

## **§ 1**

### **POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Niniejszy regulamin (zwany dalej „Regulaminem”) określa warunki i zasady na jakich odbywa się wydarzenie pod nazwą code4schenker, zwane dalej „Hackathonem”.
2. Hackathon organizuje SCHENKER TECHNOLOGY CENTER (WARSAW) Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie (02-092) przy ul. Żwirki i Wigury 16C, wpisaną do Rejestru Przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem 0000678472, NIP: 522-309-23-84, REGON: 367311550, posiadającą kapitał zakładowy w wysokości 2 800 000,00 PLN, zwany dalej „Organizatorem”.
3. Hackathon organizowany jest w dniach 8-9 grudnia 2018 roku, w siedzibie głównej Organizatora, przy ul. Żwirki i Wigury 16C.
4. Motywem przewodnim Hackathonu jest udział pasjonatów programowania, zarówno adeptów jak i praktyków, w tworzenie rozwiązań programistycznych na temat ogłoszony przez Organizatora po otwarciu Hackathonu.
5. Technologią wykonania projektu w ramach Hackathonu jest aplikacja odpowiadająca na wyzwania podane przez Organizatora najpóźniej w dniu wydarzenia.
6. Ideą Hackathonu jest przekształcenie w czasie trwania Hackathonu - nie dłuższym niż 24 godziny - pomysłu w gotowy produkt lub przynajmniej działający prototyp. Hackathon nie jest przeznaczony dla promocji produktów. Wymagana jest możliwość udokumentowania np. z wykorzystaniem systemu kontroli wersji jak Github lub Bitbucket, że kod rozwiązania powstał podczas Hackathonu.
7. Produktem powstałym podczas Hackathon w szczególności może być:
  - a) program samodzielny (*desktop*),
  - b) aplikacja mobilna,
  - c) strona www,
  - d) gra komputerowa,
  - e) gra mobilna.

## **§ 2**

### **ZASADY I WARUNKI UDZIAŁU**

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny, dobrowolny i otwarty.
2. Informację o rozpoczęciu naboru uczestników Organizator upowszechnia za pomocą własnych kanałów promocji (w szczególności strony www, media społecznościowe, majling do zainteresowanych osób i instytucji itp.).

3. W Hackathonie może uczestniczyć każda osoba fizyczna posiadająca adekwatną do specyfiki Hackathonu wiedzę i umiejętności, w szczególności z zakresu programowania aplikacji, tworzenia modeli biznesowych i projektowania graficznego, w tym:
  - a) osoba pełnoletnia posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych,
  - b) osoba niepełnoletnia powyżej 16 roku życia za zgodą opiekuna prawnego wyrażoną przy rejestracji oraz przy jej obecności w trakcie Hackathonu (Ilekoć w Regulaminie jest mowa o zgodzie Uczestnika lub zapewnieniach Uczestnika, w przypadku osób niepełnoletnich należy rozumieć jako zgodę lub zapewnienie złożone przez opiekuna prawnego osoby niepełnoletniej) zwana dalej „Uczestnikiem.”
4. Uczestnik stwierdza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych aby mógł uczestniczyć w Hackathonie. Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność z tego tytułu.
5. Warunkiem udziału w Hackathonie jest zgłoszenie się za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego zamieszczonego na stronie <http://dbschenker.pl/code4schenker> oraz akceptacja postanowień niniejszego regulaminu. Zgłoszenia będą przyjmowane od dnia 25 września 2018 roku godz. 17:00 do 30 listopada 2018 roku do godziny 14:00. Zgłoszenie jest rozumiane jako akceptacja niniejszego Regulaminu.
6. Uczestnik wyraża zgodę na otrzymywanie od Organizatora korespondencji na adres mailowy podany w formularzu zgłoszeniowym.
7. Zgłoszenie Uczestnika do Hackathon jest uznane za ostatecznie zaakceptowane w momencie otrzymania wiadomości zwrotnej potwierdzającej uczestnictwo, wysłanej przez Organizatora na wskazany w formularzu adres e-mail Uczestnika.
8. W Hackathonie mogą wziąć udział pojedyncze osoby lub grupy osób maksymalnie do 4 osób.
9. Dopuszcza się możliwość tworzenia zespołów w trakcie Hackathonu.
10. Maksymalna liczba osób, która może wziąć udział w Hackathonie wynosi 32.
11. O przyjęciu na Hackathon decyduje kolejność zgłoszeń lub decyzja Organizatora.
12. Organizator ma prawo zaprosić na Hackathon więcej osób.
13. Każdy uczestnik Hackathonu zobowiązany jest do: wypełnienia formularza zgłoszeniowego oraz okazania w dniu rozpoczęcia Hackathonu osobom upoważnionym przez Organizatora dokumentu potwierdzającego tożsamość Uczestnika wraz z potwierdzeniem udziału, otrzymanym drogą mailową od Organizatora podczas rejestracji na Hackathon lub w dniu Hackathonu.
14. Organizator nie zwraca kosztów noclegów, dojazdów oraz innych w związku z udziałem w Hackathonie.

15. Organizator zastrzega sobie prawo wykluczenia Uczestnika z Hackathonu w trakcie wydarzenia w przypadku naruszenia przez Uczestnika przepisów powszechnie obowiązującego prawa lub naruszenia Regulaminu oraz ogólnie przyjętych zasad Hackathonu.
16. Organizator zastrzega sobie prawo do sprawdzenia czy praca przedstawiona Jury została stworzona przez Uczestnika lub Zespół w ramach Hackathonu.
17. Nie ma możliwości zdalnego udziału w Hackathonie.
18. Uczestnicy biorący udział w Hackathonie oświadczają, że:
  - a) w trakcie Wydarzenia będą przestrzegać przepisów prawa powszechnie obowiązującego oraz Regulaminu;
  - b) produkty, będące przedmiotem Hackathonu zostały wykonane w całości w trakcie trwania Hackathonu samodzielnie i Uczestnicy są ich wyłącznymi autorami oraz dysponują pełnymi autorskimi prawami majątkowymi do nich;
  - c) produkty, będące przedmiotem Hackathonu spełniać będą wymogi ogólnie przyjętej etyki, jak również nie będą zawierać treści przeznaczonych dla osób poniżej 18 roku życia, w tym rasistowskich, erotycznych, brutalnych, bądź w jakikolwiek inny sposób nie będą naruszać przepisów prawa powszechnie obowiązującego oraz godzić w dobra osobiste, autorskie prawa majątkowe i osobiste, a także jakiegokolwiek inne prawa własności intelektualnej osób trzecich.

### **§ 3**

#### **PRZEBIEG HACKATHONU**

1. Hackathon rozpocznie się w siedzibie Organizatora, w dniu 8 grudnia 2018 r. od godziny 12.00 i trwać będzie do godziny 12.00 dnia następnego tj. 9 grudnia 2018 roku.
2. Organizator w trakcie Hackathonu zapewni:
  - a) dostęp do Internetu za pomocą zabezpieczonej sieci Wi-Fi,
  - b) zasilanie elektryczne,
  - c) wyżywienie oraz napoje według uznania Organizatora ,
  - d) wsparcie merytoryczne mentorów posiadających adekwatne kompetencje,
  - e) stoły i krzesła dla Uczestników, jury i mentorów,
  - f) projektor multimedialny do prezentacji projektów.
3. Każdy Uczestnik jest zobowiązany do korzystania z własnego sprzętu oraz innych niezbędnych mu do udziału w Hackathonie narzędzi.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione, zgubione lub skradzione podczas Hackathonu.
5. Uczestnicy są zobowiązani przestrzegać zasad bezpieczeństwa, przepisów BHP i ppoż. obowiązujących na terenie obiektu, w którym organizowany jest

Hackathon.

6. Uczestników Hackathonu obowiązuje zakaz wnoszenia i spożywania alkoholu oraz substancji psychoaktywnych. Na terenie Hackathonu obowiązuje całkowity zakaz palenia poza wyznaczonymi strefami. Opuszczenie miejsca, w którym odbywa się Hackathon w godzinach od 19.00-07.00 będzie możliwe w przedziałach czasowych podanych przez Organizatora.
7. Organizator zastrzega, że udostępnione media, urządzenia oraz systemy i programy komputerowe nie mogą być użyte do celów innych niż do udziału w Hackathonie.
8. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany planu i zaopatrzenia Hackathonu.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do przerwania Hackathonu, w szczególności w przypadku zaistnienia sytuacji niebezpiecznej lub zagrażającej Uczestnikom i innym osobom.

#### **§ 4**

#### **ZASADY OCENY, WYBÓR ZWYCIĘZCÓW ORAZ PRYZNANIE NAGRÓD**

1. Nad prawidłowym przebiegiem Hackathonu czuwać będzie jury składające się z osób wskazanych przez Organizatora (dalej „Jury”).
2. Przygotowane projekty zostaną ocenione przez Jury.
3. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
4. Po zakończeniu Hackathonu Uczestnicy zaprezentują swoje prace, następnie Jury wybierze 3 (trzy) najlepsze prace za pomocą głosowania w ciągu 14 dni roboczych od zakończenia Hackathonu, które oceni według następujących kryteriów:
  - a) gotowość produktu w postaci działającego programu lub jego prototypu,
  - b) pomysłowość,
  - c) kreatywność,
  - d) oryginalność,
  - e) użyteczność
  - f) unikalność zaprezentowanych prac.
5. Prezentacja projektu powstałego w ramach Hackathonu będzie trwała nie dłużej niż 15 minut i dodatkowo nie dłużej niż 25 min na pytania od Jury.
6. Zgłoszony do oceny projekt musi bazować na pracy własnej Uczestników (nie dopuszcza się korzystania z pomocy zewnętrznej).
7. W ramach Hackathonu mogą zostać przyznane nagrody rzeczowe w razie ich ufundowania przez Organizatora i sponsorów. O przyznaniu nagród decyduje Jury.

8. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny, ani na inną nagrodę.
9. Organizator zastrzega sobie jednakże prawo do niewyłonienia żadnych laureatów jeśli uzna, że żadna z prac biorących udział w Hackathonie nie spełnia, bądź nie spełnia w dostatecznym stopniu kryteriów określonych w Regulaminie.
10. Nagrody o wartości powyżej 760 PLN (cała wartość, a nie nadwyżka) podlegają opodatkowaniu w formie zryczałtowanego podatku dochodowego w wysokości 10% nagrody (art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy o p.d.o.f). Zwycięzcy, którzy otrzymają nagrody rzeczowe są zobowiązani w terminie 14 dni do dostarczenia odpowiedniego oświadczenia do celów podatkowych, kwotę należnego zryczałtowanego podatku (art.41 ust.7 u p.d.o.f) pokryje Schenker Technology Center sp. z o.o. w postaci przekazania uczestnikowi nagrody pieniężnej w wysokości należnego zryczałtowanego podatku.

## **§ 5**

### **WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA, PRAWA AUTORSKIE**

1. Uczestnik oświadcza, że jest wyłącznym twórcą utworów stworzonych podczas Hackathonu w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, oraz że przysługują mu pełne autorskie prawa majątkowe do stworzonego w czasie Hackathonu utworu.
2. Uczestnicy Hackathonu w trakcie rejestracji na wydarzenie podpisują stosowne oświadczenie, na mocy którego, przenoszą na Organizatora majątkowe prawa autorskie do stworzonego w czasie Hackathonu utworu, w tym jego poszczególnych elementów, w zakresie pól eksploatacji wskazanych w ww. oświadczeniu, w tym w szczególności określonych w art. 50 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
3. Prawa autorskie określone w ust. 2 powyżej przysługują Organizatorowi w odniesieniu do wszelkich jurysdykcji i bez ograniczeń czasowych. Uczestnik/Uczestnicy zobowiązują się 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.
4. Uczestnicy Hackatonu zobowiązują się do niewykonywania autorskich praw osobistych względem utworu.
5. Jednocześnie Uczestnicy Hackatonu upoważniają Organizatora do dokonywania wszelkich modyfikacji i zmian w stworzonej w czasie Hackathonu pracy.
6. Organizator uprawniony jest do tworzenia, korzystania i swobodnego

rozporządzania wszelkimi utworami zależnymi stworzonymi na kanwie stworzonej w czasie Hackathonu pracy.

7. Uczestnik ponosi pełną i wyłączną odpowiedzialność w przypadku, gdy jego praca (utwór stworzony w Hackathonie) będzie naruszał prawa osób trzecich lub powszechnie obowiązujące przepisy prawa. Uczestnik zobowiązuje się do wstąpienia do sporu w miejsce Organizatora lub występowania wspólnie z Organizatorem na drodze postępowania sądowego lub ugodowego jako interwenient uboczny, w przypadku wystąpienia przez osobę trzecią z roszczeniem lub żądaniem skierowanym przeciwko Organizatorowi z tytułu naruszenia jej praw w związku ze zgłoszeniem utworu do Hackathonu lub korzystaniem przez Organizatora z utworu. Uczestnik zobowiązuje się zwrócić Organizatorowi wydatki w tym koszty obsługi prawnej poniesione przez Organizatora na skutek roszczenia lub żądania, o którym mowa powyżej, stwierdzonego prawomocnym wyrokiem sądowym, ostateczną decyzją administracyjną lub ugodą pisemną. Organizator zobowiązany jest niezwłocznie poinformować Uczestnika o wystąpieniu przez osobę trzecią z opisanym powyżej roszczeniem lub żądaniem skierowanym przeciwko Organizatorowi.
8. Uczestnik udziela Organizatorom zgody na wykorzystanie bez wynagrodzenia wszelkich fotografii ukazujących projekty, które zostały stworzone w trakcie trwania Hackathonu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych.

## **§ 6**

### **OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH**

1. Zgodnie z art. 13 ust. 1 i 2 Rozporządzenia 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 (Ogólne rozporządzenie o ochronie danych) - Administratorem danych Uczestników jest Organizator Schenker Technology Center (Warsaw) Sp. z o.o. ul. Żwirki i Wigury 16C, 02-092, Warszawa.
2. Dane Uczestników Hackathonu przetwarzane będą wyłącznie w celach związanych z organizacją wydarzenia. Organizator informuje, że podanie danych jest dobrowolne, lecz niezbędne dla uczestnictwa w Hackathonie. Dane będą przetwarzane w następującym zakresie:
  - imię i nazwisko,
  - adres e-mail,
  - numer telefonu komórkowego,
  - wizerunek oraz nagrania audio video z wydarzenia.Dane będą przechowywane:
  - do momentu zakończenia publikacji o wydarzeniu na stronie Organizatora,
  - do momentu wycofania zgody na przetwarzanie danych osobowych.
3. Uczestnik poprzez udział w Hackathonie udziela zezwolenia na utrwalenie i wykorzystanie swojego wizerunku i głosu w materiałach foto, audio i wideo w celach promocyjnych, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych oraz bez

wynagrodzenia.

4. Podstawa prawna przetwarzania danych
  - art. 6 ust. 1 lit. a RODO (zgoda osoby, której dane dotyczą);
  - art. 6 ust. 1 lit. b RODO (przetwarzanie jest niezbędne do podjęcia działań na żądanie osoby, której dane dotyczą, przed zawarciem umowy);
  - art. 6 ust. 1 lit. c RODO (obowiązek prawny ciążyący na administratorze danych osobowych);
5. W związku z przetwarzaniem danych osobowych uczestnikom Hackathonu przysługują następujące prawa:
  - prawo do żądania od administratora dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia ich przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych.
  - prawo do cofnięcia zgody na przetwarzanie danych w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem. Zgodę można wycofać poprzez przesłanie oświadczenia na adres e-mail: [tscwarsaw\\_hr@dbschenker.com](mailto:tscwarsaw_hr@dbschenker.com).
  - prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego (Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych) w przypadku uznania, że przetwarzanie danych osobowych Panią/Pana dotyczących narusza przepisy Ogólnego rozporządzenia o ochronie danych.
6. Warunkami uczestnictwa w Hackathonie są łącznie:
  - a. zapoznanie się z treścią Regulaminu;
  - b. wyrażenie w formularzu zgłoszeniowym zgody na przetwarzanie przez Organizatora danych osobowych Uczestnika ujawnionych w związku z udziałem w Hackathonie (w tym na opublikowanie - w przypadku zwycięstwa - imienia, nazwiska lub pseudonimu Uczestnika), w materiałach promocyjnych Administratora;
  - c. w przypadku zwycięstwa - przesłanie Organizatorowi danych niezbędnych do otrzymania nagrody.
7. Uczestnik może zastrzec występowanie w Hackathonie pod pseudonimem, z tym że nie uchybia to konieczności podania do wiadomości Organizatora faktycznych danych osobowych.

## **§ 7**

### **POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Zasady przeprowadzenia Hackathonu określa Regulamin. Wszelkie informacje o Hackathonie dostępne w materiałach reklamowych mają jedynie charakter informacyjny. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu cywilnego, ustawy o ochronie danych osobowych oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
2. Biorąc udział w Hackathonie Uczestnik potwierdza, iż zapoznał się z

postanowieniami Regulaminu, i że w pełni je akceptuje.

3. Organizator jest uprawniony do zmiany postanowień Regulaminu, o ile nie wpłynie to na pogorszenie warunków uczestnictwa w Hackathonie.
4. Naruszenie przez Uczestnika któregokolwiek z postanowień Regulaminu upoważnia Organizatora do wyłączenia tej osoby z udziału w Hackathonie oraz powoduje utratę prawa do nagrody.
5. Regulamin dostępny jest na stronie internetowej <https://www.dbschenker.com/code4schenker>
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności wynikającej z odwołania lub zmiany daty Hackathonu a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.