

HACKATHON - REGULAMIN	HACKATHON RULES AND REGULATIONS
<p style="text-align: center;">§ 1. Informacje ogólne</p> <p>1. Niniejszy regulamin określa warunki, tryb zgłoszenia i zasady, zgodnie z którymi odbywać się będzie wydarzenie pod nazwą „Hackathon” (dalej: „Hackathon”).</p> <p>2. Organizatorem Hackathonu jest NewVoiceMedia Sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu, ul. Piłsudskiego 69, wpisana do rejestru przedsiębiorców KRS pod numerem 544608.</p> <p>3. Hackathon odbędzie się w dniu 14 marca 2020 roku w Hotelu Novotel City przy ul. Wyścigowej 35 we Wrocławiu.</p>	<p style="text-align: center;">§ 1. General provisions</p> <p>1. These Rules and Regulations specify the conditions, the procedure for submission and the rules according to which the event referred to as the "Hackathon" (hereinafter "Hackathon") shall take place.</p> <p>2. The Organizer of the Hackathon is NewVoiceMedia Sp. z o. o. seated in Wrocław, at ul. Piłsudskiego 69, entered into the Register of Entrepreneurs under the National Court Register number of 544608.</p> <p>3. The Hackathon shall take place on 14 March 2020 at the Novotel City Hotel at ul. Wyścigowa 35 in Wrocław.</p>
<p style="text-align: center;">§ 2. Zasady i warunki udziału</p> <p>1. Udział w Hackathonie jest dobrowolny. Organizator nie pokrywa i nie zwraca kosztów udziału w Hackathonie, kosztów dojazdu oraz zakwaterowania.</p> <p>2. Na potrzeby Hackathonu, Uczestnicy tworzą zespoły liczące od 1 do 5 osób. Uczestnik nie może brać udziału w pracach więcej niż 1 zespołu. Każdy członek Zespołu musi spełniać wymagania dla Uczestnika określone w niniejszym Regulaminie.</p> <p>3. Zadaniem każdego zespołu jest stworzenie w czasie trwania wydarzenia prototypu aplikacji (dalej jako „Projekt”).</p> <p>4. Wszystkie projekty oceni Komisja konkursowa (Jury), której skład zostanie ogłoszony na początku Hackathonu.</p> <p>5. Z uwagi na intensywny przebieg wydarzenia, Uczestnikami Hackathonu mogą być jedynie pełnoletnie osoby fizyczne, posiadające pełną zdolność do czynności prawnych.</p> <p>6. Uczestnikami mogą być pracownicy Organizatora, jak również osoby, którym</p>	<p style="text-align: center;">§ 2. Participation terms and conditions</p> <p>1. Participation in the Hackathon is voluntary. The Organizer shall not cover or refund the costs of the participation in the Hackathon, the costs of travel or accommodation.</p> <p>2. For the purposes of the Hackathon, the Participants shall form teams of 1 to 5 people. A Participant may not contribute to the work of more than one team. Each Team member must meet the requirements set out for Participants in these Regulations.</p> <p>3. The task of each Team is to create an application prototype during the event (hereinafter referred to as the "Project").</p> <p>4. All projects will be assessed by the contest Jury, whose composition shall be announced when the Hackathon commences.</p> <p>5. Due to the intense course of the event, only adult natural persons with full legal capacity are allowed to participate in the Hackathon.</p> <p>6. The Participants may be the employees of the Organizer, as well as persons entrusted with specific works in connection with the</p>

<p>powierzono określone prace, w związku z opracowaniem lub organizacją Hackathonu, najbliżsi członkowie rodzin tych osób (tj. ich małżonkowie, dzieci, rodzice i rodzeństwo), z zastrzeżeniem, że Projekty opracowane przez te osoby wyłączone będą od możliwości uzyskania nagrody.</p> <p>7. Nie przewiduje się zdalnego udziału w Hackathonie.</p>	<p>preparation or organization of the Hackathon, closest family members of such persons (i.e. their spouses, children, parents or siblings), with the provision that the Projects developed by these persons are not subject to the possibility of obtaining a prize.</p> <p>8. There is no provision for remote participation in the Hackathon.</p>
<p style="text-align: center;">§ 3. Rejestracja</p> <p>1. Rejestracja do udziału w Hackathonie odbywa się poprzez platformę internetową Evenea (www.evenea.pl). Maksymalna liczba Uczestników Hackathonu wynosi 100 osób. W przypadku przekroczenia maksymalnej dopuszczalnej liczby uczestników, o przyjęciu decydować będzie kolejność zgłoszeń.</p> <p>2. Rejestracja Uczestników Hackathonu trwa od dnia 24.01.2020 do dnia 14.03.2020. do godziny 11.00. Organizator zastrzega sobie możliwość przedłużenia ww. terminu.</p> <p>3. W celu przesłania formularza rejestracyjnego konieczne jest dokonanie akceptacji niniejszego Regulaminu wraz ze złożeniem oświadczeń o:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) ukończeniu 18 lat, b) zapoznaniu się z treścią Regulaminu i akceptacją zawartych w nim warunków, c) zgodzie na przetwarzanie danych osobowych oraz wizerunku 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, f) braku przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w Hackathonie. 	<p style="text-align: center;">§ 3. Registration</p> <p>1. The Participants shall register for the Hackathon using the Evenea internet platform (www.evenea.pl). The maximum number of the Hackathon Participants is 100. If the maximum number of participants is exceeded, the order of applications shall determine the admission.</p> <p>2. Registration of the Hackathon Participants shall take place between 24.01.2020 and 14.03.2020 11AM. The Organizer reserves the right to extend the above-mentioned deadline.</p> <p>3. In order to submit the registration form, it is necessary to accept these Rules and Regulations along with submitting declarations on:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) being at least 18 years of age, b) becoming familiar with the contents of these Rules and Regulations and accepting the conditions contained herein, c) consenting to the processing of personal data and personal image for the purposes of the organization and marketing of the event and its results (information on the work results) by the Organizer, d) the compliance of the data contained in the registration form with the actual state, f) the lack of medical contraindications to participate in the Hackathon.

<p>4. Przesłanie formularza nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem się do udziału w Hackathonie.</p> <p>5. O zakwalifikowaniu do udziału w Hackathonie decyduje Organizator. Decyzja o przyjęciu podejmowana jest na podstawie informacji zawartych w zgłoszeniu i ma charakter ostateczny.</p> <p>6. Wszystkie osoby, które w terminie wskazanym w § 3 ust. 1 prześlą zgłoszenia rejestracyjne, otrzymają decyzję o zakwalifikowaniu lub braku zakwalifikowania do udziału drogą mailową, nie później niż na 7 dni przed rozpoczęciem Hackathonu na adres e-mailowy podany w formularzu rejestracyjnym, z zastrzeżeniem pkt 7 poniżej.</p>	<p>4. Submitting the form shall not mean qualifying for participation in the Hackathon.</p> <p>5. The Organizer shall decide on qualifying for the participation in the Hackathon. The decision on admission shall be based on the information contained in the application form and shall be final.</p> <p>6. All persons who send their registration applications within the period specified in § 3 (1), shall receive a decision on either qualifying for the participation or not by email, no later than 7 days before the start of the Hackathon to the email address provided on the registration form, subject to point 7 below.</p>
<p style="text-align: center;">§ 4. Przebieg Hackathonu</p> <p>1. Hackathon rozpocznie się dnia 14 marca 2020 r. o godzinie 10:00 i będzie trwać do 15 marca 2020 do godziny 13:00.</p> <p>2. Szczegółowy program Hackathonu opublikowany jest na stronie internetowej https://wroclawagiledevelopment.com/hackathon.html</p> <p>3. Uczestnikom zapewnia się:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) miejsce do pracy, b) pomoc mentorów, c) dostęp do internetu za pomocą zabezpieczonej sieci bezprzewodowej Wi-Fi, d) zasilanie elektryczne, e) projektor multimedialny wraz z komputerem i niezbędnym oprogramowaniem przeznaczone do prezentacji Projektów, f) wyżywienie oraz napoje, g) strefę wypoczynku h) dostęp do instalacji sanitarnych. <p>4. W pozostałym zakresie Uczestnicy zobowiązani są korzystać z własnych zasobów,</p>	<p style="text-align: center;">§ 4. The course of the Hackathon</p> <p>1. The Hackathon shall start on 14th of March 2020 at 10 AM and shall last till 15th of March till 1 PM.</p> <p>2. A detailed Hackathon agenda is published on the https://wroclawagiledevelopment.com/hackathon.html website.</p> <p>3. Participants shall be provided with:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) a work space, b) mentors' assistance, c) internet access via a secured wireless network, d) power supply, e) multimedia projector with a computer and software necessary for the presentation of the Projects, f) food and drinks, g) chillout area, h) bathroom access. <p>4. In the remaining scope, the Participants are required to use their own resources, in</p>

<p>w szczególności oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi oraz sprzętu potrzebnego do wykonania projektów.</p> <p>5. Każdy z Uczestników zobowiązany jest przestrzegać przepisów porządkowych, w szczególności przepisów przeciwpożarowych obowiązujących w miejscu/lokalu, w którym przeprowadzany będzie Hackathon.</p> <p>6. Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób.</p> <p>7. Zabrania się wnoszenia i posiadania przez Uczestników broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów, materiałów wybuchowych, wyrobów pirotechnicznych, materiałów pożarowo niebezpiecznych, napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych. W przypadku podejrzenia wnoszenia wymienionych przedmiotów Uczestnik deklaruje poddanie się kontroli przez Organizatora lub przez Osobę przez niego wyznaczoną.</p>	<p>particular software and other necessary tools and equipment needed to complete the projects.</p> <p>5. Each Participant is obliged to comply with order regulations, in particular fire regulations in force at the premises/venue where the Hackathon shall be carried out.</p> <p>6. The Participants shall be obliged to behave in a way that does not pose threat to the safety of others.</p> <p>7. It shall be prohibited for the Participants to bring and carry weapons or other dangerous objects, possess explosives, pyrotechnic articles, fire hazardous materials, alcoholic beverages, narcotic drugs or psychotropic substances. In the event of suspicion of bringing any of the above-mentioned items, the Participant shall agree to be subject to an inspection carried out by the Organizer or a person appointed by them.</p>
<p style="text-align: center;">§ 5. Zasady Hackathonu – Kodeks Postępowania</p> <p>1. Uczestnicy Hackathonu oświadczają, że będą wyłącznymi twórcami projektu stworzonego w ramach Hackathonu oraz że tylko Uczestnikom (członkom danego Zespołu i na zasadach wspólności) przysługiwać będą pełne autorskie prawa majątkowe do stworzonego w czasie Hackathonu projektu.</p> <p>2. Projekt musi być stworzony w całości przez Zespół podczas konkursu, przy czym w implementacji projektu powinny zostać użyte API zapewnione przez organizatora. Dopuszcza się używanie bibliotek zewnętrznych i oprogramowania firm zewnętrznych.</p> <p>3. Jeśli Uczestnicy używają do tworzenia Projektu bibliotek, których eksploatacja wiąże się z koniecznością uzyskania stosownej licencji</p>	<p style="text-align: center;">§ 5. Hackathon rules – code of conduct</p> <p>1. The Hackathon Participants declare they shall be the sole authors of the project created as part of the Hackathon and that the Participants (members of a given Team, on a joint basis) shall be entitled to full proprietary copyrights to the project created during the Hackathon.</p> <p>2. The Project must be created entirely by the Team during the contest and needs to use Vonage Communication APIs. It shall be allowed to use external libraries and third-party software.</p> <p>3. Should the Participants, in the course of creating the Project, use libraries for the use of which a license or a fee is required, the Participant or Team are obliged to satisfy such requirements within their own scope and at</p>

lub uiszczenia jakiegokolwiek opłaty warunkującej możliwość skorzystania z biblioteki, Uczestnik lub Zespół zobowiązani są do dokonania czynności określonych powyżej we własnym zakresie i na własny koszt oraz poinformowania Organizatora o fakcie skorzystania z tego rodzaju Bibliotek podając jednocześnie dane licencjodawcy.

4. 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.

5. Każdy Zespół zobowiązany jest do zapewnienia we własnym zakresie odpowiedniego sprzętu niezbędnego do udziału w Hackathonie i realizacji projektu w ramach Hackathonu.

6. Uczestnicy oświadczają, iż wszelkie projekty wytworzone w wyniku Hackathonu powstaną przy wykorzystaniu legalnego oprogramowania komputerowego.

7. Po upływie wyznaczonego czasu zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian i poprawek w stosunku do przygotowanego projektu. Zmiany i poprawki dokonane po upływie wyznaczonego czasu nie będą brane pod uwagę przez Jury.

8. 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.

9. W przypadku ustalenia naruszenia przez Uczestnika lub Zespół postanowień Regulaminu oraz przepisów prawa powszechnie obowiązującego, Organizatorowi przysługiwane będzie prawo wykluczenia danego Zespołu z Hackathonu, na każdym etapie trwania Hackathonu. Naruszenie Regulaminu przez

their own expense, and inform the Organizer about the use of such libraries while providing the licensor's data.

4. The Participants shall not create projects which are unlawful, use prohibited content or violate the rights of third parties. The Projects shall not contain content forbidden for use by persons under 18 years of age, including of racist, erotic, violent, discriminatory nature, or in any other way breaching the provisions of the generally applicable law.

5. Each Team is obliged to provide the appropriate equipment necessary to participate in the Hackathon and carry out the Hackathon Project by themselves.

6. The Participants hereby declare that all projects created as a result of the Hackathon shall be carried out using legitimate computer software.

7. It shall be forbidden to make any changes or corrections to the Project after the allotted time has passed. Changes and corrections made after the passage of the allotted time shall not be considered by the Jury.

8. The Organizer reserves the right to check whether the entire project code (excluding pre-packaged, publicly available and legitimate libraries) was created by the Participant or Team as part of the Hackathon and during its duration.

9. In the event of a breach of the provisions of these Rules and Regulations and generally applicable law by a Participant or a Team, the Organizer shall have the right to exclude a given Team from the Hackathon, at any stage of its duration. Breaching the Rules and Regulations by one member of a Team may result in the exclusion of the entire Team.

<p>jednego członka Zespołu może skutkować wykluczeniem całego Zespołu.</p>	
<p style="text-align: center;">§ 6. Konkurs i nagrody</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Organizator przewiduje nagrody dla najlepszych zespołów (laureaci). 2. Nagrody zostaną przyznane w następujących kategoriach: <ol style="list-style-type: none"> 1) Best overall project; 2) Audience pick; 3) Team with real Hackathon spirit; 3. Nagrody otrzymają Uczestnicy, którzy zgodnie z Regulaminem zaprezentują najlepsze w ocenie Jury prace konkursowe, zgodnie z kryteriami przedstawionymi w § 8 pkt 3 Regulaminu, z zastrzeżeniem § 2 pkt 6 Regulaminu. 4. Ogłoszenie wyników oraz rozdanie nagród nastąpi 15.03.2020 Odbiór nagród poprzedzony będzie podpisaniem protokołu odbioru przez każdego z członków nagrodzonych zespołów. 5. Organizator może przyznać inne nagrody poza nagrodami głównymi w postaci wyróżnień. 6. W przypadku zaistnienia przewidzianego przepisami prawa obowiązku uiszczenia podatku dochodowego od osób fizycznych z tytułu nagród związanych z Hackathonem: <ol style="list-style-type: none"> a) w przypadku nagród rzeczowych - Organizator przyzna dodatkową nagrodę pieniężną w kwocie odpowiadającej wysokości podatku obciążającego zdobywcę tej nagrody, tj. równowartość 11,11 % wartości nagrody przypadającej poszczególnym laureatom Hackathonu, która zostanie przeznaczona na zapłatę ww. podatku. Przed wydaniem nagrody, Organizator pobierze od laureata Hackathonu podatek dochodowy od osób fizycznych, zgodnie z przepisami prawa. Pobór podatku zostanie dokonany poprzez potrącenie podatku z nagrodą dodatkową, o której mowa powyżej; b) w przypadku nagród pieniężnych - laureaci Hackathonu otrzymają nagrodę po potrąceniu kwoty zryczałtowanego podatku dochodowego w wysokości 10% tytułem zryczałtowanego 	<p style="text-align: center;">§ 6. The contest and prizes</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. The Organizer shall provide prizes for the best teams (winners). 2. The prizes shall be awarded in the following categories: <ol style="list-style-type: none"> 1) Best overall project; 2) Audience pick; 3) Team with real Hackathon spirit; 3. The prizes shall be awarded to the Participants who, in accordance with these Rules and Regulations and the Jury's assessment, present the best contest projects, pursuant to the criteria set out in § 8 (3) of these Rules and Regulations, subject to § 2 (6) of these Rules and Regulations. 4. The contest results shall be announced and prizes awarded on 15.03.2020 The collection of the prizes shall be preceded by each member of the awarded teams signing an acceptance protocol. 5. The Organizer shall be entitled to award prizes other than the main prizes, in the form of distinctions. 6. In the event of a legal obligation to pay personal income tax for the Hackathon prizes: <ol style="list-style-type: none"> a) in the case of material prizes - the Organizer shall grant an additional cash prize in the amount corresponding to the amount of tax charged to the winner of such prize, i.e. the equivalent of 11.11% of the prize value to individual Hackathon winners, which shall be allocated to satisfying the payment of the above tax. Before the prize is awarded, the Organizer shall collect personal income tax from such Hackathon winner pursuant to the legal regulations. The tax shall be collected by deducting the tax from the additional prize mentioned above;

<p>podatku dochodowego od osób fizycznych, zgodnie z przepisami prawa.</p>	<p>b) In the case of cash prizes - the Hackathon winners shall receive a prize after deducting a 10% flat-rate income tax as a flat-rate personal income tax in accordance with the law.</p>
<p style="text-align: center;">§ 7. Komisja konkursowa (Jury)</p> <p>1. Organizator powoła Jury, w skład którego wejdą przedstawiciele Organizatora/ eksperci zewnętrzni. Wybór członków Komisji należy wyłącznie do Organizatora.</p> <p>2. Skład Jury zostanie ogłoszony najpóźniej w dniu rozpoczęcia wydarzenia.</p> <p>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.</p> <p>4. Decyzje Komisji 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.</p>	<p style="text-align: center;">§ 7. The Jury</p> <p>1. The Organizer shall appoint a Jury comprising representatives of the Organizer/external experts. The Organizer shall appoint the Jury members at its sole discretion.</p> <p>2. The composition of the Jury shall be announced on the day the event starts at the latest.</p> <p>3. The responsibilities of the Jury shall include, in particular, the organizational supervision over the course of the event, the selection of the Hackathon winners and the decision on the distribution of prizes and awarding potential distinctions.</p> <p>4. The Jury's decisions shall be deemed final and shall not be appealed. The Jury's decisions shall be made by an ordinary majority of votes. In the event of an equal distribution of votes, the decision of the chairman of the Jury, elected by its members before the start of the Hackathon, shall be binding.</p>
<p style="text-align: center;">§ 8. Wybór laureatów</p> <p>1. Po ukończeniu pracy Zespoły prezentują projekt przed Jury. Czas prezentacji jednej pracy konkursowej nie może przekroczyć 5 minut.</p> <p>2. Zespoły prezentują projekty w kolejności wskazanej przez Organizatora.</p> <p>3. Kryteria oceny zostaną ogłoszone najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.</p> <p>4. W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego projektu, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie, Komisja zastrzega sobie prawo do weryfikacji powstania projektu.</p>	<p style="text-align: center;">§ 8. Selection of the winners</p> <p>1. After completing the work, the Teams shall present their projects to the Jury. The presentation time allowed for one contest project may not exceed 5 minutes.</p> <p>2. The Teams shall present their projects in the order indicated by the Organizer.</p> <p>3. The evaluation criteria shall be announced on the day the event starts at the latest.</p> <p>4. Should reservations regarding a given project occur, pursuant to the principles set out in these Rules and Regulations, the Jury reserves the right to verify the process of creation of the project.</p>

<p style="text-align: center;">§ 9. Prawa Autorskie</p> <p>1. Uczestnicy Hackathonu oświadczają, że będą wyłącznymi twórcami projektu stworzonego w ramach Hackathonu oraz że tylko Uczestnikom (członkom danego Zespołu i na zasadach wspólności) przysługiwać będą pełne autorskie prawa majątkowe do stworzonego w czasie Hackathonu projektu.</p> <p>2. Uczestnicy Hackathonu zachowują autorskie prawa majątkowe i osobiste do projektu, który zostanie stworzony podczas Hackathonu.</p> <p>3. Organizator nie nabywa jakichkolwiek praw własności intelektualnej do projektów wytworzonych przez Uczestników.</p> <p>4. 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.</p>	<p style="text-align: center;">§ 9. Copyrights</p> <p>1. The Hackathon Participants hereby declare that they are the sole authors of the project created during the Hackathon and that only the Participants (members of the given Team, on a joint basis) shall be entitled to full proprietary copyrights to the project created during the Hackathon.</p> <p>2. The Hackathon Participants shall retain proprietary copyrights and personal rights to the project created during the Hackathon.</p> <p>3. The Organizer shall not acquire any intellectual property rights to the projects created by Participants.</p> <p>4. The Participants hereby declare that their rights to the projects are not limited in anything or by anyone, and in particular that the projects and their implementation do not infringe upon the rights of third parties, including personal and property copyrights.</p>
<p style="text-align: center;">§ 10. Odpowiedzialność</p> <p>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.</p> <p>2. Organizator nie jest odpowiedzialny za zapewnienie bezpieczeństwa urządzeń wykorzystywanych przez Uczestników przy tworzeniu projektu. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione bez opieki oraz za ewentualne straty.</p> <p>3. 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.</p>	<p style="text-align: center;">§ 10. Liability</p> <p>1. The Organizer shall not be held responsible for any material or non-material damage suffered by a Participant as a result of participating in the Hackathon or as a result of and in connection with the awarding or non-awarding of a prize to the Participant.</p> <p>2. The Organizer shall not be responsible for ensuring the safety of the devices used by the Participants during the creation of the project. The Organizer shall not be liable for any items left unattended or for any potential loss thereof.</p> <p>3. The Participants shall bear the full and sole responsibility should the project, in whole or in part, breach the rights of third parties or generally applicable law.</p> <p>4. In the event that a third party raises a claim or request against the Organizer for breaching their rights in connection with submitting a</p>

<p>4. 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.</p> <p>5. Uczestnik oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, które wpływałyby na jego udział w Hackathonie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.</p> <p>6. Uczestnik odpowiada za szkody, jakie wyrządził w obiekcie organizacji wydarzenia.</p>	<p>project to the Hackathon, each Participant shall undertake to enter into a dispute in lieu of the Organizer or appear jointly with the Organizer by way of court or settlement proceedings as a side intervener. The Participant shall undertake to reimburse the Organizer for any expenses, including legal expenses incurred by the Organizer as a result of the claim or request of a third party referred to in the previous sentence, confirmed by a final court judgment, a final administrative decision or a written settlement. The Organizer shall be obliged to immediately inform the Participant should such third party claim or request described above occur.</p> <p>5. The Participant hereby declares that there are no health contraindications that would affect their participation in the Hackathon. The Organizer shall not be held responsible in this respect.</p> <p>6. The Participant shall be liable for any damage they caused at the event facility.</p>
<p style="text-align: center;">§ 11. Dane osobowe Uczestników</p> <p>1. Administratorem danych osobowych jest NewVoiceMedia Sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu, ul. Piłsudskiego 69, kontakt mailowy pod adresem: wadhackathon@vonage.com</p> <p>2. Dane osobowe zbierane są 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.</p> <p>3. Przetwarzanie powierzonych danych osobowych odbywa się na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a) Rozporządzenia Parlamentu</p>	<p style="text-align: center;">§ 11. Participants' personal data</p> <p>1. The administrator of the Participants' personal data is NewVoiceMedia Sp. z o. o. seated in Wrocław, at ul. Piłsudskiego 69, e-mail contact at: wadhackathon@vonage.com</p> <p>2. Personal data shall be collected for the purposes of the preparation and carrying out of the Hackathon, including tasks involving the presentation of projects, issuing of awarded prizes, confirmation of expenditure eligibility, providing support, monitoring, evaluation, control, audit and reporting as well as promotional and information activities.</p> <p>3. The processing of entrusted personal data shall take place pursuant to Art. 6 (1) (a) of the Regulation (EU) 2016/679 of the European</p>

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) – RODO.

4. Dane są podawane przez osoby, których dotyczą, dobrowolnie, niemniej brak podania danych osobowych uniemożliwi skuteczną rejestrację na wydarzenie.

5. Dane osobowe mogą zostać przekazane/powierzone do przetwarzania podmiotom zaangażowanym w organizację wydarzenia.

6. Dane osobowe nie będą przekazywane do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowej i nie będą również poddawane zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji.

7. Państwa dane osobowe po zrealizowaniu celu pierwotnego, o którym mowa powyżej, będą przetwarzane dla celów archiwalnych przez okres zgodny z obowiązującymi u nas przepisami archiwalnymi oraz przez okres niezbędny dla obrony przed roszczeniami kierowanymi wobec nas, na podstawie powszechnie obowiązujących przepisów prawa, z uwzględnieniem okresów przedawnienia roszczeń określonych w powszechnie obowiązujących przepisach prawa.

8. Osobie, której dane dotyczą, przysługuje prawo do:

- a) dostępu do treści swoich danych i ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania,
- b) cofnięcia, w każdym momencie, zgody na przetwarzanie danych osobowych,
- c) otrzymania danych osobowych w ustrukturyzowanym powszechnie używanym formacie, przenoszenia tych danych do innych administratorów lub żądania, o ile jest to

Parliament and of the Council of 27 April 2016 on the protection of individuals with regard to the processing of personal data and on the free movement of such data, and repealing Directive 95/46 / EC (General Regulation on the Protection of data) - GDPR.

4. The data is provided by the persons concerned voluntarily, however failure to provide personal data shall prevent the effective registration for the event.

5. Personal data may be transferred/entrusted for processing to entities involved in the organization of the event.

6. Personal data shall not be transferred to a third country or an international organization and shall not be subject to automated decision making.

7. After accomplishing the original purpose referred to above, your personal data shall be processed for archiving purposes for a period consistent with our archiving regulations and for a period necessary for us to defend against any potential claims raised, pursuant to generally applicable law, including limitation periods for claims set out in generally applicable law.

8. The data subject shall have the right to:

- a) access the content of their data and correct, delete or limit the processing thereof,
- b) withdraw the consent to the processing of personal data at any time,
- c) receive their personal data in a commonly used, structured format, transfer this data to other administrators or request, if technically possible, the sending of such data to another administrator,
- d) lodge a complaint to the President of the Personal Data Protection Office, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa.

<p>technicznie możliwe, przesłania ich przez administratora innemu administratorowi,</p> <p>d) wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa.</p>	
<p style="text-align: center;">§ 12. Wizerunek Uczestników</p> <p>1. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.</p> <p>2. Uczestnik 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 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.</p>	<p style="text-align: center;">§ 12. Participants' personal image</p> <p>1. The Organizer shall be entitled to record the course of the Hackathon using video and sound recording devices.</p> <p>2. By entering the Hackathon, the Participant agrees to the Organizer's registration of their personal image as part of the Hackathon in the form of photographs and audiovisual materials. The Organizer shall have the right to use the photographs and audiovisual materials in the manner unlimited in time and territory, for the purposes related to the Organizer's statutory activity, in particular by publishing the above-mentioned materials on their websites, in social media and its feeds.</p>
<p style="text-align: center;">§ 13. Postanowienia końcowe</p> <p>1. Regulamin Hackathonu będzie dostępny od momentu rozpoczęcia rekrutacji na stronie internetowej https://evenea.pl/event/wadhackathon</p> <p>2. Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania go na stronie.</p> <p>3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu. Zmiany dokonane w Regulaminie wchodzi w życie w momencie opublikowania zmienionego Regulaminu na stronie internetowej.</p> <p>5. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia na inny termin Hackathonu na skutek zajścia nadzwyczajnych okoliczności, jak również w przypadku zbyt</p>	<p style="text-align: center;">§ 13. Final provisions</p> <p>1. The Hackathon Rules and Regulations shall be available for access from the moment the recruitment commences on the https://evenea.pl/event/wadhackathon website.</p> <p>2. The Rules and Regulations shall enter into force on the day of their publication on the website.</p> <p>3. The Organizer reserves the right to amend these Rules and Regulations. The amendments made to the Rules and Regulations come into force once published on the website.</p> <p>4. The Organizer reserves the right to cancel or postpone the Hackathon due to extraordinary circumstances, as well as in the case when too few teams submit to the contest.</p>

małej ilości zgłoszonych do konkursu zespołów.

6. 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.

7. Zgłaszając udział w Hackathonie i biorąc w nim udział Uczestnicy zobowiązują się do stosowania Regulaminu.

8. 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.

5. In the event of cancellation or postponement of the Hackathon date, the Organizer shall not be liable for any damages suffered by persons who have registered for participation in the Hackathon.

6. By submitting to and participating in the Hackathon, the Participants undertake to follow these Rules and Regulations.

7. A breach of any of the provisions of these Rules and Regulations by the Hackathon Participants, in particular providing false personal data, violation of the law or generally accepted principles of social life in connection with the participation in the Hackathon, shall authorize the Organizer to exclude such Participants from the Hackathon and revoke their right to win a prize.