i Zespół, którzy zostali nagrodzeni nagrodą główną oraz nagrodami za uczestnictwo nie mogą przenieść praw z ww. nagród na osoby trzecie.

10. Oceny wypracowanych rozwiązań dokonuje jury Konkursu, składające się z maksimum 6 członków, wybieranych przez Organizatora.

11. Skład jury zostanie opublikowany na stronie internetowej pod adresem [hack4girlz.gocarrots.org](http://hack4girlz.gocarrots.org) najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.

12. Przyznając nagrody, jury kieruje się następującymi kryteriami:

- a) jakością i innowacyjnością prezentowanego rozwiązania;
- b) społeczną użytecznością pomysłu;
- c) zgodnością z zakresem tematycznym wyzwania;
- d) skalowalnością produktu lub usługi.
- f) stopniem dopracowania produktu/usługi.
- g) potencjałem zespołu

13. Jury podejmuje decyzje zwykłą większością głosów. Jego decyzje są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

14. Po upływie wyznaczonego czasu opisanego w par. 3 ust. 6 Regulaminu zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian i poprawek w stosunku do przygotowanego rozwiązania. Zmiany i poprawki dokonane po upływie ww. czasu nie będą brane pod uwagę przez jury.

15. Ogłoszenie wyników Hackathonu i Zwycięzcy nastąpi dnia 30 maja 2021 r., w godzinach między 19:00 a 20:00 w przestrzeni internetowej za pomocą platformy Remo. Niezależnie od powyższego, Organizator opublikuje ogłoszenie Zwycięzcy w okresie między 31 maja 2021 r. a 2 czerwca 2021 r. na stronie internetowej pod adresem: [hack4girlz.gocarrots.org](http://hack4girlz.gocarrots.org)

16. 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 w związku z wykonywaniem zadań w trakcie Hackathonu.

17. Kategoriecznie zabronione jest tworzenie treści o charakterze bezprawnym, naruszających w jakikolwiek sposób obowiązujące prawo, wzywających do

nienawiści rasowej, etnicznej, wyznaniowej, zawierających treści pornograficzne, pochwalających faszyzm, nazizm, komunizm, propagujących przemoc, obrażających uczucia religijne, naruszających prawa innych osób, rozpowszechniających wizerunek osób bez zezwolenia.

## **§5. Prawa własności intelektualnej**

1. Uczestnik/Zespół oświadcza, iż wszelkie wyniki pracy powstałe podczas Hackathonu w momencie ich materializacji w postaci projektów, szkiców, makiet, rysunków, opisów, zdjęć, filmów, animacji, grafik, kodów, prototypów, prezentacji lub w zmaterializowane w jakiegokolwiek formie stanowią jego własną oryginalną, twórczość, nie zawierają zapożyczeń oraz nie naśladują innych utworów, w szczególności nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.

2. W okresie 12 miesięcy od dnia zakończenia Programu pre - akceleracyjnego, o którym mowa w §4 ust. 5 Regulaminu, Zwycięzca (tj. Zespół oraz każdy z Uczestników zwycięskiego Zespołu z osobna), nie może bez pisemnej, uprzedniej zgody Fundatora sprzedać projektu innemu podmiotowi ani pozyskać dodatkowych środków na rozwój projektu od innych dostawców VOD. Aby uniknąć wątpliwości, powyższe nie zabrania zwycięskiemu Zespołowi udostępniania projektu za pośrednictwem jakiegokolwiek już istniejącego sklepu z aplikacjami lub podobnego systemu dystrybucji aplikacji.

## **§6. Zasady szczególne udziału w Hackathonie**

1. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany terminu/harmonogramu i/lub procedury przebiegu Hackathonu. Organizator zobowiązuje się do poinformowania każdego Zespołu o wprowadzonych zmianach poprzez wiadomość wysłaną pocztą elektroniczną na adres Lidera podany podczas rejestracji Zespołu.

2. Uczestnik ma prawo do rezygnacji ze swojego uczestnictwa w terminie 3 dni. dni od daty otrzymania wiadomości, o której mowa w ust. 1. Brak rezygnacji jest równoznaczny z akceptacją zmiany terminu Hackathonu., Uczestnik ma prawo do rezygnacji ze swojego uczestnictwa również z innych przyczyn niż opisana w zd. poprzednim, nie później jednak niż do dnia 26 maja 2021 r., jeśli jednak był członkiem 2 osobowego Zespołu, drugi członek Zespołu, zostanie automatycznie zdyskwalifikowany, o ile nie uda mu się dołączyć do innego Zespołu w terminie do dnia 27 maja 2021 r. Rezygnacja z udziału każdorazowo odbywa się poprzez przesłanie przez Uczestnika oświadczenia o rezygnacji na adres e-mail: [hackathon@gocarrots.org](mailto:hackathon@gocarrots.org)

3. Uczestnicy biorący udział w Hackathonie zobowiązani są do poszanowania porządku oraz praw osób trzecich. Uczestnik/Zespół zobowiązany jest do przestrzegania instrukcji oraz poleceń organizacyjno-technicznych przedstawicieli Organizatora.

4. Podczas trwania Hackathonu zabronione jest prowadzenie marketingu usług własnych Uczestników lub podmiotów trzecich, chyba że Organizator wyrazi na to uprzednią pisemną zgodę. W przypadku naruszenia przez Zespół lub Uczestnika

ww. zapisu, zostanie on automatycznie zablokowany i usunięty z Hackathonu i wszystkich aplikacji/wewnętrznych kanałów do komunikacji online.

5. Podczas trwania Hackathonu zabronione jest propagowanie treści niedozwolonych przez prawo lub zasady współżycia społecznego.

6. Zgłaszający i/lub Uczestnik zobowiązany jest do pokrycia wszelkich kosztów związanych z naprawieniem szkody wyrządzonej przez niego, a poniesionej przez Organizatora w przypadku skierowania przeciwko niemu roszczeń ze strony podmiotów trzecich.

7. Za przedstawicieli Organizatora w trakcie Hackathonu uznaje się jego pracowników, współpracowników oraz wolontariuszy.

## **§7. Skargi i reklamacje**

1. Wszelkie skargi i reklamacje związane z organizacją i przebiegiem Hackathonu mogą być kierowane przez Zgłaszających/Uczestników/Zespoły do Organizatora przez cały czas trwania Hackathonu, a także w terminie do 30 dni licząc od daty jego zakończenia pocztą elektroniczną na adres [hackathon@gocarrots.org](mailto:hackathon@gocarrots.org) ;

2. Reklamacje winny wskazywać dane wnoszącego reklamację (imię, nazwisko, adres e-mail), wskazanie jej przyczyn.

3. Skutecznie złożone reklamacje będą rozpatrywane w terminie 14 dni od daty otrzymania reklamacji, a zgłaszający reklamację zostanie powiadomiony o sposobie rozpatrzenia reklamacji za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres e-mailowy, z którego nadesłał reklamację lub za pośrednictwem poczty tradycyjnej na wskazany przez zgłaszającego reklamację, adres.

## **§8. Ochrona danych osobowych**

1. Administratorem danych przetwarzanych na potrzeby niniejszego konkursu jest Fundacja Carrots (administrator społeczności Geek Girls Carrots) z siedzibą w Warszawie 02-676, ul. Postępu 14.

2. Administrator powołał Inspektora Ochrony Danych, z którym osoby zainteresowane mogą kontaktować się we wszelkich sprawach związanych z ochroną danych osobowych w związku z organizacją Hackathonu. Kontakt możliwy jest poprzez przesłanie zapytania na adres poczty elektronicznej: [hackathon@gocarrots.org](mailto:hackathon@gocarrots.org) lub na adres Organizatora – j.w.

3. Dane osobowe przetwarzane będą w celach wskazanych w Regulaminie, w tym w celu organizacji Hackathonu i przeprowadzenia Konkursu, rozpatrywania ewentualnych reklamacji, weryfikacji prawa zwycięzcy i osób wyróżnionych do nagrody, wydania nagród zgodnie z Regulaminem, ogłoszenia listy zwycięzców i osób wyróżnionych oraz w celu wykonania obowiązków przewidzianych prawem, w tym prawem podatkowym.

4. Podmiotem, któremu Administrator powierzył przetwarzanie danych na podstawie umowy o powierzeniu przetwarzania danych osobowych, w ramach Konkursu jest Gong Sp. z o.o. z siedzibą w Gliwicach (44-100) przy ul. Długosza 2,



wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Gliwicach, X Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000358945.

5. Dane osobowe mogą zostać przekazane przez Administratora również podmiotom biorącym udział w realizacji Hackathonu, świadczącym usługi kurierskie lub pocztowe w celu doręczenia korespondencji związanej z tym wydarzeniem, a także podmiotom świadczącym usługi hostingowe, informatyczne, drukarskie, płatnicze, prawnicze, księgowo.

6. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych Uczestników, w tym zwycięzców i osób wyróżnionych w konkursie jest art.6 ust. 1b 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, dalej jako Rozporządzenie), jako że jest ono niezbędne do wykonania umowy, której stroną jest osoba, której dane dotyczą lub do podjęcia działań na żądanie tej osoby przed zawarciem umowy. Umowę pomiędzy Administratorem a Uczestnikiem stanowią postanowienia Regulaminu.

7. Podstawą prawną przetwarzania danych Zwycięzcy i Uczestników otrzymujących nagrody związane z uczestnictwem w Hackathonie stanowi również art. 6 ust. 1c Rozporządzenia, jako że jest ono niezbędne do realizacji obowiązku prawnego ciążącego na Administratorze, wynikającego m.in. z ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych.

8. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych osób składających reklamację, niebędących Uczestnikami stanowi art. 6 ust. 1f Rozporządzenia, jako że jest ono niezbędne do realizacji prawnie uzasadnionego interesu Administratora w postaci obrony przed ewentualnymi roszczeniami.

9. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, lecz niezbędny do wzięcia udziału w Hackathonie i ubiegania się o nagrody w Konkursie i ewentualnie wydania nagrody. Niepodanie danych osobowych uniemożliwia udział w Hackathonie i ubiegania się o nagrody w Konkursie. Dane osobowe niezbędne do wzięcia udziału w Hackathonie oraz Konkursie obejmują dane podane w §2 pkt. 7 podane przez Uczestnika w celu rejestracji; Dane osobowe niezbędne do uzyskania nagrody obejmują także: Imiona i nazwiska członków zwycięzkiego zespołu, ich adresy email i ich telefony, materiały niezbędne do właściwego zaplanowania i przeprowadzenia procesu (informacje o członkach zespołu j.w., opis projektu), dane właściwego urzędu skarbowego, numer identyfikacji podatkowej lub PESEL (do rozliczenia nagrody zgodnie z przepisami podatkowymi). Podanie wskazanych danych jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w Konkursie.

10. Dane osobowe nie będą przekazywane do państwa trzeciego, ani organizacji międzynarodowej

11. Dane osobowe będą przetwarzane nie dłużej niż to będzie niezbędne do należytego przeprowadzenia Hackathonu i realizacji Konkursu, jego rozliczenia oraz udzielenia odpowiedzi na ewentualne reklamacje, przedawnienia roszczeń

wynikających z zaakceptowanego przez Uczestnika Regulaminu, wygaśnięcia obowiązku przechowywania danych wynikającego z przepisów prawa. Po upływie tego okresu dane osobowe zostaną usunięte (w terminach wskazanych w ust. 11).

12. Okres przetwarzania danych osobowych Uczestników, którzy nie wygrali nagrody zakończy się z upływem trzech miesięcy od końca okresu trwania Konkursu.

13. Okres przetwarzania danych osobowych uczestników, którzy wygrali Nagrodę w Konkursie zakończy się z upływem pięciu lat licząc od końca roku kalendarzowego, w którym zakończył się okres trwania konkursu (w związku z obowiązkiem przechowywania dokumentacji podatkowej).

14. Osoba, której dane dotyczą, posiada prawo:

- a. do żądania od Administratora dostępu do danych osobowych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo wniesienia sprzeciwu wobec ich przetwarzania oraz prawo do przenoszenia danych;
- b. do wniesienia skargi do Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna, że przetwarzanie dotyczących jej danych osobowych narusza przepisy o ochronie danych osobowych.

15. Dane osobowe Uczestnika nie będą podlegać automatycznemu przetwarzaniu, w tym profilowaniu w celu dopasowania treści komunikacji marketingowej albo przygotowania oferty handlowej.

## **§9 . Postanowienia końcowe**

1. Organizator nie jest odpowiedzialny za zapewnienie bezpieczeństwa urządzeń stanowiących własność Uczestników. Uczestnicy ponoszą pełną odpowiedzialność za swoją własność (w tym sprzęt komputerowy) i sami są zobligowani do jej nadzorowania. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione bez opieki oraz za ewentualne straty.
2. W sprawach nieobjętych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy prawa polskiego.
3. Sądem właściwym dla rozpatrywania sporów wynikłych w związku z podpisaniem bądź realizacją umowy zawartej z Uczestnikiem jest sąd właściwy według przepisów o postępowaniu cywilnym.
4. W przypadku, gdy Hackathon nie odbędzie się z przyczyn niezależnych od Organizatora, Uczestnikowi nie przysługuje prawo do odszkodowania lub do zwrotu jakichkolwiek opłat związanych z uczestnictwem w Hackathonie.

5. Organizator ustala program Hackathonu oraz ma prawo dokonywania w nim zmian także w dniu, w którym odbywa się Hackathon, w tym ma prawo do zmian rozkładu czasowego, kolejności wystąpień i zmiany prelegentów. O każdej zmianie programu Hackathonu Organizator poinformuje Uczestników na stronie internetowej pod adresem: [hack4girlz.gocarrots.org](http://hack4girlz.gocarrots.org)
6. Uczestnik będący konsumentem ma możliwość skorzystania z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń. Szczegółowe informacje dotyczące możliwości skorzystania przez Uczestnika będącego konsumentem z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń oraz zasady dostępu do tych procedur dostępne są w siedzibach oraz na stronach internetowych powiatowych (miejskich) rzeczników konsumentów, organizacji społecznych, do których zadań statutowych należy ochrona konsumentów, Wojewódzkich Inspektoratów Inspekcji Handlowej oraz na stronie internetowej Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów ([www.uokik.gov.pl](http://www.uokik.gov.pl)). Uczestnik będący konsumentem może skorzystać z platformy do internetowego rozstrzygnięcia sporów (ODR) dostępnej pod adresem <http://ec.europa.eu/consumers/odr/>.
7. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 29.04.2021. r .
8. Regulamin dostępny jest na stronie internetowej Organizatora pod adresem [hack4girlz.gocarrots.org](http://hack4girlz.gocarrots.org), a także do wglądu w siedzibie Organizatora.
9. Aktualna wersja Regulaminu jest możliwa do pobrania także w formacie PDF pod adresem: [hack4girlz.gocarrots.org](http://hack4girlz.gocarrots.org)