REGULAMIN HACKONE

Organizatorem Hackathonu HackOne jest Leocode Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Katowicach, adres: ul. Francuska 182, 40-507 Katowice, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy Katowice-Wschód w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000432780, posiadająca NIP: 6322008619, REGON: 243036805, o kapitale zakładowym w wysokości: 5.000 złotych („Organizator”). Kontakt i sposób porozumiewania się z Organizatorem: [damian.winkowski@leocode.com](mailto:damian.winkowski@leocode.com); ul. Francuska 182, 40-507 Katowice

1. DEFINICJE

|  |  |
| --- | --- |
| Formularz zgłoszeniowy (Formularz) | interaktywny formularz dostępny na stronie internetowej Organizatora <https://hackone.co/>, za pośrednictwem, którego Uczestnicy zgłaszają chęć wzięcia udziału w Hackathonie |
| Hackathon/Wydarzenie | impreza, odbywająca się na zasadach określonych w Regulaminie oraz według Harmonogramu, w czasie i w miejscu wskazanym przez Organizatora w ogłoszeniu o kolejnej edycji |
| Harmonogram | szczegółowy harmonogram Hackathonu określony przez Organizatora, dostępny na stronie internetowej Wydarzenia; Harmonogram ma charakter informacyjny, a godziny w nim podane nie są wiążące |
| Konkursy | odbywające się ramach Hackathonu konkursy, których przedmiotem jest rozwiązywanie zadań, polegających na stworzeniu przez Uczestników rozwiązania na przedstawiony przez Organizatora problem |
| Nagroda | nagroda za wygraną w Konkursach |
| Partner | podmiot posiadający pełną zdolność do czynności prawnych, współpracujący z Organizatorem i który bierze udział w Hackathonie, prezentując swoje usługi i produkty; jeżeli z Regulaminu nie wynika inaczej, postanowienia dotyczące Uczestników dotyczą również odpowiednio Partnerów |
| Polityka prywatności | dokument regulujący bezpieczeństwo ochrony prywatności i przetwarzania danych osobowych Uczestników; Polityka Prywatności stanowi uzupełnienie niniejszego Regulaminu |
| Regulamin | niniejszy regulamin, stanowiący jednocześnie odpowiednio ogólne warunki Umowy Uczestnictwa |
| Strona (internetowa) | strona internetowa Organizatora, znajdująca się pod adresem <https://hackone.co/>, na której umieszczone są informacje na temat Hackathonu oraz Konkursów, a także Formularz zgłoszeniowy |
| Uczestnik | każda osoba posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych biorąca udział w Hackathonie |
| Umowa (uczestnictwa) | umowa o udział Uczestnika w Hackathonie, zawierana na czas trwania danej edycji Hackathonu między tym Uczestnikiem a Organizatorem, na czas trwania danej edycji Hackathonu, według postanowień Regulaminu i danych Formularza zgłoszeniowego |
| Zwycięzca | Uczestnik, którego zespół wygrał dany Konkurs |

1. ZASADY OGÓLNE
   1. Niniejszy Regulamin określa zasady udziału w wydarzeniu o nazwie „HackOne”, organizowanego przez Organizatora.
   2. W celu korzystania z funkcjonalności Strony, po stronie Uczestnika muszą zostać spełnione następujące minimalne warunki techniczne: urządzenie z dostępem do Internetu umożliwiające wyświetlenie interfejsu Strony, zainstalowana i zaktualizowana przeglądarka internetowa, aktywne konto e-mail, włączona obsługa Javascipt i Cookies. Uczestnika obowiązuje zakaz dostarczania treści o charakterze bezprawnym.
   3. Organizator nie zamieszcza na Stronie informacji handlowych ani ofert składanych w formie elektronicznej. W szczególności przepisy dotyczące złożenia oferty w postaci elektronicznej nie mają zastosowania w stosunkach między potencjalnym Uczestnikiem a Organizatorem.
   4. Uczestnicy obowiązani są podczas udziału w Hackathonie do postępowania zgodnie z zasadami współżycia społecznego, zachowania dobrych obyczajów, w szczególności nieutrudniania i niezakłócania innym Uczestnikom swobodnego udziału w Hackathonie, w tym w Konkursach.
   5. Rejestrując się do udziału w Hackathonie, Uczestnik oświadcza, iż jest świadomy konieczności wykonywania czynności wymagających znacznego wysiłku przez okres nieprzekraczający 24 godzin. Uczestnik powinien ocenić swój stan zdrowia, a w razie wątpliwości skontaktować się z lekarzem, celem ustalenia czy stan zdrowia pozwala na udział w Hackathonie.
2. ZASADY PORZĄDKOWE
   1. W miejscu Hackathonu zabrania się wnoszenia oraz posiadania broni, innych niebezpiecznych przedmiotów, materiał wybuchowych, łatwopalnych lub wybuchowych, napojów alkoholowych, innych środków odrzucających lub psychotropowych.
   2. W czasie trwania Hackathonu, w miejscu jego organizowania zabronione jest: palenie tytoniu, używanie ognia, substancji chemicznych i pożarowo niebezpiecznych, blokowanie ciągów komunikacyjnych oraz przejść i wyjść ewakuacyjnych. Uczestnicy są zobowiązani przestrzegać zasad bezpieczeństwa, przepisów BHP i Przeciwpożarowych obowiązujących na terenie obiektu, w którym odbywa się Wydarzenie.
   3. Zabrania się dystrybucji materiałów reklamowych przez podmioty niebędące Partnerami w miejscu odbywania się Hackathonu bez uprzedniej zgody Organizatora.
   4. Uczestnik jest zobowiązany zgłaszać Organizatorowi wszelkie niedogodności, związane ze zdrowiem lub samopoczuciem, powstałe w wyniku udziału w Wydarzeniu, w tym w Konkursach.
   5. Uczestnik zobowiązany jest do posiadania biletu podczas Hackathonu (w formie papierowej lub elektronicznej) oraz okazania go na każde żądanie Organizatora. Uczestnik zobowiązany jest do noszenia w widocznym miejscu identyfikatora, w tym do okazania identyfikatora na każdą prośbę Organizatora. Zakazane jest przekazywanie biletu lub identyfikatora osobom trzecim.
   6. Osoby nietrzeźwe, będące pod wpływem alkoholu lub środków odurzających oraz osoby stanowiące zagrożenie dla porządku publicznego nie mogą brać udziały w Hackathonie.
   7. Organizator uprawniony jest do wezwania Uczestnika, który narusza zasady porządkowe, do opuszczenia terenu Wydarzenia. Niniejsze nie będzie stanowić naruszenia Umowy przez Organizatora.
   8. Uczestnicy zobowiązani są niezwłocznie zgłaszać Organizatorowi wszelkie przypadki nieodpowiednich bądź niepokojących zachowań.
3. DATA I MIEJSCE HACKATHONU
   1. Wydarzenie odbędzie się w dniach 23-24 marca 2019 r. Katowicach, pod adresem wskazanym na Stronie internetowej.
   2. Szczegółowy Harmonogram Hackathonu dostępny jest na Stronie internetowej Organizatora.
   3. Organizator zapewnia Uczestnikom przestrzeń do pracy, w tym dostęp do prądu oraz do sieci Internet, a także wyżywienie i napoje.
4. WARUNKI UDZIAŁU UCZESTNIKÓW ORAZ REJESTRACJA
   1. Uczestnikami Hackathonu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, które nie są pracownikami lub współpracownikami Organizatora lub Partnera.
   2. Warunkiem udziału Uczestnika w Hackathonie jest: (i) zapoznanie się i akceptacja niniejszego Regulaminu; (ii) akceptacja Polityki prywatności; (iii) wypełnienie i przesłanie do Organizatora elektronicznego Formularza Zgłoszeniowego; (iv) uiszczenie opłaty za udział w Hackathonie.
   3. Organizator ma prawo odmówić Uczestnikowi udziału w Wydarzeniu bez podania przyczyny.
   4. Przesłanie Formularza oznacza złożenie Organizatorowi oferty uczestnictwa w Hackathonie. Zawarcie Umowy uczestnictwa następuje z chwilą zatwierdzenia przez Organizatora w formie elektronicznej udziału Uczestnika w Hackathonie oraz Konkursie. Realizacja Umowy następuje w dniach trwania Wydarzenia.
   5. Opłata za udział w Hackathonie wynosi 50 zł (pięćdziesiąt złotych) za każdego Uczestnika. Podana cena opłaty za udział w Hackathonie jest ceną brutto.
   6. Opłata za udział w Hackathonie uiszczana jest pomocą płatności online: hackone.evena.pl
   7. Organizator utrwala, zabezpiecza i udostępnia treść zawieranej umowy uczestnictwa Uczestnikowi poprzez jej wysłanie na adres e-mail Uczestnika podany przez niego w Formularzu.
   8. Uczestnik może zrezygnować z Hackathonu i odstąpić od Umowy uczestnictwa najpóźniej na 7 (siedem) dni przed pierwszym dniem Wydarzenia.
   9. Organizator dopuszcza możliwość wprowadzenia zmiany na liście Uczestników. Informacja o zmianie Uczestnika powinna zostać zgłoszona Organizatorowi w terminie nie krótszym niż 5 (pięć) dni przed pierwszym dniem Wydarzenia. Zmiana Uczestnika wymaga ponownego wypełnienia formularza rejestracyjnego oraz przekazania przez Uczestnika informacji o zmianie Uczestnika na adres e-mail damian.winkowski@leocode.com, wraz z wskazaniem informacji o osobach, których zmiana dotyczy.
5. ZESPOŁY
   1. Na potrzeby rozwiązania zadań w Konkursach Uczestnicy tworzą zespoły.
   2. Każdy członek zespołu musi spełnić wymagania Uczestnika określone w Regulaminie.
   3. Zespoły liczą od 3 do 5 osób.
   4. Zespoły liczące mniej niż 3 osoby nie będą dopuszczane do Konkursów.
   5. Dany Uczestnik może być członkiem tylko jednego zespołu.
6. ZASADY KONKURSÓW
   1. Konkursy odbywają się według bloków czasowych wskazanych w Harmonogramie.
   2. W ramach Wydarzenia odbędzie się nie mniej niż 5 (pięć) konkursów.
   3. W jedynym Konkursie mogą uczestniczyć maksymalnie 3 (trzy) zespoły.
   4. Szczegółowe zasady i wytyczne do każdego Konkursu zostaną przekazane Uczestnikom przez Organizatora przed rozpoczęciem danego Konkursu.
   5. Po upływie wyznaczonego czasu zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian i poprawek w stosunku do przygotowanego rozwiązania w ramach danego Konkursu. Zmiany i poprawki dokonane po upływie wyznaczonego czasu nie będą brane pod uwagę przez jury.
   6. W ramach Konkursów, podczas rozwiązywania zadań, zakazane jest korzystanie z uprzednio przygotowanych przed Konkursem, fragmentów kodu (z zastrzeżeniem kodów legalnych, powszechnie znanych i dostępnych).
   7. Uczestnicy oświadczają, że:
      1. w ramach Konkursu będą przestrzegać niniejszego Regulaminu, przepisów prawa powszechnie obowiązującego oraz dobrych obyczajów;
      2. konkursowe rozwiązania będą przygotowywane wyłącznie w trakcie Konkursu, samodzielnie przez Uczestników, którzy są ich autorami, oraz że dysponują pełnią praw autorskich do przygotowanych rozwiązań;
      3. zdają sobie sprawę z postanowień ust. 11 Regulaminu oraz swoich obowiązków w zakresie konieczności przeniesienia autorskich praw majątkowych do rozwiązania stworzonego w trakcie Hackhatonu w przypadku zwycięstwa w danym Konkursie;
      4. przygotowane przez Uczestników rozwiązania nie będą: wątpliwe etycznie, w tym zawierać treści pornograficznych, przeznaczonych dla osób poniżej 18 roku życia, rasistowskich, brutalnych, wzywających do nienawiści lub przemocy, naruszających przepisy powszechnie obowiązującego prawa, naruszających dobra osobiste, autorskie prawa osobiste i majątkowe, inne prawa własności intelektualnej, a także jakiekolwiek inne prawa osób trzecich.
7. JURY, NAGRODY I WARUNKI PRZYZNAWANIA NAGRÓD
   1. Dla każdego zwycięskiego zespołu w ramach danego Konkursu przewidziana jest Nagroda pieniężna w wysokości 5.000,00 zł (słownie: pięć tysięcy złotych) brutto.
   2. Łączna pula Nagród w Konkursach wynosi maksymalnie 35.000,00 zł (słownie: trzydzieści pięć tysięcy złotych) brutto.
   3. Ponieważ wartość Nagród przekracza kwotę zwolnioną od podatku dochodowego od osób fizycznych według art. 21 ust. 1 pkt 68 ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych, wartość wydanych nagród zostanie pomniejszona o kwotę podatku należnego na podstawie art. 30 ust. 1 pkt 2 przepisów tejże ustawy.
   4. Wydanie Nagród następuje na wskazany przez zwycięzców rachunek bankowy.
   5. Wydanie Nagród jest uzależnione od podjęcia przez Zwycięzców danego Konkursu działań opisanych w ust. 11 niniejszego Regulaminu (Prawo Własności Intelektualnej).
   6. Oceny rozwiązań poszczególnych zadań dokonuje jury danego Konkursu, składające się z minimum dwóch członków.
   7. Każdy z Konkursów posiada odrębne zasady sposobu oceny wykonania zadań, które zostaną przedstawione Uczestnikom wraz z wytycznymi Konkursu.
   8. W ramach każdego Konkursu przewiduje się wyłonienie 1 (jednego) zwycięskiego zespołu.
   9. Jury wyłania zwycięzców na posiedzeniu tajnym.
   10. Decyzje Jury dotyczące przyznania Nagrody w Konkursie zapadają większością głosów. W przypadku równej liczby głosów decyduje głos przewodniczącego jury.
   11. Organizator może unieważnić Konkurs, jeżeli żadne rozwiązanie nie będzie spełniało celów Konkursu oraz warunków Regulaminu.
8. WIZERUNEK
   1. Podczas Wydarzenia mogą być realizowane sesje fotograficzne oraz sesje video, które następnie zostaną wykorzystane na Stronie internetowej, w szczególności w celu zdania relacji z przebiegu Hackathonu oraz innych publikacjach informacyjnych i promocyjnych dotyczących Wydarzenia, również na stronach internetowych podmiotów nie będących Organizatorem. Poprzez udział w Wydarzeniu, Uczestnik wyraża zgodę na takie wykorzystanie swojego wizerunku. Jeżeli Uczestnik nie wyraża takiej zgody, zobowiązany jest on niezwłocznie poinformować o tym Organizatora, wysyłając takie oświadczenie na adres e-mail [damian.winkowski@leocode.com](mailto:damian.winkowski@leocode.com)
9. DANE OSOBOWE
   1. Zasady przetwarzania danych osobowych zostały uregulowane w Polityce prywatności dostępnej pod adresem:https://hackone.co/privacy-policy,
10. PRAWO WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ
    1. Zgłaszając rozwiązanie do danego Konkursu, Uczestnicy oświadczają, że są wyłącznymi jej twórcami w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, oraz że przysługują im pełne autorskie prawa majątkowe do stworzonej w czasie Hackathonu rozwiązania.
    2. Równocześnie Uczestnicy oświadczają, że całość rozwiązania przygotowanego w ramach danego Konkursu powstała w czasie Hackathonu, a w trakcie przygotowania rozwiązania nie użyto kodów przygotowanych przed rozpoczęciem Konkursu.
    3. Zwycięzcy zobowiązują się do przeniesienia na Organizatora, autorskich praw majątkowych do przygotowanego przez siebie w ramach danego Konkursu rozwiązania („**Rozwiązanie**”) oraz do zobowiązania się w sposób wskazany w ust. 11.7 poniżej, w terminie [\_] od momentu ogłoszenia Zwycięzców Konkursu, pod rygorem braku wypłaty Nagrody, o której mowa w ust. 8. 1. Regulaminu.
    4. Zwycięzcy zobowiązują się do przeniesienia autorskich praw majątkowych na Organizatora na wszystkich polach eksploatacji znanych w terminie, o którym mowa w ust. 11.3 powyżej i w zakresie nie węższym niż na następujących polach eksploatacji:
11. wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową,
12. stosowanie, wprowadzanie, wyświetlanie, przekazywanie i przechowywanie niezależnie od formatu, systemu lub standardu,
13. trwałe lub czasowe utrwalanie lub zwielokrotnianie w całości lub w części, jakimikolwiek środkami i w jakiejkolwiek formie, niezależnie od formatu, systemu lub standardu, techniką zapisu magnetycznego, techniką cyfrową lub poprzez wprowadzanie do pamięci komputera oraz trwałe lub czasowe utrwalanie lub zwielokrotnianie takich zapisów, włączając w to sporządzanie ich kopii oraz dowolne korzystanie i rozporządzanie tymi kopiami,
14. wprowadzanie do obrotu, użyczanie lub najem oryginału albo egzemplarzy,
15. tworzenie nowych wersji, adaptacji (tłumaczenie, przystosowanie, zmianę układu lub jakiekolwiek inne zmiany),
16. publiczne rozpowszechnianie, w szczególności wystawianie, wyświetlanie, publiczne odtwarzanie, nadawanie i reemitowanie w dowolnym systemie lub standardzie, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, w tym w szczególności elektroniczne udostępnianie na żądanie,
17. rozpowszechnianie w sieci Internet oraz w sieciach zamkniętych,
18. nadawanie za pomocą fonii lub wizji, w sposób bezprzewodowy (drogą naziemną i satelitarną) lub w sposób przewodowy, w dowolnym systemie i standardzie, w tym także poprzez sieci kablowe i platformy cyfrowe,
19. tworzenie opracowań, przeróbek, modyfikacji oraz rozporządzanie i korzystanie z takich opracowań na wszystkich polach eksploatacji określonych w niniejszej Umowie.

**W przypadku rozwiązania mającego cechy programu komputerowego dodatkowo:**

1. trwałe lub czasowe zwielokrotnianie programu komputerowego w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiejkolwiek formie; w tym wprowadzanie, wyświetlanie, stosowanie, przekazywanie i przechowywanie programu komputerowego;
2. tłumaczenie, przystosowywanie, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian w programie komputerowym, z zachowaniem praw osoby, która tych zmian dokonała;
3. rozpowszechnianie, w tym użyczenia lub najmu, programu komputerowego lub jego kopii.
   1. Zwycięzcy oświadczają, że mając na uwadze charakter Hackathonu, w przypadku wypłaty Nagrody na zasadach określonych w Regulaminie nie będą domagać się jakiegokolwiek dodatkowego wynagrodzenia za przeniesienie autorskich praw majątkowych na zasadach wyrażonych w Regulaminie oraz umowie pomiędzy Organizatorem a Zwycięzcami.
   2. W przypadku powstania w przyszłości nowych pól eksploatacji nieobjętych niniejszym Regulaminem, w ramach których dane Rozwiązanie może być wykorzystywane, Zwycięzcy danego Konkursu zobowiązują się do przeniesienia na Organizatora autorskich praw majątkowych do rozwiązania na nowych polach eksploatacji na podstawie odrębnego porozumienia.
   3. Zwycięzcy, wraz z przeniesieniem autorskich praw majątkowych do Rozwiązania na Organizatora zobowiążą się również do:
      1. udzielenia organizatorowi zezwolenia na wykonywanie i zlecenie wykonywania praw zależnych do Rozwiązania danego Konkursu w tym do modyfikowania, adaptowania i łączenia rozwiązania na polach eksploatacji określonych w ust. 11.4 powyżej;
      2. niewykonywania swoich autorskich praw osobistych do Rozwiązania danego Konkursu;
      3. udzielenia Organizatorowi upoważnienia do wykonywania autorskich praw osobistych w ich imieniu oraz dalszego zlecenia ich wykonywania w zakresie Rozwiązania danego Konkursu;
      4. przeniesienia na Organizatora wszelkich zgód, zezwoleń, licencji oraz innych praw, których uzyskanie będzie niezbędne do pełnego i niezakłóconego korzystania z Rozwiązania;
      5. do nierejestrowania jako znaków towarowych, w imieniu własnym lub na rzecz innych podmiotów, utworów graficznych lub słownych stanowiących elementy Rozwiązania.
   4. Uczestnik oświadcza, iż wszelkie jego oświadczenia wyrażone w treści niniejszego paragrafu nie zostaną przez niego cofnięte.
4. REKLAMACJE
   1. Reklamacje związane z Wydarzeniem należy przesłać Organizatorowi w formie elektronicznej na adres damian.winkowski@leocode.com lub w formie pisemnej na adres siedziby Organizatora wraz z uzasadnieniem oraz wskazaniem żądanego sposobu rozpatrzenia reklamacji przez Organizatora.
   2. Organizator w ciągu 14 (czternastu) dni rozpatrzy reklamację. O rozpatrzeniu reklamacji i jej wyniku Organizator powiadomi Uczestnika w wiadomości wysłanej na adres podany przez Uczestnika w reklamacji.
5. ODPOWIEDZIALNOŚĆ
   1. W przypadku Uczestników, którzy nie są konsumentami, Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakąkolwiek szkodę majątkową lub niemajątkową poniesioną przez Uczestnika w wyniku wzięcia udziału w Hackathonie, w tym w Konkursie.
   2. Uczestnik ponosi wyłączną odpowiedzialność w przypadku, gdy jego rozwiązanie będzie naruszała przepisy powszechnie obowiązującego prawa lub prawa osób trzecich.
   3. Uczestnik zobowiązuje się do wstąpienia do sporu w miejsce Organizatora lub występowania wspólnie z Organizatorem w postępowaniu sądowym, w przypadku wystąpienia przez osobę trzecią z roszczeniem skierowanym przeciwko Organizatorowi z tytułu naruszenia jej praw.
   4. Uczestnik zobowiązuje się zwrócić Organizatorowi wszelkie wydatki, w tym koszty obsługi prawnej poniesienie przez Organizatora, poniesione przez Organizatora w związku z roszczeniem. Uczestnik zobowiązany jest niezwłocznie poinformować Organizatora o wystąpieniu przez osobę trzecią z roszczeniem skierowanym przeciwko Organizatorowi.
   5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy materialne pozostawione przez Uczestnika bez opieki w trakcie trwania Hackathonu.
6. POSTANOWIENIA KOŃCOWE
   1. Prawem właściwym dla zobowiązań wynikających z Umów i Regulaminu będzie prawo polskie. Umowy są zawierane w języku polskim. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie mają zastosowanie przepisy Kodeksu cywilnego, ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz inne właściwe przepisy prawa polskiego.
   2. Wszelkie dodatkowe i indywidualne porozumienia pomiędzy Uczestnikami a Organizatorem wymagają formy pisemnej lub elektronicznej pod rygorem nieważności.
   3. Naruszenie postanowień Regulaminu upoważnia Organizatora do wyłączenia danego Uczestnika z udziału w Hackathonie, w tym w Konkursie oraz powoduje utratę prawa do Nagrody.
   4. Organizator może zmienić niniejszy Regulamin z ważnych powodów prawnych (zmiana porządku prawnego lub formy prawnej działalności Organizatora) lub technicznych (modernizacja procesu rejestracji, strony internetowej Organizatora lub Formularza Zgłoszeniowego). Uczestnicy zostaną poinformowani o zmianie Regulaminu w komunikacie wyświetlanym na stronie głównej strony internetowej Organizatora przez 7 (siedem) dni przed wejściem jego w życie. Uczestnik ponownie akceptuje lub odmawia akceptacji postanowień Regulaminu. Jeżeli Uczestnik nie zaakceptował nowego Regulaminu w tym terminie, uznaje się, iż nie zaakceptował on zmienionego Regulaminu i przysługuje mu prawo do rezygnacji z uczestnictwa w Hackathonie.
   5. W przypadku zaistnienia sporu wynikłego pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem będącym konsumentem dotyczącego umowy o udział w Hackathonie, konsument jest uprawniony do skorzystania z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń, m.in. poprzez złożenie skargi w wybranym języku urzędowym Unii Europejskiej, w tym również w języku polskim, za pośrednictwem unijnej platformy internetowej ODR, dostępnej pod adresem: <http://ec.europa.eu/consumers/odr>
   6. Konsumenckie prawo odstąpienia od Umowy uczestnictwa jest wyłączone na podstaw art. 38 ustawy o Prawach konsumenta.
   7. Data wejścia w życie Regulaminu: 01.02.2019 r.