

Regulamin StartupHack edycja 1

§1.

Postanowienia ogólne

1. StartupHack edycja 1 (dalej jako: StartupHack lub Hackathon), to wydarzenie odpowiadające na rzeczywiste wyzwania programu akceleracyjnego – Strefa Akceleracji prowadzonego przez Pomorską Specjalną Strefę Ekonomiczną sp. z o.o. z siedzibą w Gdańsku (dalej jako: PSSE lub Organizator).
2. Organizatorem wydarzenia jest PSSE. Partnerem Strategicznym wydarzenia jest Fundacja CODE:ME.

§2.

Regulamin

1. Niniejszy Regulamin StartupHack edycja 1 (dalej jako: Regulamin) określa zasady uczestnictwa w Hackathonie. Udział w nim jest równoznaczny z akceptacją postanowień Regulaminu. Organizator zastrzega sobie prawo do przerwania lub odwołania Hackathonu oraz do wprowadzania zmian w niniejszym Regulaminie do momentu rozpoczęcia Hackathonu. Wszystkie dodatkowe informacje pojawią się na stronie, o której mowa w § 10 ust. 1. Pytania i uwagi należy kierować na adres e-mail: k.guss@strefa.gda.pl lub j.zwierz@strefa.gda.pl

§3.

Czas i miejsce

1. Hackathon odbędzie się od 18:00 dnia 21 marca 2025 r. do 18:00 dnia 22 marca 2025 r. w Gdańskim Parku Naukowo-Technologicznym przy ul. Trzy Lipy 3 w Gdańsku.

§4.

Charakter wydarzenia

1. StartupHack jest wydarzeniem stacjonarnym, wejście jest bezpłatne, lecz wymaga rejestracji, o której mowa w dalszej części regulaminu. Hackathon ma na celu rozwijanie wiedzy i umiejętności w dziedzinie zakładania startupu.

§5.

Zasady uczestnictwa

1. Uczestnikami Hackathonu mogą być wyłącznie osoby fizyczne, które zarejestrują się przed rozpoczęciem Hackathonu za pośrednictwem strony internetowej Organizatorów. Uczestnik musi być pełnoletni (co najmniej 18 lat).
2. Przed wysłaniem formularza rejestracji, Uczestnik zobowiązany jest zapoznać się z treścią Regulaminu i Polityki Prywatności. Wypełnienie i przesłanie formularza rejestracyjnego oznacza akceptację Regulaminu, Polityki Prywatności PSSE oraz zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez Organizatora StartupHack celem obsługi uczestnictwa w Hackathonie i właściwego przygotowania wirtualnego środowiska.
3. StartupHack nie promuje i nie zezwala na tworzenie rozwiązań, które w jakikolwiek sposób naruszają standardy bezpieczeństwa lub wykorzystują słabości oprogramowania. Wszystkie budowane rozwiązania muszą pozostawać w zgodzie z regulacjami prawnymi oraz powszechnie akceptowanymi standardami etycznymi.

§6.

Sprzęt i Oprogramowanie

1. Każdy uczestnik Hackathonu zobowiązany jest do pracy na własnym sprzęcie, niezbędnym do udziału w wydarzeniu (Bring Your Own Laptop). Organizator nie ponosi odpowiedzialności za legalność materiałów użytych przez uczestników.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne uszkodzenie lub zniszczenie sprzętu, o którym mowa w ust. 1.
3. Organizator w trakcie Hackathonu zapewni: dostęp do internetu oraz zasilania elektrycznego.

§7.

Przebieg wydarzenia

1. Uczestnicy Hackathonu dzielą się na zespoły, z których każda może liczyć maksymalnie 5 osób.
2. Uczestnik może być członkiem więcej niż jednego Zespołu, ale nie jest to zalecane z uwagi na krótki czas trwania Hackathonu. O jego członkostwie w Zespole decydują pozostali członkowie Zespołu, na podstawie wkładu pracy we wspólnie dzieło Zespołu.
3. Zmiana grupy w trakcie trwania Hackathonu jest możliwa jedynie za zgodą wszystkich jej członków.
4. Zadaniem każdego Zespołu będzie stworzenie projektu dostosowanego do wybranego opisu problemu, który został zawarty w informacjach lub w materiałach dostarczonych przez Organizatora (dalej jako: Projekt).
5. Projekt musi w całości powstać w czasie trwania Hackathonu. Rejestracja na Hackathon trwa do 21 marca 2025 r włącznie.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do wcześniejszego zakończenia rekrutacji.

§8.

Licencje i prawa autorskie

1. Wypracowany przez zespoły w trakcie Hackathonu Projekt jest ich własnością.
2. Organizator nie rości sobie praw do projektów stworzonych w trakcie StartupHack.
3. Organizator nie zapewnia zespołom biorącym udział w Hackathonie ochrony prawnej wypracowanych przez nich projektów.
4. Uczestnicy muszą być autorami lub współautorami wszelkich prac wykonanych podczas Hackathonu. Uczestnicy ponoszą wszelką odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, które powstałyby w związku z udziałem w Hackathonie.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania wybranych Projektów do celów promocyjnych.

§9.

Głosowanie i nagrody

1. Zespoły biorące udział w Hackathonie zaprezentują przed Jury przygotowany w trakcie Hackathonu Projekt.
2. W skład Jury wchodzi minimum 3 przedstawicieli Organizatora.
3. Głosowanie na najlepszą pracę odbywa się wśród Jury. Wyróżnione prace zostaną nagrodzone podczas ceremonii zakończenia Hackathonu.
4. Puła nagród w konkursie wynosi 10 000 PLN.
5. Nagrody pieniężne przewidziane w Hackathonie:

- a. Za zajęcie pierwszego miejsca: 4 000 zł brutto, tj.: 3 600 zł netto.
 - b. Za zajęcie drugiego miejsca: 3 500 zł brutto, tj.: 3 150 zł netto.
 - c. Za zajęcie trzeciego miejsca 2 500 zł brutto, tj.: 2 250 zł netto
6. Nagrody, o których mowa w ust. 5 powyżej zostaną wypłacone na rachunek bankowy Uczestników. Nagroda zostanie podzielona wśród Uczestników arytmetycznie w zakresie danego zespołu. Nagrody wydawane są zgodnie z przepisami Ustawy z dnia 26 lipca 1991r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (tekst jednolity: Dz.U.2025 r., poz. 163).
7. Informacja o terminie wypłaty Nagród, o których mowa w ust. 5 powyżej zostanie przekazana laureatom Hackathonu.

§10.

Rejestracja i formularz

1. Rejestracja jest przeprowadzana poprzez formularz umieszczony na stronie Organizatora.
2. Dane wymagane w formularzu obejmują m.in.:
 - a. Imię i Nazwisko Uczestnika
 - b. Adres Email Uczestnika
 - c. Nazwa gotowego zespołu (jeśli Uczestnik do takowego należy)
 - d. Informacje o rozpoczęciu projektu (jeśli Uczestnik takowy prowadzi)
 - e. Obszar specjalizacji
 - f. Informacja o uczestnictwie w innych hackathonach

§11.

Wizerunek Uczestnika

1. Uczestnik wyraża zgodę na wykorzystywanie jego wizerunku w materiałach promocyjnych wydarzenia oraz na przekazanie zdjęć i filmów z wydarzenia, zawierających wizerunek uczestnika, Organizatorowi i partnerom wydarzenia.

§12.

Przetwarzanie danych osobowych

1. Informujemy, że zgodnie 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) Administratorami Państwa danych jest: Pomorska Specjalna Strefa Ekonomiczna sp. z o.o. z siedzibą w Gdańsku (80-172), przy ul. Trzy Lipy 3 wpisana do rejestru przedsiębiorców przez Sąd Rejonowy Gdańsk-Północ w Gdańsku, VII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000033744, NIP 5880019192, REGON 190315182, kapitał zakładowy 286.603.000,00 zł w całości wpłacony.
2. Posiadają Państwo prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo wniesienia sprzeciwu, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania ,którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem. Macie Państwo prawo wniesienia skargi do PUODO, gdy uznacie Państwo, iż przetwarzanie Państwa danych osobowych narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. Korespondencję dotyczącą przetwarzania danych osobowych prosimy kierować do Inspektora ochrony danych w PSSE na adres sekretariat@strefa.gda.pl
3. Dane osobowe podane w procesie zaproszeń i rejestracji uczestników zbieramy od Państwa, w celu organizacji StartupHack edycja 1.

4. Dane osobowe w postaci wizerunku przetwarzane będą w celu promocji wydarzenia w mediach społecznościowych, na stronach internetowych Administratora oraz w relacjach newsletterowych Administratora.
5. Dane osobowe wskazane w §10 przetwarzane będą na podstawie art. 6 ust 1 lit b, oraz c RODO, czyli jako niezbędne do wykonania umowy, której stroną jest osoba, której dane dotyczą, lub do podjęcia działań na żądanie osoby, której dane dotyczą, przed zawarciem umowy, oraz jako dane osobowe niezbędne do wypełnienia obowiązku prawnego ciążącego na administratorze.
6. Dane osobowe wskazane w §10 będą przetwarzane na podstawie uzyskanej zgody.
7. Dane osobowe mogą być przekazywane do podmiotów lub organów upoważnionych na podstawie przepisów prawa, podmiotów lub organów, którym przekazanie danych jest konieczne dla wykonania czynności związanych z funkcjonowaniem PSSE. Administrator może także powierzać dane innym podmiotom, które wspierają działalność firmy, np. ubezpieczeniowa, doradcza, IT dostarczająca system rejestracji uczestników wydarzenia. Państwa dane osobowe nie będą przekazywane poza Europejski Obszar Gospodarczy.
8. Państwa dane osobowe będą przetwarzane przez 10 lat, lub do czasu cofnięcia zgody.
9. Podanie Państwa danych osobowych jest dobrowolne, jednak niezbędne do udziału w Hackathonie.

§13.

Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji uczestników, którzy naruszają Regulamin, przepisy prawa, dobre obyczaje lub zasady etyki zawodowej.
2. Wszelkie spory wynikłe w związku z interpretacją Regulaminu rozstrzyga Organizator.
3. Organizator zastrzega sobie prawo wykluczenia Uczestnika z Hackathonu w trakcie wydarzenia w przypadku braku przestrzegania Regulaminu, w tym podania nieprawdziwych danych w Formularzu rejestracji, naruszenia przepisów prawa, dobrych obyczajów lub ogólnie przyjętych zasad Hackathonu.
4. Organizator dołoży wszelkich starań, by forma wydarzenia nie wykluczała żadnych osób ze względu na zasady dostępności.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody wynikające z odwołania lub zmiany daty odbycia się Hackathonu, a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
6. Regulamin wchodzi w życie w dniu 07.03.2025 r.