

Regulamin StartupHack edycja 3

§1.

Postanowienia ogólne

1. **StartupHack edycja 3 (dalej jako: StartupHack lub Hackathon)** to wydarzenie odpowiadające na potrzebę wzmocnienia ekosystemu startupowego.
2. Organizatorami wydarzenia są:
 - a. **Pomorska Specjalna Strefa Ekonomiczna (dalej jako PSSE)**
 - b. **Fundacja CODE:ME (dalej jako CODE:ME).**

§2.

Regulamin

1. Niniejszy **Regulamin StartupHack edycja 3 (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 10 kwietnia 2026 r. do 19:00 dnia 11 kwietnia 2026 r. w Gdańskim Parku Naukowo-Technologicznym przy ul. Trzy Lipy 3 w Gdańsku.

§4.

Charakter i cel wydarzenia

1. StartupHack jest wydarzeniem stacjonarnym, wejście jest bezpłatne, lecz wymaga uprzedniej rejestracji, o której mowa w dalszej części Regulaminu.
2. Hackathon jest prowadzony w języku polskim.
3. Hackathon ma na celu tworzenie nowych interdyscyplinarnych zespołów oraz wzmacnianie istniejących zespołów w ramach procesu preakceleracji, prowadzącego do potencjalnego założenia startupu lub działalności gospodarczej.
4. Zadaniem każdego zespołu jest stworzenie Projektu dostosowanego do wybranego opisu problemu, który został zawarty w informacjach lub w materiałach dostarczonych przez Organizatora albo problemu nie wskazanego przez Organizatora, lecz utrzymującego się w tematyce wydarzenia, w kategorii otwartej – ścieżka 2 (**dalej jako: Projekt**).
5. 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.

§5.

Zasady porządkowe i bezpieczeństwa

1. Uczestnicy są zobowiązani przestrzegać przepisów BHP oraz zasad obowiązujących na terenie Gdańskiego Parku Naukowo-Technologicznego.
2. Zabrania się:
 - a. spożywania alkoholu,
 - b. używania narkotyków oraz środków odurzających,
 - c. palenia poza wyznaczonymi miejscami.

3. Organizator ma prawo usunąć uczestnika, który narusza zasady bezpieczeństwa, porządek lub postanowienia Regulaminu.

§6.

Odpowiedzialność organizatora

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za:
 - a. rzeczy osobiste uczestników,
 - b. szkody wynikłe z działań innych uczestników lub osób trzecich,
 - c. awarie i zdarzenia niezależne od Organizatora.
2. Uczestnik odpowiada za szkody wyrządzone z własnej winy.

§7.

Zasady uczestnictwa

1. Uczestnik musi zarejestrować się przed rozpoczęciem Hackathonu za pośrednictwem formularza znajdującego się na stronie internetowej Organizatora. Rejestracja jest **indywidualna (każdy Uczestnik dokonuje zgłoszenia samodzielnie, niezależnie od przynależności do zespołu)**. Uczestnik musi być **pełnoletni (co najmniej 18 lat)**.
2. 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 Organizatora. Wypełnienie i przesłanie formularza rejestracyjnego oznacza akceptację Regulaminu, Polityki Prywatności oraz przyjęcie do wiadomości informacji o przetwarzaniu danych osobowych. Dane osobowe Uczestników przetwarzane są w celu organizacji i realizacji Hackathonu, kontaktu z Uczestnikami oraz zapewnienia ich udziału w wydarzeniu.
3. Rejestracja na Hackathon trwa do 08.04.2026 r. do godziny 8:00.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do wcześniejszego zakończenia rekrutacji.
5. Podczas Hackathonu Uczestnicy tworzą zespoły od 2 do 5 osób. Jeśli Uczestnicy mają już gotowy zespół, mogą to zgłosić Organizatorowi poprzez wypełnienie odpowiedniej rubryki w formularzu rejestracyjnym.
6. 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 rzeczywistego wkładu pracy w realizację Projektu.
7. Zmiana zespołu w trakcie trwania Hackathonu jest możliwa jedynie za zgodą wszystkich jego członków.
8. W przypadku zgłoszenia do Hackathonu zespołu, którego część członków nie może uczestniczyć w wydarzeniu osobiście z przyczyn niezależnych od nich (siła wyższa), mogą zgłosić ten fakt do Organizatora, który indywidualnie rozpatrzy zgłoszenie.
9. Jeśli Organizator zgodzi się na zespół wymieniony w ust. 8, członkowie zespołu, którzy nie mogą uczestniczyć w Hackathonie osobiście, muszą zarejestrować się poprzez formularz rejestracyjny. Tylko osoby zgłoszone w formularzu są uznawane za członków zespołu i brane pod uwagę przy jego ocenie.
10. Organizator nie zapewnia Uczestnikom noclegu. Dopuszcza się jednak możliwość kontynuowania pracy nad Projektem w godzinach nocnych, pod warunkiem złożenia przez Uczestnika wniosku, stanowiącego Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu.
11. Organizator zastrzega sobie prawo odmowy udziału w Hackathonie osobie naruszającej Regulamin, zasady bezpieczeństwa lub działającej niezgodnie z dobrymi obyczajami.
12. Organizator prowadzi komunikację operacyjną z Uczestnikami przed, w trakcie i po wydarzeniu.

§8.

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, utratę lub zniszczenie sprzętu, o którym mowa w ust. 1.
3. Organizator w trakcie Hackathonu zapewni: dostęp do internetu oraz zasilania elektrycznego, przy czym nie gwarantuje nieprzerwanej dostępności ani określonych parametrów technicznych tych usług.

§9.

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. Uczestnik, biorąc udział w wydarzeniu, wyraża zgodę na udzielenie Organizatorowi powyższej niewyłącznej, nieodpłatnej licencji na czas nieokreślony.

§10.

Sposób oceny Projektów

1. Uczestnicy prezentują swoje Projekty w formie 3 minutowego Pitch-u. Po zakończeniu prezentacji Jury ma możliwość zadania pytań do Projektu.
2. Prezentacja powinna być w formacie .pptx lub .pdf. Nazwa pliku: **(numer w kolejności prezentacji)_(nazwa zespołu)**. Plik należy przestać na adres k.guss@strefa.gda.pl do godziny wskazanej przez Organizatora podczas wydarzenia. W tytule wiadomości należy wpisać nazwę pliku. Organizator dopuszcza formę prezentacji z własnego laptopa.
3. Projekty są oceniane przez Jury na podstawie siedmiu kryteriów oceny, o których mowa w ust. 4 poniżej.
4. Maksymalna liczba punktów możliwa do przyznania przez jednego członka Jury wynosi 30 punktów. Łączna liczba punktów przyznanych Projektowi stanowi sumę punktów uzyskanych od wszystkich członków Jury.
5. Ocena Projektu obejmuje następujące kryteria:
 - a. Atrakcyjność pomysłu – skala punktacji 0 (całkowity brak spełnienia kryterium) - 5 (pełne spełnienie kryterium) – stopień, w jakim Projekt jest interesujący i wyróżniający się w porównaniu do istniejących rozwiązań, w szczególności pod względem innowacyjności oraz zdolności do wzbudzenia zainteresowania interesariuszy.
 - b. Komplementarność zespołu – skala punktacji 0 (całkowity brak spełnienia kryterium) - 5 (pełne spełnienie kryterium) – stopień pokrycia przez zespół doświadczeń i kompetencji wymaganych do udanego poprowadzenia produktu.
 - c. Poziom zaawansowania pomysłu – skala punktacji 0 (całkowity brak spełnienia kryterium) - 5 (pełne spełnienie kryterium) - stopień dojrzałości Projektu i jego gotowość wdrożenia na rynek (wykazanie stanu obecnego i zaprezentowanie dalszych zaplanowanych kroków).
 - d. Potencjał rozwojowy biznesu – skala punktacji 0 (całkowity brak spełnienia kryterium) - 5 (pełne spełnienie kryterium) – wykazanie modelu biznesowego, źródła dalszego finansowania, formy sprzedaży i sposobu dotarcia do potencjalnego klienta.
 - e. Wpływ – skala punktacji 0 (całkowity brak spełnienia kryterium) - 5 (pełne spełnienie kryterium) – potencjalna skala i znaczenie efektów projektu, rozumiane jako korzyści dla użytkowników końcowych, organizacji lub społeczeństwa, jakie może przynieść wdrożenie zaproponowanego rozwiązania.

- f. Pitch – skala punktacji 0 (całkowity brak spełnienia kryterium) - 5 (pełne spełnienie kryterium) – ocena techniki prezentacji, oprawy graficznej, zdolności oratorskich i kluczowych elementów pitch.
6. Ocenie podlega wyłącznie praca wykonana podczas Hackathonu. Zespoły rozwijające Projekty rozpoczęte przed Hackathonem mogą korzystać z wcześniej przygotowanych materiałów, pod warunkiem wyraźnego wykazania zakresu prac zrealizowanych w trakcie Hackathonu (np. wprowadzone modyfikacje, usprawnienia, nowe funkcjonalności lub dodatkowe moduły).
7. Decyzje Jury są ostateczne i nie podlegają odwołaniu.

§11.

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 **10 000,00 brutto** i jest finansowana ze środków własnych PSSE.
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 **5 000,00 zł brutto**, co odpowiada **4 500,00 zł netto** wypłacanym laureatowi; Organizator pokrywa 500,00 zł podatku;
 - b. **II miejsce:** nagroda w wysokości **3 000,00 zł brutto**, co odpowiada **2 700,00 zł netto** wypłacanym laureatowi; Organizator pokrywa 300,00 zł podatku;
 - c. **III miejsce:** nagroda w wysokości **2 000,00 zł brutto**, co odpowiada **1 800,00 zł netto** wypłacanym laureatowi; Organizator pokrywa 200,00 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.

§12.

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

§13.

Wizerunek Uczestnika

1. Udział w StartupHack edycja 3 wiąże się z utrwalaniem i rozpowszechnianiem wizerunku Uczestników w związku z dokumentowaniem oraz promocją wydarzenia. 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 3. Brak wyrażenia zgody, o której mowa powyżej, uniemożliwia udział w Hackathonie.
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 po zakończeniu wydarzenia nie wpływa na możliwość dalszego wykorzystywania materiałów zawierających wizerunek Uczestnika, które zostały rozpowszechnione zgodnie z udzieloną zgodą 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.

§14.

Przetwarzanie danych osobowych

1. Współadministratorami danych osobowych Uczestników StartupHack edycja 3 są:
 - a. 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, oraz
 - b. Fundacja CODE:ME z siedzibą w Gdańsku, ul. Wojska Polskiego 41, 80-268 Gdańsk, wpisana do KRS pod nr 0000613580, NIP: 5842749072, REGON: 364259670,
2. którzy wspólnie organizują wydarzenie StartupHack edycja 3 i wspólnie ustalają cele oraz sposoby przetwarzania danych osobowych Uczestników. 2. Współadministratorzy zawarli porozumienie o współadministrowaniu danymi osobowymi zgodnie z art. 26 RODO, określające zakresy ich odpowiedzialności dotyczące wypełniania obowiązków wynikających z przepisów o ochronie danych osobowych, w szczególności w zakresie realizacji obowiązku informacyjnego oraz wykonywania praw osób, których dane dotyczą. 3. Zasadnicza treść uzgodnień pomiędzy współadministratorami jest następująca:
 - a. PSSE odpowiada w szczególności za organizację procesu rejestracji Uczestników, obsługę formalną wydarzenia, kontakt w sprawach dotyczących ochrony danych osobowych oraz realizację obowiązków prawnych związanych z przyznaniem i wypłatą nagród;
 - b. Fundacja CODE:ME odpowiada w szczególności za współorganizację i operacyjną obsługę wydarzenia, komunikację z Uczestnikami oraz wsparcie organizacyjne Hackathonu;

- c. niezależnie od powyższego podziału, Uczestnik może wykonywać swoje prawa wynikające z RODO wobec każdego ze współadministratorów. 4. W sprawach związanych z przetwarzaniem danych osobowych oraz w celu realizacji praw osób, których dane dotyczą, można kontaktować się z PSSE pod adresem e-mail: rodo@strefa.gda.pl. Punkt kontaktowy nie ogranicza prawa Uczestnika do kontaktu także z drugim współadministratorem. 5. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane w celu organizacji i realizacji StartupHack edycja 3, w tym rejestracji Uczestników, kontaktu z Uczestnikami, organizacji pracy zespołów, przeprowadzenia oceny Projektów, wyłonienia laureatów, przyznania i wypłaty nagród, promocji wydarzenia oraz realizacji obowiązków prawnych ciążących na współadministratorach.
3. Podstawą przetwarzania danych osobowych jest:
- art. 6 ust. 1 lit. b RODO – w zakresie niezbędnym do udziału w Hackathonie i realizacji postanowień Regulaminu;
 - art. 6 ust. 1 lit. c RODO – w zakresie niezbędnym do wykonania obowiązków prawnych ciążących na współadministratorach, w szczególności obowiązków podatkowych i rachunkowych związanych z przyznaniem nagród;
 - art. 6 ust. 1 lit. f RODO – w zakresie niezbędnym do realizacji prawnie uzasadnionego interesu współadministratorów, polegającego na organizacji, dokumentowaniu i promocji wydarzenia, w tym publikacji relacji z jego przebiegu.
4. Dane osobowe mogą być przekazywane podmiotom świadczącym usługi na rzecz współadministratorów, w szczególności dostawcom usług IT, podmiotom zapewniającym obsługę organizacyjną, techniczną i księgową wydarzenia, jurorom w zakresie niezbędnym do oceny Projektów, a w przypadku laureatów – także właściwym organom publicznym, w szczególności organom podatkowym, jeżeli obowiązek taki wynika z przepisów prawa.
5. Dane osobowe będą przetwarzane przez okres niezbędny do realizacji Hackathonu, a następnie przez okres wymagany przepisami prawa lub do czasu przedawnienia roszczeń związanych z organizacją wydarzenia.
6. Uczestnikowi przysługuje prawo dostępu do danych, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, wniesienia sprzeciwu – w przypadkach przewidzianych przepisami prawa – oraz wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
7. Kontakt do Inspektora Ochrony Danych w PSSE: rodo@strefa.gda.pl.
8. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, lecz niezbędne do udziału w StartupHack edycja 3. Niepodanie danych uniemożliwia rejestrację i udział w wydarzeniu.
9. Dane osobowe nie będą podlegały zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu.

§15.

Prawa autorskie

1. Uczestnik oświadcza, że wszelkie projekty, rozwiązania, materiały, kod źródłowy, dane, prezentacje oraz inne rezultaty prac powstałe w trakcie Hackathonu stanowią jego własną twórczość lub twórczość zespołu, którego jest członkiem, oraz że ich wykorzystanie w ramach Hackathonu nie narusza praw osób trzecich, w szczególności praw autorskich, praw pokrewnych, praw własności przemysłowej, praw do baz danych, znaków towarowych, tajemnicy przedsiębiorstwa ani innych praw chronionych przepisami prawa.
2. Uczestnik zobowiązuje się nie wykorzystywać w ramach Hackathonu materiałów, danych, oprogramowania, modeli sztucznej inteligencji ani innych zasobów, do których nie posiada odpowiednich praw lub licencji.
3. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność za wszelkie naruszenia praw osób trzecich wynikające z wykorzystania przez niego materiałów lub rozwiązań w ramach Hackathonu. W przypadku skierowania wobec Organizatora roszczeń przez osoby trzecie w związku z naruszeniem tych praw, Uczestnik

zobowiązuje się zwolnić Organizatora z odpowiedzialności oraz pokryć wszelkie szkody, koszty i wydatki poniesione przez Organizatora w związku z takimi roszczeniami, w tym koszty postępowań sądowych, administracyjnych oraz koszty obsługi prawnej.

4. Organizator nie dokonuje weryfikacji projektów pod kątem naruszenia praw osób trzecich i nie ponosi odpowiedzialności za treść ani sposób wykorzystania rozwiązań przygotowanych przez Uczestników.
5. Wszelkie prawa autorskie do projektów, rozwiązań, kodu źródłowego oraz innych rezultatów prac powstałych w trakcie Hackathonu przysługują ich autorom.
6. Uczestnik udziela Organizatorowi niewyłącznej, nieodpłatnej, nieograniczonej terytorialnie licencji na korzystanie z projektów, prezentacji oraz innych rezultatów prac powstałych w trakcie Hackathonu wyłącznie w celach informacyjnych, edukacyjnych oraz promocyjnych związanych z organizacją Hackathonu, w szczególności poprzez ich publikację, prezentację, utrwalanie i rozpowszechnianie w materiałach promocyjnych, na stronach internetowych oraz w mediach społecznościowych Organizatora.

§ 16

Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji Uczestników, którzy naruszają Regulamin, przepisy prawa, zasady bezpieczeństwa, 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, zachowań zakłócających przebieg Hackathonu lub naruszających dobre obyczaje lub ogólnie przyjęte zasady 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. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian Regulaminu.
7. Regulamin wchodzi w życie w dniu 17.03.2026 r.

Lista załączników:

1. PP0202-05-Z01 Wzór- Oświadczenie dot. pracy w godzinach nocnych
2. PP0202-05-Z02 Wzór - Lista obecności

.....

.....

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 sp. z o.o. oraz Fundację CODE:ME** po zakończeniu części oficjalnej hackathonu tj. od godz. 22:00 dnia 10.04.2026. do godz. 9:00 dnia 11.04.2026 r.

- ☐ Zobowiązuję się do niespożywania alkoholu ani substancji psychoaktywnych w trakcie prowadzenia prac nad rozwiązaniami, po zakończeniu oficjalnej części hackathonu.
- ☐ Zobowiązuję się do niezwłocznego zawiadomienia Ochrony bud. C oraz Organizatorów 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. 22:00 dnia 10.04.2026. do godz. 9:00 dnia 11.04.2026 r
- ☐ Oświadczam, że prace związane z hackathonem będą kontynuowane w sali ABC, 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.
- ☐ Przyjmuję do wiadomości, że moje dane osobowe będą przetwarzane przez **współadministratorów**, tj. **Pomorską Specjalną Strefę Ekonomiczną sp. z o.o. oraz Fundację CODE:ME** w celu organizacji i obsługi hackathonu StartupHack w dniach 10.04.2026 r. – 11.04.2026 r., na podstawie art. 6 ust. 1 lit. b RODO (realizacja udziału w wydarzeniu), oraz zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie i przekazanej klauzuli informacyjnej.
- ☐ Informacje wskazane w niniejszym oświadczeniu będą wykorzystywane przez współadministratorów wyłącznie w celach organizacji hackathonu StartupHack w dniach 10.04.2026 r. – 11.04.2026 r. w Gdańskim Parku Naukowo-Technologicznym.

.....

Data wypełnienia oświadczenia

.....

Czytelny podpis uczestnika hackathonu