

# Regulamin

Hackathon | BIT Festival 2024

## § 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej „**Regulaminem**”, określa warunki oraz zasady, według których będzie odbywać się konkurs (określany dalej jako „**Hackathon**” lub „**Wydarzenie**”) realizowany w ramach projektu BIT Festival 2024.
2. Organizatorem Hackathonu jest Stowarzyszenie Studentów BEST Gliwice, określanym dalej jako „**Organizator**”.
3. "**Oficjalna strona internetowa wydarzenia**" znajduje się pod adresem: [www.bit.bestgliwice.pl](http://www.bit.bestgliwice.pl)
4. Hackathon rozpocznie się w dniu 30.11.2024 r. i zakończy się dnia 01.12.2024 r. w budynku "X" Wydziału Architektury Politechniki Śląskiej przy ul. Księdza Marcina Strzody 10/6, 44-100 Gliwice.
5. Oficjalne rozpoczęcie Wydarzenia rozpocznie się nie wcześniej niż o godzinie 10:00 dnia 30.11.2024. Przewidywany czas trwania Wydarzenia wynosi 30 godzin.
6. Aktualny "**Harmonogram**" przedsięwzięcia dostępny jest na Oficjalnej stronie internetowej wydarzenia. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w Harmonogramie bez podania przyczyny.
7. „**Partnerem**” wydarzenia jest firma, która na określonych warunkach współpracuje z Organizatorem.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu Wydarzenia bez podania przyczyny.
9. Tegoroczna edycja Hackathonu składa się z dwóch kategorii: "Klasycznej" i "Game Jam".

## § 2. Zasady Uczestnictwa

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Hackathon skierowany jest do osób posiadających pełną zdolność do czynności prawnych oraz będących osobami pełnoletnimi, zwanych dalej „**Uczestnikami**”.
3. Uczestnicy biorą udział w Hackathonie wyłącznie w ramach stworzonych przez siebie zespołów (dalej „**Zespół**”), liczących od 3 do 4 osób z Kapitanem na czele.
4. Warunkiem uczestnictwa w Hackathonie jest dokonanie rejestracji poprzez prawidłowe wypełnienie formularza rejestracyjnego dostępnego na oficjalnej stronie internetowej wydarzenia oraz poprzez czytelne uzupełnienie i podpisanie Załącznika nr 1 do Regulaminu - "Karta zgłoszenia udziału w konkursie" w formie pisemnej.
5. Uczestnicy powinni posiadać status studenta studiów wyższych pierwszego lub drugiego stopnia, a ich wiek nie może przekraczać 26 roku życia. W celu wzięcia udziału w

Wydarzeniu uczestnik zobowiązany jest do okazania przedstawicielowi Organizatora legitymacji studenckiej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.

6. Każdy uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu.
7. Każdy Zespół może wziąć udział tylko w jednej Kategorii Hackathonu.
8. Liczba miejsc jest ograniczona. W przypadku zgłoszenia się zbyt dużej liczby Uczestników, o pierwszeństwie uczestnictwa decyduje kolejność zgłoszeń.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do ostatecznej decyzji o przyjęciu kandydatury Uczestnika.
10. Uczestnik, wysyłając zgłoszenie ma możliwość przesłania swojego CV. Przesłany dokument powinien zawierać tzw. klauzulę CV zgodną z RODO w 2024 roku o zgodzie na przetwarzanie danych osobowych w procesie rekrutacyjnym odbiorców danych osobowych jakimi będą Partnerzy Wydarzenia.

### **§ 3. Hackathon**

1. Celem Hackathonu jest stworzenie działającego programu komputerowego będącego rozwiązaniem problemu z podanego w ramach danej Kategorii zadania w zespołach w czasie 24 godzin.
2. Rozpoczęcie programowania rozpocznie się przedstawieniem przez Organizatora, lub osobę przez niego wyznaczoną, tematu zadania konkursowego w danej Kategorii, jego założeń oraz zasad oceniania.
3. Hackathon rozpocznie się nie wcześniej niż o godzinie 10:00 w dniu 30 listopada 2024 r., a zakończy się 24 godziny później. Zespół ma możliwość ukończenia zadania wcześniej przed wyznaczonym czasem.
4. Rezultat pracy zespołu musi spełniać założenia tematyczne podane na początku Wydarzenia.
5. Rezultat pracy zespołu obejmuje zarówno warstwę programistyczną jak i elementy graficzne, interfejs i inne kluczowe elementy stworzonego oprogramowania.
6. Uczestnicy tworzą projekty od podstaw w czasie trwania Hackathonu.
7. W ramach danego projektu niedozwolone jest przygotowywanie fragmentów kodu przed Wydarzeniem (z wyłączeniem gotowych, powszechnie dostępnych bibliotek).
8. Dozwolone jest przygotowanie szkiców ekranów, grafik i materiałów pomocniczych (np. opisy funkcjonalne) przed Wydarzeniem.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do zweryfikowania, czy kod opracowany przez Uczestników został stworzony w trakcie Hackathonu.
10. Biblioteki używane w programach powinny być na licencji umożliwiającej darmowe zastosowanie w projektach komercyjnych, nie tylko do własnego użytku oraz przenoszone na podmioty trzecie.
11. Podczas końcowej prezentacji zespoły pokazują projekty, które udało się wykonać w trakcie Hackathonu.

12. Każdemu Zespołowi przysługuje 7 minut na zaprezentowanie rozwiązania.
13. Organizator zastrzega sobie prawo do niewyłonienia laureatów w przypadku stwierdzenia, iż opracowane przez Uczestników oprogramowania w dostatecznym stopniu nie spełniają powyższych kryteriów.
14. „Mentorami” są osoby specjalizujące się w danym temacie. Zadaniem Mentorów w czasie Hackathonu jest wsparcie Uczestników, udzielanie porad, naprowadzanie na właściwe rozwiązania oraz udzielanie odpowiedzi na ich pytania.
15. Każdy zespół otrzyma możliwość skorzystania ze wsparcia Mentorów.
16. W czasie trwania Hackathonu drużyny będą miały możliwość skorzystać z konsultacji mentorskich.
17. Dostarczone do oceny Rozwiązania muszą zostać przygotowane w języku polskim lub angielskim.
18. Uczestnicy Hackathonu korzystają z własnych zasobów sprzętowych oraz oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi.
19. Uczestnicy są zobligowani, do czasu prezentacji rozwiązań, do przesłania kodu swojej programu komputerowego na zdalne, publiczne repozytorium umożliwiające Organizatorom bezproblemowy wgląd do niego.
20. Organizatorzy zapewniają miejsce do przeprowadzenia wydarzenia, dostęp do sieci internetowej oraz elektrycznej, poczęstunek oraz ciepłe i zimne napoje podczas trwania wydarzenia.

#### **§ 4. Bezpieczeństwo**

1. Uczestnicy są zobowiązani przestrzegać zasad BHP i ppoż. oraz regulaminów obowiązujących na terenie obiektu, w którym organizowane jest Wydarzenie.
2. Uczestnikom zabrania się podczas Wydarzenia:
  - a. wnoszenia i spożywania alkoholu oraz rozprowadzania i zażywania środków odurzających, a także bycia pod ich wpływem.
  - b. wnoszenia i używania broni, amunicji i materiałów pirotechnicznych oraz szkodliwych substancji chemicznych, a także ognia otwartego, stanowiących zagrożenie pożarowe, uszkodzenia mienia oraz stwarzających niebezpieczeństwo dla zdrowia i życia osób,
  - c. jawnego przeszkadzania innym Uczestnikom Wydarzenia, zakłócając aktywności związanej z realizacją zadania konkursowego, przebywania w strefie relaksu oraz innych aktywności odbywających się podczas Wydarzenia (poprzez np. głośne, agresywne zachowania),
  - d. wprowadzania zwierząt,
  - e. palenia wyrobów tytoniowych oraz papierosów elektronicznych,
  - f. zanieczyszczania pawilonów i terenów otwartych odpadami wygenerowanymi przez siebie (opakowania po napojach i jedzeniu, niedopałki, gumy do żucia itp.),

- g. niszczenia infrastruktury (np. oklejanie ścian, szyb, posadzek ulotkami reklamowymi oraz innymi materiałami),
  - h. opierania się o elementy zabudowy stoisk, konstrukcje reklamowe i inne elementy aranżacji przestrzeni,
  - i. wprowadzania deskorolek, rowerów czy innych środków komunikacji,
  - j. prowadzenia jakichkolwiek działań komercyjnych, akwizycyjnych, reklamowych, promocyjnych, a także zbiórek pieniężnych, jak również działań niezgodnych z obowiązującymi przepisami prawa.
3. Korzystanie z materiałów nielegalnych, kontrowersyjnych lub w inny sposób niedopuszczalnych w tym:
- a. pornografii,
  - b. materiałów promujących narkotyki,
  - c. materiałów zawierających treści rasistowskie lub religijne,
  - d. materiałów prezentujących obraźliwe treści,
  - e. materiałów związanych z polityką,
- jest w czasie trwania Hackathonu ściśle zabronione.

## **§ 5. Odpowiedzialność**

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody majątkowe lub niemajątkowe poniesione przez Uczestnika w wyniku udziału w Wydarzeniu.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione, zgubione lub skradzione podczas Wydarzenia.
3. Uczestnik pokrywa koszty wszelkich szkód wyrządzonych podczas Wydarzenia na terenie budynku.

## **§ 6. Zasady oceny projektów**

1. Laureatów wydarzenia wyłania „Jury”.
2. W skład Jury wchodzi wybrani przedstawiciele Politechniki Śląskiej, Organizatora oraz Partnerów Wydarzenia.
3. Skład Jury ogłoszony zostanie nie później niż w momencie rozpoczęcia Hackathonu.
4. Jury zostanie powołane przez Organizatora.
5. Decyzje Jury zapadają po zakończeniu obrad. W przypadku podziału głosów członków Jury, wiążąca jest decyzja przewodniczącego z uwzględnieniem opinii pozostałych członków. Przewodniczący wybierany jest przez członków Jury ze swojego grona przed rozpoczęciem Hackathonu.
6. Po upływie wyznaczonego czasu zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian i poprawek w przygotowanym rozwiązaniu. Zmiany i poprawki dokonane po upływie wyznaczonego czasu nie będą brane pod uwagę przez Jury.

7. Decyzja Jury jest ostateczna i nie podlega odwołaniom.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do niewyłonienia Zwycięzców w przypadku naruszenia przez Uczestnika Regulaminu.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do przyznania dodatkowych nagród po konsultacji z Jury.
10. Wyniki Hackathonu zostaną ogłoszone przez Jury po zakończeniu obrad.
11. Nagrody i dyplomy zostaną wręczone uczestnikom na zakończeniu wydarzenia.
12. Jeżeli Jury stwierdzi prawdopodobieństwo plagiatu bądź brak w pełni samodzielnej pracy, dana drużyna zostanie zdyskwalifikowana z Hackathonu.

## **§ 7. Nagrody**

1. W Hackathonie przewidziano nagrody – dla 3 Zespołów wyłonionych w sposób wskazany w §6 odpowiednio dla kategorii Klasycznej oraz Game Jam.
2. Minimalna wartość nagród dla każdego ze zwycięskich Zespołów obejmujących I miejsce: 600 PLN.
3. Minimalna wartość nagród dla każdego ze zwycięskich Zespołów obejmujących II miejsce: 400 PLN.
4. Minimalna wartość nagród dla każdego ze zwycięskich Zespołów obejmujących III miejsce: 200 PLN.
5. Fundatorem nagród jest Organizator.
6. Zwycięzcom nie przysługuje prawo wymiany nagrody na gotówkę ani nagrodę innego rodzaju.
7. Zwycięzcy mogą zrzec się nagrody, ale w zamian nie przysługuje im ekwiwalent pieniężny ani jakakolwiek inna nagroda.

## **§ 8. Klauzula informacyjna przetwarzania danych osobowych RODO**

1. Administratorem danych osobowych przetwarzanych w związku z Wydarzeniem jest Organizator – Stowarzyszenie Studentów BEST Gliwice z siedzibą przy ul. Pszczyńskiej 85/13, 44-100 Gliwice, NIP: 6312145378.
2. Administrator danych osobowych będzie przetwarzać dane osobowe Uczestników ze starannością i zgodnie z przepisami prawa, w szczególności z Rozporządzeniem 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 („RODO”).
3. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane przez Organizatora jako Administratora tych danych w celu rejestracji i udziału Uczestnika na Wydarzeniu, na co Uczestnik wyraża zgodę przystępując i rejestrując się na Wydarzenie.

4. Celem dodatkowym przetwarzania danych osobowych jest prowadzenie działań marketingowych drogą elektroniczną, które polegać będą na przesyłaniu uczestnikom wiadomości e-mail z informacją marketingową od Partnerów Wydarzenia.
5. Organizator informuje, że przetwarzane będą następujące kategorie danych osobowych Uczestników: imię, nazwisko, adres zamieszkania, adres poczty elektronicznej, numer telefonu, placówka uczelniana, wydział i kierunek studiów uczestnika, numer studenta/nr legitymacji oraz CV.
6. CV Uczestników zostaną udostępnione odbiorcom danych osobowych jakimi są Partnerzy Wydarzenia, na co Uczestnik wyraża zgodę przystępując i rejestrując się na Wydarzenie.
7. Dane osobowe Uczestnika będą przechowywane przez Organizatora na okres trwania Wydarzenia.
8. CV Uczestników oraz zawarte w nich dane osobowe będą udostępnione Partnerom Wydarzenia, oraz przez nich odbiorców.
9. Wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika określonych na warunkach podanych w Regulaminie jest dobrowolne, ale konieczne do wzięcia udziału w Wydarzeniu, z wyłączeniem CV oraz przetwarzania danych osobowych w celach marketingowych drogą elektroniczną, których udostępnienie jest w pełni dobrowolne.
10. Uczestnikowi przysługuje prawo żądania od administratorów dostępu do swoich przetwarzane, przez czas trwania okresów rekrutacyjnych danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania oraz prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych kontaktując się z Organizatorem poprzez wiadomość pocztą elektroniczną na adres [info@bestgliwice.pl](mailto:info@bestgliwice.pl).
11. Każdy Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego - Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
12. Dane osobowe Uczestnika nie będą poddawane zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym o profilowaniu oraz nie będą przekazywane do państw trzecich.
13. Udział w Wydarzeniu oznacza zgodę Uczestnika na rozpowszechnianie jego wizerunku przez Organizatora, bądź na jego zlecenie, w celu promocji Wydarzenia poprzez zamieszczanie zdjęć i materiałów filmowych na stronie internetowej Wydarzenia, materiałach i kanałach online oraz we wszelkich drukowanych materiałach promocyjnych związanych z Wydarzeniem, a także przez Partnerów za pośrednictwem mediów społecznościowych.
14. Zgłoszenie uczestnictwa jest równoznaczne z przeniesieniem autorskich praw majątkowych do nagrań i zdjęć oraz wyrażeniem przez uczestnika zgody na ich rozpowszechnianie. Powyższe ustalenia dotyczą przypadku, gdy Uczestnik zostanie sfilmowany lub sfotografowany podczas uczestnictwa w Wydarzeniu.

## **§ 9. Prawa autorskie**

1. Uczestnicy gwarantują, że przedstawione przez nich Rozwiązania są ich autorstwa lub współautorstwa (w przypadku pracy zespołowej) i nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.
2. Uczestnik Hackathonu oświadcza, że:
  - a. wyłącznie jemu w sposób nieograniczony przysługują wszelkie prawa do Rozwiązania, w tym nieograniczone autorskie prawa osobiste i majątkowe, prawa te nie są w żaden sposób ograniczone lub obciążone prawami osób trzecich oraz że Rozwiązanie nie narusza praw osób trzecich,
  - b. Rozwiązanie zostało stworzone bez udziału osób trzecich oraz bez zaciągania do dnia dzisiejszego jakichkolwiek zobowiązań, które ograniczają lub wyłączają prawo Uczestnika Hackathonu do przeniesienia przysługujących mu praw na Organizatora,
  - c. Rozwiązanie stanowi w całości utwór oryginalny, nie narusza praw autorskich osób trzecich, jest wolne od jakichkolwiek zapożyczeń oraz nie mają miejsca żadne inne okoliczności, które mogłyby narazić Organizatora Hackathonu na odpowiedzialność wobec osób trzecich z tytułu korzystania lub rozpowszechniania dzieła,
  - d. nie udzielił żadnej osobie licencji uprawniającej do korzystania z Rozwiązania,
  - e. posiada wyłączne prawo do udzielania zezwoleń na rozporządzenie i korzystanie z opracowań Rozwiązania,
  - f. prawa i zezwolenia, o których mowa w niniejszych postanowieniach, obejmują całość praw i zezwoleń, niezbędnych do eksploatacji Rozwiązania w zakresie określonym w niniejszym Regulaminie.
3. Uczestnik jest odpowiedzialny względem Organizatora za wszelkie wady prawne Rozwiązania, w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające z naruszenia praw autorskich lub innych praw osób trzecich, w tym w zakresie legalności oprogramowania i narzędzi użytych do stworzenia Rozwiązania. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, Uczestnik zobowiązuje się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń.
4. Uczestnicy będący częścią zespołu, którego program komputerowy został wyłoniony jako zwycięski w Hackathonie:
  - a. są zobowiązani podjąć wszelkie kroki prawne oraz dokonać wszelkich formalności, wymaganych przez jakiegokolwiek przepisy prawa jakiegokolwiek jurysdykcji w celu ujawnienia na rzecz Organizatora prawa własności intelektualnej bądź autorskiego lub jego rejestracji na rzecz Organizatora.
  - b. przenoszą na Organizatora autorskie prawa majątkowe, a także prawa zależne do programu komputerowego (Utworu) i wszystkich jego części, bez ograniczeń

czasowych i terytorialnych, tj. na terytorium całego świata, na następujących polach eksploatacji:

- i. określonych w art. 50 Ustawy oraz w zakresie oprogramowania w art. 74 Ustawy,
- ii. trwale lub czasowe utrwalanie lub zwielokrotnianie w całości lub w części Utworu, jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie, niezależnie od formatu, systemu lub standardu, w szczególności w zakresie utrwalania i zwielokrotniania Utworu lub jego części – wytwarzanie każdą techniką, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową,
- iii. wprowadzanie Utworu do pamięci komputera lub innego urządzenia elektronicznego w całości lub w części, czasowe utrwalanie lub zwielokrotnianie takich zapisów, włączając w to sporządzanie ich kopii oraz dowolne korzystanie i rozporządzanie tymi kopiami,
- iv. stosowanie, uruchamianie, wyświetlanie, przekazywanie i przechowywanie niezależnie od formatu, systemu lub standardu oraz uzyskiwanie dostępu do Utworu lub jego części,
- v. publiczne rozpowszechnianie, w szczególności udostępnianie w sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, w tym elektroniczne udostępnianie na żądanie, w szczególności rozpowszechnianie w internecie oraz w sieciach zamkniętych, niezależnie od metody połączenia tych sieci,
- vi. publiczne wystawianie, wyświetlanie i odtwarzanie Utworu lub nośnika, na jakim utrwalono Utwór,
- vii. użyczenie egzemplarza lub oryginału Utworu lub nośnika, na jakim utrwalono Utwór,
- viii. w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których Utwór lub jego część utrwalono – wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy, a także udzielanie licencji, sublicencji, użytkowania, dzierżawy lub w inny sposób udzielanie praw do korzystania z Utworu na wszystkich lub wybranych polach eksploatacji,
- ix. tworzenie nowych wersji i adaptacji, w szczególności tłumaczenie, przystosowywanie, zmiana układu lub dokonywanie jakichkolwiek innych zmian lub przeróbek w Utworze, w najszerszym dopuszczalnym prawnie zakresie, a także dokonywanie przedruków całości albo części, oraz rozporządzanie i korzystanie z takich opracowań na wszystkich lub wybranych polach eksploatacji, jak też eksploatację Utworu z innymi utworami, wybranymi przez Zamawiającego (prawa zależne),



- x. wykorzystywanie Utworu do celów marketingowych lub promocji, w tym reklamy, sponsoringu, promocji sprzedaży, a także do oznaczenia lub identyfikacji produktów i usług oraz innych przejawów działalności, a także dla celów edukacyjnych lub szkoleniowych,
  - xi. dokonywania wszelkich modyfikacji i zmian w stworzonym Utworze,
  - xii. tworzenie, korzystanie i swobodne rozporządzanie wszelkimi utworami zależnymi stworzonymi na kanwie stworzonej w czasie Wydarzenia Utworu,
  - xiii. używania zdjęć i materiałów filmowych przygotowanych podczas Wydarzenia, na których przedstawiony jest Utwór.
5. Organizator laureatom w formie pisemnej wręcza odpowiednie oświadczenie o wygraniu Hackathonu (Załącznik nr 2 do Regulaminu) i przynależnej im nagrodzie, co w drodze art. 78 kodeksu cywilnego zaświadcza o wymianie oświadczeń woli z podpisaną kartą zgłoszeniową do Hackathonu przez Uczestnika (Załącznik nr 1 do Regulaminu) zawierającą umowę pomiędzy Uczestnikiem, a Organizatorem.
  6. Przeniesienie praw autorskich majątkowych i praw zależnych nastąpi w ramach nagrody określonej w §7 Regulaminu i w momencie jej wydania przez Organizatora zgodnie z art. 921 §3 kodeksu cywilnego.
  7. Zwycięskie rozwiązania w kategorii Klasycznej oraz Game Jam przeniesione na Organizatora zgodnie z podpunktami 4 - 6 zostają przeniesione do partnera zadaniowego zgodnie z umową zawartą między Partnerem, a Organizatorem.
  8. Uznanie autorstwa będzie zachowane w przypadku wykorzystania nagrodzonych programów komputerowych po zakończeniu Hackathonu w celach rozpowszechniania zgodnie z prawem autorskim osobistym.

## **§ 10. Postanowienia końcowe**

1. Dane kontaktowe do głównego koordynatora Wydarzenia:  
Imię i Nazwisko: Amelia Wiśniowska  
Nr telefonu komórkowego: +48 661 251 820  
Adres e-mail: amelia.wisniowska@bestgliwice.pl
2. Udział w Wydarzeniu jest jednoznaczny z akceptacją niniejszego Regulaminu.
3. Zasady przeprowadzonego Wydarzenia określa niniejszy Regulamin. Wszelkie informacje o Wydarzeniu dostępne w materiałach reklamowych mają jedynie charakter informacyjny.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.
5. Wszelkie przypadki, które nie są bezpośrednio określone w Regulaminie podlegają decyzji Organizatora.

6. Naruszenie przez Uczestnika któregokolwiek z postanowień niniejszego Regulaminu upoważnia Organizatora do wykluczenia danej osoby z udziału w Wydarzeniu i powoduje utratę prawa do nagrody.
7. Niniejszy regulamin zostaje udostępniony uczestnikom do wglądu w czasie Wydarzenia, a także na oficjalnej stronie internetowej Wydarzenia.

**Załącznik nr 1  
do Regulaminu Hackathon | BIT Festival 2024**

**KARTA ZGŁOSZENIA UDZIAŁU W HACKATHONIE**

**Dane uczestnika**

Imię i nazwisko: .....  
Adres zamieszkania: .....  
Adres e-mail: .....  
Numer telefonu:.....  
Nazwa uczelni wyższej:.....  
Kierunek studiów:.....  
Numer legitymacji studenckiej:.....

Pola oznaczone znakiem (\*) są obowiązkowe

\* Oświadczam, że zapoznałam/em się i akceptuję każde postanowienie Regulaminu Hackathonu.

\* Wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych zawartych w moim zgłoszeniu przez Stowarzyszenie Studentów BEST Gliwice niezbędnych do realizacji zapisów i udziału w Hackathonie w ramach wydarzenia BIT Festival 2024. Podstawą przetwarzania danych jest art. 6 ust. 1 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 roku.

Wyrażam zgodę na jednorazowe wysłanie wiadomości e-mail po Wydarzeniu z informacją marketingową od Partnerów.

**Miejscowość i data**

.....

**Czytelny podpis**

.....

**Załącznik nr 2  
do Regulaminu Hackathon | BIT Festival 2024**

**OŚWIADCZENIE O WYGRANIU HACKATHONU I PRZYNALEŻNEJ NAGRODZIE**

Organizator Hackathonu BIT Festival 2024

Stowarzyszenie Studentów BEST Gliwice z siedzibą przy ul. Pszczyńskiej 85/13, 44-100 Gliwice, NIP: 6312145378

zaświadcza niniejszym, że:

Imię i nazwisko laureata:.....

Adres zamieszkania laureata:.....

Adres e-mail laureata:.....

Numer legitymacji studenckiej laureata:.....

otrzymał/a nagrodę ..... o wartości ..... zgodnie z Regulaminem Hackathonu.

**Miejscowość i data**

**Czytelny podpis**

.....

.....

**Załącznik nr 3  
do Regulaminu Hackathon | BIT Festival 2024**

**OŚWIADCZENIE O ODEBRANIU NAGRODY**

Ja,

Imię i nazwisko laureata:.....  
Adres zamieszkania laureata:.....  
Adres e-mail laureata:.....  
Numer legitymacji studenckiej laureata:.....

oświadczam niniejszym, że odebrałem/odebrałam nagrodę ..... o wartości ..... w Hackathon BIT Festival 2024 zorganizowanym przez Stowarzyszenie Studentów BEST Gliwice zgodnie z Regulaminem Hackathonu.

Oświadczam, że jestem świadomy/świadoma wszelkich warunków i zobowiązań związanych z nagrodą oraz zobowiązuję się do przestrzegania ich zgodnie z postanowieniami Regulaminu Hackathonu.

**Miejscowość i data**

**Czytelny podpis**

.....

.....