

Regulamin StartupHack edycja 2

§1.

Postanowienia ogólne

1. StartupHack edycja 2 (dalej jako: StartupHack lub Hackathon), to wydarzenie odpowiadające na potrzebę zwiększania odporności morskiej infrastruktury krytycznej w obszarze technologii morskich.
2. Organizatorem wydarzenia jest PSSE. Partnerami Strategicznymi wydarzenia jest Fundacja CODE:ME i Ministerstwo Obrony Narodowej.
3. StartupHack edycja 2 to wydarzenie towarzyszące do międzynarodowej konferencji Digital Baltic 25, organizowanej pod auspicjami prezydencji PL w RUE w dniach 02-03.06:2025r. przez Departament Innowacji MON. Rejestracja na konferencje Digital Baltic jest prowadzona przez organizatora wydarzenia.

§2.

Regulamin

1. Niniejszy Regulamin StartupHack edycja 2 (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 30 maja 2025 r. do 19:00 dnia 31 maja 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 uprzedniej rejestracji, o której mowa w dalszej części regulaminu.
2. Hackathon ma na celu rozwijanie wiedzy i umiejętności w dziedzinie zakładania startupu.

§5.

Zasady uczestnictwa

1. Uczestnik musi zarejestrować się przed rozpoczęciem Hackathonu za pośrednictwem strony internetowej Organizatorów. Rejestracja jest indywidualna. Uczestnik musi być pełnoletni (co najmniej 18 lat).
2. Aby mieć możliwość uzyskania nagrody w formie wystąpienia na konferencji Digital Baltic, uczestnik musi zarejestrować się na konferencje indywidualnie.

3. Przed wysłaniem formularza rejestracji, Uczestnik zobowiązany jest zapoznać się z treścią Regulaminu, klauzuli informacyjnej dotyczącej przetwarzania danych osobowych dostępnej bezpośrednio na formularzu rejestracyjnym i Polityki Prywatności PSSE. Wypełnienie i przesłanie formularza rejestracyjnego oznacza akceptację Regulaminu, Polityki Prywatności PSSE oraz udzielenie zgody na przetwarzanie danych osobowych przez Organizatora StartupHack (w tym na wykorzystanie wizerunku) celem obsługi uczestnictwa w Hackathonie i właściwego przygotowania wirtualnego środowiska.
4. 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 wspólne 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 29 maja 2025 r włącznie.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do wcześniejszego zakończenia rekrutacji.

§8.

Licencje i prawa autorskie

1. Uczestnicy zachowują pełnię praw autorskich do projektów stworzonych w trakcie Hackathonu.

2. Organizator nie rości sobie praw majątkowych do projektów, jednak zastrzega sobie prawo do nieodpłatnego wykorzystywania wybranych projektów (lub ich fragmentów) w celach promocyjnych, wyłącznie na podstawie niewyłącznej, nieodpłatnej licencji udzielonej przez Uczestników na czas nieokreślony. Uczestnik zobowiązuje się do udzielenia Organizatorowi opisanej powyżej licencji obejmującej prawo do publicznego udostępniania, rozpowszechniania i prezentowania projektu w materiałach promocyjnych Organizatora, w tym w mediach społecznościowych, na stronach internetowych oraz podczas wydarzeń organizowanych przez Organizatora lub jego partnerów. Licencja zostanie udzielona na podstawie pisemnej umowy pomiędzy Uczestnikiem a Organizatorem zawartej w dniu stworzenia projektu.

§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. Pula nagród w Hackathonie wynosi 15 000 zł brutto.
5. Nagrody pieniężne zostaną przyznane zespołom, których Projekty zostaną uznane przez Jury za najlepsze. Jury dokonuje wyboru w głosowaniu wewnętrznym. Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród nastąpi podczas ceremonii zakończenia Hackathonu.
6. Nagrody pieniężne mają charakter nagród przyznawanych w konkursie i podlegają opodatkowaniu zgodnie z art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych. Oznacza to, że od każdej nagrody zostanie pobrany zryczałtowany podatek dochodowy w wysokości 10% wartości nagrody. Organizator jako płatnik podatku zobowiązany jest do zapłaty podatku do właściwego urzędu skarbowego.
7. Laureat otrzymuje nagrodę pomniejszoną o wartość należnego podatku (tj. kwotę netto). Kwota podatku dochodowego pokrywana jest przez Organizatora ze środków przeznaczonych na nagrodę.
8. Wysokość nagród przedstawia się następująco:
 - a. **I miejsce:** nagroda w wysokości **7 500 zł brutto**, co odpowiada **6 750 zł netto** wypłacanym laureatowi; Organizator pokrywa 750 zł podatku;
 - b. **II miejsce:** nagroda w wysokości **5 000 zł brutto**, co odpowiada **4 500 zł netto** wypłacanym laureatowi; Organizator pokrywa 500 zł podatku;
 - c. **III miejsce:** nagroda w wysokości **2 500 zł brutto**, co odpowiada **2 250 zł netto** wypłacanym laureatowi; Organizator pokrywa 250 zł podatku.
9. Nagrody, o których mowa w ust. 5 powyżej zostaną wypłacone na rachunek bankowy każdego Uczestnika będącego w zwycięskich zespołach. Nagroda zostanie podzielona wśród Uczestników arytmetycznie w zakresie danego zespołu.
10. Informacja o terminie wypłaty Nagród, o których mowa w ust. 5 powyżej zostanie przekazana laureatom Hackathonu za pośrednictwem poczty elektronicznej.
11. Laureaci nie mogą przenieść prawa do nagrody na osoby trzecie.

§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. Numer telefonu Uczestnika
 - d. Nazwa gotowego zespołu (jeśli Uczestnik do takowego należy)
 - e. Informacje o rozpoczęciu projektu (jeśli Uczestnik takowy prowadzi)
 - f. Obszar specjalizacji
 - g. Informacja o uczestnictwie w innych hackathonach

§11.

Wizerunek Uczestnika

1. Uczestnik, poprzez zaznaczenie odpowiedniego pola w formularzu rejestracyjnym, wyraża zgodę na nieodpłatne utrwalanie i wykorzystywanie jego wizerunku przez Organizatora w związku z udziałem w StartupHack edycja 2.
2. Zgoda obejmuje utrwalanie, rozpowszechnianie i publikację wizerunku Uczestnika w formie zdjęć oraz nagrań audio-wideo wykonanych podczas wydarzenia, w szczególności poprzez ich umieszczanie:
 - a. na stronach internetowych i portalach społecznościowych Administratora (w tym Facebook, LinkedIn, Instagram, YouTube),
 - b. w materiałach promocyjnych i informacyjnych dotyczących wydarzenia (w tym prezentacjach, newsletterach, raportach z wydarzenia),
 - c. w publikacjach elektronicznych i drukowanych, promujących działalność PSSE lub jego Partnerów.
3. Zgoda udzielana jest na czas nieokreślony, bez ograniczeń terytorialnych i bez prawa do wynagrodzenia z tego tytułu. Organizator zastrzega sobie prawo do udzielania sublicencji w zakresie korzystania z wizerunku podmiotom zaangażowanym w realizację wydarzenia lub jego promocję (w szczególności Partnerom wydarzenia i wykonawcom technicznym).
4. Cofnięcie zgody przez Uczestnika jest możliwe w każdym czasie i wymaga przesłania stosownego oświadczenia na adres e-mail: rodo@strefa.gda.pl. Cofnięcie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano przed jej cofnięciem.
5. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że ze względu na publiczny charakter wydarzenia oraz sposób dystrybucji materiałów (w tym w mediach społecznościowych), Organizator nie będzie miał możliwości usunięcia wszelkich kopii materiałów promocyjnych zawierających jego wizerunek, które zostały już rozpowszechnione przed cofnięciem zgody.

§12.

Przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych uczestników Hackathonu jest Pomorska Specjalna Strefa Ekonomiczna sp. z o.o. z siedzibą w Gdańsku (80-172), ul. Trzy Lipy 3, wpisana do rejestru przedsiębiorców KRS pod nr 0000033744.
2. Dane osobowe uczestników przetwarzane będą w celu organizacji i obsługi StartupHack edycja 2 – na podstawie art. 6 ust. 1 lit. b oraz c RODO, a w zakresie wizerunku oraz informacji dodatkowych – na podstawie zgody, zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. a RODO.
3. Dane osobowe mogą być przekazywane podmiotom współpracującym z PSSE, w tym dostawcom usług IT, firmom doradczym i ubezpieczeniowym, w zakresie niezbędnym do realizacji wydarzenia. Dane nie będą przekazywane poza Europejski Obszar Gospodarczy.
4. Dane będą przetwarzane przez okres do 10 lat od zakończenia wydarzenia lub do czasu cofnięcia zgody – w zależności od podstawy przetwarzania.
5. Uczestnikom przysługują prawa: dostępu do danych, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, przenoszenia, wniesienia sprzeciwu, cofnięcia zgody (jeśli jest podstawą), a także skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
6. Kontakt do Inspektora Ochrony Danych: rodo@strefa.gda.pl
7. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne do uczestnictwa w wydarzeniu. Dane osobowe nie podlegają zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu.

§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 14.05.2025 r.

Lista załączników:

1. Oświadczenie dot. noclegu

.....
.....
Imię i nazwisko uczestnika oraz nazwa zespołu
(drukowanymi literami)

Oświadczenie

Ja niżej podpisany, uczestnik hackathonu StartupHack, oświadczam, że zobowiązuję się do kontynuowania pracy nad wyzwaniami podczas hackathonu StartupHack organizowanego przez Pomorską Specjalną Strefę Ekonomiczną w partnerstwie strategicznym z Fundacją Code:ME po zakończeniu części oficjalnej hackathonu tj. od godz. 22:00 dnia 30.05.2025. do godz. 9:00 dnia 31.05.2025 r.

- ☐ Zobowiązuję się do nie spożywania alkoholu ani substancji psychoaktywnych w trakcie prowadzenia prac nad rozwiązaniami zakończeniu oficjalnej części hackathonu.
- ☐ Zobowiązuję się do niezwłocznego zawiadomienia Ochrony bud. C oraz organizatora w razie wystąpienia niespodziewanych sytuacji, które mogą wpłynąć na bezpieczeństwo oraz rozumiem konieczność powiadomienia służb porządkowych w razie wystąpienia niebezpieczeństwa lub wystąpienia szkód wywołanych poprzez moje zachowanie.
- ☐ Zobowiązuję się do przestrzegania zasad dotyczących zdrowia i bezpieczeństwa podczas całego wydarzenia w tym podczas prowadzenia dodatkowych prac w godz. od 22:00 dnia 30.05.2025. do godz. 9:00 dnia 31.05.2025 r.
- ☐ Oświadczam, że prace związane z hackathonem będą kontynuowane w sali D, bud. C, GPNT.
- ☐ Oświadczam, że dane zawarte w niniejszym formularzu są zgodne z prawdą.
- ☐ Oświadczam, że zapoznałem/łam się z Regulaminem Gdańskiego Parku Naukowo-Technologicznego i akceptuję jego postanowienia oraz zapoznałem/łam się z Regulaminem Wynajmu Powierzchni w Centrum Konferencyjno-Szkoleniowym Gdańskiego Parku Naukowo-Technologicznego i akceptuję jego postanowienia.
- ☐ Oświadczam, że jestem świadom, że organizator wydarzenia StartupHack nie zapewnia możliwości noclegowych.
- ☐ Oświadczam, że wezmę odpowiedzialność za wszelkie szkody powstałe z mojej winy i jednocześnie zrzekam się dochodzenia odszkodowania od PSSE Sp. z o.o. w razie wystąpienia jakiegokolwiek szkody.
- ☐ Wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych w celach organizacji hackathonu StartupHack w dniach 30.05.2025 r. – 31.05.2025 r. przez Pomorską Specjalną Strefę Ekonomiczną sp. z o.o. (PSSE Sp. z o.o.).
- ☐ Informacje wskazane w niniejszym oświadczeniu będą wykorzystywane przez PSSE Sp. z o.o. wyłącznie w celach organizacji hackathonu StartupHack w dniach 30.05.2025 r. – 31.05.2025 r. w Gdańskim Parku Naukowo-Technologicznym.

Data wypełnienia oświadczenia

Czytelny podpis uczestnika hackathonu