

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; 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 | impresa, 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

2. ZASADY OGÓLNE

- 2.1. Niniejszy Regulamin określa zasady udziału w wydarzeniu o nazwie „HackOne”, organizowanego przez Organizatora.
- 2.2. 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 Javascript i Cookies. Uczestnika obowiązuje zakaz dostarczania treści o charakterze bezprawnym.
- 2.3. 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.
- 2.4. 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.
- 2.5. 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.

3. ZASADY PORZĄDKOWE

- 3.1. W miejscu Hackathonu zabrania się wnoszenia oraz posiadania broni, innych niebezpiecznych przedmiotów, materiałów wybuchowych, łatwopalnych lub wybuchowych, napojów alkoholowych, innych środków odrzucających lub psychotropowych.
- 3.2. 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.
- 3.3. Zabrania się dystrybucji materiałów reklamowych przez podmioty niebędące Partnerami w miejscu odbywania się Hackathonu bez uprzedniej zgody Organizatora.

- 3.4. Uczestnik jest zobowiązany zgłaszać Organizatorowi wszelkie niedogodności, związane ze zdrowiem lub samopoczuciem, powstałe w wyniku udziału w Wydarzeniu, w tym w Konkursach.
- 3.5. 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.
- 3.6. Osoby nietrzeźwe, będące pod wpływem alkoholu lub środków odurzających oraz osoby stanowiące zagrożenie dla porządku publicznego nie mogą brać udziału w Hackathonie.
- 3.7. Organizator uprawniony jest do wezwania Uczestnika, który narusza zasady porządkowe, do opuszczenia terenu Wydarzenia. Niniejsze nie będzie stanowić naruszenia Umowy przez Organizatora.
- 3.8. Uczestnicy zobowiązani są niezwłocznie zgłaszać Organizatorowi wszelkie przypadki nieodpowiednich bądź niepokojących zachowań.

4. DATA I MIEJSCE HACKATHONU

- 4.1. Wydarzenie odbędzie się w dniach 23-24 marca 2019 r. Katowicach, pod adresem wskazanym na Stronie internetowej.
- 4.2. Szczegółowy Harmonogram Hackathonu dostępny jest na Stronie internetowej Organizatora.
- 4.3. Organizator zapewnia Uczestnikom przestrzeń do pracy, w tym dostęp do prądu oraz do sieci Internet, a także wyżywienie i napoje.

5. WARUNKI UDZIAŁU UCZESTNIKÓW ORAZ REJESTRACJA

- 5.1. Uczestnikami Hackathonu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, które nie są pracownikami lub współpracownikami Organizatora lub Partnera.
- 5.2. 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.
- 5.3. Organizator ma prawo odmówić Uczestnikowi udziału w Wydarzeniu bez podania przyczyny.
- 5.4. 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.
- 5.5. Opłata za udział w Hackathonie wynosi 50 zł (pięćdziesiąt złotych) za każdego Uczestnika. Podana cena opłaty za udział w Hackathonie jest ceną brutto.

- 5.6. Opłata za udział w Hackathonie uiszczana jest pomocą płatności online: <https://hackone.evena.pl/>
- 5.7. Organizator utrwała, zabezpiecza i udostępnia treść zawieranej umowy uczestnictwa Uczestnikowi poprzez jej wystanie na adres e-mail Uczestnika podany przez niego w Formularzu.
- 5.8. Uczestnik może zrezygnować z Hackathonu i odstąpić od Umowy uczestnictwa najpóźniej na 7 (siedem) dni przed pierwszym dniem Wydarzenia.
- 5.9. 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.

6. ZESPOŁY

- 6.1. Na potrzeby rozwiązania zadań w Konkursach Uczestnicy tworzą zespoły.
- 6.2. Każdy członek zespołu musi spełnić wymagania Uczestnika określone w Regulaminie.
- 6.3. Zespoły liczą od 3 do 5 osób.
- 6.4. Zespoły liczące mniej niż 3 osoby nie będą dopuszczane do Konkursów.
- 6.5. Dany Uczestnik może być członkiem tylko jednego zespołu.

7. ZASADY KONKURSÓW

- 7.1. Konkursy odbywają się według bloków czasowych wskazanych w Harmonogramie.
- 7.2. W ramach Wydarzenia odbędzie się przynajmniej 5 (pięć) Konkursów.
- 7.3. W jednym Konkursie mogą uczestniczyć maksymalnie 3 (trzy) zespoły.
- 7.4. Szczegółowe zasady i wytyczne do każdego Konkursu zostaną przekazane Uczestnikom przez Organizatora przed rozpoczęciem danego Konkursu.
- 7.5. 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.
- 7.6. W ramach Konkursów, podczas rozwiązywania zadań, zakazane jest korzystanie z uprzednio przygotowanych przed Konkursem, fragmentów kodu (z zastrzeżeniem kodów legalnych, powszechnie znanych i dostępnych).
- 7.7. Uczestnicy oświadczają, że:
 - 7.7.1. w ramach Konkursu będą przestrzegać niniejszego Regulaminu, przepisów prawa powszechnie obowiązującego oraz dobrych obyczajów;

7.7.2. konkursowe rozwiązania będą przygotowywane wyłącznie w trakcie Konkursu, samodzielnie przez Uczestników, którzy są ich autorami, oraz że dysponują pełnią praw autorskich do przygotowanych rozwiązań;

7.7.3. 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 jakiegokolwiek inne prawa osób trzecich.

8. JURY, NAGRODY I WARUNKI PRYZNAWANIA NAGRÓD

8.1. Dla każdego zwycięskiego zespołu w ramach danego Konkursu przewidziana jest Nagroda pieniężna w wysokości 5.000,00 zł (słownie: pięć tysięcy złotych) brutto.

8.2. Łączna pula Nagród w Konkursach wynosi maksymalnie 35.000,00 zł (słownie: trzydzieści pięć tysięcy złotych) brutto.

8.3. 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.

8.4. Wydanie Nagród następuje na wskazany przez zwycięzców rachunek bankowy.

8.5. Oceny rozwiązań poszczególnych zadań dokonuje jury danego Konkursu, składające się z minimum dwóch członków.

8.6. Każdy z Konkursów posiada odrębne zasady sposobu oceny wykonania zadań, które zostaną przedstawione Uczestnikom wraz z wytycznymi Konkursu.

8.7. W ramach każdego Konkursu przewiduje się wyłonienie 1 (jednego) zwycięskiego zespołu.

8.8. Jury wyłania zwycięzców na posiedzeniu tajnym.

8.9. Decyzje Jury dotyczące przyznania Nagrody w Konkursie zapadają większością głosów. W przypadku równej liczby głosów decyduje głos przewodniczącego jury.

8.10. Organizator może unieważnić Konkurs, jeżeli żadne rozwiązanie nie będzie spełniało celów Konkursu oraz warunków Regulaminu.

9. WIZERUNEK

9.1. 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

10. DANE OSOBOWE

10.1. Zasady przetwarzania danych osobowych zostały uregulowane w Polityce prywatności dostępnej pod adresem: <https://hackone.co/privacy-policy>

11. PRAWO WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ

11.1. Zgłaszając rozwiązanie do danego Konkursu, Uczestnicy oświadczają, że są wyłącznymi jego twórcami w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, oraz że przysługują im pełne autorskie prawa majątkowe do stworzonego w czasie Hackathonu rozwiązania.

11.2. Organizator zastrzega, iż z chwilą wypłacenia Nagrody przechodzą na niego Autorskie prawa majątkowe w stosunku do zwycięskich rozwiązań opracowanych w ramach Konkursów organizowanych w trakcie Wydarzenia (dalej łącznie zwanych: „Projektami”, a każde z osobna „Projektem”) oraz wszelkich ich elementów, na co Uczestnicy wyrażają zgodę.

11.3. Przeniesienie autorskich praw majątkowych, o których mowa w ust. 11.2, nastąpi na wszystkich polach eksploatacji znanych w chwili zawarcia Umowy, w szczególności:

11.3.1. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania Projektów lub ich elementów - bezpośrednio lub pośrednio, w części lub w całości, wytwarzanie i reprodukcje Projektów, w każdej technice, a w szczególności: zapisu magnetycznego, techniką cyfrową - wprowadzanie do pamięci komputera / input/ jakąkolwiek techniką łącznie z tymczasową /czasową/ postacią pojawiającą się np. w pamięci RAM, zwielokrotnianie postaci cyfrowej bezpośrednio lub pośrednio, w sposób stały lub czasowy, w części lub w całości na wszelkich nośnikach danych znanych w oddaniu Projektu, w postaci egzemplarzy wykorzystywanych do zapoznania się z Projektem w sposób bezpośredni lub pośredni - przy wykorzystaniu specjalnego urządzenia np. urządzeń elektronicznych, telefonów, smartfonów, tabletów, innych urządzeń mobilnych lub innych urządzeń posiadających pamięć elektroniczną (np. kart pamięci, pamięć RAM, FLASH, SSD) oraz urządzeń korzystających z tzw. pamięci wirtualnej lub udostępnianych zasobów pamięci (tzw. *cloud computing*), wprowadzania do dowolnej przeglądarki internetowej umożliwiającej obsługę Projektów;

11.3.2. w zakresie rozpowszechniania Projektów lub ich elementów w postaci publicznego wystawienia, wyświetlenia, odtworzenia, wykorzystania Projektów lub ich elementów w działach wizualnych, audiowizualnych lub multimedialnych: wystawienie lub takie publiczne udostępnienie Projektów aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym - udostępnianie w sieciach komputerowych, w szczególności w Internecie, wprowadzanie do pamięci komputera jakąkolwiek techniką łącznie z tymczasową (czasową) postacią pojawiającą się np. w pamięci RAM, wykorzystanie w jakichkolwiek środkach masowego przekazu;

- 11.3.3. w zakresie tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian w Projektach, z zachowaniem praw osoby, która tych zmian dokonała;
- 11.3.4. w zakresie rozpowszechniania, w tym użyczenia lub najmu, Projektu, jego elementu lub ich kopii.
- 11.4. W przypadku gdyby w przyszłości powstały nowe pola eksploatacji, nieobjęte niniejszym Regulaminem, w ramach których Projekty mogą być wykorzystywane, Uczestnik zobowiązuje się przenieść nieodpłatnie na Organizatora autorskie prawa majątkowe do Projektów i ich elementów również na nowych polach eksploatacji.
- 11.5. Uczestnik, z chwilą wypłacenia Nagrody, przenosi na Organizatora prawo własności wszystkich egzemplarzy Projektu, w tym zewnętrznych nośników danych, na których Projekty zostały utrwalone.
- 11.6. Uczestnik przenosi na Organizatora - obok autorskich praw majątkowych - wyłączone prawo zezwalania na wykonanie zależnego prawa autorskiego do Projektu (w rozumieniu art. 2 ust. 1-2 Prawa autorskiego), w tym Uczestnik zezwala Organizatorowi na dokonywanie opracowań, przeróbek, adaptacji Projektu - w zakresie i na polach eksploatacji określonych w ust. 11.2.
- 11.7. Uczestnik zobowiązuje się nie korzystać z autorskich praw osobistych do Projektu, o których mowa w art. 16 pkt 4 Prawa autorskiego, względem Organizatora oraz żadnych innych podmiotów.
- 11.8. W razie gdyby Projekt lub jakikolwiek jego element mógłby stanowić wynalazek, odkrycie lub udoskonalenie (podlegające lub niepodlegające opatentowaniu), wówczas w każdym takim przypadku Uczestnik zobowiązuje się do przekazania Organizatorowi lub osobie przez niego wskazanej:
- 11.8.1. pełnego i dokładnego opisu takiego wynalazku, odkrycia lub udoskonalenia,
- 11.8.2. pełnych i wyczerpujących informacji i instrukcji w zakresie wykonywania praw i obowiązków z nimi związanych,
1. a Organizator będzie wyłącznie uprawniony do nich bez konieczności dokonywania żadnych dodatkowych płatności na rzecz Uczestnika.
- 11.9. Uczestnik przeniesie na Organizatora prawo do uzyskania ewentualnego patentu na wynalazek, prawa ochronnego na wzór użytkowy, prawa z rejestracji wzoru przemysłowego na Projekt lub jakikolwiek jego element od chwili ich powstania.
- 11.10. Ponadto jeżeli Projekt obejmuje jakikolwiek pomysł, metodę lub informację nadającą się do wykorzystania, a nie będącą wynalazkiem, Uczestnik zobowiązuje się przedstawić Organizatorowi lub podmiotowi przez niego wskazanemu ich pełny i szczegółowy opis i przekazać je na własność Organizatorowi.
- 11.11. Uczestnik oświadcza, iż wszelkie jego oświadczenia wyrażone w treści niniejszego paragrafu nie zostaną przez niego cofnięte.

12. REKLAMACJE

- 12.1. Reklamacje związane z Wydarzeniem należy przelać Organizatorowi w formie elektronicznej na adres damian.winkowski@leocode.com lub w formie pisemnej na adres siedziby Organizatora wraz z uzasadnieniem oraz wskazaniemżądanego sposobu rozpatrzenia reklamacji przez Organizatora.

12.2.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.

13.ODPOWIEDZIALNOŚĆ

13.1.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.

13.2.Uczestnik ponosi wyłączną odpowiedzialność w przypadku, gdy jego rozwiązanie będzie naruszało przepisy powszechnie obowiązującego prawa lub prawa osób trzecich.

13.3.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.

13.4.Uczestnik zobowiązuje się zwrócić Organizatorowi wszelkie wydatki, w tym koszty obsługi prawnej poniesione 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.

13.5.Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy materialne pozostawione przez Uczestnika bez opieki w trakcie trwania Hackathonu.

14.POSTANOWIENIA KOŃCOWE

14.1.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.

14.2.Wszelkie dodatkowe i indywidualne porozumienia pomiędzy Uczestnikami a Organizatorem wymagają formy pisemnej lub elektronicznej pod rygorem nieważności.

14.3.Naruszenie postanowień Regulaminu upoważnia Organizatora do wyłączenia danego Uczestnika z udziału w Hackathonie, w tym w Konkursie oraz powoduje utratę prawa do Nagrody.

14.4.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.

14.5. 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>

14.6. Konsument nie ma prawa odstąpienia od Umowy uczestnictwa jest wyłączone na podstawie art. 38 ustawy o Prawach konsumenta.

14.7. Data wejścia w życie Regulaminu: 10.01.2019 r.