

REGULAMIN KONKURSU SCHOOL HACKDAY 2026

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin (dalej: **Regulamin**) określa zasady prowadzenia, w tym organizacji, uczestnictwa i przebiegu hackathonu, tj. konkursu o nazwie „**School HackDay 2026**” (dalej: **Konkurs** lub **Hackathon**).
2. Organizatorem Konkursu jest Nowa Era sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, Aleje Jerozolimskie 146 D 02-305, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000031950, NIP: 527-13-74-376, REGON 012186107 (dalej: **Organizator**).
3. Hackathon ma charakter konkursu w rozumieniu art. 921 Kodeksu cywilnego, a jego celem jest popularyzowanie rozwiązań cyfrowych wspierających edukację.
4. Regulamin jest wiążący dla Organizatora i uczestników Konkursu. Regulamin oprócz zasad wskazanych w ust. 1 określa zasady przyznawania nagród, przekazania autorskich praw majątkowych, a także określa procedurę reklamacyjną.
5. Wszelkie informacje, w tym dane osobowe, podawane przez uczestników Konkursu są informacjami podawanymi Organizatorowi.
6. Udział w Konkursie jest dobrowolny, przystąpienie do Konkursu oznacza zgodę na uczestnictwo w nim na zasadach i warunkach określonych Regulaminem.

§ 2. Uczestnicy Konkursu

1. Uczestnikami Konkursu są szkoły ponadpodstawowe, które odpowiedziały na zaproszenie Organizatora i zgłosiły swój zespół konkursowy (dalej: **Zespół**) przez opiekuna tego zespołu (dalej: **Opiekun**), za pośrednictwem udostępnionego w tym celu formularza zgłoszenia uczestnictwa w terminie do dnia 15.04.2026 roku.
2. Każda szkoła może zgłosić jeden Zespół. Zespół powinien składać się z 5 uczniów posiadających wiedzę informatyczną i programistyczną, którzy na dzień trwania Konkursu będą uczniami tej szkoły. Rekomenduje się, aby Zespół posiadał charakter interdyscyplinarny tj. w jego składzie znajdowali się członkowie posiadający kompetencje z zakresu projektowania (UX/UI), analizy problemów, kreatywności, komunikacji lub prezentacji. W przypadku, gdy po dniu zgłoszenia uczeń z Zespołu zrezygnuje z udziału, w tym z przyczyn losowych, Zespół może zostać uzupełniony o nowego ucznia, który spełnia kryteria określone w zdaniu poprzednim.
3. Opiekunem Zespołu jest nauczyciel zatrudniony w szkole, którą reprezentuje Zespół i który dokonuje zgłoszenia uczniów należących do Zespołu w imieniu szkoły oraz uczestniczy w Konkursie wraz z Zespołem.
4. Opiekun Zespołu wypełnia wszystkie niezbędne pola informacyjne wymagane w formularzu zgłoszenia.
5. Udział w Hackathonie jest możliwy jedynie po wypełnieniu obowiązków, o których mowa pkt od 6 do 11 poniżej. Niedopełnienie obowiązków, o których mowa w zdaniu pierwszym wyklucza Opiekuna oraz Zespół z udziału w Hackathonie.
6. Opiekun:

- a) akceptuje Regulamin oraz pozyskuje zgody na udział w Konkursie na warunkach określonych w Regulaminie od pełnoletnich uczniów – członków Zespołu (**załącznik nr 1** do Regulaminu), a w przypadku niepełnoletnich uczniów – członków Zespołu od ich rodziców lub opiekunów prawnych (**załącznik nr 2** do Regulaminu),
 - b) może wyrazić zgodę na wykorzystanie swojego wizerunku poprzez wypełnienie i przekazanie Organizatorowi **załącznika nr 1** do Regulaminu,
 - c) zbiera od wszystkich zgłoszonych uczniów – członków Zespołu i przekazuje podpisane przez pełnoletnich uczniów – członków Zespołu, a w przypadku osób niepełnoletnich przez ich rodziców lub opiekunów prawnych dokumenty wymagane Regulaminem. Pisemną formę tych dokumentów przekazuje się Organizatorowi w dniu Konkursu – przed jego oficjalnym rozpoczęciem. Niedopełnienie tego obowiązku skutkuje dyskwalifikacją i wykluczeniem z Konkursu.
7. Opiekun, w przypadku uzyskania przez Zespół prawa do Nagrody, podpisuje umowę, o której mowa w § 7, z Organizatorem w swoim imieniu, oraz z upoważnienia, o którym mowa w ust. 11, – w imieniu rodzica albo przedstawiciela ustawowego niepełnoletniego ucznia – członka Zespołu.
 8. Pełnoletni uczniowie – członkowie Zespołu – akceptują regulamin i mogą wyrazić zgodę na wykorzystanie swojego wizerunku poprzez wypełnienie i przekazanie Opiekunowi **załącznika nr 1** do Regulaminu. W przypadku uzyskania przez Zespół prawa do Nagrody, podpisują umowę, o której mowa w § 7.
 9. Akceptacji Regulaminu i dobrowolnej zgody na wykorzystanie wizerunku niepełnoletniego ucznia – członka Zespołu – dokonuje jego rodzic albo przedstawiciel ustawowy poprzez wypełnienie i przekazanie Opiekunowi **załącznika nr 2** do Regulaminu.
 10. Rodzic albo przedstawiciel ustawowy, który nie może towarzyszyć niepełnoletniemu uczniowi – członkowi Zespołu – podczas rozgrywek, w przypadku uzyskania prawa do Nagrody, może upoważnić Opiekuna Zespołu albo inną osobę posiadającą pełną zdolność do czynności prawnych towarzyszącą niepełnoletniemu uczniowi, do podpisania w jego imieniu umowy, o której mowa w § 7, z Organizatorem. Opiekun lub inna osoba podpisująca umowę w imieniu rodzica lub przedstawiciela ustawowego ponosi odpowiedzialność za działanie bez lub z przekroczeniem udzielonego upoważnienia.
 11. Warunkiem wydania Nagrody dla Zespołu jest bezpłatne przeniesienie praw autorskich do nagrodzonego rozwiązania Zadania konkursowego przez wszystkich członków Zespołu, który uzyskał prawo do Nagrody.
 12. Opiekun poprzez fakt przystąpienia do Konkursu oświadcza, że:
 - a) był uprawniony do zgłoszenia i reprezentacji Zespołu,
 - b) zapoznał się z Regulaminem i poinformował o nim osoby uczestniczące w ramach Zespołu w Konkursie,
 - c) wyraża zgodę na udział w Konkursie na zasadach określonych regulaminem,
 - d) przekazał informacje rodzicom lub opiekunom prawnym uczniów biorących udział w Konkursie treść Regulaminu oraz odpowiednie dokumenty towarzyszące określone Regulaminem i pozyskał odpowiednie zgody i oświadczenia,
 - e) oświadcza, że uzyskał zgodę Dyrektora swojej szkoły na udział w Konkursie jako reprezentant szkoły.

§ 3. Przedmiot Konkursu

1. Przedmiotem Konkursu jest przygotowanie przez Zespół programistycznego rozwiązania technologicznego zgodnie z tematem wskazanym przez Organizatora, polegającego na zaprojektowaniu rozwiązania informatycznego (aplikacji, prototypu, koncepcji, itp.), które sprawi, że nauka w szkole będzie bardziej uporządkowana, prostsza i bardziej wspierająca ucznia, a następnie przedstawienie go przed JURY w ramach 5 minutowej prezentacji (dalej: **Zadanie konkursowe**).
2. Szczegółowy opis Zadania konkursowego zawierającego temat wyzwania oraz wytycznych dla jego realizacji zostanie ogłoszony przez Organizatora podczas oficjalnego otwarcia Hackathonu w pierwszym dniu, tj. 21.04.2026 r.
3. Wykonanie Zadania konkursowego nie może być sprzeczne z prawem, wykorzystywać zakazanych treści lub naruszać praw osób trzecich, w szczególności poprzez użycie materiałów albo utworów, do których Zespół nie posiada praw albo zezwoleń.
4. Zabronione jest wykorzystanie w rozwiązaniu Zadania konkursowego komponentów, bibliotek lub narzędzi, w tym wykorzystujących modele sztucznej inteligencji, których licencja uniemożliwia lub ogranicza przeniesienie autorskich praw majątkowych na Organizatora albo korzystanie z utworu w celach komercyjnych, chyba że Organizator wyrazi na to wyraźną zgodę. W przypadku korzystania z narzędzi AI muszą one funkcjonować w modelu zamkniętym, a pozyskane za ich pośrednictwem rozwiązania muszą być wyraźnie wskazane, jako stworzone przez to narzędzie.
5. Zadanie konkursowe musi mieć charakter oryginalny, odpowiadać kryteriom określonym przez Organizatora (**załącznik nr 3**) oraz zostać opracowane w czasie trwania Hackathonu, z zastrzeżeniem postanowień ust. 6.
6. Zespoły na moment rozpoczęcia Hackathonu mogą posiadać koncepcje rozwiązania Zadania konkursowego, komponenty prototypu tego rozwiązania opracowane w ramach uczestnictwa i przygotowań w Akademia School HackDay.
7. Zespoły zobowiązują się wykonać Zadanie konkursowe z należytą starannością i w ramach ścisłej współpracy z Mentorami, o których mowa w § 4 ust. 9, oraz z Organizatorem.
8. Niedozwolone jest wulgarne zachowanie członków Zespołów lub ich Opiekunów wobec innych członków Zespołów lub ich Opiekunów lub Organizatora lub Mentorów.
9. W trakcie trwania Konkursu Organizator może udostępnić Zespołom platformę komunikacyjną (Discord) służącą do kontaktu i wymiany informacji. Dostęp do platformy wymaga wcześniejszej weryfikacji uczestnika przez Organizatora, polegającej na podaniu imienia, nazwiska i nazwy zespołu. Uczestnicy zobowiązani są do korzystania z platformy z poszanowaniem zasad kultury osobistej, obowiązujących przepisów prawa oraz zasad określonych przez Organizatora. Szczegółowe zasady korzystania z platformy, w tym zasady komunikacji oraz weryfikacji użytkowników, zostaną przekazane uczestnikom po uzyskaniu dostępu do platformy. Naruszenie zasad korzystania z platformy może skutkować wykluczeniem uczestnika lub Zespołu z Konkursu.
10. Organizator ma prawo wykluczyć ucznia – członka Zespołu lub jego Opiekuna, jeżeli stwierdzi naruszenie przez któregoś z nich postanowień Regulaminu, lub znajdzie podejrzenie naruszenia przez któregoś z nich przepisów prawa powszechnie

obowiązującego. W przypadku podejrzenia naruszenia przepisów prawa, Organizator powiadomi o tym zdarzeniu organy ścigania, o ile zaistnieje taki obowiązek.

§ 4. Czas i forma Hackathonu

1. Hackathon rozpoczyna się w dniu 21.04.2026 r. od godz. 15:00 i kończy się w dniu 22.04.2026 r. o godzinie 19:00. Miejscem prowadzenia Hackathonu jest Z-Hotel Business & Spa, Wczasowa 25, 05-400 Otwock
2. Gotowe Zadania konkursowe należy zgłosić Organizatorowi w sposób elektroniczny, poprzez wgranie kompletnego projektu do wskazanego przez Organizatora formularza oraz repozytorium online GitHub do godz. 12:00 w dniu 22.04.2026 r.
3. Szczegółowy harmonogram Hackathonu oraz terminy poszczególnych wydarzeń określa agenda stanowiąca **załącznik nr 4** do Regulaminu.
4. Udział Zespołów w Hackathonie możliwy jest wyłącznie w trybie stacjonarnym w miejscu jego prowadzenia.
5. Organizator zapewnia odpowiednie technologie pozwalające Zespołom realizować Zadania konkursowe w ramach Hackathon dostęp do sieci internetowej oraz odpowiednie miejsce do pracy. W celu realizacji Zadania konkursowego Zespoły zapewniają sprzęt w postaci komputerów, laptopów, itp. we własnym zakresie.
6. Każdego dnia trwania Hackathonu Zespoły będą mogły rozwiązywać Zadanie konkursowe w wyznaczonych w harmonogramie godzinach (załącznik nr 4).
7. Projekty rozwiązań Zadania konkursowego zgłoszone przez Zespoły będą przekazane do Jury do oceny najpóźniej 22.04.2026 do godz. 12:00 w sposób wskazany w ust. 2.
8. Podczas trwania Hackathonu pracę Zespołów obserwować będą wyznaczeni przez Organizatora Mentorzy, służący jako osobowe źródła wiedzy z obszaru zagadnienia przedstawionego w treści zadania.
9. Próba wpływania przez Zespoły lub ich członków na pracę innych Zespołów lub realizacja Zadania konkursowego w sposób sprzeczny z zasadami sztuki programowania, w tym z wykorzystaniem metod i środków mogących w sposób nieuczciwy wpływać na przebieg Konkursu, w tym np. przy pomocy osób trzecich jest surowo zabroniona.
10. W przypadku gdy okaże się, iż Zespół został Laureatem, działając w sposób wskazany w ust. 9 nie zostanie mu przyznana Nagroda.
11. Organizator zastrzega sobie możliwość, wykluczenia w każdym czasie uczestnika Konkursu, który działa w sposób sprzeczny z zasadami Konkursu opisanymi w Regulaminie lub w sposób naruszający powszechnie obowiązujące przepisy prawa lub działa na szkodę pozostałych Uczestników Konkursu.

§ 5. Ocena zadań konkursowych

1. W celu wyłonienia Laureatów Nagrody powołuje się Jury.
2. Jury powołuje Organizator spośród swoich przedstawicieli. Skład Jury zostanie podany do wiadomości najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
3. Jury, przed przystąpieniem do oceny Zadania, wybierze ze swego grona Przewodniczącego Jury.
4. Do obowiązków Jury należy w szczególności czuwanie nad przebiegiem Konkursu, sprawiedliwe ocenianie rozwiązania Zadania zgodne z kryteriami, o których mowa

w załączniku nr 3 oraz sporządzenie protokołu zawierającego punktację przyznaną poszczególnym Zespołom.

5. W sytuacjach spornych decyzje Jury zapadają zwykłą większością głosów. W przypadku równego rozłożenia liczby głosów, wiążąca jest decyzja Przewodniczącego Jury.
6. Jury oraz Przewodniczący Jury, w sytuacji, o której mowa w ust. 5, może uwzględnić opinię Mentorów.
7. Decyzje Jury mają charakter ostateczny.
8. Terminowo wgrane na wskazane repozytorium rozwiązania Zadania konkursowego zostaną przez Jury poddane ocenie zgodnie z kryteriami i odpowiadającej im skali punktowej. Kryteria oceny oraz odpowiadająca im skala punktowa została określona w załączniku nr 3.
9. Rozwiązania wgrane po terminie nie będą oceniane z wyłączeniem sytuacji niezależnych od Zespołów, w tym awarii Internetu, problemów z platformą do wgrywania projektów. Wszelkie nieprawidłowości i problemy związane z przesyłaniem projektu do oceny Jury powinny zostać zgłoszone niezwłocznie Organizatorowi.
10. W przypadku uzyskania takiej samej liczby punktów przez co najmniej 2 Zespoły stosuje się ust. 5 i 6.
11. Jury sporządza protokół szeregując Zespoły w kolejności od najwyższej liczby zdobytych punktów do najniższej. Protokół Jury przekazuje Organizatorowi.

§ 6. Nagrody

1. Organizator przewiduje 3 nagrody za zajęcie I, II i III miejsca dla Laureatów, którzy otrzymali w kolejności 3 najwyższe wyniki w punktacji oraz dla szkół których reprezentują Laureaci.
2. Organizator wybiera maksymalnie 3 rozwiązania Zadania konkursowego Zespołów, z zastrzeżeniem, o którym mowa w § 5 ust. 9 i 10, które uzyskały najwyższą punktację. Trzy najlepsze Zespoły, ich Opiekunowie oraz szkoły, które reprezentują otrzymują odpowiednio tytuł Laureata I lub II lub III nagrody.
3. Organizator zastrzega sobie prawo nieprzyznania Nagród, ze względu na brak projektów spełniających kryteria, albo niepodpisanie umowy, o której mowa w § 7.
4. Laureaci Konkursu zostaną powiadomieni o wynikach w ostatnim dniu Konkursu.
5. Nagrodami w Konkursie są:
 - a) każda szkoła z której Zespół uzyskał tytuł Laureata otrzyma narzędzie Empiriusz 2.0 VR,
 - b) każdy członek Zespołu, który zajmie I miejsce otrzyma voucher ALLEGRO o wartości 1000 zł,
 - c) każdy członek Zespołu, który zajmie II miejsce otrzyma voucher ALLEGRO o wartości 800 zł,
 - d) każdy członek Zespołu, który zajmie III miejsce otrzyma voucher ALLEGRO o wartości 500 zł.
6. Organizator może wybranym Zespołom, które nie uzyskały tytułu Laureata przyznać wyróżnienia i nagrody dodatkowe.
7. Laureaci Konkursu otrzymują prawo do Nagrody zgodnej z zajęтым miejscem. Nagrody wydaje się po spełnieniu warunku, o którym mowa § 7 .
8. Na podstawie art. 21 ust. 1 pkt 68 ustawy z dnia 26 lipca 1991 r o podatku dochodowym od osób fizycznych Nagrody przyznane Laureatom zwolnione są z podatku określonego tą ustawą.
9. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny.

§ 7. Prawa autorskie

1. Uczestnicy gwarantują, że przedstawione przez nich projekty w ramach rozwiązania Zadania konkursowego są ich współautorstwa i nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich bądź innych praw, czy dóbr prawnie chronionych osób trzecich i jest wyłącznie efektem osobistej działalności uczestnika w ramach Zespołu.
2. W przypadku braku wyraźnego wskazania uznaje się, że prawa autorskie do projektu członków Zespołu przysługują im w częściach równych.
3. W celu uniknięcia wątpliwości wskazuje się, że projekt obejmuje wszelkie wyniki pracy zespołu przygotowane w trakcie Konkursu przekazane do oceny Jury.
4. Warunkiem otrzymania Nagród przez Laureata jest podpisanie Umowy, której wzór stanowi **załącznik nr 5** do Regulaminu, przez pełnoletnich: Opiekuna, uczniów pełnoletnich i rodzica/opiekuna niepełnoletniego ucznia wchodzących w skład Zespołu albo przez Opiekuna lub inną osobę posiadającą pełną zdolność do czynności prawnych towarzyszącą niepełnoletniemu uczniowi, jeżeli rodzic/przedstawiciel ustawowy niepełnoletniego ucznia udzielił upoważnienia do dokonania takiej czynności. Wzór umowy podlega dostosowaniu w zależności od rodzaju utworu powstałego w wyniku realizacji Zadania konkursowego i jego części, w szczególności w przypadkach, gdy utworem wynikłym z realizacji Zadania jest oprogramowanie. W przypadku gdy utworem jest oprogramowanie, przeniesienie praw obejmuje również kod źródłowy, powstałą dokumentację techniczną oraz prawo do modyfikacji i dalszego rozwoju oprogramowania.
5. Pełnoletni: Opiekun, uczeń – członek Zespołu i rodzic/przedstawiciel ustawowy niepełnoletniego ucznia – członek Zespołu – Laureata Konkursu przenoszą nieodpłatnie na Organizatora, autorskie prawa majątkowe do utworów stanowiących rozwiązanie Zadania Konkursowego na polach eksploatacji określonych w umowie, której wzór stanowi załącznik nr 5 do Regulaminu.
6. W przypadku nieuzyskania skutecznego przeniesienia autorskich praw majątkowych do rozwiązania Zadania konkursowego od któregośkolwiek z członków Zespołu, w tym z powodu braku zgody przedstawiciela ustawowego ucznia niepełnoletniego, Nagroda nie zostaje przyznana.
7. O ile umowa, o której mowa w ust 4 nie stanowi inaczej przeniesienie autorskich praw majątkowych następuje bez ograniczeń czasowych, terytorialnych oraz ilościowych i obejmuje, w szczególności prawo do:
 - a) utrwalania i zwielokrotniania utworu dowolną techniką,
 - b) wprowadzania do obrotu oraz rozpowszechniania utworu,
 - c) publicznego udostępniania utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym,
 - d) korzystania z utworu w celach edukacyjnych, promocyjnych i komercyjnych,
 - e) modyfikowania, łączenia z innymi utworami oraz tworzenia utworów zależnych.

§ 8. Odpowiedzialność

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zdarzenia niezależne od niego, w szczególności problemy techniczne.

2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nieprzekazanie Nagrody Laureatom w przypadku podania nieprawidłowych, niepełnych lub nieprawdziwych danych osobowych, danych kontaktowych oraz innych informacji uniemożliwiających wydanie Nagrody, niepodpisanie umowy przez jedną ze stron.
3. Każdy członek Zespołu ponosi pełną odpowiedzialność za szkody poniesione przez Organizatora lub osoby trzecie współpracujące z Organizatorem, spowodowane przekazaniem projektu zrealizowanego w ramach Zadania konkursowego zawierającego wady prawne i zobowiązany jest każdorazowo zwolnić Organizatora i takie osoby trzecie od wszelkich roszczeń wynikających z tego faktu. Członek Zespołu ponosi wyłączną odpowiedzialność za naruszenie praw majątkowych lub osobistych osób trzecich, wynikające z wykorzystania przez uczestnika wkładów twórczych tych osób. Postanowienia niniejszego Regulaminu nie wyłączają odpowiedzialności za naruszenie praw osób trzecich określonej przepisami prawa, w szczególności Kodeksu Cywilnego oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Zespół, którego członek dopuścił się naruszenia, o którym mowa w zdaniu poprzednim nie nabywa prawa do Nagrody.
4. Uczestnik jest odpowiedzialny względem Organizatora również w zakresie legalności narzędzi użytych do stworzenia projektu. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, uczestnik zobowiązuje się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń.
5. Zespół traci prawo do Nagrody, jeżeli naruszenie miało istotny wpływ na wynik Konkursu lub wartość rozwiązania Zadania konkursowego.

§ 9. Dane osobowe

1. Dane osobowe uczniów – członków Zespołów oraz opiekunów tych zespołów będą przetwarzane zgodnie z przepisami o ochronie danych osobowych. Administratorem danych osobowych tych osób jest Organizator.
2. Dane osobowe przetwarzane będą wyłącznie w celach związanych z przeprowadzeniem Konkursu, w tym, w celu wydania nagród i uregulowania zobowiązań podatkowych związanych z ich wydaniem oraz rozpatrywania ewentualnych reklamacji, a także w celu zawarcia umowy o przeniesienie autorskich praw majątkowych w przypadku Laureatów. Po wyrażeniu dodatkowej zgody dane osobowe mogą być przetwarzane w celach promocyjnych, w tym z wykorzystaniem wizerunku uczestnika.
3. Organizator wyznaczył Inspektora Ochrony Danych, z którym w sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych istnieje możliwość kontaktu za pośrednictwem adresu mailowego: bezpieczeństwo@nowaera.pl
4. Dane osobowe Uczestników Konkursu w związku z jego organizacją i prowadzeniem będą przetwarzane w oparciu o przesłankę wskazaną w art. 6 ust. 1 lit. f) Rozporządzenia UE 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. (dalej: RODO), tj. w oparciu o prawnie uzasadniony interes administratora jakim jest przeprowadzenie Konkursu i wykonanie przyrzeczenia publicznego. W przypadku rozliczenia nagrody dane osobowe będą przetwarzane w oparciu o art. 6 ust. 1 lit. c) RODO, tj. przetwarzanie jest niezbędne do wypełnienia obowiązku prawnego ciążącego na organizatorze wynikającego z przepisów podatkowych. Dane osobowe będą również przetwarzane w celu realizacji praw z tytułu reklamacji – art. 6 ust. 1 lit. f) RODO. Dane osobowe w związku z przeniesieniem autorskich praw majątkowych na Organizatora będą przetwarzane na podstawie art. 6

ust. 1 lit. b) RODO. W celu promocyjnym lub informacyjnym, w tym publikacji informacji o laureatach lub osobach wyróżnionych w dowolnych mediach dane osobowe będą przetwarzane w oparciu o przesłankę wskazaną w art. 6 ust. 1 lit. a) RODO, tj. o wyrażoną zgodę przez te osoby.

5. Dostęp do danych osobowych mają usługodawcy i ich upoważnieni pracownicy, którym w drodze umowy powierzono lub przekazano przetwarzanie danych osobowych na potrzeby realizacji usług świadczonych dla Organizatora w związku z Konkursem, w szczególności podmioty obsługujące systemy informatyczne, zapewniające usługi doradcze lub prawne.
6. Dane osobowe uczestników w celach związanych z Konkursem będą przetwarzane do momentu wniesienia sprzeciwu, nie dłużej niż do upływu okresu przedawnienia roszczeń wynikających z obowiązujących przepisów prawa przewidzianych z tego tytułu. Dane osobowe w celu rozliczenia należności publicznoprawnych przetwarzane będą przez okres 5 lat od końca roku, w którym powstało zobowiązanie podatkowe. Dane osobowe w celach promocji będą przetwarzane do momentu cofnięcia zgody. Dane osobowe w związku z korzystaniem z praw autorskich będą przetwarzane przez okres ich obowiązywania, nie dłużej niż to wynika z przepisów prawa.
7. Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w Konkursie oraz publikacji informacji o laureatach. W zakresie, w jakim przetwarzanie danych osobowych jest niezbędne do udziału w Konkursie, wniesienie sprzeciwu uniemożliwia dalszy udział w Konkursie. Podanie danych osobowych na potrzeby rozliczenia nagród jest obowiązkowe i wynika z obowiązujących przepisów podatkowych.
8. Osoba, której dane dotyczą może skorzystać wobec Organizatora z następujących praw:
 - a) prawa do żądania dostępu do swoich danych osobowych oraz do ich sprostowania (art. 15 i art. 16 RODO),
 - b) prawa do ograniczenia przetwarzania jej danych w sytuacjach i na zasadach wskazanych w art. 18 RODO lub do ich usunięcia zgodnie z art. 17 RODO („prawo do bycia zapomnianym”),
 - c) prawa do cofnięcia zgody w dowolnym momencie, bez podania przyczyn i wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem (art. 7 ust. 3 RODO),
 - d) prawa do wniesienia w dowolnym momencie sprzeciwu wobec przetwarzania jej danych osobowych z przyczyn związanych z jej szczególną sytuacją, o którym mowa w art. 21 ust. 1 RODO.
9. Organizator informuje również o prawie wniesienia skargi do organu nadzorczego (Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych).
10. Wyrażone zgody uczestnicy mogą wycofać, kontaktując się z Organizatorem za pośrednictwem adresu e-mail: SchoolHackDay@sanoma.com lub przesyłając żądanie na adres jego siedziby Organizatora lub przesyłając żądanie na adres jego siedziby Organizatora.

§ 10. Reklamacje

1. Reklamacje w sprawach związanych z prowadzenia Konkursu, w szczególności dotyczących stwierdzonych niezgodności z Regulaminem mogą być zgłaszane przez

Opiekunów zespołów konkursowych w trakcie trwania Konkursu lub w ciągu 14 dni od dnia jego zakończenia. Reklamacje można zgłaszać w formie pisemnej lub dokumentowej przekazując jej treść przewodniczącemu Jury w trakcie trwania Konkursu lub przesyłając ją na adres e-mail podany w pkt 4 lub przesyłając ją na adres siedziby Organizatora.

2. Reklamacja zgłoszona po wyznaczonym terminie nie wywołuje skutków prawnych.
3. Dla oceny zachowania prawidłowego terminu złożenia reklamacji miarodajna jest odpowiednio data jej zgłoszenia przewodniczącemu Jury lub data wysłania maila z treścią reklamacji lub data nadania przesyłki u operatora pocztowego.
4. Reklamacja powinna zawierać imię, nazwisko, adres do korespondencji Opiekuna zespołu konkursowego oraz dokładny opis i uzasadnienie reklamacji.
5. Reklamacja przesyłana mailem powinna być przesłana na adres poczty elektronicznej: SchoolHackDay@sanoma.com
6. Reklamacja rozpatrywana będzie przez Jury niezwłocznie, jednak nie później niż w ciągu 14 dni roboczych liczonych od daty jej otrzymania przez Organizatora. Odpowiedź na reklamację, w zależności od stopnia zawichości sprawy i charakteru zgłoszenia reklamacyjnego, może zostać przekazana bezpośrednio Opiekunowi zespołu konkursowego w trakcie trwania Konkursu lub przesłana na podany adres korespondencji w formie w jakiej Organizator otrzymał zgłoszoną reklamację.
7. Reklamacje rozpatrujemy na podstawie postanowień Regulaminu oraz przepisów prawa obowiązującego w Polsce.
8. Skorzystanie z procedury reklamacyjnej jest dobrowolne i nie wyłącza, ani nie ogranicza możliwości dochodzenia roszczeń na drodze postępowania sądowego, przed właściwym sądem powszechnym.

§ 11. Postanowienia końcowe

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego opublikowania na stronie internetowej <https://www.nowaera.pl/akademiaschoolhackday> i obowiązuje przez cały okres trwania Konkursu oraz do czasu zakończenia wszelkich czynności z nim związanych, w szczególności postępowań reklamacyjnych.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn, w szczególności w przypadku zmiany powszechnie obowiązujących przepisów prawa, konieczności doprecyzowania postanowień Regulaminu lub zmiany organizacyjnej Konkursu, o ile zmiany te nie naruszają praw nabytych przez uczestników.
3. Informacja o zmianie Regulaminu oraz jego jednolity tekst zostaną opublikowane na stronie internetowej Organizatora, o której mowa w § 11 ust. 1. Zmiany wchodzi w życie z dniem ich opublikowania, chyba że Organizator postanowi inaczej.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości udziału w Konkursie spowodowany działaniem siły wyższej, przez którą rozumie się zdarzenia zewnętrzne, niemożliwe do przewidzenia i zapobieżenia, w szczególności klęski żywiołowe, awarie systemów teleinformatycznych, działania organów władzy publicznej lub inne okoliczności niezależne od Organizatora.
5. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem zastosowanie mają obowiązujące przepisy prawa polskiego, w szczególności przepisy Kodeksu cywilnego oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

6. Regulamin udostępniony jest nieodpłatnie wszystkim zainteresowanym w formie elektronicznej na stronie internetowej Organizatora oraz w wersji dokumentowej podczas trwania Hackathonu w miejscu jego organizacji, a także przesłany Opiekunom.
7. Jeżeli którekolwiek z postanowień Regulaminu zostanie uznane za nieważne lub nieskuteczne, nie wpływa to na ważność pozostałych postanowień Regulaminu.
8. Sądem właściwym do rozstrzygania sporów wynikających z Konkursu jest sąd powszechny właściwy miejscowo dla siedziby Organizatora, z zastrzeżeniem bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.
9. Załączniki do Regulaminu stanowią jego integralną część.

§ 12. Załączniki

1. Załącznik nr 1 – zgoda na udział/wizerunek (pełnoletni),
2. Załącznik nr 2 – zgoda rodzica na udział/wizerunek/upoważnienie do przeniesienia praw autorskich,
3. Załącznik nr 3 – kryteria oceny,
4. Załącznik nr 4 – agenda,
5. Załącznik nr 5 – wzór umowy praw autorskich.