

Wrocław, 15.09.2023 r.

REGULAMIN

2. FESTIWALU INNOWACJI SPOŁECZNYCH I TECHNOLOGII „RÓŻNORODNOŚĆ W ORGANIZACJACH”

I. Definicje

1. **Wydarzenie** - przedsięwzięcie obejmujące Festiwal i Ideathon organizowane w dniach 19-20.10.2023 r. we Wrocławiu.
2. **Festiwal** Innowacji Społecznych i Technologii - przedsięwzięcie, podczas którego odbędą się panele dyskusyjne oraz prezentacje 19.10.2023 r. we Wrocławiu.
3. **Ideathon** Innowacji Społecznych i Technologii - przedsięwzięcie połączone z prezentacjami i mentoringiem, podczas którego zakwalifikowane Zespoły będą tworzyć koncepcje rozwiązań 20.10.2023 r. we Wrocławiu.
4. **Mentoring** - opieka mentorów nad Zespołami podczas Ideathonu.
5. **Uczestnik** - osoba zakwalifikowana: na Festiwal lub do udziału w Ideathonie.
6. **Zespół** - grupa osób od 3 do 5 osób zakwalifikowana do udziału w Ideathonie.
7. **Mentor** - osoba wspierająca merytorycznie zespoły opracowujące projekty.
8. **Projekt** - autorski projekt Zespołu opracowany przy wsparciu Mentorów.

II. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki, na jakich odbywa się Wydarzenie.
2. Organizatorem wydarzenia jest Fundacja SOC TECH LAB, ul. Aleksandra Kotsisa 35/6, 51-638 Wrocław, KRS 0000517580, NIP 8982208260, REGON 022460256.
3. Wszelkie informacje o wydarzeniu - w tym program wydarzenia, dostępne będą na stronie internetowej <https://soctechlab.org/festiwal/>
4. Udział w wydarzeniu jest dobrowolny i bezpłatny.
5. Wydarzenie składa się z dwóch części:
 - a) Festiwalu Innowacji Społecznych i Technologii, który odbędzie się 19.10.2023 r.
 - b) Ideathonu Innowacji Społecznych i Technologii, który odbędzie się 20.10.2023 r.



6. Celem Regulaminu jest zapewnienie bezpieczeństwa wydarzenia poprzez określenie zasad zachowania się osób obecnych na wydarzeniu i korzystania przez nie z terenu, na którym odbywać się będzie wydarzenie.
7. Uczestnicy wydarzenia są zobowiązani do przestrzegania ogólnie obowiązujących zasad BHP, przepisów przeciwpożarowych, sanitarnych, administracyjnych oraz wewnętrznych zarządzeń obowiązujących na terenie, na którym odbywać się będą poszczególne aktywności.
8. Uczestnicy wydarzenia mogą przebywać na terenie wydarzenia tylko w godzinach otwarcia oznaczonych przez Organizatora.
9. Zabronione jest prowadzenie przez uczestników wydarzenia jakichkolwiek działań komercyjnych, akwizycyjnych, reklamowych, promocyjnych, a także agitujących oraz zbiórek pieniężnych nie uzgodnionych z Organizatorem, jak również działań niezgodnych z obowiązującymi przepisami prawa.
10. W miejscu wydarzenia obowiązuje bezwzględny zakaz: 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, życia osób oraz bezpieczeństwa powszechnego, wnoszenia i spożywania alkoholu oraz środków odurzających, palenia wyrobów tytoniowych oraz używania papierosów elektronicznych, zachowania niezgodnego z zasadami współżycia społecznego oraz zakłócania porządku publicznego.
11. Uczestnikom wydarzenia nie wolno wnosić bagaży z wyjątkiem bagażu podręcznego. Za bagaż podręczny uważa się bagaż o maksymalnych wymiarach 55cm×30cm×20cm. Plecaki, torby, walizki o większych gabarytach należy oddać do szatni.
12. Uczestnikom wydarzenia nie wolno wnosić ani wprowadzać zwierząt. Wyjątek stanowią psy przewodnicy i psy asystujące.
13. Uczestnicy wydarzenia mogą przebywać w miejscach udostępnionych przez Organizatora oraz poruszać się wyłącznie oznaczonymi przez Organizatora ciągami komunikacyjnymi.
14. Zabrania się przemieszczania, wnoszenia oraz niszczenia jakichkolwiek przedmiotów znajdujących się w miejscu organizowanego wydarzenia.



15. Uczestnicy wydarzenia są zobowiązani do wykonywania poleceń służb porządkowych, informacyjnych a także funkcjonariuszy Straży Pożarnej lub innych służb państwowych.
16. Bez względu na spełnienie przesłanek niniejszego Regulaminu przez uczestnika, Organizator mają prawo odmówić wstępu lub wyprosić z terenu wydarzenia:
 - a) osoby znajdujące się pod widocznym wpływem alkoholu, środków odurzających, psychotropowych lub innych podobnie działających środków,
 - b) osoby posiadające broń lub inne niebezpieczne przedmioty, materiały wybuchowe, wyroby pirotechniczne, materiały pożarowo niebezpieczne, napoje alkoholowe, środki odurzające lub substancje psychotropowe. Ocena przedmiotów i kwalifikowanie ich jako niebezpiecznych należy do służb porządkowych i informacyjnych,
 - c) osoby zachowujące się agresywnie, prowokacyjnie albo w inny sposób stwarzającej zagrożenie dla bezpieczeństwa lub porządku publicznego,
 - d) osoby, które poprzez zachowanie niezgodne ze standardami społecznymi i/lub z celem Wydarzenia uniemożliwiają naukę lub pracę pozostałym uczestnikom.
17. Służby porządkowe i informacyjne mogą wydawać własne instrukcje bezpieczeństwa oraz ppoż. zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
18. Uczestnicy wydarzenia ponoszą pełną odpowiedzialność materialną za wyrządzone przez siebie szkody.
19. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za szkody spowodowane przez osoby trzecie lub z winy poszkodowanego.
20. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za szkody spowodowane siłą wyższą.
21. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za rzeczy pozostawione bez dozoru właściciela na terenie organizowanego wydarzenia (odzież, bagaż podręczny, inne przedmioty).
22. Organizatorzy odpowiadają wyłącznie za rzeczy oddane na przechowanie, z wyjątkiem rzeczy wartościowych (biżuteria, sprzęt fotograficzny itp.).



III. Festiwal Innowacji Społecznych i Technologii

1. Osobą kontaktową ze strony Organizatora w sprawie Festiwalu uprawnioną do kontaktu z uczestnikami jest Damian Wojciech Dudała.
2. Festiwal odbędzie się 19.10.2023 r. w siedzibie Wrocławskiego Parku Przemysłowego, ul. Fabryczna 10, 53-609 Wrocław.
3. Udział w Festiwalu jest bezpłatny – obowiązują zapisy na stronie internetowej: <https://soctechlab.org/festiwal/edycja-2023/rejestracja/>.
4. Każdy z uczestników ponosi we własnym zakresie koszty udziału w Festiwalu, w tym dojazdu. W wyjątkowych sytuacjach można ubiegać się o dofinansowanie udziału i zwrotów kosztów podróży. W tej sytuacji należy przesłać prośbę na adres info@soctechlab.org do 1.10.2023 r.
5. Każda osoba, która otrzymała elektroniczne potwierdzenie rejestracji na Festiwal i przebywa na terenie, na którym przeprowadzany jest Festiwal obowiązana jest stosować się do postanowień niniejszego Regulaminu.
6. Poniższe określenia używane w Regulaminie będą miały następujące znaczenie:
 - a) „elektroniczne potwierdzenie rejestracji” oznacza indywidualną zgodę wejścia na Festiwal.
 - b) „służby porządkowe” i „służby informacyjne” oznacza osoby wyznaczone do dbania o bezpieczeństwo osób uczestniczących w Festiwalu, w tym do kontroli uprawnień uczestników Festiwalu do wstępu na teren Festiwalu.
 - c) „teren Festiwalu” oznacza miejsce, w którym przeprowadzany jest Festiwal. Miejsce może zostać zmienione z ważnych powodów i podane do publicznej wiadomości przed Festiwalem.
 - d) „uczestnik Festiwalu” lub „uczestnik” oznacza osobę uczestniczącą w Festiwalu na podstawie elektronicznego potwierdzenia rejestracji lub zaproszenia.
7. Wstęp uczestników na miejsce Festiwalu możliwy jest po wcześniejszym dokonaniu rejestracji on-line na stronie <https://soctechlab.org/festiwal/edycja-2023/rejestracja/> i otrzymaniu elektronicznego potwierdzenia rejestracji oraz akceptacji niniejszego Regulaminu.
8. Każdy Uczestnik zobowiązany będzie do okazania potwierdzenia udziału otrzymanego od Organizatora a także dowodu tożsamości.
9. Zarejestrować się można w terminie **od 1.09. do 10.10.2023 r.**



10. Liczba uczestników Festiwalu i jest ograniczona (**maksymalnie 75 osób**). O możliwości udziału w Festiwalu decyduje Organizator.
11. Podczas rejestracji należy podać: imię, nazwisko, telefon kontaktowy, afiliację, motywację do uczestnictwa oraz adres e-mail (na ten adres e-mail zostanie przesłane potwierdzenie rejestracji, informacje dotyczące Festiwalu, itp. dlatego prosimy o podanie bezpośredniego i aktualnego adresu e-mail).
12. Wstęp uczestników na Festiwal odbywa się na podstawie otrzymanego od Organizatora elektronicznego potwierdzenia rejestracji, wysłanego na adres e-mail podany przez uczestnika podczas procesu rejestracji on-line.
13. Uczestnik zobowiązany jest do niezwłocznego poinformowania Organizatora o rezygnacji z udziału w Festiwalu poprzez wysłanie wiadomości e-mail na adres damian.dudala@soctechlab.org
14. Organizator zapewnia bezpłatny dostęp do szatni i toalet.

IV. Ideathon Innowacji Społecznych i Technologii

1. Osobą kontaktową ze strony Organizatora w sprawie Ideathonu uprawnioną do kontaktu z uczestnikami jest Damian Wojciech Dudala.
2. Festiwal odbędzie się 19.10.2023 r. w siedzibie Wrocławskiego Parku Przemysłowego, ul. Fabryczna 10, 53-609 Wrocław.
3. Udział w Ideathonie jest bezpłatny - obowiązują zapisy na stronie internetowej: <https://soctechlab.org/festiwal/edycja-2023/rejestracja-ideathon/>.
4. Uczestnikami Ideathonu mogą być Zespoły składające się **od 3 do 5 osób**. Muszą to być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych lub osoby niepełnoletnie będące pod opieką minimum 1 osoby pełnoletniej posiadającej pełną zdolność do czynności prawnych.
5. Organizator zawiadamia, że program Ideathonu zakłada wykonywanie przez Zespoły czynności o dużej intensywności w ciągu 6 godzin (opracowanie koncepcji rozwiązania + mentoring).
6. Każdy z uczestników może być członkiem tylko jednego Zespołu.
7. Za zgodą Organizatora istnieje możliwość zmiany członka Zespołu lub powiększenie liczby zespołu do maksymalnej liczby osób w zespole. O zamiarze dokonania zmiany



- należy poinformować Organizatora drogą mailową, wysyłając informację najpóźniej na 3 dni przed rozpoczęciem Ideathonu na adres damian.dudala@soctechlab.org.
8. Wycofanie zgłoszenia całego Zespołu z Ideathonu możliwe jest po uprzednim poinformowaniu Organizatora za pośrednictwem poczty e-mail, co najmniej 10 dni przed rozpoczęciem Ideathonu.
 9. Zespoły we własnym zakresie organizują sprzęt komputerowy na potrzeby udziału w Ideathonie.
 10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty i uszkodzenia.
 11. Organizator nie jest odpowiedzialny za zapewnienie bezpieczeństwa urządzeń stanowiących własność Zespołów. Zespoły ponoszą pełną odpowiedzialność za swoją własność (w tym sprzęt komputerowy) i sami są zobligowani do jej nadzorowania. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione bez opieki oraz za ewentualne straty.
 12. Od Zespołów oczekuje się wypracowania projektu w postaci koncepcji, prototypu, innowacyjnego produktu cyfrowego lub analogowego, prototypu aplikacji lub usługi.
 13. Niezależnie czy wynikiem pracy będzie produkt/prototyp czy jego koncepcja zespoły muszą przedstawić krótki opis funkcjonalny, w którym wykazano realną potrzebę jego istnienia. W przypadku, gdy wynikiem pracy jest koncepcja Zespół musi też opisać wszystkie elementy składowe produktu, technologie potrzebne do jego stworzenia oraz proces jego wdrożenia.
 14. Projekt musi w całości powstać w czasie trwania Ideathonu.
 15. Projekty będą spełniać wymogi ogólnie przyjętej etyki, jak również nie będą zawierać treści nieodpowiednich 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.
 16. Organizator może odmówić prawa do uczestnictwa w Ideathonie Zespołom, wobec których powożmie uzasadnione przypuszczenie, iż dokonały rejestracji w celu innym, niż wzięcie udziału w Konkursie organizowanym w ramach Ideathonu. Ich zgłoszenie zostanie wówczas uznane za bezskuteczne.



17. W przypadku rezygnacji Zespołu z udziału w Ideathonie lub braku możliwości udziału Uczestnika - członka Zespołu w Ideathonie z powodu decyzji Organizatora w związku z naruszeniem postanowień Regulaminu, Zespołowi czy Uczestnikowi nie przysługują względem Organizatora żadne roszczenia.
18. Ideathon będzie przebiegał według programu zamieszczonego na stronie internetowej: <https://soctechlab.org/festiwal/edycja-2023/program/>.
19. Wniosek zgłoszeniowy udziału w Ideathonie będzie można złożyć przy użyciu formularza udostępnionego na stronie internetowej: <https://soctechlab.org/festiwal/edycja-2023/rejestracja-ideathon/>.
20. Rejestrować się można w terminie **od 1.09. do 10.10.2023 r.**
21. Liczba miejsc jest ograniczona (**maksymalnie 10 zespołów**).
22. Organizator w trakcie Hackathonu zapewni:
 - a) przestrzeń do pracy zespołowej,
 - b) dostęp do Internetu,
 - c) projektor multimedialny do prezentacji wyników prac,
 - d) zasilanie elektryczne,
 - e) wydzieloną przestrzeń do odpoczynku,
 - f) poczęstunek, napoje oraz obiad.
23. W pozostałym zakresie każdy Zespół jest zobowiązany do korzystania z własnego sprzętu.
24. Każdy Zespół ponosi we własnym zakresie koszty udziału w Ideathonie, w tym dojazdu.
25. Organizator zapewnia wsparcie mentorów podczas trwającego wydarzenia. Realizując zadania w ramach Ideathonu, Zespoły będą mogły zasięgnąć porad osób mentorujących co do planowanego rozwiązania. Zasięgnięcie przez Zespół porady u osób mentorujących jest opcjonalne i nie skorzystanie z tej możliwości nie wpływa w żaden sposób na ocenę projektu przez Komisję.
26. **Podczas trwania Ideathonu Zespoły będą pracować nad stworzeniem projektu rozwiązującego społecznie ważne problemy w obszarze różnorodności w organizacjach.**
27. Mentorami są osoby specjalizujące się w danym temacie. Zadaniem Mentorów w czasie Ideathonu jest wsparcie Zespołów, udzielanie porad, naprowadzanie na właściwe rozwiązania oraz udzielanie odpowiedzi na ich pytania.



28. Każdy Zespół otrzyma możliwość skorzystania ze wsparcia mentorów - ekspertów, których wiedza i doświadczenie pozwolą zbudować mu rozwiązanie maksymalizujące wykorzystanie dostępnych zasobów.
29. W trakcie Ideathonu wyznaczono godziny, w których Zespoły odbędą konsultacje mentorskie.
30. Konsultacje z mentorami odbywać się będą w wyznaczonych miejscach przez Organizatora.
31. Ideathon zakończy się prezentacją stworzonych rozwiązań przed panelem Komisji w celu wyłonienia zwycięzcy.
32. W skład Komisji wchodzi eksperci wskazani przez Organizatora reprezentujący sektor administracji publicznej, organizacji pozarządowych oraz biznesu.
33. W przypadku gdy dany Zespół nie wykona zadania i nie zaprezentuje finalnej wersji tegoż zadania zostanie zdyskwalifikowany i nie bierze udziału w wyłonieniu zwycięzcy.
34. Organizator nie odpowiada za ewentualne problemy techniczne Zespołu, które mogą utrudnić lub uniemożliwić prezentację finalnej wersji zadania i negatywne konsekwencje powyższego takie jak np. dyskwalifikacja.
35. Zespoły biorące udział w Ideathonie zaprezentują przed Komisją przygotowany w trakcie trwania Ideathonu projekt.
36. Projekty będą oceniane na podstawie 5 minutowej prezentacji.
37. Zwycięzcy Ideathonu zostaną wyłonieni na podstawie ocen Komisji.
38. Decyzje Komisji zapadają zwykłą większością głosów.
39. Projekty zostaną poddane ocenie na podstawie następujących kryteriów:
 - a) właściwa identyfikacja i opis problemu/wyzwania,
 - b) zgodność z tematem,
 - c) sposób i kompleksowość rozwiązania problemu/wyzwania, dowiedzenie, że jest to najprostszy i najbardziej ekonomiczny sposób rozwiązania problemu,
 - d) dostępność rozwiązania dla osób ze szczególnymi potrzebami, w tym z niepełnosprawnością,
 - e) intuicyjność obsługi,
 - f) prezentacja koncepcji oraz estetyka prezentacji,
 - g) brak wad prawnych.
40. Decyzje Komisji są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.



41. Po upływie wyznaczonego czasu zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian i poprawek w Projekcie. Zmiany i poprawki dokonane po upływie wyznaczonego czasu nie będą brane pod uwagę przez Komisję.
42. W ramach Ideathonu wyłonione zostaną 3 miejsca. Zwycięskie Zespoły otrzymają nagrody adekwatne do zajętego miejsca.
43. Organizator oświadcza, że nagrody są przyznawane na podstawie protokołu sporządzonego przez Komisję.
44. Nagrody w Konkursie w ramach Ideathonu:
 - a) **Nagroda Główna** - W skład nagrody wchodzi: usługa mentoringu biznesowego dla projektu; projekt i wdrożenie strony www, usługa hostingu dla 1. strony opartej na WordPressie, domeny i certyfikatu ssl dla projektu, udział w projekcie międzynarodowym i wyjazd zagraniczny, zestawy książek i gier zespołowych, odzież reklamowa.
 - b) **Nagroda za II Miejsce** - W skład nagrody wchodzi: usługa mentoringu biznesowego dla projektu; projekt i wdrożenie strony www, usługa hostingu dla 1. strony opartej na WordPressie, domeny i certyfikatu ssl dla projektu, zestawy książek i gier zespołowych, odzież reklamowa.
 - c) **Nagroda za III Miejsce** - W skład nagrody wchodzi: projekt i wdrożenie strony www, usługa hostingu dla 1. strony opartej na WordPressie, domeny i certyfikatu ssl dla projektu, zestawy książek i gier zespołowych, odzież reklamowa.
45. Fundatorami nagród w 1. Ideathonie Innowacji Społecznych i Technologii są: Agencja Rozwoju Aglomeracji Wrocławskiej, Fundacja Stocznia oraz Fundacja SOC TECH LAB.
46. Zespół, któremu taka nagroda zostanie przyznana, aby móc ją otrzymać, zobowiązany będzie do podpisania umów, potwierdzenia regulaminów i podjęcia innych czynności prawnych lub faktycznych, o ile będzie to wymagane przez Organizatora i strony trzecie. Brak wypełnienia tych wymogów będzie równoznaczny z rezygnacją przez Zespół z otrzymania nagrody i zrzeczeniem się przez Zespół z wszelkich roszczeń o wydanie nagrody.
47. Zespół, który otrzyma taką nagrodę, nie jest uprawniony do dochodzenia od Organizatora jakichkolwiek roszczeń związanych z tą nagrodą.



48. Nagrody zdobyte w Konkursie nie mogą zostać sprzedane lub prawa do tych nagród nie mogą zostać przeniesione na osoby trzecie w ciągu 24 miesięcy od zakończenia Konkursu bez pisemnej akceptacji Organizatora.
49. Organizator zastrzega sobie prawo do nieprzyznania nagród, jeżeli żadne z rozwiązań wypracowanych przez Zespół nie spełni wymogów Konkursowych.
50. Przekazanie części nagród nastąpi podczas Ideathonu, a pozostałych w ustalonym przez Organizatora czasie w porozumieniu z Laureatami Ideathonu.

V. Prawa autorskie

1. W drodze realizacji projektu może zostać wytworzona nowa własność intelektualna.
2. Prawa do wytworzonej własności intelektualnej należą do autorów.
3. Własność intelektualna wytworzona przez Organizatora jak i Uczestnika przed rozpoczęciem Ideathonu pozostaje własnością stron.
4. Organizator ma jednak prawo wykorzystywania wizerunku wytworzonych projektów celem promocji Ideathonu, na zasadach licencji niewyłącznej, na co Zespół wyraża zgodę.
5. W zamian za prawo do udziału w Ideathonie, Zespół przekazuje Organizatorowi wyniki swojej pracy w celu dalszego ich procedowania przez Organizatora w ramach Ideathonu.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do opublikowania rozwiązań Zespołów, nie naruszając przy tym praw autorskich powstałych dzieł w celach promocyjnych.
7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wady prawne zadań realizowanych przez Zespoły, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich wynikające z naruszenia ich dóbr osobistych lub praw własności intelektualnej, w tym za nieprzestrzeganie przepisów ustawy z dnia 4.02.1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych w związku z wykonywaniem zadań w trakcie Ideathonu.
8. Zespół oświadcza, iż wszelkie wyniki pracy powstałe podczas Ideathonu w momencie ich materializacji w postaci projektów, szkiców, makiet, rysunków, opisów, zdjęć, filmów, animacji, grafik, kodów, prototypów, prezentacji lub w zmaterializowane w jakiegokolwiek formie stanowią jego własną oryginalną, twórczość, nie zawierają zapożyczeń oraz nie naśladują innych utworów, w szczególności nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.



VI. RODO

1. Administratorem danych osobowych jest Fundacja SOC TECH LAB, ul. Aleksandra Kotsisa 35/6, 51-638 Wrocław, KRS 0000517580, NIP 8982208260, REGON 022460256.
2. Administrator Danych Osobowych: ado@soctechlab.org.
3. Dane Uczestników zbierane są w celu zapisu na Wydarzenie oraz zapewnienia jego poprawnej obsługi. Ponadto Dane Uczestników w postaci wizerunku mogą być wykorzystane w celu dokumentacyjnym oraz informacyjnym.
4. Dane osobowe, jakie będzie zbierał Organizator to imię, nazwisko, email uczestnika, afiliacja, motywacja uczestnictwa, potrzeby specjalne, nazwa zespołu oraz wizerunek w postaci zdjęć, nagrań audio i wideo nagrywanych w trakcie trwania Wydarzenia. Zgoda na publikację wizerunku jest wyrażona poprzez akceptację Regulaminu i może być cofnięta, jednakże cofnięcie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania danych, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.
5. Podstawą prawną przetwarzania danych Uczestników jest art. 6 ust. 1 lit. b rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27 kwietnia 2016 r, tzn. przetwarzanie danych jest niezbędne do wykonania umowy, którą Uczestnik zawiera poprzez rejestrację na wydarzenie zgodnie z Regulaminem.
6. Odbiorcami danych Uczestników, w tym wizerunku zarejestrowanego w trakcie Wydarzenia, może być Organizator oraz podmioty wspierające organizację Wydarzenia od strony logistycznej i technicznej, Partnerzy, Fundatorzy nagród i Sponsorzy wydarzenia, a także instytucje uprawnione do przetwarzania danych na podstawie obowiązujących przepisów prawa.
7. Wizerunek bez powiązania z innymi danymi osobowymi może być wykorzystany w celu promocji Organizatora oraz Wydarzenia bezterminowo o ile nie zostanie wcześniej wycofana zgoda na publikację wizerunku.
8. Podanie danych jest dobrowolne, jednakże ich niepodanie może spowodować brak możliwości uczestniczenia w Wydarzeniu.
9. Uczestnicy wyrażają zgodę na udostępnienie swojego adresu e-mail Partnerom, Sponsorom, Fundatorom nagród i innym osobom i podmiotom współpracującym z organizatorem wydarzenia.
10. Organizator nie zamierza przekazywać danych Uczestników do państwa trzeciego.



11. Uczestnicy mają prawo żądać od Organizatora dostępu do swoich danych, ich sprostowania, przenoszenia i usunięcia, a także prawo do ograniczenia przetwarzania danych.
12. W związku z przetwarzaniem danych Uczestników przez Organizatorów Uczestnikom przysługuje również prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego, którym jest Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

VII. Wizerunek

Zapisanie się na wydarzenie jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody na zarejestrowanie przez Organizatora wizerunku Uczestnika w ramach Wydarzenia w formie fotografii oraz materiałów audiowizualnych. Organizatorowi oraz podmiotom wspierającym organizację Wydarzenia od strony logistycznej i technicznej, Partnerom, Fundatorom nagród i Sponsorom wydarzenia, przysługuje nieograniczone w czasie i przestrzeni terytorialnej prawo do wykorzystywania fotografii oraz materiałów wideo i audiowizualnych w celu związanym z promocją Wydarzenia, w szczególności poprzez publikację na własnych stronach internetowych, w mediach społecznościowych oraz własnych kanałach informacyjnych.

VIII. Postanowienia ogólne

1. W uzasadnionych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu.
2. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności wynikającej z tytułu odwołania lub zmiany daty Wydarzenia, wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
3. W sprawach nieregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy kodeksu cywilnego.
4. Wszelkie naruszenia Regulaminu a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, plagiat lub naruszenie przepisów prawa upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika z Wydarzenia.

Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem publikacji.

