

Kraków, dnia 17.05.2024

REGULAMIN AHATHonu,
odbywającego się 13-14 czerwca 2024 roku
(„Regulamin”)

§1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin (zwany dalej „**Regulaminem**”) określa warunki, tryb zgłoszenia i zasady, zgodnie z którymi odbywać się będzie wydarzenie pod nazwą AHATHon (zwany dalej „**Hackathon**” lub „**Wydarzenie**”).
2. Organizatorami Wydarzenia (zwanymi dalej: **Organizatorzy**) są:
 1. Fundacja Klaster LifeScience Kraków z siedzibą w Krakowie, 30- 348, ul. Bobrzyńskiego 14 (zwanym dalej „**Fundacja**”), która jest odpowiedzialna za organizację merytoryczną Wydarzenia oraz kontakt z uczestnikami Hackathonu.
 2. Krakowski Park Technologiczny sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, 30-394, ul. Podole 60 (zwanym dalej „**KPT**”), który jest odpowiedzialny za organizację merytoryczną Wydarzenia oraz udostępnianie zaplecza technicznego w związku z organizacją Hackathonu.
3. Ilekroć w niniejszym Regulaminie użyto poniższych sformułowań, należy rozumieć je następująco:
 - a. **Uczestnik** – osoba, która zgłosi swój udział w Wydarzeniu oraz która spełnia warunki niniejszego Regulaminu.
 - b. **Formularz Zgłoszeniowy** - formularz za pośrednictwem którego Uczestnik zgłasza swój udział, dostępny na stronie internetowej:
<https://podio.com/webforms/29561068/2434880>
 - c. **Zespół** - grupa od 3-7 Uczestników, która dokonała prawidłowej rejestracji na Wydarzenie i otrzymała potwierdzenie udziału.
 - d. **Mentor** - osoba fizyczna, wyznaczona przez Organizatora odpowiadająca za wsparcie merytoryczne Uczestników w ramach Wydarzenia.
 - e. **Jury** - kolegialne ciało złożone z pełnoletnich osób fizycznych, wyznaczonych przez Organizatorów, które odpowiadać będzie za wyłonienie zwycięzcy Wydarzenia.
4. Uczestnik przystępując do Hackathonu powinien zapoznać się z treścią niniejszego Regulaminu. Zapis na wydarzenie jest równoznaczny z akceptacją Regulaminu. Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania zawartych w nim zasad jak również potwierdza, iż spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w Wydarzeniu.

§2

WYZWANIE

1. Tematem przewodnim wydarzenia są wyzwania związane ze zdrowiem i starzeniem się.
2. Celem Hackathonu jest **opracowanie koncepcji innowacji (np. produktu, usługi, modelu działań)** (dalej: „**Rozwiązanie**”) którego założeniem jest **poprawienie komfortu życia seniorów oraz które odpowiadają na problem starzejącego się społeczeństwa zarówno na poziomie lokalnym i globalnym.**

§3

WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Udział w Wydarzeniu jest dobrowolny i bezpłatny.
2. Warunkiem udziału osoby niepełnoletniej jest dostarczenia pisemnej zgody podpisanej przez opiekuna prawnego. Wzór stanowi załącznik nr. 2 do niniejszego Regulaminu.
3. Warunkiem przystąpienia do Wydarzenia jest dokonanie rejestracji za pośrednictwem Formularza Zgłoszeniowego.
4. Przy rejestracji Uczestnik wskazuje w Formularzu Zgłoszeniowym czy zgłasza się indywidualnie, czy też jest już członkiem zespołu. Jeśli posiada swój zespół to podaje jego nazwę (którą można zmodyfikować przed rozpoczęciem hackathonu), wskazuje lidera Zespołu oraz podaje następujące dane: adres e-mail, imię, nazwisko, numer telefonu i inne wskazane w formularzu
5. Rejestracja na Wydarzenie jest otwarta od dnia 18.05.2024 roku do dnia 12.06.2024 roku do godziny 23:59. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do skrócenia okresu rejestracji bez podania przyczyny.
6. Nie są wymagane żadne umiejętności wstępne ani wcześniejsze doświadczenia w zakresie innowacji, przedsiębiorczości lub opieki zdrowotnej.
7. Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu.
8. Informacje dotyczące kanału komunikacyjnego oraz inne niezbędne wytyczne zostaną przesłane przez Organizatorów do Uczestników za pośrednictwem korespondencji mailowej.
9. Rozwiązanie musi być przygotowane w całości w trakcie Wydarzenia. Rozwiązanie stworzone przez Zespół nie może być wcześniej publikowane ani prezentowane na żadnym innym wydarzeniu lub konkursie o podobnym charakterze.
10. Organizatorzy nie pokrywają i nie zwracają kosztów udziału w Hackathonie ani kosztów dojazdu oraz zakwaterowania.
11. Uczestnicy zobowiązani są do poszanowania praw i godności osobistej innych Uczestników organizatorów i jurorów. Podczas Hackathonu obowiązuje bezwzględny zakaz używania obraźliwych zwrotów słownych, komentarzy odnoszących się do płci, tożsamości płciowej, wieku, orientacji seksualnej, niepełnosprawności, wyglądu fizycznego, rasy, pochodzenia etnicznego lub religii.
12. Uczestnicy są zobowiązani zgłosić niezwłocznie do Organizatorów wszelkie przypadki nieodpowiednich zachowań (w szczególności tych wskazanych w powyżej) innych Uczestników.
13. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wykluczenia z udziału w Wydarzeniu Uczestników lub Zespołów, których działania są sprzeczne z prawem, dobrymi obyczajami lub Regulaminem. Zespołom, których członkowie nie spełniają kryteriów Uczestnictwa w Wydarzeniu lub zostali wykluczeni nie może zostać przyznana nagroda.
14. Ostateczny skład zespołów zostanie potwierdzony przed rozpoczęciem hackathonu. Indywidualnie zgłoszeni uczestnicy będą połączeni w zespoły lub dołączeni do istniejących zespołów, które zostały zgłoszone wcześniej.

§4

PRZEBIEG WYDARZENIA

1. Wydarzenie oraz Hackathon przeprowadzany jest w ramach następującego harmonogramu:
 - a. 18.05.2024 - 12.06.2024 - zgłoszenia uczestników
 - b. 13.06.2024 - 14.06.2024 - praca zespołowa nad Rozwiązaniami
 - c. 14.06.2024 – prezentacje Rozwiązań, ocena Jury i ogłoszenie wyników
2. Wskazane powyżej daty mogą ulec zmianie, co zostanie zakomunikowane uczestnikom przez Organizatorów w drodze mailowej.
3. Organizatorzy zapewnia:
 - a. miejsce do pracy zespołowej z dostępem do sieci Internet i zasilania elektrycznego,
 - b. dostęp do informacji koniecznych w celu stworzenia Rozwiązania, w tym możliwość skonsultowania zasadności projektowanych rozwiązań z ekspertami i mentorami.
4. Rozwiązanie musi być pracą własną, nigdzie wcześniej niepublikowaną, nieprezentowaną, niewykorzystaną w jakimkolwiek konkursie lub innym podobnym wydarzeniu, nieobciążoną roszczeniami osób trzecich i musi zostać wykonane w trakcie trwania Konkursu.
5. Uczestnicy Hackathonu we własnym zakresie zapewniają sobie sprzęt komputerowy na potrzeby udziału w Hackathonie.
6. Uczestnik dokonując zgłoszenia na wydarzenie przyznaje tym samym, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł uczestniczyć w Hackathonie. Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność z tego tytułu.
7. Wnoszenie i spożywanie alkoholu bądź wszelkiego rodzaju środków odurzających i substancji psychotropowych przez Uczestników na terenie wydarzenia jest zabronione.
8. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za rzeczy osobiste pozostawione bez opieki, zgubione lub skradzione podczas Hackathonu.

§5

OCENA ROZWIĄZAŃ ORAZ NAGRODY

1. Zespoły biorące udział w Hackathonie zaprezentują przygotowane Rozwiązanie przed Jury.
2. Zwycięzcy Konkursu zostaną wskazani przez Jury, którego skład zostanie wybrany przez Organizatorów. W skład Jury wejdą przedstawiciele Organizatorów, zaproszeni przedstawiciele administracji publicznej oraz eksperci z zakresu tematyki Wydarzenia.
3. Czas na zaprezentowanie Projektu przed Jury będzie ograniczony do 10 minut. Po zakończeniu prezentacji Jury może zadać Zespołowi dodatkowe pytania.
4. Podczas oceny projektów poszczególnych zespołów na zakończenie Hackathonu pod uwagę jest brana zgodność z tematyką opisaną w §2 pkt. 2.
5. Rozwiązania zostaną poddane ocenie na podstawie następujących kryteriów:
 - a. KONCEPCJA (TRAFNOŚĆ) - kryterium mówi o relacji celów do diagnozy. W jego ramach dokonana zostanie ocena, na ile cele projektu (a co za tym idzie, również proponowane rozwiązanie) odpowiadają potrzebom grupy docelowej, zdefiniowanej w diagnozie problemu, na który projekt ma odpowiedzieć. Pod uwagę będzie brana jakość, wiarygodność i przejrzystość opisu projektu oraz jego unikalność (innowacyjność).
 - b. TRWAŁOŚĆ I MOŻLIWOŚĆ SKALOWANIA - Kryterium odwołuje się do kilku składowych oceny: potencjalnej skuteczności, możliwości implementacji proponowanego rozwiązania przy wykorzystaniu własnych zasobów użytkowników innowacji w obecnym kontekście organizacyjnym (tzw. „samodzielne” stosowanie

- innowacji). W ramach oceny uwzględnia się również możliwości technicznego przygotowania rozwiązania do osiągnięcia zakładanych
- c. efektów bezpośrednich i długoterminowych oraz szacuje się możliwości upowszechnienia planowanych działań na szerszą populację lub zastosowanie podobnych rozwiązań w nowych kontekstach. Pod uwagę będzie brane również wpisanie pomysłu do obszarów Sustainable Development Goals (SDG, Cele Zrównoważonego Rozwoju).
 - d. ODDZIAŁYWANIE – zakładany wpływ/impact rozwiązania dla zaangażowanych osób i systemu.
6. Każde kryterium ma tę samą wartość. Skala ocen: 0- 5, gdzie:
- a. 0 = pomysł nie spełnia kryterium lub nie może zostać oceniony z powodu brakujących lub niekompletnych informacji;
 - b. 1 = słaby: kryterium nie jest odpowiednio uwzględnione lub występują poważne nieodłączne niedociągnięcia;
 - c. 2 = dostateczny: pomysł w dużym stopniu odnosi się do kryterium, ale występują w nim istotne niedociągnięcia;
 - d. 3 = dobry: wniosek dobrze odnosi się do kryterium, ale występuje niewielka liczba niedociągnięć;
 - e. 4 = bardzo dobry: wniosek bardzo dobrze odnosi się do kryterium, występuje rozsądna liczba niedociągnięć;
 - f. 5 = doskonały: wniosek z powodzeniem odnosi się do wszystkich istotnych aspektów kryterium.
7. Nagrodą główną jest Program Mentoringowy, dostarczany przez Eksperta/-ów z dziedziny Design Thinking oraz tematów pokrewnych. Celem wsparcia będzie ogólne podniesienie jakości Rozwiązania, jego optymalne ukierunkowanie i zwiększenie potencjału do realizacji.
8. Oprócz nagrody głównej, Organizator przewiduje również dodatkową nagrodę finansową w wysokości 5000 PLN (pięć tysięcy złotych).
9. Jeśli wartość przyznanej nagrody finansowej przekroczy 2.000 PLN, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa, zostanie od niej pobrany podatek w wysokości 10% wartości nagrody. Członkowie Zespołów przyjmują nagrodę jako osoby fizyczne i po ogłoszeniu wyników przekazują Organizatorom numery kont do rozliczeń
10. Organizatorzy dopuszczają możliwość przyznania nagrody specjalnej.
11. Członkowie Zespołu nie mogą przenieść Nagrody na rzecz osoby trzeciej (niebędącej członkiem Zespołu).
12. Jury może nie dokonać wyboru zwycięskiego Zespołu, jeśli żaden z Projektów nie adresuje właściwie celu zadania Konkursowego.
13. Obrady Jury są niejawne, a decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

§6

WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA ORAZ WIZERUNEK

1. W drodze realizacji AHathonu może zostać wytworzona nowa własność intelektualna.
2. Prawa do wytworzonej własności intelektualnej (dalej „**Rozwiązania**”) należą do autorów.
3. Przygotowane Rozwiązanie nie może w żaden sposób naruszać praw autorskich osób trzecich lub jakichkolwiek innych praw własności intelektualnej.
4. Organizatorom uczestnicy udzielą nieodpłatnej, niewyłącznej licencji na korzystanie w dowolny sposób (publiczny, niepubliczny, dowolna forma) z prezentacji i wizerunku Rozwiązania (w całości lub jego części) w celu promocji powstałych rezultatów AHathonu

przez kanały promocyjne i informacyjne Organizatorów w zakresie następujących pól eksploatacji:

- a. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu – wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy utworu, w tym technika drukarska, reprograficzna, zapisu magnetycznego oraz technika cyfrowa,
 - b. w zakresie rozpowszechniania utworu poprzez– publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.
5. Niniejsza licencja jest udzielana bez ograniczeń terytorialnych, na czas nieokreślony. Niniejsza licencja może zostać wypowiedziana z zachowaniem rocznego okresu wypowiedzenia, ze skutkiem na koniec roku kalendarzowego.
 6. Organizatorzy uprzedzają, że przebieg Hackathonu będzie filmowany oraz fotografowany. Organizatorzy Hackathonu są uprawnieni do utrwalania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk dla celów dokumentacji, jak i promocji lub reklamy, a następnie rozpowszechniania w formie dokumentalnej lub artystycznej dla celów udokumentowania Wydarzenia, a także promocji Wydarzenia oraz jego przyszłych edycji. Działania obejmują w szczególności publikację ww. na własnych stronach internetowych, w mediach społecznościowych oraz własnych kanałach informacyjnych. W związku z tym, wizerunek osób biorących udział w Hackathonie może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie rozpowszechniany w sposób i dla wyżej określonych celów bezterminowo, na co Uczestnik Hackathonu wyraża zgodę z chwilą rejestracji na Wydarzenie. W przypadku wniesienia przez Uczestnika sprzeciwu wobec przetwarzania jego danych osobowych w postaci wizerunku, w tym sprzeciwu wobec rozpowszechniania jego wizerunku, materiały zawierające wizerunek Uczestnika zostaną usunięte lub odpowiednio zmodyfikowane, tak aby zakończyć przetwarzanie danych Uczestnika w zakresie objętym sprzeciwem.
 7. Wizerunek Uczestnika nie będzie użyty w formie obraźliwej i nie będzie naruszać dóbr osobistych Uczestnika.

§7

REKLAMACJE

1. Reklamacje dotyczące Wydarzenia mogą być zgłaszane za pośrednictwem poczty e-mail na adres: fundacja@lifescience.pl
2. Reklamacja powinna zawierać imię, nazwisko, dokładny adres Uczestnika Konkursu, jak również dokładny opis i wskazanie przyczyny reklamacji.
3. Reklamacje rozpatrywane są przez Organizatora w terminie 14 dni od dnia otrzymania reklamacji przez Organizatora.
4. Uczestnik Konkursu zostanie powiadomiony o decyzji Organizatora listem poleconym wysłanym na adres podany w pkt. 1 niniejszego paragrafu lub w wiadomości e-mail w odpowiedzi na zgłoszoną reklamację – w zależności o tego w jakiej formie Uczestnik złożył reklamację, w terminie 7 dni od daty rozpatrzenia reklamacji.

§8

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Współadministratorami danych osobowych Uczestników przetwarzanych w związku z Wydarzeniem (dalej jako „**Dane Osobowe**”) są Organizatorzy. Informacje dotyczące

przetwarzania Danych Osobowych w związku z organizacją Wydarzenia znajdują się w załączniku nr. 1 do niniejszego Regulaminu.

2. Regulamin wchodzi w życie z dniem ogłoszenia go na Stronach internetowych Organizatorów.
3. Wydarzenie nie jest grą losową w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz.U. z 2019 r. poz. 847 ze zm.).
4. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się odpowiednie przepisy prawa polskiego.
5. W uzasadnionych przypadkach Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu.
6. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo – w przypadku zaistnienia okoliczności od niego niezależnych do odwołania lub przełożenia Wydarzenia.
7. We wszystkich sprawach nieuregulowanych Regulaminem decydują Organizatorzy, a ostateczna interpretacja Regulaminu należy do Organizatorów.
8. Poprzez zgłoszenie udziału w wydarzeniu Uczestnik akceptuje i zobowiązuje się do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
9. W przypadku, gdyby którekolwiek z postanowień Regulaminu okazało się nieważne, nieskuteczne, niezgodne z prawem lub niewykonalne w całości lub w części, okoliczność ta nie wpłynie na ważność pozostałych postanowień Regulaminu.
10. Wszelkie naruszenia niniejszego Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych lub naruszenie przepisów obowiązującego prawa upoważnia Organizatorów do wykluczenia Uczestnika z udziału w Wydarzeniu.

ZAŁĄCZNIK NR 1 KLAUZULA INFORMACYJNA RODO

Zgodnie z art. 13 ust. 1–2 oraz art. 26 ust. 2 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27.04.2016 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) (Dz.Urz. UE L 119, s. 1) – dalej RODO – informujemy, że:

Bardzo nam miło, że zdecydowaliście się Państwo zapisać na Wydarzenie, współorganizowane przez niniejszych partnerów:

- a. Fundacja Klaster LifeScience Kraków z siedzibą w Krakowie, 30- 348, ul. Bobrzyńskiego 14
- b. Krakowski Park Technologiczny sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, 30-394, ul. Podole 60

Informujemy, że wyżej wskazane podmioty (zwane dalej łącznie "Organizatorami" lub każdy osobno "Organizatorem"), działają w związku z organizacją Wydarzenia jako Współadministratorzy Państwa danych, jako Uczestników.

Wspólne uzgodnienia między Administratorami

W związku z tym, że jako Organizatorzy działamy na zasadzie współadministrowania, zgodnie z art. 26 rozporządzenia 2016/679 zawarliśmy stosowne porozumienie. Każdy z Organizatorów dokłada należytej staranności, by zapewnić bezpieczeństwo przetwarzania Państwa danych. Współadministratorzy, zgodnie z art. 26 ust 1 RODO ustalili wspólny punkt kontaktowy w sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych oraz korzystania z praw związanych z przetwarzaniem danych: osoba, której dane dotyczą może się kontaktować ze Współadministratorami poprzez adres e-mail rodo@lifescience.pl, lub pisemnie na adres: Michała Bobrzyńskiego 14, 30-348 Kraków

Cele i podstawy przetwarzania

Dane osobowe Uczestnika Wydarzenia będą przetwarzane w celu:

- a. dla celów związanych z organizacją i realizacją konkursu oraz upowszechnienia Rozwiązania poprzez stronę internetową Organizatorów – na podstawie na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a RODO
- b. jeśli wyrazisz na to zgodę, Twoje dane osobowe mogą być przetwarzane w celach marketingowych i promocyjnych związanych z ofertą Organizatorów- na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a RODO
- c. zawarcia i realizacji umowy, w tym prowadzenia kontaktu, dokonania rejestracji, przygotowania listy obecności, administracyjnej obsługi wydarzenia i realizacji płatności na podstawie art. 6 ust. 1 lit. b RODO;
- d. rozliczeń księgowych i sprawozdawczości finansowej, w zakresie realizacji obowiązków prawnych - na podstawie art. 6 ust. 1 lit. c RODO;
- e. dochodzenia lub obrony przed ewentualnymi roszczeniami wynikającymi z udziałem Uczestnika w Wydarzeniu - na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f RODO.

Informacja o wymogu/dobrowolności podania danych

Podanie przez Państwa danych jest dobrowolne, ale niezbędne do rejestracji i udziału w Wydarzeniu.

Kategorie przetwarzanych danych osobowych:

Organizator będzie przetwarzał następujące kategorie Pani/Pana danych osobowych: Imię, nazwisko, dane kontaktowe, wiek, wizerunek.

Okres przetwarzania danych

Okres przetwarzania danych jest ustalany w oparciu o istniejący cel przetwarzania. Okres przetwarzania danych może wynikać z przepisów prawa, gdy stanowią one podstawę przetwarzania. Jeżeli przetwarzanie danych odbywa się na podstawie uzasadnionego interesu - dane przetwarzane są przez okres umożliwiający realizację tego interesu lub zgłoszenie skutecznego sprzeciwu wobec przetwarzania danych. Jeżeli podstawę przetwarzania stanowi niezbędność do zawarcia i wykonania umowy, dane są przetwarzane do momentu jej rozwiązania i upływu okresu dochodzenia lub obrony przed roszczeniami.

Odbiorcy danych osobowych:

Państwa dane osobowe mogą zostać udostępnione:

- a. podmiotom wspierającym nas w organizacji Wydarzenia, np.: doradcy, zewnętrzne kancelarie prawne, podmioty zapewniające wsparcie techniczne, banki, operatorzy pocztowi i kurierzy, podmioty odpowiedzialne za obsługę poczty elektronicznej i utrzymania strony internetowej oraz innym podmiotom zapewniającemu infrastrukturę techniczną Wydarzenia
- b. organom państwowym lub innym podmiotom uprawnionym na podstawie przepisów prawa

Prawa osób, których dane dotyczą:

Każdej osobie, której dane osobowe Współadministratorzy przetwarzają w związku z organizacją 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,
- e. sprzeciwu wobec przetwarzania dotyczących jej danych osobowych opartego na art. 6 ust. 1 lit. f) RODO.

Uczestnik ma prawo wnieść skargę w związku z przetwarzaniem jego danych osobowych do organu nadzorczego, którym jest Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

Zautomatyzowane podejmowanie decyzji oraz przekazywanie danych do państw trzecich:

Dane osobowe Uczestnika nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany, w tym w formie profilowania, a także nie będą przekazywane do organizacji międzynarodowych oraz państw trzecich.

ZAŁĄCZNIK NR 2 ZGODA NA UDZIAŁ OSOBY NIEPEŁNOLETNIEJ W HACKATHONIE

....., dn.

Ja niżej podpisany (imię i nazwisko rodzica/opiekuna prawnego) wyrażam zgodę jako na udział mojego dziecka.....

w Hackathonie pt. „AHATHON” odbywającego się w dniach 13.06.2024– 14.06.2024 w Krakowie.

Ponadto, oświadczam, iż:

Zapoznałem/zapoznałam się z Regulaminem Wydarzenia „AHATHON” i akceptuję jego warunki.

Zapoznałem/zapoznałam się z Klauzulą Informacyjną dotyczącą przetwarzania danych osobowych w związku z organizacją Wydarzenia.

Nie znam przeciwwskazań zdrowotnych do udziału mojego dziecka w konkursie.

Jestem świadomy/świadoma, iż Wydarzenie będzie dokumentowane na potrzeby informowania o przebiegu Wydarzenia oraz celów sprawozdawczych i promocyjnych. W związku z powyższym wyrażam zgodę na nieodpłatne wykorzystywanie, używanie, obróbkę, powielanie i wielokrotne rozpowszechnianie, wizerunku i wypowiedzi mojego dziecka utrwalonych jakąkolwiek techniką, na wszelkich nośnikach (w tym w postaci fotografii, filmu, dokumentacji filmowej lub dźwiękowej). Wizerunek dziecka nie będzie użyty w formie obraźliwej dla dziecka i nie będzie naruszać dóbr osobistych dziecka.

Wyrażam zgodę na podawanie do publicznej wiadomości imienia i nazwiska w związku z udziałem w ww. Wydarzeniu, we wszelkich ogłoszeniach, zapowiedziach i informacjach o tym Wydarzeniu i jego wynikach.

Wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych mnie dotyczących oraz danych dotyczących dziecka - dla celów związanych z organizacją i realizacją konkursu oraz upowszechnienia informacji na temat Rozwiązania poprzez stronę internetową Organizatorów w ramach działalności informacyjnej Organizatorów.

podpis rodzica/opiekuna prawnego