Regulamin

Hackathon | BIT Festival 2026

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej **„Regulaminem”**, określa zasady oraz warunki, na jakich odbywa się konkurs, określany dalej jako **„Hackathon”** lub **„Wydarzenie”**, realizowany w ramach projektu BIT Festival 2026.
2. Organizatorem Hackathonu jest Stowarzyszenie Studentów BEST Gliwice, działające przy Politechnice Śląskiej, określane dalej jako **„Organizator”**.
3. **„Oficjalna Strona Internetowa Wydarzenia”** znajduje się pod adresem: www.bit.bestgliwice.pl.
4. Hackathon rozpocznie się dnia 05.12.2026 r. i zakończy się dnia 06.12.2026 r. w budynku "X" Wydziału Architektury Politechniki Śląskiej przy ul. Księdza Marcina Strzody 10/6, 44-100 Gliwice.
5. Wydarzenie rozpocznie się nie wcześniej niż o godzinie 9:00 dnia 05.12.2026 r. Przewidywany czas trwania Wydarzenia wynosi 35 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. Tegoroczna edycja Hackathonu składa się z trzech kategorii: „Klasyczna”, „Game Jam” i „AI Development” określanych dalej jako **„Kategorie”**.

§ 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. W przypadku nieoczekiwanego zmniejszenia liczebności Zespołu poniżej 3 osób po zarejestrowaniu Zespołu, decyzję o dopuszczeniu do udziału w Hackathonie podejmuje Organizator.
6. Uczestnicy powinni być studentami studiów wyższych pierwszego lub drugiego stopnia na Politechnice Śląskiej, a ich wiek nie może przekraczać 26 roku życia. W celu wzięcia udziału w Wydarzeniu, Uczestnik zobowiązany jest do okazania Organizatorowi

legitymacji studenckiej w dniu rozpoczęcia Hackathonu, z wyłączeniem jednego członka Zespołu, o którym mowa w §2.7.

7. W przypadku, gdy Zespół liczy łącznie 4 członków, dopuszcza się, aby jednym z nich była osoba pełnoletnia, bez ważnego statusu studenta, której wiek nie przekracza 26. roku życia.
8. Każdy Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu.
9. Każdy Zespół może wziąć udział tylko w jednej Kategorii Hackathonu.
10. Liczba miejsc jest ograniczona. W przypadku osiągnięcia maksymalnej liczby zapisanych Zespołów, o pierwszeństwie uczestnictwa decyduje kolejność zgłoszeń.
11. Rejestracja na Wydarzenie trwa od 23 października do 20 listopada 2026 r.
12. Organizator zastrzega możliwość wcześniejszego zakończenia rejestracji w przypadku osiągnięcia maksymalnej liczby Uczestników.
13. Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia daty zakończenia rejestracji na Wydarzenie.
14. Organizator zastrzega sobie prawo do ostatecznej decyzji o przyjęciu kandydatury Uczestnika.
15. Uczestnik może zrezygnować z udziału w Wydarzeniu, informując o tym Organizatora drogą elektroniczną nie później niż 3 dni przed rozpoczęciem Wydarzenia. Nieuzasadniona rezygnacja po tym terminie może skutkować utratą możliwości udziału w kolejnych edycjach.
16. Uczestnik, wysyłając zgłoszenie ma możliwość przesłania swojego CV celem umieszczenia go w **„Bazie CV**”. Przesłany dokument powinien zawierać tzw. klauzulę CV zgodną z RODO (rozporządzenie 2016/679) w 2026 roku, wyrażającą zgodę na przetwarzanie danych osobowych w procesie rekrutacyjnym. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność za treść i zakres danych osobowych przekazanych w CV. Odbiorcami danych osobowych będą Partnerzy Wydarzenia.

§ 3. Hackathon

1. Celem Hackathonu jest stworzenie działającego programu komputerowego będącego rozwiązaniem problemu zadanego w ramach danej Kategorii w Zespołach w czasie 24 godzin (dalej **„Rozwiązanie”**).
2. Programowanie 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 9:00 w dniu 5 grudnia 2026 r., a zakończy się po 24 godzinach od rozpoczęcia. Zespół ma możliwość ukończenia zadania przed wyznaczonym czasem.
4. Rozwiązanie musi spełniać założenia tematyczne podane na początku Wydarzenia.
5. Rozwiązanie obejmuje zarówno warstwę programistyczną jak i elementy graficzne, interfejs i inne kluczowe elementy stworzonego oprogramowania.
6. Uczestnicy tworzą Rozwiązania od podstaw w czasie trwania Hackathonu.
7. W ramach danego Rozwiązania niedozwolone jest przygotowywanie fragmentów kodu przed Wydarzeniem (z wyłączeniem gotowych, powszechnie dostępnych bibliotek).

8. Dozwolone jest przygotowanie szkiców ekranów, grafik i materiałów pomocniczych (np. opisów funkcjonalnych) przed Wydarzeniem.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do zweryfikowania, czy kod opracowany przez Uczestników został stworzony w trakcie Hackathonu.
10. Uczestnicy gwarantują, że wszystkie zgłoszone przez nich Rozwiązania (indywidualnie lub zespołowo) są ich autorstwa lub współautorstwa oraz nie naruszają praw osób trzecich, w szczególności praw autorskich, praw własności intelektualnej ani postanowień licencji oprogramowania.
11. Podczas końcowej prezentacji Zespoły prezentują Rozwiązania, które udało się wykonać w trakcie Hackathonu.
12. Każdemu Zespołowi przysługuje 7 minut na zaprezentowanie Rozwiązania.
13. Organizator zastrzega sobie prawo do niewyłonienia laureatów, jeżeli uzna, że zgłoszone przez Uczestników Rozwiązania nie spełniają w wystarczającym stopniu 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 w trakcie trwania Hackathonu będzie miał możliwość skorzystania ze wsparcia Mentorów.
16. Ostateczne Rozwiązania dostarczone do oceny muszą być przygotowane w języku polskim lub angielskim.
17. Uczestnicy Hackathonu korzystają z własnych zasobów sprzętowych oraz oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi.
18. Uczestnicy są zobligowani do przesłania kodu stworzonego przez siebie Rozwiązań na zdalne, publiczne repozytorium, do czasu rozpoczęcia prezentacji Rozwiązań. Wgląd do repozytorium musi być dla Organizatorów bezproblemowy.
19. Organizatorzy zapewniają miejsce do przeprowadzenia Wydarzenia, dostęp do sieci internetowej oraz elektrycznej, poczęstunek, ciepłe i zimne napoje oraz miejsce do odpoczynku i spania w trakcie trwania Wydarzenia.

§ 4. Bezpieczeństwo

1. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania 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, materiałów pirotechnicznych oraz substancji chemicznych o działaniu szkodliwym, a także stosowania otwartego ognia, stanowiących zagrożenie pożarowe, uszkodzenie mienia oraz stwarzających niebezpieczeństwo dla zdrowia i życia.
    c. przeszkadzania innym Uczestnikom Wydarzenia - w szczególności przez zakłócanie konkursu, odpoczynku w strefie relaksu lub innych aktywności

odbywających się w trakcie Wydarzenia (np. przez głośne lub agresywne zachowanie).
   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, hulajnóg 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, religijne lub polityczne,
   d. materiałów prezentujących obraźliwe treści,

   jest w czasie trwania Hackathonu ściśle zabronione.
4. Uczestnicy mają możliwość tymczasowego opuszczenia budynku, w którym odbywa się Wydarzenie, po uprzednim poinformowaniu Organizatora lub osoby przez niego wyznaczonej. Opuszczenie budynku bez zgłoszenia może skutkować wykluczeniem z dalszego udziału w Wydarzeniu. Powrót na teren Wydarzenia możliwy jest tylko i wyłącznie za okazaniem plakietki jednoznacznie identyfikującej Uczestnika, która przekazywana jest Uczestnikom na początku Wydarzenia.

§ 5. Odpowiedzialność

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody majątkowe oraz niemajątkowe poniesione przez Uczestnika w wyniku udziału w Wydarzeniu.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione, zgubione lub skradzione podczas Wydarzenia.
3. Uczestnik ponosi odpowiedzialność finansową za wszelkie szkody powstałe z jego winy podczas Wydarzenia, wyrządzone na terenie budynku.

§ 6. Zasady oceny projektów

1. Laureatów Wydarzenia wyłania **„Jury”**.
2. W skład Jury wchodzą wybrani przedstawiciele Politechniki Śląskiej, Organizatora oraz Partnerów Wydarzenia.
3. Skład Jury ogłoszony zostanie nie później niż w momencie rozpoczęcia Hackathonu.

4. Jury jest powoływane 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 na przygotowanie Rozwiązania zabrania się dokonywania w nim jakichkolwiek zmian lub poprawek. Wszelkie takie zmiany nie będą uwzględniane przez Jury.
7. Decyzja Jury jest ostateczna i nie podlega odwołaniu.
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 podczas oficjalnego zakończenia Wydarzenia.
12. Jeżeli Jury stwierdzi prawdopodobieństwo plagiatu lub brak samodzielności w wykonaniu pracy, dana drużyna zostanie zdyskwalifikowana z udziału w Hackathonie.

§ 7. Nagrody

1. W Hackathonie przewidziano nagrody – dla 3 Zespołów wyłonionych w sposób wskazany w §6 odpowiednio dla Kategorii „Klasyczna”, „Game Jam” i „AI Development”.
2. Minimalna łączna wartość nagrody dla Zespołu obejmującego I miejsce: 600 PLN.
3. Minimalna łączna wartość nagrody dla Zespołu obejmującego II miejsce: 400 PLN.
4. Minimalna łączna wartość nagrody dla Zespołu obejmującego III miejsce: 200 PLN.
5. Przewidziana jest również nagroda publiczności, przyznawana na podstawie głosowania Uczestników Wydarzenia, przeprowadzonego w sposób określony przez Organizatora.
6. Fundatorem nagród jest Organizator oraz Partnerzy.
7. Zwycięzcom nie przysługuje prawo wymiany nagrody na gotówkę ani nagrodę innego rodzaju.
8. Zwycięzcy mają prawo do zrzeknięcia się nagrody, jednak nie przysługuje im w zamian ekwiwalent pieniężny ani jakakolwiek inna nagroda.

§ 8. Odwołanie lub zmiana terminu Wydarzenia; modyfikacja Kategorii

1. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub zmiany terminu Wydarzenia oraz do modyfikacji lub rezygnacji z organizacji jednej lub więcej Kategorii Hackathonu w przypadku wystąpienia ważnych przyczyn uniemożliwiających lub istotnie utrudniających przeprowadzenie Wydarzenia.

2. Za ważne przyczyny, o których mowa w §8.1 uważa się w szczególności: siłę wyższą, brak wymaganej liczby Uczestników, wypowiedzenie lub rozwiązanie umów z podmiotami niezbędnymi do realizacji Wydarzenia, wycofanie się Partnerów.
3. Przez „siłę wyższą" rozumie się zdarzenia zewnętrzne, nieprzewidywalne i niemożliwe do zapobieżenia oraz pozostające poza kontrolą Organizatora, w tym m.in. pożary, klęski żywiołowe, decyzje władz publicznych ograniczające organizację wydarzeń, akty przemocy, epidemie/pandemie, strajki ogólnokrajowe, wojny oraz embargo.
4. Organizator poinformuje Uczestników o odwołaniu lub zmianie terminu Wydarzenia lub modyfikacji Kategorii w drodze wiadomości email.
5. W przypadku zmiany terminu Wydarzenia lub modyfikacji Kategorii, Organizator poinformuje mailowo Uczestników o nowym terminie Wydarzenia lub nowej formule przeprowadzenia Kategorii.

§ 9. Klauzula informacyjna przetwarzania danych osobowych RODO

1. **Administratorem** danych osobowych 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 realizacji udziału w Wydarzeniu, komunikacji organizacyjnej związanej z Wydarzeniem, ogłoszenia wyników i promocji Wydarzenia, na co Uczestnik wyraża zgodę przystępując i rejestrując się na Wydarzenie.
4. Na podstawie dobrowolnej, wyraźnej zgody przetwarzane będą dane w celach marketingowych obejmujących przesyłanie informacji o przyszłych edycjach wydarzeń powiązanych z projektem BIT Festival oraz informacji marketingowych Partnerów (mailowo). Zgoda może być w każdej chwili wycofana bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania dokonanego przed jej wycofaniem.
5. Organizator informuje, że przetwarzane będą następujące kategorie danych osobowych Uczestników: imię i nazwisko, adres e-mail, numer telefonu, adres zamieszkania, dane uczelni (placówka, wydział, kierunek), numer studenta/nr legitymacji, nazwa użytkownika w serwisie Discord, CV (jeżeli udostępnione).
6. Uczestnik wyraża zgodę, że za pomocą serwisu Discord mogą być publikowane materiały promocyjne Wydarzenia i Partnerów.
7. Dobrowolne przekazanie CV przez Uczestnika, zawierającego dane osobowe, upoważnia Organizatora do udostępnienia tych danych Partnerom; Uczestnik wyraża na to zgodę w chwili przekazania CV.
8. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane przez Organizatora przez okres niezbędny do realizacji celów związanych z Wydarzeniem, tj. od momentu rejestracji do zakończenia Wydarzenia oraz przez okres niezbędny do obsługi ewentualnych roszczeń i obowiązków archiwizacyjnych wynikających z przepisów prawa. Dane przetwarzane na

podstawie zgody marketingowej będą przechowywane do czasu wycofania zgody. Nazwa użytkownika w serwisie Discord będzie przetwarzana od momentu rejestracji w celu weryfikacji i komunikacji na serwerze Discord oraz nadania dostępu do kanałów do rezygnacji z tej formy komunikacji z Organizatorem.

9. Udostępnione CV Uczestników będą przetwarzane przez odbiorców danych osobowych przez czas trwania okresów rekrutacyjnych odbiorców danych osobowych, który określony jest szczegółowo w umowach zawartych między Organizatorem, a odbiorcami danych osobowych.
10. Uczestnikowi przysługuje prawo żądania od Administratorów dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych kontaktując się z Organizatorem poprzez wiadomość wysłaną pocztą elektroniczną na adres info@bestgliwice.pl. Uczestnik ma również prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego - Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
11. Dane osobowe Uczestnika nie będą wykorzystywane do zautomatyzowanego podejmowania decyzji ani profilowania w rozumieniu RODO oraz nie będą przekazywane do państw trzecich.
12. Udział w Wydarzeniu oznacza zgodę Uczestnika na dokumentowanie oraz wykorzystanie jego wizerunku, imienia i nazwiska oraz nazwy Zespołu przez Organizatora, bądź na jego zlecenie, w materiałach promocyjnych Wydarzenia i w kanałach Organizatora w zakresie koniecznym do ogłoszenia wyników i promocji Wydarzenia, a także przez Partnerów za pośrednictwem mediów społecznościowych, portali internetowych, prasy lub telewizji.
13. 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.
14. Wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika określonych na warunkach podanych w Regulaminie jest dobrowolne, ale konieczne do wzięcia udziału w Wydarzeniu. Przesłanie CV oraz zgoda na cele marketingowe są w pełni dobrowolne.

§ 10. 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 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 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 rozporządzanie 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 Rozwiązanie zostało wyłonione jako zwycięskie w Hackathonie:
    a. są zobowiązani podjąć wszelkie kroki prawne oraz dokonać wszelkich formalności, wymaganych przez jakiekolwiek przepisy prawa jakiejkolwiek 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 (Rozwiązania) i wszystkich jego części, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych, tj. na terytorium całego świata, na następujących polach eksploatacji:
        i. określonych w art. 50 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz, w zakresie oprogramowania, w art. 74 tejże ustawy,
        ii. trwałe lub czasowe utrwalanie lub zwielokrotnianie w całości lub w części Rozwiązania, jakimikolwiek środkami i w jakiejkolwiek formie, niezależnie od formatu, systemu lub standardu, w szczególności w zakresie utrwalania i zwielokrotniania Rozwiązania lub jego części – wytwarzanie każdą techniką, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową,
        iii. wprowadzanie Rozwiązania 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 Rozwiązania 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 Rozwiązania lub nośnika, na jakim utrwalono Rozwiązanie,
vii. użyczanie egzemplarza lub oryginału Rozwiązania lub nośnika, na jakim utrwalono Rozwiązanie,
viii. w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których Rozwiązanie 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 Rozwiązania 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 Rozwiązaniu, 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 Rozwiązania z innymi utworami, wybranymi przez Organizatora (prawa zależne),
x. wykorzystywanie Rozwiązania 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 Rozwiązaniu,
xii. tworzenie, korzystanie i swobodne rozporządzanie wszelkimi utworami zależnymi utworzonymi na kanwie stworzonego w czasie Wydarzenia Rozwiązania,
xiii. używania zdjęć i materiałów filmowych przygotowanych podczas Wydarzenia, na których przedstawione jest Rozwiązanie.

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, Game Jam oraz AI Development 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

Rozwiązań po zakończeniu Hackathonu w celach rozpowszechniania zgodnie z prawem autorskim osobistym.

9. Uczestnik zobowiązuje się do niewykonywania autorskich praw osobistych w stosunku do Organizatora i jego następców prawnych (w tym Partnerów) oraz upoważnia Organizatora do wykonywania tych praw w jego imieniu.

§ 11. Postanowienia końcowe

1. Dane kontaktowe do głównego koordynatora Wydarzenia:
   Imię i Nazwisko: Faustyna Biegańska
   Nr telefonu komórkowego: +48 504 260 248
   Adres e-mail: faustyna.bieganska@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 wprowadzania zmian w Regulaminie, po uprzednim poinformowaniu Uczestnika o tym fakcie pocztą elektroniczną. Zmiany w postanowieniach Regulaminu wchodzą w życie z dniem wskazanym w wiadomości e-mail, jednak nie wcześniej niż po upływie 7 dni od chwili poinformowania Uczestników pocztą elektroniczną o nowych postanowieniach.
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.
8. Regulamin obowiązuje od 23 października 2026 r.

Załącznik nr 1
do Regulaminu Hackathon | BIT Festival 2026

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:

……
Nazwa zespołu:

……

*☐ 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 2026. 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 utrwalenie i wykorzystanie mojego wizerunku (w postaci zdjęć i nagrań) przez Organizatora i Partnerów w celu promocji wydarzenia BIT Festival, w mediach społecznościowych i internetowych. Zostałem/am poinformowany/a o prawie do wycofania zgody w dowolnym momencie.
☐ Wyrażam zgodę na otrzymywanie informacji drogą e-mailową o przyszłych edycjach wydarzenia BIT Festival.
☐ Wyrażam zgodę na jednorazowe wysłanie wiadomości e-mail po Wydarzeniu z informacją marketingową od Partnerów.

Pola oznaczone znakiem (*) są obowiązkowe

Miejscowość i data	**Czytelny podpis**
……	……

Załącznik nr 2
do Regulaminu Hackathon | BIT Festival 2026

OŚWIADCZENIE O WYGRANIU HACKATHONU I PRZYNALEŻNEJ NAGRODZIE

Organizator Hackathonu BIT Festival 2026

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 zwycięzcy	**Czytelny podpis Prezesa XXXII Zarządu Stowarzyszenia Studentów BEST Gliwice**
……	……