

Regulamin wydarzenia „Hackathon dla Miast”

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin (zwany dalej Regulaminem) określa zasady i warunki organizacji i uczestnictwa w wydarzeniu pod nazwą „Hackathon dla Miast” („**Wydarzenie**”).
2. Organizatorem Wydarzenia jest Polski Fundusz Rozwoju S.A. z siedzibą w Warszawie, ul. Krucza 50, 00-025 Warszawa, wpisany do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000466256, NIP: 7010374912, REGON: 146615458 („**Organizator**”). Z Organizatorem można kontaktować się pod adresem e-mail miasto@pfr.pl.
3. Współorganizatorem Wydarzenia jest Kancelaria Prezesa Rady Ministrów (Departament GovTech Polska), z siedzibą w Warszawie, Al. Ujazdowskie 1/3, 00-583 Warszawa („**Współorganizator**”).
4. Obowiązki Organizatora:
 - a) Marketing i komunikacja z Uczestnikami i Miastami;
 - b) Organizacja naboru Miast i Uczestników;
 - c) PR oraz nadzór nad technicznymi aspektami Wydarzenia;
 - d) Nadzór nad platformą konkursową oraz stroną internetową;
 - e) Wybór Jury wspólnie ze Współorganizatorem,
 - f) Wsparcie merytoryczne i eksperckie na etapie Wdrożenia Projektu;
 - g) Akceptacja (odbiór) wraz ze Współorganizatorem Wdrożenia Projektu.
5. Obowiązki Współorganizatora:
 - a) Wybór Jury wspólnie z Organizatorem;
 - b) Delegowanie przedstawicieli Współorganizatora do składu Jury;
 - c) Akceptacja (odbiór) wraz z Organizatorem Wdrożenia Projektu;
 - d) Wpłata nagród za wykonanie i udzielenie licencji do Projektu oraz Projektu Wdrożonego zgodnie z postanowieniami § 6 niniejszego Regulaminu.
6. Udział w Wydarzeniu jest dobrowolny i nieodpłatny.

§ 2

Zasady uczestnictwa

1. Miasta zlokalizowane na terytorium Polski o liczbie mieszkańców od 20 000 do 100 000 („**Miasto**”) do dnia 3 listopada 2020 roku za pomocą formularza zgłoszeniowego udostępnionego na stronie internetowej <https://pfrdlamiast.pl/hackathon> mogą zgłosić problem technologiczny („**Wyzwanie**”), w celu znalezienia jego rozwiązania programistycznego w ramach Wydarzenia („**Zgłoszenie**”).

2. Spośród prawidłowo dokonanych Zgłoszeń komisja powołana przez Organizatora w konsultacji ze Współorganizatorem wyłoni cztery Zgłoszenia w oparciu o następujące kryteria:
 - a) szczegółowość opisu Wyzwania (w tym poparcie konkretnymi przykładami i danymi),
 - b) znaczenie dla ekosystemu miejskiego (m. in. wpływ na jakość życia mieszkańców, efektywność pracy urzędników),
 - c) możliwość znalezienia rozwiązania Wyzwania w ramach formuły hackathonu (wykonalność w trakcie 48 h),
 - d) możliwość współpracy Miasta z Uczestnikami hackathonu w zakresie przekazywania informacji istotnych dla rozwiązania Wyzwania,
 - e) skalowalność Wyzwania (występowanie podobnego problemu w innych miastach),
 - f) możliwość rozwiązania Wyzwania za pomocą produktów lub usług dostępnych na rynku (preferowany brak dostępności na rynku identycznych produktów lub usług).
3. Każde z Miast może złożyć nie więcej niż jedno Zgłoszenie.
4. Wyzwania zawarte w Zgłoszeniach, wyłonionych przez komisję konkursową, zostaną przedstawione jako zadania konkursowe w czterech kategoriach do rozwiązania przez Uczestników hackathonu, odbywającego się w dniach 20-23 listopada 2020 roku („**Hackathon**”). Dokładny opis zadań konkursowych zostanie udostępniony na stronie internetowej <https://pfrdlamiast.pl/hackathon>.
5. Uczestnikami Hackathonu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, które nie są pracownikami, lub współpracownikami, wykonującymi powierzone im zlecenia na podstawie umów cywilnoprawnych Organizatora, ani spółek kapitałowo lub osobowo powiązanych z Organizatorem, zarówno pośrednio jak i bezpośrednio.
6. Wnioski o zakwalifikowanie do udziału w Hackathonie będzie można złożyć do dnia 15 listopada 2020 roku przy użyciu formularza wniosku udostępnionego na stronie internetowej <https://pfrdlamiast.pl/hackathon> („**Wniosek**”).
7. Decyzja o zakwalifikowaniu do udziału w Hackathonie będzie podejmowana przez Organizatora na podstawie kryteriów szczegółowo określonych w formularzu Wniosku, o którym mowa w ust. 6 powyżej.
8. Osoby zakwalifikowane do udziału w Hackathonie („**Uczestnicy**”, „**Uczestnik**”) będą rozwiązywać zadania konkursowe w zespołach złożonych z 3-5 osób („**Zespoły**”, „**Zespół**”).
9. Każdy z Uczestników może być członkiem tylko jednego Zespołu.
10. Hackathon odbędzie się w lokalizacji położonej w centrum Warszawy. Uczestnicy będą mogli wziąć udział w Hackathonie również przy użyciu środków porozumiewania się na odległość (online). Dokładna lokalizacja Hackathonu zostanie podana na stronie internetowej <https://pfrdlamiast.pl/hackathon>
11. Rozwiązywanie zadań konkursowych rozpocznie się w dniu 20 listopada 2020 roku, a zakończy w dniu 22 listopada 2020 roku. Dokładne godziny rozpoczęcia i zakończenia Hackathonu zostaną podane na stronie internetowej <https://pfrdlamiast.pl/hackathon>.
12. Zespół może zgłosić jeden projekt rozwiązania Wyzwania („**Projekt**”) w jednej kategorii. Nie dopuszcza się zgłoszenia jednego Projektu w dwóch lub więcej kategoriach.

13. Ogłoszenie wyników Hackathonu nastąpi do dnia 23 listopada 2020 roku. Uczestnicy zostaną powiadomieni o wynikach Hackathonu drogą elektroniczną na adres e-mail podany we Wniosku.
14. Złożenie Zgłoszenia lub Wniosku jest równoznaczne z akceptacją postanowień niniejszego Regulaminu i zobowiązaniem się do jego przestrzegania.

§ 3

Jury i kryteria ocen

1. Oceny rozwiązań poszczególnych zadań konkursowych dokona jury danej kategorii („**Jury**”), w skład którego wejdą osoby wybrane przez Organizatora, Współorganizatora oraz Miasto, które zgłosiło Wyzwanie będące przedmiotem zadania konkursowego rozwiązywanego w ramach tej kategorii.
2. Jury oceni przygotowane przez Zespoły Projekty w ramach następujących kryteriów:
 - a) kryteria formalne:
 - i. udostępnienie prezentacji rozwiązania przed upływem wyznaczonego czasu;
 - ii. udostępnienie kodu rozwiązania przed upływem wyznaczonego czasu;
 - iii. przestrzeganie przez Uczestników postanowień Regulaminu;
 - iv. czynny udział co najmniej 3 Uczestników w ramach Zespołu w pracy nad rozwiązaniem;
 - b) kryteria merytoryczne:
 - i. kompletność i jakość prezentacji;
 - ii. skuteczność (rozwiązanie przynosi efekt oczekiwany przez Miasto);
 - iii. funkcjonalne wykorzystanie udostępnionych zasobów miejskich (informacje, oprogramowanie etc.);
 - iv. jakość i innowacyjność MVP (demonstracji funkcjonalności rozwiązania);
 - v. możliwość implementacji w Mieście w ciągu 6 miesięcy od zakończenia Hackathonu;
 - vi. skalowalność wdrożeniowa i biznesowa.
3. Niespełnienie choćby jednego z kryteriów formalnych wymienionych w ust. 2 pkt a) ppkt i-iv powyżej skutkuje wykluczeniem danego Projektu z Hackathonu.
4. Decyzje Jury będą podejmowane zwykłą większością głosów. Reprezentantom Współorganizatora przysługuje prawo veta.
5. Jury przyzna tytuł Zwycięzcy dla czterech Zespołów (jeden tytuł Zwycięzcy w ramach każdej z czterech kategorii).
6. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
7. 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 Jury.

§ 4

Wdrożenie Projektu

1. Każdy zwycięski Zespół zobowiązuje się do podjęcia kroków w celu wdrożenia zwycięskiego Projektu w Mieście będącym autorem Wyzwania, którego dotyczy ten Projekt („**Wdrożenie Projektu**”).
2. Wdrożenie Projektu powinno zakończyć się nie później niż w dniu 31 maja 2021 roku.
3. Przyjmuje się, że skuteczne Wdrożenie Projektu ma miejsce wówczas, gdy Projekt zostanie zaimplementowany w Mieście w sposób zapewniający prawidłowe funkcjonowanie Projektu oraz wykorzystanie Projektu zgodnie z przeznaczeniem, jakim jest rozwiązanie Wyzwania.
4. Decyzja w przedmiocie akceptacji (odbioru) Wdrożenia Projektu, równoznaczna z uznaniem, że doszło do skutecznego Wdrożenia Projektu, będzie podejmowana przez Organizatora we współpracy ze Współorganizatorem, po uzyskaniu rekomendacji ze strony Miasta, w którym realizowano Wdrożenie Projektu – w terminie 21 dni od dnia poinformowania Organizatora przez Zespół/Uczestnika Zespołu o zakończeniu etapu Wdrożenia Projektu.
5. Dokonanie skutecznego Wdrożenia Projektu jest niezbędne do uzyskania nagrody, o której mowa w § 5 ust. 3 pkt b) Regulaminu.
6. W celu uniknięcia wątpliwości wskazuje się, że nagroda, o której mowa w § 5 ust. 3 pkt b) Regulaminu, nie zostanie wypłacona również w sytuacji, gdy do skutecznego Wdrożenia Projektu nie dojdzie z przyczyn nie dotyczących Uczestników.
7. Organizator zapewni Zespołowi dokonującemu Wdrożenia Projektu wsparcie merytoryczne i eksperckie.
8. Miasto, w którym będzie przeprowadzane Wdrożenie Projektu, jest zobligowane do umożliwienia przeprowadzenia Wdrożenia Projektu oraz zapewnienia udziału przedstawiciela Miasta we wszelkich czynnościach niezbędnych do Wdrożenia Projektu.

§ 5

Nagrody

1. W ramach Hackathonu zostaną przyznane nagrody pieniężne.
2. Współorganizator przekaże nagrodzonym nagrody pieniężne o łącznej wysokości 120 000 PLN brutto.
3. Nagrody zostaną podzielone w następujący sposób:
 - a) Każdy Zespół, który zostanie wyłoniony jako Zwycięzca w ramach jednej z czterech kategorii, otrzyma nagrodę w wysokości 10 000 zł brutto.
 - b) Zespoły wyłonione jako Zwycięzcy, które dokonają skutecznego Wdrożenia Projektu, zaakceptowanego przez Organizatora i Współorganizatora („**Wdrożony Projekt**”) otrzymają nagrody w wysokości po 20 000 zł brutto.
4. Nagrody zostaną pomniejszone o zryczałtowaną wysokość podatku od osób fizycznych w wysokości 10% zgodnie z art. 30 ust. 1 pkt 2) ustawy z dnia 26 lipca 1991 r.
5. Nagroda przysługuje na Zespół i zostanie podzielona na Uczestników Zespołu w takich samych częściach.

6. Nagrody, o których mowa w ust. 3 pkt a) powyżej zostaną wypłacone pod warunkiem zawarcia przez Uczestników wchodzących w skład zwycięskiego Zespołu umowy, o której mowa w § 6 ust 3 niniejszego Regulaminu, w ciągu 30 dni od dnia podpisania umowy.
7. Nagrody, o których mowa w ust. 3 pkt b) powyżej zostaną wypłacone pod warunkiem zawarcia przez Uczestników wchodzących w skład zwycięskiego Zespołu umowy, o której mowa w § 6 ust. 4 niniejszego Regulaminu, w ciągu 30 dni od dnia podpisania umowy.
8. Przewiduje się nagrody jedynie dla zwycięskich Zespołów, jednakże Organizator i Współorganizator zastrzegają możliwość przyznawania wyróżnień oraz dodatkowych drobnych nagród rzeczowych dla wybranych Zespołów, których Projekty zostaną uznane za wartościowe przez Organizatora, Współorganizatora bądź przez Jury.

§ 6

Prawa własności intelektualnej

1. Uczestnicy gwarantują, że przedstawione przez nich Projekty oraz Wdrożone Projekty są ich autorstwa lub współautorstwa (w przypadku pracy zespołowej) i nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.
2. Uczestnik jest odpowiedzialny względem Organizatora i Współorganizatora za wszelkie wady prawne Projektu oraz Wdrożonego Projektu, 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 Projektu lub Wdrożonego Projektu. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi lub Współorganizatorowi, Uczestnik zobowiązuje się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora i Współorganizatora od obowiązku świadczeń.
3. Warunkiem otrzymania nagrody, o której mowa w § 5 ust. 3 a) Regulaminu jest zawarcie przez Uczestników zwycięskiego Zespołu ze Współorganizatorem umowy licencji do Projektu, na mocy której Uczestnicy udzielą Współorganizatorowi nieograniczonej pod względem czasu i miejsca, w tym terytorium, niewyłącznej licencji do korzystania z Projektu, wraz z prawem wykonywania praw zależnych do Projektu, w zakresie następujących pól eksploatacji:
 - 1) trwałego lub czasowego zwielokrotnienia w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie;
 - 2) digitalizacja,
 - 3) wpisanie do pamięci komputera,
 - 4) udostępnienie za pośrednictwem sieci komputerowych, w tym Internetu, intranetu i extranetu,
 - 5) inkorporowanie do utworu multimedialnego lub utworu zbiorowego;
 - 6) wprowadzenie do obrotu, używanie w obrocie gospodarczym lub niegospodarczym
 - 7) najem, użyczenie, nieodpłatne udostępnianie osobom trzecim Projektu,
 - 8) tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian, modyfikacji w Projekcie, w tym w szczególności jego kodów źródłowych (w tym również do wstawiania fragmentów własnego kodu Współorganizatora) oraz wszelkiej dokumentacji powstałej w ramach realizacji przedmiotu umowy,

polegające na tłumaczeniu, przystosowaniu, zmianie układu, poprawkach oraz innych jakichkolwiek zmianach oraz do rozporządzania i korzystania z tak powstałych opracowań na wszystkich polach eksploatacji dotychczas wymienionych;

- 9) rozpowszechniania, w tym udostępnienia i wdrożenia na zasadach określonych w Regulaminie, a także użyczenia lub najmu, Projektu lub jego kopii oraz publiczne udostępnienie Projektu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym
 - 10) udzielania bez zgody Uczestników sublicencji państwowym i samorządowym osobom prawnym oraz podmiotom administracji państwowej na korzystanie z Projektu w zakresie określonym w pkt 1) – 9).
4. Warunkiem otrzymania nagrody, o której mowa w § 5 ust. 3 b) Regulaminu jest zawarcie przez Uczestników zwycięskiego Zespołu ze Współorganizatorem umowy licencji do Projektu Wdrożonego, na mocy której Uczestnicy udzielą Współorganizatorowi nieograniczonej pod względem czasu i miejsca, w tym terytorium, niewyłącznej licencji do korzystania z Projektu Wdrożonego, wraz z prawem wykonywania praw zależnych do Projektu Wdrożonego, w zakresie następujących pól eksploatacji:
- 1) trwałego lub czasowego zwielokrotnienia w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie;
 - 2) digitalizacja,
 - 3) wpisanie do pamięci komputera,
 - 4) udostępnienie za pośrednictwem sieci komputerowych, w tym Internetu, intranetu i extranetu,
 - 5) inkorporowanie do utworu multimedialnego lub utworu zbiorowego;
 - 6) wprowadzenie do obrotu, używanie w obrocie gospodarczym lub niegospodarczym
 - 7) najem, użyczenie, nieodpłatne udostępnianie osobom trzecim Projektu Wdrożonego,
 - 8) tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian, modyfikacji w Projekcie Wdrożonym, w tym w szczególności jego kodów źródłowych (w tym również do wstawiania fragmentów własnego kodu Współorganizatora) oraz wszelkiej dokumentacji powstałej w ramach realizacji przedmiotu umowy, polegające na tłumaczeniu, przystosowaniu, zmianie układu, poprawkach oraz innych jakichkolwiek zmianach oraz do rozporządzania i korzystania z tak powstałych opracowań na wszystkich polach eksploatacji dotychczas wymienionych;
 - 9) rozpowszechniania, w tym udostępnienia i wdrożenia na zasadach określonych w Regulaminie, a także użyczenia lub najmu, Projektu lub jego kopii oraz publiczne udostępnienie Projektu Wdrożonego w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym
 - 10) udzielania bez zgody Uczestników sublicencji państwowym i samorządowym osobom prawnym oraz podmiotom administracji państwowej na korzystanie z Projektu Wdrożonego w zakresie określonym w pkt 1) – 9).
5. W celu uniknięcia wątpliwości wskazuje się, że Projekt i Projekt Wdrożony obejmuje zarówno warstwę programistyczną (program komputerowy) jak i elementy graficzne,

interfejs oraz wszelkie innych elementy stworzone w ramach Wydarzenia, w tym także dokumentację techniczną.

6. Uczestnik ponosi wyłączną odpowiedzialność za naruszenie praw majątkowych lub osobistych osób trzecich, wynikające z wykorzystania przez Uczestnika wkładów twórczych tych osób.
7. Nagrodzeni Uczestnicy zobowiązują się, że w razie kontynuacji prac nad dalszym rozwojem Projektu lub Projektu Wdrożonego, zamieszczą logotyp GovTech Polska, zgodnie ze specyfikacją (zależną od specyfiki projektu) oraz wraz z dostosowaną treścią informacyjną, która winna w takich okolicznościach towarzyszyć logotypowi – na dzień 19 października 2020 roku treść ta ustalona zostaje na „Projekt powstał przy współpracy z [logotyp]”, jednak może ulec zmianie w ramach ustaleń roboczych.
8. W celu uniknięcia wątpliwości wskazuje się, że określone powyżej zobowiązania w zakresie udzielenia licencji nie dotyczą Uczestników, których Projekty nie zostały nagrodzone.

§ 7

Dane osobowe

1. Organizator oświadcza, że jest Administratorem danych osobowych w rozumieniu art. 4 pkt 7 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) („**RODO**”) w stosunku do danych osobowych Uczestników, przedstawicieli Miast oraz członków Jury.
2. W sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych oraz korzystania z praw związanych z przetwarzaniem danych osoba, której dane dotyczą może się kontaktować z Administratorem poprzez adres email iod@pfr.pl, lub pisemnie na adres siedziby Administratora, wskazany w § 1 Regulaminu.
3. Organizator oświadcza, że dane osobowe, będzie przetwarzał w celu:
 - a. przeprowadzenia Wydarzenia,
 - b. informowania mediów o przebiegu Wydarzenia oraz publikowania danych osobowych Uczestników, przedstawicieli Miast oraz członków Jury, w tym ich wizerunku, na potrzeby realizacji działań promocyjnych i informacyjnych dotyczących Wydarzenia, oraz
 - c. ochrony i obsługi roszczeń z tytułu realizacji Wydarzenia.
4. Przesłanką prawną przetwarzania Danych Osobowych jest:
 - a. uczestnictwo w Wydarzeniu - art. 6 ust 1 lit. b RODO,
 - b. obsługa roszczeń i kontakt z uczestnikami – art. 6 ust 1 lit. f RODO,
 - c. wykorzystanie wizerunku – art. 6 ust 1 lit a RODO, w zw. z art. 81 ust. 1 Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z dnia 4 lutego 1994 roku (t.j. Dz. U. z 2018 r. poz. 1191).
 - d. Udostępnianie danych osobowych do Współorganizatora w celu przyznania i przekazania nagród - art. 6 ust 1 lit a RODO
5. Dane Osobowe będą przetwarzane przez okres:
 - a. w celu, o którym mowa w ust. 3 lit. a powyżej – przez okres 6 lat od zakończenia Wydarzenia,

- b. w celu, o którym mowa w ust. 3 lit. b powyżej – przez okres 6 lat od zakończenia Wydarzenia,
 - c. w celu, o którym mowa w ust. 3 lit. c powyżej – przez okres 6 lat od zakończenia Wydarzenia.
 - d. w celu, o którym mowa w ust. 3 lit. d powyżej – przez okres 6 lat od zakończenia Wydarzenia.
6. Dane osobowe mogą być przekazywane podmiotom przetwarzającym dane osobowe na zlecenie Administratora, m.in. agencjom eventowym – przy czym takie podmioty będą przetwarzały dane na podstawie umowy z Administratorem i wyłącznie zgodnie z poleceniami Administratora.
7. Dane osobowe nie będą przekazywane do odbiorców znajdujących się w państwach poza Europejskim Obszarem Gospodarczym.
8. Każdej osobie, której dane Organizator przetwarza w związku z realizacją Wydarzenia i na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie, przysługuje prawo:
 - a. dostępu do swoich danych osobowych i żądania ich kopii,
 - b. sprostowania swoich danych osobowych,
 - c. żądania ograniczenia przetwarzania swoich danych,
 - d. usunięcia danych, jeżeli nie jest realizowany żaden inny cel przetwarzania.
9. W celu skorzystania z powyższych praw należy skontaktować się z Administratorem. Dane kontaktowe wskazane są w ust. 2 wyżej.
10. W zakresie, w jakim podstawą przetwarzania danych osobowych jest zgoda, osoba, której dane dotyczą, ma prawo wycofania zgody. Wycofanie zgody nie ma wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.
11. Osobie, której dane są przez Organizatora przetwarzane w związku z realizacją Wydarzenia i na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie, przysługuje również prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego tj. Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa.
12. Żadne decyzje dotyczące osób, których dane Organizator przetwarza w związku z realizacją Programu Edukacyjnego nie będą podejmowane przez Organizatora w sposób zautomatyzowany, w tym profilowane.

§ 8

Postanowienia końcowe

1. Uczestnicy, którzy mimo wezwania do zaprzestania łamania postanowień Regulaminu, nie zastosują się do poleceń Organizatora, a w szczególności stwarzają swoim zachowaniem niebezpieczeństwo dla innych Uczestników, bądź zakłócają przebieg Hackathonu, mogą zostać wykluczeni z udziału w Wydarzeniu na każdym jego etapie i nie przysługują im z tego tytułu żadne roszczenia wobec Organizatora.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu lub formuły Hackathonu bądź jego odwołania wyłącznie w przypadku wystąpienia zdarzeń od niego niezależnych (zagrożenie epidemiczne, stan wyjątkowy, klęska żywiołowa), które uniemożliwia przeprowadzenie Hackathonu w terminie lub na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie.

3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn. Wszelkie zmiany Regulaminu, zostaną niezwłocznie opublikowane na stronie internetowej <https://pfrdlamiast.pl/hackathon>. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator poinformuje również pocztą elektroniczną zarejestrowanych Uczestników. Zmiany wchodzi w życie w ciągu 14 dni od ich publikacji i rozesłania wiadomości Uczestnikom.
4. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
5. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Wydarzenia decyduje Organizator.
6. Regulamin wchodzi w życie w dniu 20 października 2020 roku.