Regulamin Hackathonu - KSSE – Light Up!

KSSE – Light Up! to hackathon, który rozświetla przestrzeń innowacji. W sercu Akceleratora biznesowego KSSENON w Żorach spotkają się ludzie, których łączy pasja do tworzenia – innowatorzy, designerzy, programiści, artyści . Przez 24 godziny będą wspólnie pracować nad projektami, które łączą **światło** z **technologią, sztuką i nauką**.

To wydarzenie to nie tylko kodowanie – to eksploracja idei, eksperymentowanie z formą i funkcją, oraz budowanie rozwiązań, które mogą rozświetlić przyszłość.

„Rozświetl pomysł. Połącz sztukę, naukę i technologię."
KSSE – Light Up! | Hackathon, który łączy nas światłem.

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa warunki, tryb zgłoszenia i zasady, na jakich odbywa się wydarzenie pod nazwą **„Hackathon** - **„KSSE – Light Up!"** (dalej Hackathon; wydarzenie)
2. Organizatorem Hackathonu jest Katowicka Specjalna Strefa Ekonomiczna S.A. Zakres współorganizacji czy partnerstwa określony zostanie w porozumieniu między instytucjami stanowiącym odrębny dokument.
3. Hackathon rozpocznie się w dniu **04.12.2026 r. o godz. 16.00 i zakończy się w dn. 05.12.2026 o godz. 16.00.**
4. W przypadku wcześniejszego ukończenia prac przez wszystkich uczestników, Organizator zastrzega sobie prawo do możliwości skrócenia czasu trwania wydarzenia.
5. Hackathon odbędzie się w **Akceleratorze biznesowym KSSENON w Żorach, ul. Rozwojowa 2, budynek D.**
6. Każdy z uczestników niezależnie od doświadczenia i umiejętności będzie mógł zrealizować projekt nawiązujący do nazwy Wydarzenia, które można interpretować jako:

- **Rozświetlenie / rozjaśnienie** – dosłownie „rozświetlić", co może odnosić się do światła/instalacji świetlnych jako motywu przewodniego wydarzenia.
- **Zainspirowanie / pobudzenie kreatywności** – „rozbłysnąć pomysłem", „rozpalić innowację".

§ 2. ZASADY I WARUNKI UDZIAŁU

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Wydarzenie nie ma charakteru komercyjnego.
3. Organizator zastrzega, że Uczestnikami Hackathonu, nie mogą być jego pracownicy oraz członkowie ich rodzin.
4. Prace w trakcie Hackathonu będą prowadzone indywidulanie lub w zespołach. Każdy zespół może składać się z maksymalnie 3 osób, przy czym zakładana liczba uczestników wydarzenia nie przekroczy 30 osób. Uczestnicy/Uczestniczki nie mogą brać udziału w pracach więcej niż 1 zespołu. Każdy członek Zespołu musi spełniać wymagania dla Uczestnika określone w niniejszym Regulaminie.
5. Uczestnikami Hackathonu mogą być wyłącznie osoby pełnoletnie, posiadające pełną zdolność do czynności prawnych.
6. Do udziału w Hackathonie niezbędna jest akceptacja niniejszego Regulaminu.
7. Uczestnicy nie mogą tworzyć projektów sprzecznych z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa, wykorzystujących zakazane treści lub naruszających prawa osób trzecich i podmiotów.
8. Celem Hackathonu jest stworzenie uczestnikom przestrzeni do twórczego rozwoju i realizacji projektu, a także stworzenie przez uczestników projektów lub rozpoczęcia prac nad nimi.
9. **Projekty mogą przyjmować różnorodne formy - od fizycznych instalacji artystycznych, przez aplikacje i programy, gry, video.**
10. Wszystkie pomysły realizowane w ramach Hackathonu muszą wpisywać się w cele Wydarzenia opisane w niniejszym Regulaminie.
11. Każdy członek zespołu jest zobowiązany do złożenia oświadczeń o:

a) ukończeniu 18 lat,
b) zapoznaniu się z treścią Regulaminu i akceptacją zawartych w nim warunków,
c) zgodzie na przetwarzanie danych osobowych oraz wizerunku przez Organizatora w celu organizacji i promocji wydarzenia oraz jego efektów (informacja o wynikach prac),
d) zgodności danych zawartych w formularzu rejestracyjnym ze stanem faktycznym,
e) zapoznaniu się z klauzulą informacyjną o przetwarzaniu danych osobowych,
f) braku przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w Hackathonie.

Brak złożenia oświadczeń uniemożliwia rejestrację.

12. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne szkody, wypadki i zdarzenia losowe, dotyczące zdrowia i życia Uczestników w trakcie trwania Hackathonu

13. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za własność osobistą i są zobligowani do jej pilnowania. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty i uszkodzenia.
14. Program Hackathonu zakłada wykonywanie przez Uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu przez okres 24 godzin.
15. Zadaniem każdego zespołu jest stworzenie w trakcie trwania wydarzenia koncepcji, projektu, aplikacji, prototypu itp. w odpowiedzi na temat wskazany przez Organizatora podczas rozpoczęcia Hackathonu.
16. Wszystkie projekty oceni Komisja konkursowa (Jury), której skład zostanie ogłoszony podczas rozpoczęcia Hackathonu.
17. Organizator zastrzega sobie prawo wykluczenia i wyproszenia Uczestnika z Hackathonu w trakcie wydarzenia w przypadku braku przestrzegania regulaminu oraz przepisów powszechnie obowiązującego prawa, aktualnych zasad współżycia społecznego.
18. Organizatorowi przysługiwać będzie prawo wykluczenia i wyproszenia danego Zespołu z Hackathonu, na każdym etapie trwania Hackathonu. Naruszenie Regulaminu przez jednego członka Zespołu może skutkować wykluczeniem całego Zespołu.
19. Uczestnicy na własny koszt i własnym staraniem zapewniają sobie wszelkie materiały, sprzęt, w tym komputerowy wraz z oprogramowaniem potrzebnym do udziału w Hackathonie. Organizator nie zapewnia wsparcia technicznego przy obsłudze lub ewentualnej naprawie sprzętu.
20. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk. Organizator zastrzega sobie prawo do publikacji lub transmisji "live" tworzonych projektów, w ramach relacji z wydarzenia.
21. Podczas Hackathonu Organizator może wykonywać fotografie oraz nagrania audiowizualne dokumentujące przebieg wydarzenia. Rozpowszechnianie wizerunku Uczestnika w celach promocyjnych odbywa się na podstawie odrębnej, dobrowolnej zgody Uczestnika, określającej zakres i sposób wykorzystania wizerunku. Niewyrażenie zgody na rozpowszechnianie wizerunku nie wpływa na możliwość udziału w Hackathonie.

§ 3. ZASADY ZGŁOSZENIA

1. Rejestracja do udziału w Hackathonie jest otwarta dla wszystkich (z zastrzeżeniem wypełnienia wymogów zgodnych z oświadczeniami o których mowa w § 2 pkt 11) i

odbywa się poprzez formularz zgłoszeniowy dostępny na stronie KSSE – Light Up! Rozświetlamy przestrzeń innowacji! – KSSENON.

2. Maksymalna liczba Uczestników Hackathonu wynosi 30 osób. W przypadku przekroczenia maksymalnej dopuszczalnej liczby uczestników, o przyjęciu decydować będzie kolejność zgłoszeń.
3. Rejestracja Uczestników Hackathonu rozpocznie się w dn. 12.11.2026 r. o godz. 12.00 i będzie trwać do 01.12.2026 r. do godz. 23:59. Organizator zastrzega sobie możliwość przesunięcia ww. terminów.
4. W celu przesłania formularza rejestracyjnego konieczne jest dokonanie akceptacji niniejszego Regulaminu wraz ze złożeniem oświadczeń, o których mowa w § 2 pkt 11.
5. Przesłanie formularza nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem się do udziału w Hackathonie.
6. Wszystkie osoby chcące wziąć udział w Hackathonie muszą przejść przez proces indywidualnej rejestracji. Każdy członek zespołu musi zostać zarejestrowany. Każdy uczestnik składa indywidualnie tylko jeden formularz zgłoszeniowy, a w przypadku zgłoszenia jako uczestnik zespołu w polu „Uwagi" podaje: uczestnik zespołu + nazwa.
7. Program Hackathonu nie przewiduje etapu „Team building". Budowanie zespołu następuje przed dokonaniem rejestracji.
8. Decyzja o przyjęciu do uczestnictwa w Hackathonie podejmowana jest na podstawie informacji zawartych w zgłoszeniu i ma charakter ostateczny.
9. Wszystkie osoby, które w terminie wskazanym w § 3 ust. 3 prześlą zgłoszenia rejestracyjne, otrzymają decyzję o zakwalifikowaniu lub braku zakwalifikowania do udziału drogą mailową, nie później niż na 4 dni przed rozpoczęciem Hackathonu na adres e-mail podany w formularzu rejestracyjnym lub niezwłocznie w przypadku rejestracji w terminie krótszym niż 4 dni przed rozpoczęciem wydarzenia.

§ 4. PRZEBIEG HACKATHONU

1. Hackathon rozpocznie się dnia 04.12.2026 r. o godzinie 16.00 i będzie trwać do 05.12.2026 r. do godziny 16.00
2. Uczestnik jest zobowiązany do okazania przedstawicielowi Organizatora dokumentu ze zdjęciem w dniu rozpoczęcia Hackathonu oraz podpisania listy obecności w recepcji.
3. Organizator w trakcie Hackathonu zapewni Uczestnikom:

a) jednorazowe opaski eventowe na nadgarstki identyfikujące uczestników wydarzenia
b) salę z odpowiednim zapleczem (stoły konferencyjne, krzesła, gniazdka elektryczne, sieć WiFi)
c) wyżywienie podczas wydarzenia (kawa, herbata, woda, napoje, przekąski, ciepły posiłek)
d) opiekę mentorów/ekspertów/organizatorów podczas dyżurów odbywających się zgodnie z harmonogramem przedstawionym w chwili rozpoczęcia Hackathonu
e) przestrzeń do wypoczynku

4. W pozostałym zakresie Uczestnicy zobowiązani są korzystać z własnych zasobów, w szczególności oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi oraz sprzętu potrzebnego do wykonania projektów.
5. Całość prac nad projektem powinna być prowadzona w trakcie trwania samego Hackathonu tj. w terminie godz. 16.00 dn. 04.12.2026 do godz. 13.00 dn. 05.12.2026 r. Zmiany w projekcie dokonane po tym terminie nie będą uwzględniane przy rozstrzygnięciu konkursu.
6. W dn. 05.12.2026, po zakończeniu Hackathonu, każda z drużyn przygotuje prezentację swojego projektu, którą przedstawi Jury. Każda z drużyn otrzyma równy wymiar czasowy tj. 15 min, w tym prezentacja - ok. 10 min, pytania i odpowiedzi - ok. 5 min.
7. Po wysłuchaniu prezentacji wszystkich zespołów odbędą się obrady Jury.

§ 5. ZASADY HACKATHONU

1. Uczestnik oświadcza, iż jest autorem lub współautorem wszelkich prac wykonanych podczas Hackathonu oraz iż te prace nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich. Uczestnik oświadcza, iż bierze na siebie wszelką odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich i podmiotów kierowanych wobec Organizatora, które powstałyby w związku z udziałem w Hackathonie jak i wykonaną przez Uczestnika pracę.
2. Uczestnicy/Uczestniczki udzielają Organizatorowi zgody na wykorzystanie wszelkich fotografii ukazujących Projekty, które zostały stworzone w trakcie trwania Hackathonu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych, w tym na stronach www Organizatora.
3. Uczestnicy nie mogą tworzyć projektów sprzecznych z prawem, wykorzystujących zakazane treści lub naruszających prawa osób trzecich. Projekty nie mogą zawierać treści nie przeznaczonych dla osób poniżej 18 roku życia, w tym rasistowskich, erotycznych, brutalnych, dyskryminacyjnych, aktów przemocy

bądź w jakikolwiek inny sposób naruszających przepisów prawa powszechnie obowiązującego.

4. Uczestnicy oświadczają, iż wszelkie projekty wytworzone w wyniku Hackathonu powstaną przy wykorzystaniu legalnego oprogramowania komputerowego. Organizator nie ponosi odpowiedzialności w przypadku stwierdzenia wykorzystywania nielegalnego oprogramowania przez danego Uczestnika/Uczestniczkę.
5. Organizator zastrzega prawo do sprawdzenia czy cały kod projektu (z wyłączeniem gotowych, powszechnie dostępnych i legalnych bibliotek) został stworzony przez Uczestnika lub Zespół w ramach Hackathonu i w trakcie jego trwania.

§ 6. KONKURS I NAGRODY

1. W ramach Hackathonu prowadzony będzie konkurs na stworzenie najlepszych projektów.
2. Najlepsze prace konkursowe zostaną nagrodzone według oceny Jury.
3. Nagrody ufundowane przez Partnerów zostaną podzielone w następujący sposób:

a) Nagroda o wartości 3 000,00 zł na Zespół - za pierwsze miejsce;
b) Nagroda o wartości 2 000,00 zł na Zespół - za drugie miejsce;
c) Nagroda o wartości 1 000,00 zł na Zespół - za trzecie miejsce.

4. Ogłoszenie wyników nastąpi w terminie maksymalnie 3 dni od zakończenia Hackathonu. Oficjalne wyniki ze wskazaniem trzech najlepszych zespołów zostaną przesłane w formie mailowej na adresy wskazane przez Zespoły w rejestracji.
5. Odbiór nagród nastąpi w terminie wskazanym przez Organizatora, nie później niż 14 dni po zakończeniu Hackathonu. Organizator poinformuje najlepsze zespoły o terminie odbioru nagród w formie mailowej.
6. Organizator może przyznać inne nagrody poza nagrodami głównymi w postaci wyróżnień.
7. Przekazana nagroda zostanie opodatkowana podatkiem dochodowym od osób fizycznych zgodnie z obowiązującym prawem.
8. W przypadku, kiedy zwycięzcą zostanie zespół projektowy, jest ona dzielona przez Organizatora po równo pomiędzy członków zespołu.

§ 7. KOMISJA KONKURSOWA (JURY)

1. Organizator powoła Jury, w skład którego wejdą przedstawiciele Organizatora/ eksperci zewnętrzni. Wybór członków Komisji należy do Organizatora i Współorganizatora

2. Skład Jury zostanie ogłoszony najpóźniej w dniu rozpoczęcia wydarzenia.
3. Do zadań Jury należy w szczególności nadzór organizacyjny nad przebiegiem wydarzenia, wybór laureatów Hackathonu oraz podjęcie decyzji o podziale nagród i przyznaniu ewentualnych wyróżnień.

§ 8. WYBÓR LAUREATÓW

1. Po ukończeniu pracy Zespoły prezentują projekt przed Jury. Czas prezentacji jednej pracy konkursowej nie może przekroczyć 15 minut (10 min prezentacja, 5 min. pytania Jury)
2. Zespoły prezentują projekty w kolejności i w czasie wskazanym przez Organizatora.
3. Jury wybierze i ogłosi trzy najlepsze zespoły, w tym jeden zwycięski i dwa kolejne z miejsc 2 i 3.
4. Decyzje Jury mają charakter ostateczny i nie przysługuje od nich odwołanie. Decyzje Jury zapadają zwykłą większością głosów. W przypadku równego rozłożenia liczby głosów, wiążąca jest decyzja Przewodniczącego Jury, wybieranego przez członków Jury ze swojego grona przed rozpoczęciem Hackathonu.
5. Przy wyborze zwycięzcy Jury kieruje się przede wszystkim następującymi kryteriami:

a) innowacyjność,
b) kreatywność
c) łatwość użytkowania
d) zastosowana technologia
e) wartość biznesowa
f) prezentacja projektu
g) możliwości wdrożeniowe

6. Każde kryterium posiada swoją wagę w skali od 0,5-2. Każdy członek Jury ma możliwość przydzielenia punktów w wysokości od 0-5.
7. Ostateczna wartość punktowa dla danego kryterium stanowi iloczyn liczby punktów przyznanych przez członka Jury oraz wagi danego kryterium.
8. Ostateczna wartość punktowa dla danego projektu stanowi sumę wartości punktowych wszystkich kryteriów.
9. Uczestnicy Hackathonu zostaną poinformowani o szczegółach systemu przyznawania punktów oraz wartości wag poszczególnych kryteriów w momencie rozpoczęcia wydarzenia.

10. W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego projektu, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie, Jury zastrzega sobie prawo do weryfikacji powstania projektu.

§ 9. PRAWA AUTORSKIE

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

§ 10 ZASADY BEZPIECZEŃSTWA HACKATHONU

1. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania zasad bezpieczeństwa, poleceń organizatorów oraz instrukcji obowiązujących w lokalu.
2. Zabronione jest blokowanie wyjść ewakuacyjnych, przejść, drzwi i dostępu do urządzeń przeciwpożarowych.
3. Zabronione jest używanie uszkodzonych przewodów, ładowarek, przedłużaczy i innych urządzeń elektrycznych.
4. Zabronione są przemoc, groźby, nękanie, dyskryminacja oraz zachowania zagrażające bezpieczeństwu lub dobremu samopoczuciu innych osób.
5. W przypadku pożaru, wypadku, zagrożenia zdrowia lub innego zdarzenia wymagającego interwencji należy niezwłocznie poinformować organizatora, a w razie potrzeby zadzwonić pod numer alarmowy 112.
6. Uczestnicy nie mogą samodzielnie ingerować w instalacje, wyposażenie techniczne ani zabezpieczenia lokalu.
7. Każdy uczestnik powinien niezwłocznie zgłosić organizatorowi zauważone zagrożenie, wypadek lub uszkodzenie wyposażenia.
8. Organizator może podjąć działania niezbędne do zapewnienia bezpieczeństwa, w tym przerwać określoną aktywność lub zakończyć udział osoby naruszającej zasady, z poszanowaniem obowiązujących przepisów.
9. Uczestnicy zobowiązani są do poszanowania mienia organizatora i pozostałych uczestników. Odpowiedzialność za ewentualne szkody ustala się zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.

§ 11. ODPOWIEDZIALNOŚĆ

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakąkolwiek szkodę majątkową lub niemajątkową poniesioną przez Uczestnika w wyniku wzięcia udziału w Hackathonie lub w wyniku i w związku z przyznaniem bądź nieprzyznaniem nagrody Uczestnikowi.
2. Organizator nie jest odpowiedzialny za zapewnienie bezpieczeństwa urządzeń wykorzystywanych przez Uczestników przy tworzeniu projektu.
3. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za własność osobistą i są zobligowani do jej pilnowania. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty i uszkodzenia.
4. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za ewentualne szkody wyrządzone przez siebie w mieniu należącym do Katowickiej SSE S.A.

5. 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.
6. 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.
7. Uczestnik oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, które wpływałyby na jego udział w Hackathonie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.

§ 12. DANE OSOBOWE UCZESTNIKÓW (RODO)

1. Realizując obowiązek informacyjny wynikający z art. 13 ust. 1 i 2 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych), potocznie zwanego RODO, przekazujemy Państwu niezbędne informacje dotyczące przetwarzania przez nas danych osobowych.
2. Administratorem danych osobowych Uczestników wskazanych w formularzu zgłoszeniowym jest Katowicka Specjalna Strefa Ekonomiczna S.A. z siedzibą w Katowicach (40-026), przy ul. Wojewódzkiej 42, KRS:0000106403, NIP: 9541300712, REGON: 273073527. Wszelkie informacje o przetwarzaniu danych osobowych oraz celach przetwarzania znajdują się w formularzu. Podanie danych jest całkowicie dobrowolne, jednakże niezbędne, aby przystąpić do udziału w Hackathonie.
3. Dane osobowe będą przetwarzane w celu przygotowania i realizacji Hackathonu, w tym zadań polegających na rekrutacji uczestników, wpisu na listę obecności, prezentacji projektów, wydania przyznanych nagród, udzielenia wsparcia,

monitoringu oraz działań informacyjno-promocyjnych, zgodnie z zasadami określonymi przez przepisy powszechnie obowiązującego prawa. Przetwarzamy Państwa dane osobowe w oparciu o zasady przetwarzania danych osobowych określone w art. 5 RODO.

4. Państwa dane osobowe możemy przetwarzać w oparciu o następujące podstawy prawne:

a) na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a RODO tj.: osoba, której dane dotyczą wyraziła zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych w jednym lub większej liczbie określonych celów: udział w konkursie, ogłoszenie wyników konkursu, przyznanie i rozdanie nagród, promocja wydarzenia itp.

b) na podstawie art. 6 ust. 1 lit. b RODO tj.: przetwarzanie jest niezbędne do wykonania umowy, której stroną jest Uczestnik, którego dane dotyczą: tj. udział w konkursie, ogłoszenie wyników konkursu, przyznanie i rozdanie nagród itp.

c) na podstawie art. 6 ust. 1 lit. c RODO tj.: przetwarzanie jest niezbędne do wypełnienia obowiązku prawnego ciążącego na Administratorze np. konieczność przechowywania dokumentacji finansowo-księgowej przez określony przepisami prawa okres czasu; konieczność zgłoszenia odpowiedniej dokumentacji do organu państwowego zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.

d) Na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f RODO (cele wynikające z prawnie uzasadnionych interesów realizowanych przez Administratora: dochodzenie, ustalenie i obrona przed roszczeniami, archiwizowanie danych). Jeżeli podstawą prawną przetwarzania danych jest art. 6 ust. 1 lit. f RODO, macie Państwo możliwość wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania Państwa danych osobowych. Przyczyną złożonego sprzeciwu powinna być Państwa szczególna sytuacja. Po otrzymaniu takiego żądania przestaniemy przetwarzać Państwa dane w powyższych celach, co do których został wyrażony sprzeciw, o ile nie wykażemy istnienia ważnych prawnie uzasadnionych podstaw do przetwarzania, nadrzędnych wobec Państwa interesów, praw i wolności lub podstaw do ustalenia, dochodzenia lub obrony przed roszczeniami.

5. Odbiorcami Państwa danych osobowych, poza Organizatorem, mogą być wszystkie podmioty współpracujące przy organizacji oraz promocji Hackathonu; a w szczególności podmioty świadczące usługi informatyczne, księgowe, prawne, podmioty świadczące usługi pocztowe oraz kurierskie, a nadto sądy powszechne.

6. Przechowujemy Państwa dane osobowe do osiągnięcia celu, dla którego zostały zebrane, przez czas, w którym przepisy nakazują Administratorowi przechowywać dane, przez czas konieczny do ustalenia, obrony i dochodzenia roszczeń oraz ze względu na każdy prawnie uzasadniony interes Administratora.

7. Przysługuje Państwu prawo do:

a) dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania,

b) przenoszenia swoich danych - prawo możliwe do realizowania w momencie, kiedy podstawą prawną przetwarzania jest zgoda osoby, której przetwarzanie dotyczy bądź realizacja umowy i przetwarzanie odbywa się w warunkach całkowitego automatyzowania,

c) jeżeli Państwa dane osobowe byłyby przetwarzane na podstawie udzielonej zgody, przysługuje Państwu prawo do jej cofnięcia w każdym czasie. Wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.

8. Mogą Państwo realizować swoje prawa, składając wniosek za pośrednictwem następującego kanału komunikacyjnego: wysyłając e-mail na adres: iodo@ksse.com.pl
9. Przysługuje Państwu również prawo do złożenia skargi do Urzędu Ochrony Danych Osobowych, jeśli uznacie Państwo, że przetwarzanie Państwa danych osobowych narusza przepisy prawa.
10. Państwa dane osobowe nie będą przez nas przetwarzane w sposób, który skutkowałby zautomatyzowanym podejmowaniem decyzji, w tym profilowaniem. Oznacza to, że nie wykorzystuje systemów informatycznych, które gromadziłyby informacje na temat Uczestników i jednocześnie samodzielnie, automatycznie, podejmowałyby decyzje, które mogłyby wywołać wobec Uczestników skutki prawne lub w podobny sposób istotnie na Państwa wpływać.
11. Państwa dane osobowe nie będą przekazywane do państw trzecich ani organizacji międzynarodowych.
12. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, niemniej niepodanie danych uniemożliwi uczestnictwo w Wydarzeniu.

§ 13. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin Hackathonu będzie dostępny od momentu rozpoczęcia rekrutacji na stronie internetowej: www.kssenon.pl.
2. Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania go na stronie.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu. Zmiany dokonane w Regulaminie wchodzą w życie w momencie opublikowania zmienionego Regulaminu na stronie, www.kssenon.pl.

4. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia na inny termin Hackathonu na skutek zajścia nadzwyczajnych okoliczności, jak również w przypadku zbyt małej ilości zgłoszonych do konkursu zespołów.
5. W przypadku odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za szkody, jakie poniosły z tego tytułu osoby, które zgłosiły swój udział w Hackathonie.
6. Zgłaszając udział w Hackathonie i biorąc w nim udział Uczestnicy zobowiązują się do przestrzegania Regulaminu.
7. Naruszenie przez Uczestników Hackathonu któregokolwiek z postanowień Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, naruszenie przepisów prawa lub ogólnie przyjętych zasad życia społecznego, w związku z uczestnictwem w Hackathonie, upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika z Hackathonu wraz z utratą prawa do nagrody.