

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: dami-an.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	impieza, 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

2.

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 Przeciwożarowych 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.evenea.pl>
- 5.7. Organizator utrwała, zabezpiecza i udostępnia treść zawieranej umowy uczestnictwa Uczestnikowi poprzez jej wysłanie 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 rozwiązywania 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 nie mniej niż 5 (pięć) Konkursów.
- 7.3. W jedynym 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. zdają sobie sprawę z postanowień ust. 11 Regulaminu oraz swoich obowiązków w zakresie konieczności przeniesienia autorskich praw majątkowych do rozwiązania stworzonego w trakcie Hackatonu w przypadku zwycięstwa w danym Konkursie;

7.7.4. 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 jakiegokolwiek inne prawa osób trzecich.

8. JURY, NAGRODY I WARUNKI PRYZYNAWANIA 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. Wydanie Nagród jest uzależnione od podjęcia przez Zwycięzców danego Konkursu działań opisanych w ust. 11 niniejszego Regulaminu (Prawo Własności Intelektualnej).

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

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

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

8.9. Jury wyłania zwycięzców na posiedzeniu tajnym.

- 8.10. Decyzje Jury dotyczące przyznania Nagrody w Konkursie zapadają większością głosów. W przypadku równej liczby głosów decyduje głos przewodniczącego jury.
- 8.11. 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 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.
- 11.2. Równocześnie Uczestnicy oświadczają, że całość rozwiązania przygotowanego w ramach danego Konkursu powstało w czasie Hackathonu, a w trakcie przygotowania rozwiązania nie użyto kodów przygotowanych przed rozpoczęciem Konkursu.
- 11.3. Zwycięzcy zobowiązują się do przeniesienia na Partnera, który jest dedykowany danemu Konkursowi, 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.
- 11.4. Uczestnicy wraz z danym Partnerem ustalą pola eksploatacji na których dojdzie do przeniesienia autorskich praw majątkowych. Równocześnie Zwycięzcy zobowiązują się do przeniesienia autorskich praw majątkowych na Partnera 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:

- 11.4.1.w zakresie utrwalania i zwielokrotniania Rozwiązania lub ich elementów - bezpośrednio lub pośrednio, w części lub w całości, wytwarzanie i reprodukcje Rozwiązania, w każdej technice, a w szczególności: zapisu magnetycznego, techniką cyfrową - wprowadzanie do pamięci komputera /input/ jakąkolwiek techniką włącznie 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 chwili oddania Rozwiązania, w postaci egzemplarzy wykorzystywanych do zapoznania się z Rozwiązaniem 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 Rozwiązania;
- 11.4.2.w zakresie rozpowszechniania Rozwiązania lub ich elementów w postaci publicznego wystawienia, wyświetlenia, odtworzenia, wykorzystania Rozwiązania lub jego elementów w działach wizualnych, audiowizualnych lub multimedialnych: wystawienie lub takie publiczne udostępnienie Rozwiązania, 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 włącznie z tymczasową (czasową) postacią pojawiającą się np. w pamięci RAM, wykorzystanie w jakichkolwiek środkach masowego przekazu;
- 11.4.3.w zakresie tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian w Rozwiązaniu, z zachowaniem praw osoby, która tych zmian dokonała;
- 11.4.4.w zakresie rozpowszechniania, w tym użyczenia lub najmu Rozwiązania, jego elementu lub jego kopii.
- 11.5.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 Zwycięzcami a Partnerem.
- 11.6.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 danego Partnera autorski prawa majątkowe do rozwiązania na nowych polach eksploatacji na podstawie odrębnego porozumienia.
- 11.7.Zwycięzcy, wraz z przeniesieniem autorskich praw majątkowych do Rozwiązania na danego Partnera zobowiązują się również do:
- 11.7.1.udzielenia danemu Partnerowi 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;

- 11.7.2.niewykonywania swoich autorskich praw osobistych do Rozwiązania danego Konkursu;
 - 11.7.3.udzielenia danemu Partnerowi upoważnienia do wykonywania autorskich praw osobistych w ich imieniu oraz dalszego zlecenia ich wykonywania w zakresie Rozwiązania danego Konkursu;
 - 11.7.4.do nierejestrowania jako znaków towarowych, w imieniu własnym lub na rzecz innych podmiotów, utworów graficznych lub słownych stanowiących elementy Rozwiązania.
- 11.8.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 wskazaniem żadanego 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. Konsumentkie prawo 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.