

## REGULAMIN

### Hackathonu "SheepYourHack" edycja 2021

#### § 1 DEFINICJE

1. **Regulamin** – niniejszy Regulamin, określający zasady i warunki konkursu "SheepYourHack".
2. **Hackathon lub Wydarzenie** – wydarzenie pod nazwą "SheepYourHack" odbywające się w dniach 10-11 grudnia 2021 roku w formie online, lokalizacja Wydarzenia to MS Teams i Discord.
3. **Prelekcja** – wykład tematyczny odbywający się podczas Wydarzenia.
4. **Konkurs** – konkurs na stworzenie Projektu, odbywający się podczas Wydarzenia.
5. **Projekt lub Pomysł** - pomysł na stworzenie rozwiązania technologicznego w postaci prototypu aplikacji lub pełnej wersji aplikacji. Pełne założenia Projektu zostaną udostępnione Uczestnikom przed rozpoczęciem Wydarzenia.
6. **Organizator** - Organizatorem Hackathonu "SheepYourHack" edycja 2021 (dalej "Hackathon") jest Wyższa Szkoła Ekonomii i Informatyki w Krakowie, ul. Filipa 17, 31-150 Kraków, poprzez następujące jednostki organizacyjne:  
  
*Centrum Rozwoju Kompetencji WSEI*
7. **Serwis** – strona internetowa Wydarzenia: <https://sheepyourhack.com/> zawierająca informacje o Hackathonie oraz umożliwiająca zgłoszenie udziału w Hackathonie w charakterze Uczestnika, za pomocą Formularza Rejestracyjnego.
8. **Formularz rejestracyjny** – formularz wykorzystywany do rejestracji Uczestników na Hackathon, dostępny na stronie internetowej Wydarzenia: <https://sheepyourhack.com/>.
9. **Uczestnik** – pełnoletnia osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, która dokonała prawidłowej rejestracji na Hackathon i otrzymała potwierdzenie udziału.
10. **Zespół** - grupa od 2 do 6 Uczestników, która dokonała prawidłowej rejestracji na Hackathon i otrzymała potwierdzenie udziału.
11. **Mentor** - pełnoletnia osoba fizyczna, wyznaczona przez Organizatora lub Partnera Wydarzenia, odpowiadająca za wsparcie merytoryczne Uczestników w ramach Hackathonu.
12. **Jury** - pełnoletnia osoba fizyczna, wyznaczona przez Organizatora lub Partnera Wydarzenia, która odpowiada za wyłonienie zwycięzcy Konkursu.
13. **Partner** - osoba prawna lub fizyczna, która na określonych warunkach współpracuje z Organizatorem. Partner może mieć status "Partnera", "Sponsora", "Patrona medialnego".

#### § 2 CELE HACKATHONU

1. Celami Hackathonu są:
  - a. Stworzenie MVP produktu biznesowego, który ma szansę podbić rynek

- b. Promowanie wiedzy z zakresu tworzenia oprogramowania
- c. Rozwijanie zainteresowań i budowanie kompetencji informatycznych.
- d. Wytłanianie i wspieranie osób zdolnych w rozwijaniu i poszerzaniu zainteresowań informatycznych.
- e. Inspirowanie u młodych ludzi postaw proaktywnych oraz zachęcanie ich do rozwoju kompetencji pożądaných na rynku pracy.
- f. Nawiązanie integracji, networking pomiędzy uczestnikami, mentorami oraz organizatorem.

### § 3 WARUNKI I ZASADY UCZESTNICTWA W HACKATHONIE

1. Udział w Hackathonie jest dobrowolny i bezpłatny.
2. Z uwagi na intensywny przebieg wydarzenia, Uczestnikiem Hackathonu może być jedynie pełnoletnia osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, nie przekraczającą górnej granicy wieku, która przypada na 26 rok życia (zwana dalej Uczestnikiem). Osoby poniżej 18. roku życia mogą zostać dopuszczone do udziału w SheepYourHack po wcześniejszej weryfikacji przez Organizatora (tylko i wyłącznie za zgodą opiekuna prawnego). Prosimy o wcześniejszy kontakt e-mailowy na adres: [nuchwat@wsei.edu.pl](mailto:nuchwat@wsei.edu.pl)
3. Program Hackathonu zakłada wykonywanie przez Uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu przez okres 24 godzin.
4. Uczestnik powinien rozsądnie ocenić i w razie wątpliwości skonsultować z lekarzem, czy jego stan zdrowia pozwala na udział w Hackathonie.
5. Uczestnik zobowiązany jest do zawiadomienia Organizatora w przypadku odczucia zawrotów głowy, mdłości, silnego zmęczenia, bólu głowy lub innych niepokojących objawów.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne szkody, wypadki i zdarzenia losowe, dotyczące zdrowia i życia Uczestników w trakcie trwania Hackathonu.
7. Na potrzeby Hackathonu oraz Konkursu Uczestnicy tworzą Zespoły liczące od 2 do 6 członków.
8. Uczestnicy mogą być członkiem tylko jednego Zespołu.
9. W Hackathonie może brać udział maksymalnie 150 Uczestników.
10. Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, a w szczególności przestrzegać postanowień regulaminu.
11. Każdy uczestnik hackathonu, zobowiązany jest do posiadania konta na platformie Discord, gdzie będzie przebiegało wydarzenie. Uczestnik podczas zapisu podaje swój Nick, z którego korzysta na platformie Discord.
12. Zgłoszenie do Konkursu przebiega następująco:
  - a. Podczas zapisu, zespół wskazuje „lidera” drużyny, który będzie odpowiedzialny za kontakt z organizatorem i przekazanie wszystkich informacji całemu zespołowi oraz dostarczanie informacji o zespole organizatorowi.
  - b. Jeśli uczestnik nie posiada zespołu i chce wziąć udział w team buildingu, zgłasza tą wiadomość już na etapie dokonywania zapisu.
  - c. Warunkiem udziału jest wypełnienie formularza online do którego odnośnik znajduje się na stronie [www.sheepyourhack.com](http://www.sheepyourhack.com)
  - d. Podczas rejestracji Uczestnik zobowiązany jest podać:
    - Imię i nazwisko

- Datę urodzenia
- Adres e-mail
- Nick na Discordzie
- Nazwę swojego zespołu
- Rozmiar koszulki

Dodatkowo, osoba pełniąca funkcję lidera zobowiązana jest podać dane uzupełniające, takie jak:

- Numer telefonu (potrzebny do kontaktu z dostawcą PIZZY)
  - Adres wysyłki PIZZY
  - Pełen skład osobowy zespołu
  - Dane paczkomatu InPost, do którego zostanie dostarczony box prezentowy.
- e. Rejestracja na Hackathon jest równoważna z akceptacją otrzymywania wiadomości e-mail od Organizatora w tym z materiałami Partnerów, przed jak i po zakończeniu Hackathonu.
  13. Rejestracja online dostępna jest od godziny 00.00 w dniu 05.11.2021, do godziny 23.59 w dniu 30.11.2021 roku
  14. Przyjęcie formularza nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem na Hackathon.
  15. Uczestnicy, którzy zostali zakwalifikowani zostaną o tym fakcie poinformowani drogą mailową nie później niż na 14 dni przed rozpoczęciem Hackathonu.
  16. Uczestnicy, którzy nie zostali zakwalifikowani zostaną wpisani na listę oczekujących i w momencie zwolnienia się miejsca zostaną niezwłocznie poinformowane o tym fakcie drogą mailową nie później niż na 5 dni przed rozpoczęciem Hackathonu.
  17. Mail potwierdzający zakwalifikowanie na Hackathon zostanie przesłany na adres mailowy podany w formularzu zgłoszeniowym.
  18. Należy potwierdzić uczestnictwo w przeciągu 4 dni od otrzymania maila potwierdzającego zakwalifikowania się na Hackathon.
  19. Brak odpowiedzi w terminie jest równoznaczny z rezygnacją.
  20. O wszelkich zmianach we wcześniej wysłanym formularzu należy poinformować organizatorów drogą mailową na adres: [nuchwat@wsei.edu.pl](mailto:nuchwat@wsei.edu.pl)
  21. Dopuszcza się możliwość reorganizacji zespołów do momentu rozpoczęcia Hackathonu.
  22. Posiadanie zespołu nie jest konieczne do rejestracji w hackathonie. Osoby zarejestrowane pojedynczo, będą miały możliwość stworzenia nowego zespołu podczas spotkania poświęconego na team building, które odbędzie się w tygodniu poprzedzającym hackathon, za pośrednictwem platformy Discord. Chęć stworzenia zespołu należy zgłosić w formularzu zgłoszeniowym. Informacje o planowanym spotkaniu, zostaną udostępnione na podany adres e-mail, na Fb sheeppourhack oraz na stronie [www.sheeppourhack.com](http://www.sheeppourhack.com)
  23. Organizator może odmówić prawa do uczestnictwa w Hackathonie osobom, wobec których poweźmie uzasadnione przypuszczenie, iż dokonały rejestracji w celu innym, niż wzięcie udziału w Konkursie organizowanym w ramach Hackathonu (w szczególności w celu rekrutacji pracowników). Rejestracja zostanie uznana za bezskuteczną.
  24. Organizator może przyznać Zespołowi bądź Uczestnikowi prawo uczestniczenia w Hackathonie mimo braku zgłoszenia za pośrednictwem formularza rejestracji.

#### § 4 PRZEBIEG HACKATHONU

1. Wydarzenie odbędzie się z wykorzystaniem 2 platform do komunikacji zdalnej: Microsoft Teams oraz Discord. Poprzez MS Teams wszyscy uczestnicy hackathonu będą łączyć się podczas inauguracji eventu (10.12, godz. 17:30) oraz podczas prezentacji prac i ogłoszenia wyników (11.12 godz. 18:15). Platforma Discord będzie służyła do komunikowania się zespołów podczas realizacji zadania konkursowego. Każdy zespół będzie miał swój kanał, bez możliwości dołączenia do kanałów innych zespołów. Dodatkowo będą utworzone kolejne kanały: Mentorzy, Organizatorzy, pomoc techniczna, team building, do których każdy uczestnik będzie miał możliwość dołączenia, jeśli zajdzie taka potrzeba. Mentorzy, organizatorzy, pomoc techniczna mają możliwość dołączenia do kanałów wszystkich zespołów biorących udział w Hackathonie, podczas trwania Wydarzenia.
2. Przed Hackathonem, został zaplanowany cykl webinarów, które zostaną przeprowadzone w dniach 01-09.12, przez mentorów i jury. Webinary są traktowane jako część Hackathonu. Szczegółowe informacje o webinarach będą publikowane na bieżąco na facebooku Hackathonu.
3. W przypadku rozwiązania zadania konkursowego (§1 pkt. 4) przed upływem przewidzianego czasu, Hackathon może ulec skróceniu.
4. Organizator w czasie trwania Hackathonu zapewnia:
  - a. Możliwość połączenia się zdalnie z pracownią WSEI: Wymagania do programu Open VPN: System Operacyjny: Windows 8 lub nowszy Procesor: Intel 2.2 GHz Dual-Core lub AMD 2.5 GHz Dual-Core Pamięć RAM: 2GB Miejsce na dysku: 600MB Do połączenia pulpitem zdalnym wymagany jest Windows 10 w wersji Pro;
  - b. Wsparcie merytoryczne mentorów;
  - c. Dostarczenie do wskazanego paczkomatu InPost boxu, zawierającego koszulki hackathonowe dla każdego uczestnika, zestaw niespodzianek od partnerów wydarzenia. Dla każdego zespołu zostaje dostarczona jedna przesyłka, w której znajdują się materiały dla wszystkich uczestników. Rozdysponowania prezentami, zespół dokonuje we własnym zakresie. Niepodanie adresu paczkomatu, skutkuje brakiem otrzymania przesyłki dla całego zespołu;
  - d. Dostawę Pizzy pod wskazany adres (każdy zespół wskazuje jeden adres.)
5. Każdy Uczestnik jest zobowiązany do korzystania z własnego sprzętu oraz innych niezbędnych mu do udziału w Hackathonie narzędzi.
6. Spożywanie alkoholu w trakcie odbywania się Hackathonu jest zabronione.
7. O godzinie 17:30 dnia 10.12.2021 odbędzie się inauguracja wydarzenia.
8. Konkurs rozpocznie się o godzinie 18:00 dnia 10.12.2021.
9. Zespoły kończą pracę o godzinie 18:00 dnia 11.12.2021.
10. Prezentacja projektów stworzonych przez poszczególne Zespoły odbędzie się 11 grudnia 2021r. o godzinie 18:15.
11. Dla każdego zespołu będą przeznaczone co najmniej 2 minuty (nie więcej niż 3 minuty) na prezentację, dokładny czas zostanie podany po ustaleniu ostatecznej liczby Zespołów prezentujących swoje rozwiązania.
12. Na prezentacje końcowe przeznaczone jest 1,5h. Zakończenie prezentacji przypada na godzinę 19:45.

13. Ogłoszenie wyników nastąpi o godz. 20:00.

#### *§ 5 KONKURS*

1. W ramach Hackathonu przeprowadzony zostanie Konkurs, którego przedmiotem będzie rozwiązanie zadania konkursowego. (*§ 1 pkt.4*)
2. Zadanie konkursowe to zagadnienie z zakresu informatyki i biznesu, polegające na stworzeniu przez Zespół autorskiego rozwiązania o tematyce przedstawionej w treści zadania konkursowego.
3. Rozwiązanie zadania konkursowego daje możliwość starania się o Nagrody
4. Konkurs rozpocznie się przedstawieniem przez Organizatora lub osobę przez niego wyznaczoną tematu zadania konkursowego.
5. Po zapoznaniu się z tematem zadania Uczestnicy mają 24 godziny na rozwiązanie zadań.

#### *§ 6 JURY I KRYTERIA OCEN I WYBÓR ZWYCIĘZCÓW*

1. Oceny rozwiązań zadania konkursowego dokonuje Jury Konkursu, składające się z minimum 5 członków. Członkowie Jury wybierani są przez Organizatora. Skład Jury zostanie opublikowany na stronie internetowej [www.sheepyourhack.com](http://www.sheepyourhack.com), najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
2. Jury ocenia przygotowane przez Zespoły rozwiązania pod względem:
  - a. Potencjału biznesowego
  - b. Innowacyjności
  - c. Możliwości wdrożenia
  - d. Wykonania
  - e. funkcjonowanie aplikacji
3. Rolą mentora jest wsparcie uczestników w procesie tworzenia aplikacji. Pod koniec pracy zespołów mentorzy będą sprawdzać, czy stworzona aplikacja działa. Na tej podstawie przydzielane będą punkty w tej kategorii. Mentorzy mogą odwiedzać kanały wszystkich zespołów biorących udział w hackathonie. Organizator wyznaczył 3 dyżury mentorów, podczas których uczestnicy mogą dołączyć do kanału „mentorzy”, w celu uzyskania wsparcia mentorskiego. Terminy dyżurów zostaną podane najpóźniej w dniu wydarzenia.
4. 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 Konkursu.
5. Decyzje Jury i członków Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
6. Po upływie wyznaczonego czasu zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian i poprawek w stosunku do przygotowanego rozwiązania. Zmiany i poprawki dokonane po upływie wyznaczonego czasu nie będą brane pod uwagę przez Jury.

#### *§ 7 NAGRODY*

1. Trzem najwyżej ocenionym przez Jury Zespołom przysługuje prawo do nagród.

2. Nagrodami w Konkursie mogą być nagrody rzeczowe oraz nagrody pieniężne.
3. Lista nagród rzeczowych oraz pieniężnych dostępna będzie na stronie internetowej [www.sheepyourhack.com](http://www.sheepyourhack.com) najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
4. Oferowane nagrody rzeczowe nie podlegają wymianie na nagrody pieniężne, inne nagrody lub ekwiwalent pieniężny.
5. Nagrody są ufundowane przez Sponsorów oraz Organizatora Hackathonu.
6. Wartość przekazywanych nagród pieniężnych zostanie pomniejszona o zryczałtowany podatek dochodowy w wysokości 10%, który uiszcza Organizator.
7. Przewiduje się nagrody jedynie dla trzech zwycięskich Zespołów, jednakże Sponsorzy oraz Organizator zastrzegają możliwość przyznawania wyróżnień oraz dodatkowych drobnych nagród rzeczowych lub finansowych dla konkretnych zespołów, których projekty zostaną uznane za wartościowe przez Organizatora, bądź przez Jury. W razie wszelkich wątpliwości do wyróżnionych zespołów nie stosuje się pkt VIII Prawa autorskie.
8. Wyniki oraz zwycięskie i wyróżnione rozwiązania mogą zostać zaprezentowane na stronie internetowej organizatora oraz Partnerów.
9. Zgłoszenie się Uczestników po odbiór nagrody do Organizatora może nastąpić w każdej możliwej formie, w sposób pozwalający na identyfikację Uczestnika oraz wskazujący podstawę ubiegania się o nagrodę.
10. Nagrody pieniężne, w ciągu 14 dni od zgłoszenia się Uczestników danego Konkursu po odbiór nagrody, zostaną przebrane na konta bankowe wskazane przez Uczestników. Nagrody rzeczowe zostaną nadane do Uczestników do 14 dni po ogłoszeniu wyniku Konkursu. W przypadku późniejszego zgłoszenia się Uczestników po odbiór nagród rzeczowych (w terminie określonym w zdaniu pierwszym), będą one dostępne do odbioru przez Uczestników pod adresem ul. Filipa 17, 31-150 Kraków, przez okres 14 dni od chwili dokonania zgłoszenia.

#### *§ 8 DANE OSOBOWE UCZESTNIKÓW KONKURSU ORAZ WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA*

1. Właścicielami wszelkich praw własności intelektualnej do prac i utworów stworzonych podczas Hackathonu są Uczestnicy.
2. Uczestnik oświadcza, iż jest autorem lub współautorem wszelkich prac wykonanych podczas Hackathonu oraz iż te prace nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.
3. Uczestnik oświadcza, iż bierze na siebie wszelką odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, które powstałyby w związku z udziałem w Hackathonie.
4. Obowiązuje kategoriyczny zakaz umieszczania w pracach konkursowych treści niezgodnych z prawem, kontrowersyjnych oraz innych, które mogłyby zostać źle przyjęte, w szczególności:
  - i. pornograficznych,
  - ii. obrzydliwych,
  - iii. wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej czy innej,
  - iv. propagującą narkotyki.
5. Uczestnik poprzez udział w Hackathonie udziela zezwolenia na utrwalenie i wykorzystanie swojego wizerunku i głosu w materiałach foto i video w celach promocyjnych bez ograniczeń czasowych i terytorialnych.
6. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane zgodnie z przepisami rozp. 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 oraz ustawy z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator.

7. Dane osobowe Uczestników przetwarzane będą wyłącznie w celach związanych z przeprowadzeniem Hackathonu, w tym celem wydania Nagród i uregulowania ewentualnych zobowiązań podatkowych związanych z ich wydaniem. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane przez Organizatora i przekazywane do właściwego Urzędu Skarbowego oraz kurierowi, jak również mogą być przekazywane innym uprawnionym organom, na podstawie odpowiednich przepisów prawa, a ponadto dostawcom usług IT i dostawcom systemów informatycznych.
8. Podanie danych osobowych jest dobrowolne ale jest niezbędne do udziału w Hackathonie, w celu otrzymania Nagrody i wykonania obowiązków podatkowych. Każdy Uczestnik ma prawo do wycofania zgody na przetwarzanie danych osobowych przekazując stosowne żądanie drogą elektroniczną Organizatorowi. Złożenie oświadczenia o cofnięciu zgody na przetwarzanie danych osobowych przez Uczestnika w trakcie trwania Hackathonu, uważane będzie za wycofanie się Uczestnika z Hackathonu. Wycofanie zgody uniemożliwiające przekazanie Uczestnikowi Nagrody uprawnia Organizatora do odmowy jej wydania. Cofnięcie zgody pozostaje bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody Uczestnika przed jej cofnięciem. Niezależnie od przetwarzania danych osobowych Uczestnika na podstawie jego zgody, administrator może przetwarzać dane osobowe także w celu ustalenia, dochodzenia lub obrony przed roszczeniami, jeżeli roszczenia dotyczą Hackathonu. W tym celu administrator może przetwarzać dane osobowe w oparciu o jego prawnie uzasadniony interes, polegający na ustaleniu, dochodzeniu lub obrony przed roszczeniami w postępowaniu przed sądami lub organami państwowymi. Uczestnik ma prawo dostępu do danych, w tym uzyskania ich kopii, sprostowania nieprawidłowych i uzupełnienia niekompletnych danych osobowych, żądania ich usunięcia, ograniczenia przetwarzania, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania oraz ich przeniesienia do innego administratora danych. Uczestnik ma także prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych. Dane osobowe będą przetwarzane w w/w celach przez okres do chwili wydania Uczestnikowi uzyskanej Nagrody na potrzeby jej wydania, a następnie po jej wydaniu przez okres wymagany przez właściwe przepisy prawa podatkowego tj. przez okres 5 lat liczony od daty zakończenia roku kalendarzowego, w którym wydano Nagrodę, na potrzeby uregulowania zobowiązań podatkowych związanych z jej wydaniem, w tym ewentualnej kontroli podatkowej. Administrator nie przekazuje danych osobowych do państwa trzeciego ani organizacji międzynarodowej, w rozumieniu przepisów wskazanych w § 6 ust. 6 Regulaminu .
9. Uczestnik poprzez udział w Hackathonie udziela nieodwołalnego, nieograniczonego czasowo i nieodpłatnego prawa do wielokrotnego wykorzystywania zdjęć i filmów ze swoim wizerunkiem i głosem oraz treści wypowiedzi bez konieczności każdorazowego ich zatwierdzenia. Zgoda obejmuje wykorzystanie, utrwalanie, obróbkę i powielanie wykonanych zdjęć oraz materiałów video za pośrednictwem dowolnego medium, w tym przez Partnerów, wyłącznie w celach związanych z Hackathonem.

#### *§ 9 POSTANOWIENIA KOŃCOWE*

1. Podczas zapisu, uczestnicy składają oświadczenie o zapoznaniu się i akceptacji Regulaminu. Akceptacja Regulaminu jest wymogiem do dokonania rejestracji, a tym samym udziału w Hackathonie.
2. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
3. Uczestnicy, którzy mimo wezwania do zaprzestania łamania postanowień Regulaminu, nie zastosują się do poleceń Organizatora, a w szczególności stwarzają swoim zachowaniem niebezpieczeństwo dla innych Uczestników, bądź zakłócają przebieg Hackathonu są zobowiązani do natychmiastowego opuszczenia Hackathonu i nie przysługują im z tego tytułu żadne roszczenia wobec Organizatora.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia na inny termin konkursu na skutek zajścia nadzwyczajnych okoliczności, jak również w przypadku zbyt małej ilości zgłoszonych do konkursu zespołów.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn. Wszelkie zmiany Regulaminu, w tym w zakresie terminów Konkursu zostaną niezwłocznie opublikowane na stronie internetowej Hackathonu oraz na profilu Facebook Hackathonu. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator poinformuje również pocztą elektroniczną zarejestrowanych Uczestników. Zmiany wchodzi w życie w ciągu 7 dni od ich publikacji i rozesłania wiadomości Uczestnikom. Uczestnikom, którzy nie zaakceptują zmienionych postanowień Regulaminu przysługuje prawo do odstąpienia od umowy w ciągu 7 dni od publikacji zmian.
6. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
7. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Hackathonu decyduje Organizator.
8. Regulamin wchodzi w życie w dniu 04.11.2021 r.