

REGULAMIN Ultra Innovation 2017

§1 Postanowienia ogólne.

1. Niniejszy Regulamin (zwany dalej: Regulaminem) określa organizację, warunki udziału i przebieg Ultra Innovation (zwanego dalej: HACKATON), Organizatorem HACKATONU jest **Grupa Brandoo Sp. z o.o. Sp. k.** z siedzibą w Szczecinie przy ul. Więckowskiego 1 B/7, 70-411 Szczecin, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy Szczecin - Centrum w Szczecinie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000449691, NIP 8513167761 (zwana dalej: **Organizatorem**), z którą w zakresie organizacji HACKATONU na podstawie odrębnego porozumienia współpracuje **home.pl Spółka Akcyjna** z siedzibą w Szczecinie przy ul. Zbożowej 4, 70-653 Szczecin, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy Szczecin - Centrum w Szczecinie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000431335, NIP: 8522103252, REGON: 811158242 (zwana dalej: **Partnerem Merytorycznym 1**) Fundatorem nagród rzeczowych jest: (zwani dalej: **Fundatorem Nagród**). Fundator Nagród przekaze nagrody rzeczowe Organizatorowi w celu ich przekazania Uczestnikom HACKATONU, którzy brali udział w tworzeniu projektów wybranych przez Komisję HACKATONU jako trzy najlepsze projekty rozwiązań technologicznych, programistycznych i biznesowych powstałe w wyniku wykonania zadań wykonanych w ramach HACKATONU.
2. Za rozliczenie wyników HACKATONU, w tym podatkowe rozliczenie HACKATONU, przekazanie nagród rzeczowych Uczestnikom HACKATONU, którzy brali udział w tworzeniu projektów wybranych przez Komisję HACKATONU jako trzy najlepsze projekty rozwiązań technologicznych, programistycznych i biznesowych powstałe w wyniku wykonania zadań wykonanych w ramach HACKATONU oraz za prawidłowy przebieg HACKATONU w oparciu o niniejszy Regulamin odpowiada Organizator.
3. Celem HACKATONU jest stworzenie rozwiązań technologicznych, programistycznych, biznesowych, mających na celu ułatwienie życia, funkcjonowania i poruszania się w Internecie dla osób, które mogą napotkać przeszkody z powodu posiadania niedostatecznej wiedzy, doświadczenia i umiejętności w tym zakresie lub z przyczyn psychofizycznych (niepełnosprawność) lub z przyczyn technicznych.
4. Zasady HACKATONU określone zostały w niniejszym Regulaminie.
5. Organizator uprawniony jest do:
 - a) rozstrzygania wszelkich spraw związanych z przebiegiem HACKATONU,
 - b) przyznawania nagród,

- c) dokonania oceny zadań wykonywanych przez Uczestników HACKATONU w ramach HACKATONU,
6. Komisja HACKATONU powołana przez Organizatora jest wyłącznie uprawniona do oceny wykonanych zadań wykonywanych przez Uczestników HACKATONU w ramach HACKATONU.
 7. Organizator lub Komisja HACKATONU uprawnieni są do wykluczenia Uczestnika HACKATONU z udziału w HACKATONIE w przypadku, gdy:
 - a) Uczestnik HACKATONU naruszy postanowienia Regulaminu lub
 - b) Uczestnik HACKATONU nie spełni warunków udziału w HACKATONIE określonych w Regulaminie lub
 - c) Uczestnik HACKATONU zrezygnuje z udziału w HACKATONIE w trybie § 6 pkt 10.
 8. O wykluczeniu Uczestnika HACKATONU z udziału w HACKATONIE Organizator informuje Uczestnika HACKATONU w trybie wiadomości e-mail na adres e-mail, podany przez Uczestnika HACKATONU w formularzu zgłoszeniowym. Zadanie wykonane przez wykluczonych Uczestników HACKATONU z udziału w HACKATONIE nie podlegają ocenie przez Komisję HACKATONU.

§2 Uczestnicy HACKATONU.

1. W HACKATONIE mogą brać udział osoby fizyczne pełnoletnie, posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, które posiadają wiedzę i umiejętności z zakresu tworzenia oprogramowania lub grafiki i rozwiązań internetowych.
2. Warunkiem uczestnictwa w HACKATONIE jest:
 - a) dokonanie rejestracji poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego online, dostępnego na stronie <http://ultrainnovation.pl> , oraz
 - b) zapoznanie się z treścią i zaakceptowanie niniejszego Regulaminu przez Uczestnika HACKATONU, oraz
 - c) wykonanie i zgłoszenie zadania na zasadach i warunkach opisanych w Regulaminie, oraz
 - d) wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika HACKATONU przez Organizatora lub Partnera Merytorycznego lub Fundatora Nagród, a także powierzenie ich przetwarzania podmiotom trzecim w celach koniecznych do przeprowadzenia HACKATONU, w szczególności ogłoszenia jego wyników, rozliczenia HACKATONU, w tym podatkowego, a także przekazania nagród, oraz
 - e) wyrażenie zgody na przesyłanie przez Organizatora lub Partnera Merytorycznego lub Fundatora Nagród wszelkich informacji dotyczących HACKATONU w trybie wiadomości sms, pisemnie, w trybie wiadomości elektronicznej, telefonicznie na adresy lub numery telefoniczne podane przez Uczestnika HACKATONU w formularzu zgłoszeniowym, oraz
 - f) wyrażenie zgody na upublicznienie wizerunku, nazwiska i imienia Uczestnika HACKATONU w związku z informacjami zamieszczanymi o HACKATONIE, ogłoszeniem jego wyników, a także wydarzeniami mającymi miejsce w trakcie trwania HACKATONU,

w szczególności na stronach <https://www.facebook.com/homepl>, <https://instagram.com/homepl/>, https://twitter.com/home_pl, <http://blog.home.pl/> , profil LinkedIn home.pl, sekcja Kariera na stronie <https://welcome.home.pl> oraz w materiałach wewnętrznych firmy (kuchniaTV i Homer) oraz na stronie <http://ultrainnovation.pl>

3. Uczestnicy HACKATONU mogą dokonywać rejestracji poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego w terminie od dnia ogłoszenia Regulaminu na stronie <http://ultrainnovation.pl> do 6 listopada 2017 roku do godziny 23:59, z tym zastrzeżeniem że w HACKATONIE może brać udział maksymalnie 50 osób i w związku z tym, w przypadku, gdy liczba zarejestrowanych Uczestników HACKATONU osiągnie pułap 50 osób rejestracja w podanym terminie nie będzie możliwa pomimo zachowania tego terminu.
4. Uczestnicy HACKATONU mogą dokonywać zgłoszenia indywidualnie albo wspólnie tj. w zespole obejmującym nie mniej niż 1 osoba i nie więcej niż 5 osób. Uczestnicy HACKATONU dokonujący zgłoszenia indywidualnie zostaną przydzieleni przez Organizatora do zespołu obejmującego nie mniej niż 1 osoba i nie więcej niż 5 osób.

§3 Organizacja i przebieg HACKATONU.

1. Uczestnicy HACKATONU wykonują zadania w ramach HACKATONU od dnia 18 listopada 2017 roku do dnia 19 listopada 2017 roku.
2. Zadanie wykonywane w ramach HACKATONU polega na stworzeniu projektów rozwiązań technologicznych, programistycznych, biznesowych, mających na celu ułatwienie życia, funkcjonowania i poruszania się w Internecie dla osób które mogą napotkać przeszkodę z powodu posiadania niedostatecznej wiedzy, doświadczenia lub z przyczyn technicznych. Uczestnik HACKATONU może sam dokonać wyboru formy utrwalenia i prezentacji projektów rozwiązań technologicznych, programistycznych, biznesowych, z tymże sposób utrwalenia i prezentacji musi być taki, by odzwierciedlał konkretne rozwiązania i miał charakter utrwalenia materialnego (aplikacja mobilna, strona internetowa, makieta, proces, itp.)
3. Uczestnicy HACKATONU wykonują zadania w ramach HACKATONU w wyznaczonym przez Organizatora miejscu w siedzibie Partnera Merytorycznego w Szczecinie przy ul. Zbożowej 4.
4. Uczestnikom HACKATONU przebywającym w siedzibie Partnera Merytorycznego w Szczecinie przy ul. Zbożowej 4 zakazuje się spożywania napojów alkoholowych, zażywania środków odurzających lub narkotyków.
5. Organizator we współpracy z Partnerem Merytorycznym zapewnia Uczestnikom HACKATONU wyłącznie:
 - a) dostęp do Internetu za pomocą sieci Wi-Fi,
 - b) zasilanie elektryczne,
 - c) wyżywienie i napoje.
6. Z zastrzeżeniem pkt 5 powyżej, Uczestnicy HACKATONU wykonując zadania w ramach HACKATONU korzystają z własnego sprzętu oraz innych własnych narzędzi niezbędnych do

udziału w HACKATONIE. Organizator lub Partner Merytoryczny z zastrzeżeniem pkt 5 powyżej, nie jest zobowiązany do udostępnienia lub zapewnienia Uczestnikom HACKATONU jakiegokolwiek sprzętu lub innych narzędzi niezbędnych do udziału w HACKATONIE.

7. Prezentacja projektów rozwiązań technologicznych, programistycznych i biznesowych powstałych w wyniku wykonania zadań wykonanych w ramach HACKATONU nastąpi w dniu 19 listopada 2017 roku w godzinach od 15.00 do 17.00 w siedzibie Partnera Merytorycznego w Szczecinie przy ul. Zbożowej 4.
8. Spośród Uczestników HACKATONU Komisja HACKATONU wybierze trzy najlepsze projekty rozwiązań technologicznych, programistycznych i biznesowych powstałe w wyniku wykonania zadań wykonanych w ramach HACKATONU.
9. Kryteriami oceny przez Komisję HACKATONU, projektów rozwiązań technologicznych, programistycznych i biznesowych powstałe w wyniku wykonania zadań wykonanych w ramach HACKATONU będą:
 - a) pomysłowość,
 - b) użyteczność,
 - c) kreatywność,
 - d) oryginalność,
 - e) unikalność.
10. Ogłoszenie wyników HACKATONU nastąpi w dniu 19 listopada 2017 roku w siedzibie Partnera Merytorycznego w Szczecinie przy ul. Zbożowej 4 o godzinie 18.00 oraz na stronie <http://ultrainnovation.pl>.
11. Osobiste i majątkowe prawa autorskie do utworów i programów komputerowych będących elementami projektów rozwiązań technologicznych, programistycznych i biznesowych powstałych w wyniku wykonania zadań wykonanych w ramach HACKATONU pozostają własnością Uczestników HACKATONU, którzy brali udział w tworzeniu tych projektów i ich elementów.

§4 Nagrody.

1. Uczestnik HACKATONU, który brał udział w tworzeniu projektów wybranych przez Komisję HACKATONU jako trzy najlepsze projekty rozwiązań technologicznych, programistycznych i biznesowych powstałe w wyniku wykonania zadań wykonanych w ramach HACKATONU otrzyma po jednej nagrodzie rzeczowej, których opis znajduje się na stronie <http://ultrainnovation.pl>
2. W sytuacji, gdy uzyskanie nagrody opisanej w pkt 1 przez Uczestnika HACKATONU będzie skutkowało powstaniem obowiązku odprowadzenia przez Organizatora do właściwego urzędu skarbowego zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych od nagród konkursowych, Uczestnik HACKATONU uprawniony do nagrody rzeczowej, otrzyma dodatkowo nagrodę pieniężną w wysokości stanowiącej równowartość 11,11% wartości nagrody

rzeczowej, przy czym wskazana nagroda pieniężna przeznaczona zostanie przez Organizatora wyłącznie na pokrycie zryczałtowanego podatku dochodowego od przyznanej uczestnikowi nagrody rzeczowej. Z kwoty nagrody pieniężnej opisanej w zdaniu pierwszym zgodnie z przepisami ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (Dz. U. z 2000 r. Nr 14, poz. 176, z późniejszymi zmianami) zostanie w całości pokryty zryczałtowany podatek dochodowy od nagród konkursowych. Kwota ta zostanie zatrzymana przez Organizatora celem odprowadzenia podatku do właściwego urzędu skarbowego.

3. Przyznawane w HACKATONIE nagrody wskazane w pkt 1 powyżej nie podlegają zamianie na ich równowartość pieniężną jak i przekazaniu osobom trzecim.
4. Przyznawane w HACKATONIE nagrody wskazane w pkt 1 powyżej zostaną wydane Uczestnikowi do rąk własnych za potwierdzeniem odbioru w siedzibie Organizatora w Szczecinie przy ul. Zbożowej 4 w dniu ogłoszenia wyników HACKATONU wskazanym w § 3 pkt 10.

§5 Reklamacje.

1. Uczestnikowi HACKATONU przysługuje uprawnienie do składania reklamacji w zakresie czynności podjętych przez Organizatora lub Komisję HACKATONU w ramach HACKATONU w sposób niezgodny z zapisami Regulaminu.
2. Reklamacja powinna zawierać dane Uczestnika HACKATONU (imię, nazwisko), jak również opis podstaw i przyczyn reklamacji.
3. W przypadku, gdy reklamacja nie zawiera elementów określonych w pkt 2 Uczestnik HACKATONU zostanie wezwany do uzupełnienia braków reklamacji.
4. Reklamacje rozpatrywane będą przez Organizatora w terminie 14 dni od dnia otrzymania. Okresu uzupełnienia reklamacji nie wlicza się do terminu rozpatrzenia reklamacji, który w przypadku konieczności uzupełnienia reklamacji zaczyna biec dopiero od dnia doręczenia uzupełnionej reklamacji.
5. Informacja o sposobie rozpatrzenia reklamacji zostanie przesłana Uczestnikowi HACKATONU na adres email, podany przez Uczestnika HACKATONU w formularzu zgłoszeniowym.

§6 Postanowienia końcowe.

1. Uczestnicy HACKATONU mają prawo do wglądu w swoje dane, prawo do ich poprawiania i uzupełniania, a także zgłoszenia sprzeciwu wobec ich dalszego przetwarzania, w tym cofnięcia zgody.
2. Przetwarzanie danych osobowych Uczestników HACKATONU następować będzie zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 roku o ochronie danych osobowych (tekst jedn. Dz. U. nr 101 z 2002 roku, poz. 926 z późniejszymi zmianami).
3. Regulamin oraz wszystkie postanowienia i informacje Organizatora istotne dla organizacji i przebiegu HACKATONU, ogłasza się na stronie internetowej <http://ultrainnovation.pl>

4. Z zastrzeżeniem wyjątków przewidzianych w niniejszym Regulaminie wszelkie informacje i oświadczenia Organizatora skierowane wyłącznie do danego Uczestnika HACKATONU będą przesyłane na adres email, podany przez Uczestnika HACKATONU w formularzu zgłoszeniowym.
5. Organizator i Uczestnicy HACKATONU są zobowiązani do wzajemnego informowania o zmianie swoich danych, w szczególności danych adresowych koniecznych do przesłania informacji i oświadczeń związanych z HACKATONEM i przekazania nagród.
6. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu Cywilnego.
7. Organizator zastrzega sobie możliwość wprowadzania zmian do Regulaminu.
8. Zmiany Regulaminu zostaną opublikowane na stronie <http://ultrainnovation.pl> Ponadto informacja o zmianie Regulaminu zostanie przesłana Uczestnikom HACKATONU w formie wiadomości e-mail na adres e-mail, podany przez Uczestnika HACKATONU w formularzu zgłoszeniowym.
9. Zmiany Regulaminu wchodzi w życie w terminie 5 dni od dnia ich opublikowania na stronie <http://ultrainnovation.pl>
10. Uczestnik HACKATONU, który nie wyraża zgody na zmianę Regulaminu jest uprawniony w terminie wskazanym w pkt 8 powyżej do rezygnacji z udziału w HACKATONIE o czym informuje Organizatora w trybie wiadomości e-mail przesłanej na adres e-mail kontakt@ultrainnovation.pl Nie dotyczy to zmiany Regulaminu polegającej na wydłużeniu terminów trwania HACKATONU lub terminu ogłoszenia wyników HACKATONU. Przyjmuje się, iż Uczestnik HACKATONU, który nie złożył oświadczenia o rezygnacji z udziału w HACKATONIE w sposób i w terminie wskazanym w zdaniach poprzednich wyraził zgodę na zmianę Regulaminu.