

Regulamin Hack & Play 2025

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin Hack & Play 2025 określa zasady i warunki, na jakich odbywa się Wydarzenie określone w § 2 Regulaminu.
2. Organizatorem Wydarzenia jest P4 Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Pozostałe dane organizatora zostały wskazane w § 2 Regulaminu.

§ 2 Definicje

1. Użyte w treści Regulaminu pojęcia oznaczają:
 - 1) Wydarzenie – organizowane przez Organizatora wydarzenie typu hackathon, pod nazwą „Hack & Play”, które odbędzie się w dniach 24-25 października 2025 roku w Warszawie przy Al Solidarności 171B, w kampusie 42 Warsaw.
 - 2) Regulamin – niniejszy dokument wraz z wszelkimi załącznikami, o ile takie zostaną sporządzone;
 - 3) Organizator – P4 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie przy ulicy Wynalazek 1, 02-677 Warszawa, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, KRS 0000217207, REGON 015808609, NIP 9512120077, kapitał zakładowy 48 856 500 zł;
 - 4) Partner – osoba fizyczna albo prawna, która w różnej formie wspiera Organizatora w organizacji Wydarzenia;
 - 5) Uczestnik - osoba fizyczna spełniającą warunki określone w Regulaminie, która na zasadach w nim przewidzianych bierze udział w Wydarzeniu;
 - 6) Mentor – pełnoletnia osoba posiadająca wiedzę i doświadczenie z zakresu przedmiotu Wydarzenia, w tym w szczególności specjaliści IT, BI, data science, UX/UI, sztucznej inteligencji, managerowie projektów lub produktów, analitycy, liderzy techniczni Zdaniem Mentorów jest wspieranie Uczestników wiedzą, doświadczeniem i doradzanie Zespołom w trakcie tworzenia Rozwiązań w ramach Konkursu; Mentorzy wskazywani są przez Organizatora lub Partnerów.
 - 7) Konkurs – konkurs, o którym mowa § 4 ust. 1 Regulaminu;

- 8) Zadanie Konkursowe – zadanie w ramach Konkursu, o którym mowa w § 4 ust. 1 Regulaminu;
- 9) Rozwiązanie – rozwiązanie Zadania Konkursowego, o którym mowa § 4 ust. 2 Regulaminu;
- 10) Zespół – zespół składający się z 3-5 Uczestników wspólnie realizujący Rozwiązanie w ramach Konkursu;
- 11) Jury – sędziowie wyznaczeni przez Organizatora lub Partnerów składający się z co najmniej 3 osób mających wiedzę i doświadczenie z zakresu przedmiotu Wydarzenia, w tym w szczególności specjaliści IT, BI, data science, UX/UI, sztucznej inteligencji, managerowie projektów lub produktów, analitycy, liderzy techniczni Skład Jury zostanie podany przed rozpoczęciem Wydarzenia. Jury wybierze samodzielnie ze swojego grona przewodniczącego lub przewodniczącą Jury.
- 12) Strona Internetowa – stronę internetową Wydarzenia dostępną pod adresem hackandplay.pl;
- 13) Nagroda Główna - nagroda dla każdego z Uczestników Zespołu, którego Rozwiązanie zajęło pierwsze miejsce w Konkursie, którą jest voucher do sklepu z produktami RTV AGD o wartości 1000 (słownie: jeden tysiąc) złotych brutto.
- 14) Nagroda za II miejsce –nagrada dla każdego z Uczestników Zespołu, którego Rozwiązanie zajęło drugie miejsce w Konkursie, którą jest voucher do sklepu z produktami RTV AGD o wartości 800 (słownie: osiemset) złotych brutto.
- 15) Nagroda za III miejsce – nagroda dla każdego z Uczestników Zespołu, którego Rozwiązanie zajęło trzecie miejsce w Konkursie, którą jest voucher do sklepu z produktami RTV AGD o wartości 600 (słownie: sześćset) złotych brutto.
- 16) Nagroda specjalna – nagroda, którą Organizator może przyznać Rozwiązaniu, które nie zdobyło Nagrody Główniej, Nagrody za II miejsce ani Nagrody za III miejsce, ale reprezentuje największą wartość biznesową lub spełnia inne kryteria istotne dla Organizatora.
- 17) Obowiązek Informacyjny – dokument zawierający informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych Uczestników Wydarzenia i podmiotów zamierzających wziąć udział w Wydarzeniu, który stanowi załącznik do Regulaminu.

§ 3 Warunki uczestnictwa

1. Udział w Wydarzeniu jest dobrowolny i bezpłatny.
2. Uczestnikiem Wydarzenia, w tym Konkursu może być wyłącznie pełnoletnia osoba fizyczna, posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych oraz posiadająca wiedzę i doświadczenie w zakresie co najmniej jednej specjalizacji spośród wymienionych w formularzu rejestracyjnym w zakresie, m.in.: IT, BI, data science, UX/UI, sztuczna inteligencja.
3. Aby wziąć udział w Wydarzeniu należy dokonać rejestracji poprzez formularz zamieszczony na Stronie Internetowej. Rejestracja trwa od dnia 26.09.2025 r. do dnia 10.10.2025 r. do godz. 23:59 („Rejestracja”). Organizator zastrzega możliwość wcześniejszego zakończenia Rejestracji w przypadku osiągnięcia maksymalnej liczby Uczestników, którą wynosi 100 osób. W przypadku, gdy do dnia 10.10.2025 r. liczba Uczestników nie osiągnie jeszcze limitu 100 osób Organizator zastrzega sobie możliwość uruchomienia rejestracji uzupełniającej na udział w Wydarzeniu („Rejestracja Uzupełniająca”), która rozpocznie się w dniu ogłoszonym przez Organizatora a zakończy 22.10.2025 r. o godz. 23:59 albo wcześniej - w przypadku osiągnięcia maksymalnej liczby Uczestników, o której mowa powyżej. Do Rejestracji Uzupełniającej zastosowanie mają postanowienia dotyczące Rejestracji.
4. O dopuszczeniu danej osoby, która dokonała Rejestracji do udziału w Wydarzeniu decyduje Organizator. Organizator zastrzega sobie możliwość zaproszenia do udziału w Wydarzeniu w charakterze Uczestników w pierwszej kolejności osób, których doświadczenie zawodowe, rola w zespole lub motywacja będą najbardziej odpowiednie do rozwiązania Zadań Konkursowych. W przypadku gdy zgłoszeń dokonanych przez osoby spełniające powyższe kryteria będzie więcej niż limit osób, które mogą wziąć udział w Wydarzeniu o możliwości wzięcia udziału w Wydarzeniu będzie decydować kolejność zgłoszeń tych osób.
5. Organizator zastrzega, że Uczestnikami, na tych samych zasadach, co pozostałe osoby, mogą być jego pracownicy i współpracownicy a także pracownicy i współpracownicy podmiotów powiązanych z Organizatorem i Partnerów, przy czym co najmniej 20 miejsc jest gwarantowanych dla osób spoza organizacji Organizatora i Partnerów.
6. Decyzję Organizatora o dopuszczeniu do udziału w Wydarzeniu w charakterze Uczestnika Organizator przekaze danej osobie do 15.10.2025 r. do godz. 23:59 a w przypadku osób biorących udział w Rejestracji Uzupełniającej do dnia 23.10.2025 r. godz. 23:59 na adres e-mail wskazany w formularzu rejestracyjnym. Organizator przesyła informację także o tym, jeżeli dana osoba nie została dopuszczona do udziału w Wydarzeniu jako Uczestnik. Najpóźniej w terminie do 23.10.2025 r. godz. 23:59 Organizator prześle Uczestnikowi kod QR, który jest konieczny do wejścia na Wydarzenie. W przypadku nieotrzymania kodu QR (także po sprawdzeniu skrzynki SPAM) Uczestnik obowiązany jest skontaktować się z Organizatorem.

7. Dokonując Rejestracji Uczestnik wyraża zgodę na udzielenie Organizatorowi, w zakresie udziału
8. Uczestnika we współwłasności Rozwiązania i autorskich praw majątkowych do Rozwiązania, niewyłącznej, nieograniczonej terytorialnie licencji (na korzystanie z Rozwiązania oraz prawa do wykonywania i zezwalania na wykonywanie praw zależnych do Rozwiązania stworzonego w ramach Konkursu, na zasadach opisanych w § 6 i 7 Regulaminu.
9. Podczas procesu rejestracji na Wydarzenie Uczestnik obowiązany jest dokonać akceptacji Regulaminu i zobowiązany jest do jego przestrzegania. Akceptacja Regulaminu jest warunkiem koniecznym dla dokonania rejestracji oraz udziału w Wydarzeniu.
10. Akceptacja Regulaminu przez Uczestnika oznacza potwierdzenie przez Uczestnika, że nie ma on żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł uczestniczyć w Wydarzeniu. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.
11. Uczestnicy zobowiązani są do stawienia się w miejscu Wydarzenia w podanym przez Organizatora terminie.
12. W przypadku spóźnienia się Uczestnika z danego Zespołu na Etap II, Uczestnik ma przystąpić do Etapu II z opóźnieniem, jednak termin oddania Rozwiązania pozostaje niezmienny dla całego Zespołu.
13. W pierwszym dniu Wydarzenia każdy Uczestnik zobowiązany będzie do okazania kodu QR otrzymanego od Organizatora oraz ważnego dokumentu tożsamości ze zdjęciem.
14. Uczestnicy obowiązani są zapewnić sobie we własnym zakresie i na własny koszt sprzęt komputerowy potrzebny do udziału w Wydarzeniu. Organizator nie zapewnia wsparcia technicznego przy obsłudze lub ewentualnej naprawie sprzętu ani nie odpowiada za jego przydatność do wykonania Rozwiązania ani za ewentualną utratę, zniszczenie sprzętu komputerowego ani innych rzeczy Uczestników.
15. Organizator zastrzega sobie prawo odmowy umożliwienia uczestnictwa w Wydarzeniu osobom wobec których powyższe uzasadnione podejrzenie, że znajdują się w stanie nietrzeźwości lub są pod wpływem innych środków psychoaktywnych w dniu Wydarzenia lub też dokonały rejestracji w celu innym niż wzięcie czynnego udziału w Wydarzeniu (np. w celu rekrutacji pracowników/współpracowników, reklamowania własnych towarów lub usług) lub będą zakłócać przebieg wydarzenia.

§ 4 Tematyka wydarzenia

1. Podczas Wydarzenia zostanie przeprowadzony Konkurs dla Uczestników, którego przedmiotem będzie stworzenie rozwiązania technologicznego w zakresie jednego z poniższych Zadań Konkursowych:
 - 1) Smart Tracker - Real-Time Industry & Regulatory Intelligence
 - 2) Customer Experience of the Future
 - 3) Green Telco – A Sustainable Future for Telecommunications
 - 4) Data for Good – Ethical Innovation with Telco DataSzczegółowy opis Zadań Konkursowych dostępny jest na Stronie Internetowej.
2. W czasie procesu Rejestracji na Stronie Internetowej Uczestnik może dokonać wyboru Zadania Konkursowego, które chce rozwiązywać w ramach Konkursu. W przypadku braku wyboru lub zaznaczenia więcej niż jednego Zadania Konkursowego, o wyborze Zadania Konkursowego dla Uczestnika decyduje Organizator.
3. Całość Rozwiązania w ramach Konkursu musi zostać wytworzona podczas trwania Wydarzenia. Uczestnik oświadcza, że Rozwiązanie (lub jego część) nie było wcześniej dostarczane żadnemu podmiotowi trzeciemu w celach komercyjnych lub niekomercyjnych, prezentowane publicznie ani żadnym osobom trzecim, ani nie brało udziału w żadnym konkursie lub innym wydarzeniu o podobnym charakterze.
4. Niedozwolone jest wykorzystywanie przez Uczestników do realizacji Rozwiązania wytworzonych przed Wydarzeniem fragmentów kodu, przy czym dopuszcza się wykorzystanie ogólnodostępnych, gotowych, legalnych bibliotek i tzw. frameworków, z zastrzeżeniem, że wszystkie te elementy i ich użycie w Rozwiązaniu:
 - a) muszą być możliwe do zastosowania do celów komercyjnych,
 - b) muszą być udostępnione w oparciu o nieodpłatne licencje open source lub podobnego typu pozwalające na dalsze ich wykorzystanie bez opłat do celów komercyjnych, a które jednocześnie nie zawierają w sobie obowiązku udostępnienia kodu czy jego modyfikacji bądź połączonych z nimi innych elementów oprogramowania podmiotom trzecim;
 - c) nie naruszają praw osób trzecich, w tym warunków licencji.
5. Każde Rozwiązanie powinno obejmować: warstwę programistyczną (kod wynikowy i kod źródłowy), jak i elementy graficzne, interfejs, w tym informacje o zastosowanych frameworkach i ich wersjach, wszelkie inne elementy stworzone w czasie Wydarzenia w ramach przygotowania Rozwiązania.
6. Wszelkie prawa autorskie do wytworu stanowiącego Rozwiązanie i jego elementów muszą przysługiwać Uczestnikom, którzy przygotowali to Rozwiązanie. Przygotowane Rozwiązanie nie

może w żaden sposób naruszać praw autorskich osób trzecich lub jakichkolwiek innych praw, w tym praw własności intelektualnej.

7. Rozwiązanie ani jego poszczególne elementy nie mogą naruszać bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa ani praw osób trzecich, w tym praw własności intelektualnej, dóbr osobistych, za co Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność.
8. Organizator zastrzega, że tematyka Wydarzenia nie obejmuje treści o charakterze pornograficznym, treści agresywnych, brutalnych lub z jakichkolwiek innych względów skierowanych wyłącznie do osób pełnoletnich, w związku z czym Rozwiązanie nie może zawierać takich treści.

§ 5 Przebieg Wydarzenia

1. Wydarzenie rozpocznie się 24 października 2025 roku o godzinie 09:00 a zakończy 25 października 2025 roku o godzinie 15:00.
2. W celu wzięcia udziału w Wydarzeniu Uczestnik powinien stawić się o podanej przez Organizatora porze w miejscu Wydarzenia. Każdy z Uczestników obowiązany jest przy wejściu na Wydarzenie dokonać rejestracji okazując w tym celu przedstawicielowi Organizatora przesłany przez Organizatora kod QR oraz okazując ważny dokument tożsamości ze zdjęciem.
3. W trakcie Wydarzenia Organizator zapewni Uczestnikom:
 - a) miejsce do pracy z dostępem do sieci internetowej i zasilania eklektycznego,
 - b) dostęp do dysku chmurowego
 - c) projektor lub ekran LED do zaprezentowania przygotowanego Rozwiązania w ostatnim dniu Wydarzenia
 - d) dostęp do strefy chill, poczęstunek oraz napoje – zgodnie z informacjami zamieszczonymi na Stronie Internetowej.
4. Podczas trwania Wydarzenia Uczestnicy będą mieli możliwość korzystania z konsultacji z Mentorami.
5. Wydarzenie zostanie podzielone na 4 następujące części:
 - a) Etap I: etap organizacyjny, m.in.:
 - i. Rejestracja Uczestników na miejscu Wydarzenia,
 - ii. omówienie przez Organizatora zasad udziału w Wydarzeniu, w tym w Konkursie, w szczególności: Zadań Konkursowych, sposobu przekazania Rozwiązań, zasad przyznawania nagród,
 - iii. przydzielenie Uczestników do Zespołów,

- b) Etap II: przygotowanie Rozwiązań Zadań Konkursowych przez Zespoły;
 - c) Etap III: zaprezentowanie przez Zespoły przygotowanych Rozwiązań przed Jury;
 - d) Etap IV: obrady Jury, ogłoszenie wyników Konkursu.
6. Szczegółowy Plan Wydarzenia zostanie opublikowany na Stronie Internetowej.
 7. Godziny rozpoczęcia i zakończenia poszczególnych etapów mogą ulec zmianie, w tym w przypadku zdarzeń losowych, co zostanie zakomunikowane Uczestnikom przez Organizatora.
 8. Po zakończeniu Etapu II nanoszenie jakichkolwiek zmian, poprawek, korekt, uzupełnień do przygotowanego Rozwiązania jest niedozwolone.
 9. W ramach Etapu III każdy Zespół będzie przedstawiać swoje Rozwiązania przed Jury. Przed rozpoczęciem prezentacji każdy Zespół przekaże Organizatorowi Rozwiązanie Jury dokumentację oraz kodu źródłowy Rozwiązania.
 10. Każdy Zespół ma obowiązek umieścić na udostępnionym repozytorium dokumentację swojego rozwiązania nie później niż godzinę przed rozpoczęciem Etapu III.
 11. Rozwiązanie, którego Zespół, nie umieścił w repozytorium zgodnie z ust. X powyżej, jak również Rozwiązanie stworzone przez Zespół, który nie przystąpi do Etapu III nie podlegają ocenie Jury i nie biorą udziału w przyznaniu nagród.
 12. Czas na zaprezentowanie przygotowanego Rozwiązania przed Jury (Etap III) będzie wynosił 5 minut dla każdego Zespołu.
 13. Dla celów przeprowadzenia prezentacji Organizator zapewnia możliwość skorzystania przez Uczestników z projektora lub ekranu LED. W razie potrzeby po zakończeniu prezentacji Rozwiązania Jury może zadać Zespołowi dodatkowe pytania.
 14. W ramach Etapu I każdy z Uczestników zostanie poinformowany, w którym jest Zespole. Uczestnik może być członkiem wyłącznie jednego Zespołu. Dopuszcza się możliwość zgłaszania Zespołów już istniejących w trakcie rejestracji na Wydarzenie. W tym celu należy podać odpowiednie informacje w formularzu rejestracyjnym, przy czym tak zgłoszony zespół może liczyć od 3 do 5 osób. Za zgodą pozostałych członków tak zgłoszonego zespołu Organizator może dołączyć do zespołu innych Uczestników.
 15. Jury wybierze i ogłosi trzy najlepsze zespoły. Decyzję Jury zapadają zwykłą większością – 1 członek jury ma jeden głos, a w przypadku remisu decydujący jest głos przewodniczącego Jury. Decyzje Jury mają charakter ostateczny i nie przysługuje od nich odwołanie.
 16. O wyborze najlepszych rozwiązań decydować będzie średnia ważona ustalona zgodnie z poniższym opisem i wzorem. Przy wyborze najlepszych Rozwiązań Jury kieruje się następującymi kryteriami, którym przypisane są następujące wagi:
 - 1) aspekty techniczne i funkcjonalność 20%

- 2) możliwość zastosowania w praktyce, w tym wdrożenia produkcyjnego 30%
- 3) zdefiniowanie problemu i innowacyjność 30%
- 4) design (UX/UI) 10%
- 5) sposób prezentacji 10%.

Każdy z członków jury będzie przyznawał danemu Rozwiązaniu punkty w skali 1-5 za każdą z powyższych kategorii. Następnie punkty za każdą kategorię od wszystkich członków Jury będą sumowane i wyliczona zostanie z nich średnia arytmetyczna, która następnie zostanie pomnożona przez wagę przypisaną dla danej kategorii. Następnie iloczyny średnich dla wszystkich kategorii i ich odpowiednich wagi zostaną zsumowane i podzielone przez sumę wszystkich wag. Wynik będzie średnią ważoną.

$$\text{Średnia ważona} = \frac{(\bar{x}_1 \cdot w_1) + (\bar{x}_2 \cdot w_2) + (\bar{x}_3 \cdot w_3) + (\bar{x}_4 \cdot w_4) + (\bar{x}_5 \cdot w_5)}{w_1 + w_2 + w_3 + w_4 + w_5}$$

gdzie:

- $\bar{x}_i$ – średnia punktów w kategorii i (czyli suma punktów od wszystkich jurorów w tej kategorii podzielona przez liczbę jurorów)
- w_i – waga kategorii i (np. 0,4; 0,2; 0,15; 0,15; 0,1)

17. W przypadku gdy rozwiązania dwóch lub większej liczby Zespołów otrzymają taki sam wynik średniej ważonej wybór Rozwiązania nastąpi na podstawie głosowania Jury według zasady jeden członek Jury jeden głos, zwykłą większością głosów.
18. Rozwiązanie, które nie realizuje Zadania Konkursowego nie bierze udziału w przyznaniu nagród.
19. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich jakikolwiek środek odwoławczy.
20. W ramach Wydarzenia, poza Konkursem, mogą być również przeprowadzone dodatkowe dobrowolne aktywności dla Uczestników, np. warsztaty, strefa chill itd.

§ 6 Nagrody

1. Zespoły, których Rozwiązania, które na podstawie decyzji Jury zajmą odpowiednio pierwsze, drugie i trzecie miejsce w Konkursie otrzymają odpowiednio wskazane poniżej nagrody.
2. Zespół, którego Rozwiązanie wygra Konkurs (I miejsce) otrzyma Nagrodę Główną.
3. Zespół, którego Rozwiązanie zajmie drugie miejsce w Konkursie otrzyma Nagrodę za II miejsce.
4. Zespół, którego Rozwiązanie zajmie trzecie miejsce w Konkursie otrzyma Nagrodę za III miejsce.
5. Organizator oświadcza, że nagrody są przyznawane na podstawie protokołu sporządzonego przez Jury.

6. W przypadku otrzymania przez Uczestnika Nagrody, Organizator lub odpowiednio Uczestnik będą zobowiązani do naliczenia i odpowiedniego rozliczenia właściwego podatku dochodowego.
7. Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym ani loterią promocyjną, których wynik zależy od przypadku (przeprowadzenie losowania) w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz.U. z 2015 r., poz. 612- j.t. z późn. zm.).
8. Niezależnie od nagród wskazanych w ust. 2-4 powyżej Organizator może zdecydować o przyznaniu Nagrody Specjalnej. Decyzja Organizatora o przyznaniu Nagrody Specjalnej jest ostateczna i nie przysługuje od niej jakiegokolwiek środek odwoławczy.
9. Uczestnikowi, który rezygnuje z danej nagrody nie przysługuje zamiana tych nagród na inne nagrody, ani na ich równowartość w formie pieniężnej lub jakiegokolwiek inną formę rekompensaty.

§ 7

Własność intelektualna

1. Uczestnik zaświadcza, że jest autorem lub współautorem wszelkich prac, w tym Rozwiązania i jego elementów, wykonanych podczas Wydarzenia, w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz że prace te nie naruszają praw osób trzecich.
2. Uczestnik oświadcza, że w chwili przekazania Rozwiązania lub jego elementów stanowiących przedmiot prawa autorskiego Uczestnik będzie posiadał do nich całość autorskich praw majątkowych (a w przypadku współautorstwa, odpowiedni udział) i będą one wolne od wad prawnych, a Uczestnik będzie uprawniony do udzielenia licencji na korzystanie z Rozwiązania (odpowiednio w całości lub w przypadku współautorstwa w odpowiednim udziale). Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność, jeżeli powyższe zapewnienia okażą się nieprawdziwe.
3. Jeśli w wyniku realizacji Rozwiązania dojdzie do powstania bazy danych, Uczestnik oświadcza, że jest producentem/współproducentem tej bazy danych w rozumieniu ustawy z dnia 27 lipca 2001 r. o ochronie baz danych i w chwili przekazania bazy danych Organizatorowi, baza danych nie będzie posiadała żadnych wad prawnych, a Uczestnik także będzie uprawniony do udzielenia licencji na korzystanie z bazy danych. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność, jeżeli powyższe zapewnienia okażą się nieprawdziwe.
4. W odniesieniu do Rozwiązań stworzonych przez Zespoły, które otrzymają nagrody, o których mowa w § 6 ust. 2-4 i ust.7, Uczestnicy będący członkami tych Zespołów udzielają Organizatorowi, w zamian za nagrodę, z chwilą wydania nagrody niewyłącznej, nieograniczonej

terytorialnie licencji na korzystanie z Rozwiązania i jego poszczególnych elementów (każdy w zakresie przysługującego mu udziału) wraz z prawem do wykonywania i zezwalania na wykonywanie autorskich praw zależnych oraz z prawem do udzielenia dalszej licencji na korzystanie z Rozwiązania lub jego poszczególnych elementów, na tych samych warunkach co Organizatorowi, spółkom z grupy kapitałowej Organizatora, na wszystkich, znanych w chwili wydania nagrody polach eksploatacji a w szczególności:

- a) w odniesieniu do elementów stanowiących program komputerowy (w tym: oprogramowanie w postaci kodu źródłowego i wynikowego, skrypty, funkcje, moduły) - na polach eksploatacji obejmujących:
 - i. trwałe i czasowe zwielokrotnienie programów komputerowych w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiejkolwiek formie, ii. uruchamianie, odtwarzanie, utrwalenie, przechowywanie, iii. wprowadzanie do pamięci komputera, wprowadzanie i udostępnianie w sieciach komputerowych, Internecie, Intranecie; iv. przechowywanie na dowolnych nośnikach elektronicznych,
 - v. tłumaczenie, przystosowanie, zmiana układu i jakiejkolwiek inne zmiany w programach komputerowych, vi. rozpowszechnianie, w tym poprzez sieci komputerowe i Internet, oraz użyczenie lub najem, programów komputerowych lub ich kopii, a także w zakresie publicznego wykonania, wystawiania, wyświetlania, odtwarzania i reemitowania, vii. badanie, testowanie funkcjonowania Utworu, podejmowanie czynności mających na celu poznanie kodu lub struktur baz danych Utworu; viii. zezwalanie na wykonywanie zależnych praw autorskich do Utworu, co oznacza, że Organizator jest uprawniony do (i) dokonywania wszelkich zmian w Rozwiązaniu lub jego elementach i wykorzystywania w dowolny sposób tak stworzonych modyfikacji oraz (ii) zezwalania na dokonywanie dowolnych zmian w Rozwiązaniu lub jego elementach przez osoby trzecie i (iii) wykorzystywanie w dowolny sposób jego modyfikacji utworzonych przez osoby trzecie.
- b) w odniesieniu do elementów nie będących programami komputerowymi, a więc w szczególności dokumentacji (w tym: koncepcje, makiety, opisy funkcjonalności, układ funkcji, rozwiązania projektowe, architektura, scenariusze użytkownika, ścieżki interakcji, instrukcje, slogany, layout, ilustracje) - na polach eksploatacji obejmujących:
 - i. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania - wytwarzanie dowolną techniką egzemplarzy dokumentacji technicznej i użytkowej, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu

magnetycznego oraz techniką cyfrową, w tym również na potrzeby wykorzystania w charakterze znaków towarowych,

ii. w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których dany element utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy, iii. w zakresie rozpowszechniania w sposób inny niż określony powyżej - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie dokumentacji technicznej i użytkowej w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w tym w sieci Internet oraz innych sieciach teleinformatycznych i platformach cyfrowych, iv. w zakresie zezwalania na wykonywanie zależnych praw autorskich do modyfikacji Utworu – dokonywanie przez Organizatora wszelkich modyfikacji Utworów i wykorzystywanie w dowolny sposób tak utworzonych modyfikacji oraz zezwalanie na (i) dokonywanie wszelkich modyfikacji elementów Rozwiązania przez osoby trzecie i (ii) wykorzystywanie w dowolny sposób tak utworzonych ich modyfikacji

c) w odniesieniu do elementów Rozwiązania stanowiących bazę danych w rozumieniu ustawy z dnia 27 lipca 2001 r. o ochronie baz danych, w zakresie obejmującym:

i. prawo do pobierania danych z bazy i wtórnego ich wykorzystania w całości lub w istotnej części, ii. prawo do rozporządzania bazą danych oraz jej udostępniania osobom trzecim, iii. prawo do sporządzania opracowań takiej bazy danych, w tym do dokonywania zmian, aktualizacji i integracji bazy z innymi systemami (także przez podmioty trzecie).

5. Licencja, o której mowa w ust. 4 udzielana jest na okres 5 lat od dnia wydania nagrody, a po tym okresie przekształca się w licencję zawartą na czas nieokreślony.
6. Na wezwanie Organizatora każdy z Uczestników, który jest twórcą/współtwórcą Rozwiązania o których mowa w ust.4, podpisze odpowiedni protokół, oświadczenie lub zawrze z Organizatorem odpowiednią umowę potwierdzającą udzielenie licencji. Wyrażenie przez Uczestnika sprzeciwu co do udzielenia licencji, o której mowa poniżej może nastąpić najpóźniej przed przekazaniem nagrody pierwszemu z Uczestników należących do Zespołu, którego Rozwiązanie, zgodnie z decyzją Jury, ma otrzymać nagrodę. Sprzeciw taki oznacza, że cały Zespół zrzeka się prawa do otrzymania nagrody.
7. Niezależnie od powyższego Uczestnik, o którym mowa w ust. 4 zobowiązuje się, że w przypadku zamiaru sprzedaży lub przeniesienia autorskich praw majątkowych do Rozwiązania lub jego elementów, Organizator będzie miał prawo pierwszeństwa ich nabycia. Licencjodawca zobowiązuje się poinformować Organizatora na piśmie o zamiarze sprzedaży Rozwiązania, w tym przeniesienia autorskich praw majątkowych lub udziału w prawie własności Rozwiązania, w tym autorskich praw

majątkowych, z co najmniej 60- dniowym wyprzedzeniem przed planowanym terminem zbycia na rzecz innego podmiotu. Organizator będzie miał prawo do podjęcia decyzji o nabyciu praw w terminie 45 dni od dnia otrzymania powiadomienia. W przypadku niewykorzystania prawa pierwszeństwa przez licencjobiorcę w tym terminie, licencjodawca będzie mógł sprzedać/przenieść prawa na rzecz innego podmiotu.

8. Uczestnik, o którym mowa w ust.4 zobowiązuje się do niepodejmowania jakichkolwiek działań uniemożliwiających lub utrudniających korzystanie przez Organizatora lub jego następców prawnych oraz spółek z grupy, którym udzielono sublicencji, z Rozwiązania lub jego poszczególnych elementów w tym do niewykonywania wobec Organizatora i powyższych podmiotów osobistych praw autorskich do Rozwiązania i jego elementów, w tym praw do: nienaruszalności treści i formy Rozwiązania czy nadzoru nad sposobem korzystania z Rozwiązania.
9. Niezależnie od powyższego Organizator jest uprawniony do wystąpienia do Uczestników, z ofertą zawarcia odrębnej umowy o przeniesienie autorskich prawa majątkowych do Rozwiązania lub jego elementów a Uczestnik oświadcza, że w takiej sytuacji podejmie z Organizatorem negocjacje w dobrej wierze, bez względu na to, czy rozwiązanie zostało nagrodzone w Konkursie.
10. W przypadku wykorzystania do realizacji Rozwiązania elementów dostępnych na licencjach typu open source lub podobnych, Uczestnik w pełni odpowiada za skutki ich wykorzystania, w tym za ewentualne naruszenia warunków licencyjnych i praw osób trzecich, w tym praw własności intelektualnej.
11. W przypadku wykorzystania do realizacji Rozwiązania narzędzi, systemów lub modeli sztucznej inteligencji przez Uczestnika, Uczestnik w pełni odpowiada za skutki ich wykorzystania, w tym za ewentualne naruszenia przepisów prawa i praw osób trzecich, w tym praw własności intelektualnej, warunków licencyjnych czy dóbr osobistych.
12. Uczestnik oświadcza, że przygotowanie i wykorzystanie w ramach Wydarzenia Rozwiązania i jego elementów nie narusza jakichkolwiek praw osób trzecich, w tym praw autorskich i innych praw własności intelektualnej. Uczestnik zaświadcza, iż ponosi odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, które powstałyby w związku z naruszeniem takich praw. Naruszenie praw osób trzecich, w tym praw własności intelektualnej przez Uczestnika skutkuje jego dyskwalifikacją.
13. Materiały, w tym dokumenty, informacje, dane dostarczone Uczestnikom przez Organizatora stanowią własność Organizatora, który zachowuje wszelkie przysługujące mu do nich prawa, w tym prawa własności intelektualnej. Uczestnik jest zobowiązany do zachowania powyższych dokumentów, danych, informacji w poufności, nieprzekazywania ani nieudostępniania ich osobom trzecim

niebiorącym udziału w Wydarzeniu oraz zabezpieczenia powierzonych mu materiałów przed nielegalnym skopiowaniem, zamianą lub ingerencją w ich zawartość lub innym niepowołanym ich użyciem. Ponadto, Uczestnikowi nie przysługują żadne prawa do jakiegokolwiek używania, ujawniania, udostępniania materiałów, danych, informacji ani jakichkolwiek praw własności intelektualnej Organizatora, w tym jego znaków towarowych, poza czynnościami związanymi z uczestnictwem w Wydarzeniu i konkursie w trakcie jego trwania.

§ 8 Dane osobowe

1. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane zgodnie z Obowiązkiem Informacyjnym stanowiącym załącznik do niniejszego Regulaminu.
2. Informujemy, że podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w Wydarzeniu.
3. Decydując się na uczestnictwo w Wydarzeniu Uczestnik przyjmuje do wiadomości i godzi się na to, że:
 - a. Wydarzenie może być rejestrowane za pomocą urządzeń rejestrujących dźwięk lub obraz;
 - b. jego imię i nazwisko mogą być podane do publicznej wiadomości wraz z informacją o udziale w Wydarzeniu i/lub - w przypadku Uczestników - byciu laureatem Konkursu przeprowadzonego podczas Wydarzenia;
 - c. Organizator może wykorzystywać zarejestrowany wizerunek Uczestnika, Mentora lub członka Jury oraz jego imię i nazwisko w celach informacyjnych, promocyjnych i marketingowych Wydarzenia, w szczególności za pośrednictwem Internetu, w tym strony internetowej Organizatora i jego profili w mediach społecznościowych w tym rozpowszechniać bez ograniczenia co do terytorium, w tym również w zestawieniu z innymi wizerunkami, tekstami, komentarzami, opisami lub wszelkimi innymi treściami, w tym rozpowszechniać w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym (internet, intranet, media społecznościowe) oraz zwielokrotniać materiały z tym wizerunkiem z wykorzystaniem dowolnej techniki, jak też wprowadzenie ich do pamięci komputera lub sieci multimedialnych;

§ 9 Zasady porządkowe

1. W trakcie uczestniczenia w Wydarzeniu, Uczestnicy są obowiązani zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych Uczestników, przestrzegać przepisów prawa, w tym przepisów BHP i przeciwpożarowych oraz Regulaminu, jak również bezzwłocznie stosować się do poleceń służb porządkowych. W szczególności zabronione jest tarasowanie i zastawianie wyjść i dróg ewakuacyjnych, i innych urządzeń niezbędnych w przypadku prowadzenia akcji ratowniczej lub gaśniczej podczas Wydarzenia.
2. Uczestnicy są obowiązani do poszanowania praw i godności osobistej innych Uczestników/Mentorów/Jury. W szczególności za zabronione zachowania przyjmuje się: obraźliwe komentarze słowne dotyczące płci, tożsamości płciowej, wieku, orientacji seksualnej, niepełnosprawności, wyglądu fizycznego, rozmiaru ciała, rasy, pochodzenia etnicznego, religii, zastraszanie, prześladowanie, niewłaściwy kontakt fizyczny i niepożądana uwaga seksualna.
3. Niezależnie od innych postanowień niniejszego § 8., podczas Wydarzenia zabrania się używania słów oraz symboli powszechnie uznanych za niedozwolone, w tym wulgaryzmów lub określeń mogących powodować obrazę uczuć religijnych lub światopoglądowych, oraz wskazujących na dyskryminację, jak również niszczenia jakiegokolwiek mienia znajdującego się na terenie Wydarzenia, w szczególności oznaczeń i tablic informacyjnych, nośników reklamowych, urządzeń i sprzętu. Zabronione jest również wnoszenie na teren Wydarzenia broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów, materiałów wybuchowych, wyrobów pirotechnicznych, materiałów stwarzających zagrożenie pożarowe, napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych.
4. Uczestnicy zobowiązani są korzystać z pomieszczeń sanitarnych wyłącznie zgodnie z ich przeznaczeniem.
5. Uczestnicy są zobowiązani niezwłocznie poinformować Organizatora o wszelkich przypadkach nieodpowiednich zachowań (w szczególności tych wskazanych w powyżej) innych Uczestników oraz o ewentualnych dostrzeżonych zagrożeniach dla bezpieczeństwa jak np. pożar.
6. Każdy Uczestnik zobowiązany jest do posiadania przy sobie kodu QR przekazanego przez Organizatora indywidualnego kodu QR oraz do okazania go każdorazowo na prośbę Organizatora, przez cały czas trwania Wydarzenia. Brak kodu QR upoważnia Organizatora do wyproszenia Uczestnika z terenu Wydarzenia. Uczestnik nie może przekazywać innej osobie swojego kodu QR.
7. Uczestnicy / Mentorzy / członkowie Jury zachowujący się podczas trwania Wydarzenia w sposób odbiegający od powszechnie przyjętych standardów, zasad współżycia społecznego, w tym agresywnie, w sposób zakłócający przebieg Wydarzenia lub udział w Wydarzeniu innych Uczestników albo w sposób wskazujący na bycie pod wpływem alkoholu lub środków

psychoaktywnych a także, którzy nie zaprzestaną naruszania Regulaminu pomimo wezwania Organizatora, zostaną wykluczeni z udziału w Wydarzeniu i będą zobowiązani do niezwłocznego opuszczenia obiektu, w którym odbywa się Wydarzenie.

§ 10 Reklamacje

1. Reklamacje dotyczące udziału w Wydarzeniu mogą być składane drogą elektroniczną na adres: hackandplay@play.pl. Każda reklamacja winna zawierać: dane Uczestnika szczegółowy opis problemu, dane kontaktowe Uczestnika, na które ma zostać udzielona odpowiedź. Prawidłowo złożona reklamacja będzie rozpatrywana przez Organizatora niezwłocznie, nie dłużej jednak niż w terminie 14 (czternaście) dni od dnia jej złożenia.
2. Ewentualne spory powstałe pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem, będącym konsumentem powinny być w pierwszej kolejności rozstrzygane polubownie. Szczegóły dotyczące sposobów oraz dostępu do pozasądowych form rozstrzygania sporów znajdują się pod adresem: <https://polubowne.uokik.gov.pl/>. Szczegółowe informacje dotyczące możliwości skorzystania z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń, rozstrzygania sporów oraz zasady dostępu do tych procedur dostępne są również w siedzibach oraz na stronach internetowych powiatowych (miejskich) rzeczników konsumentów (<https://uokik.gov.pl/rzeczniczy-konsumentow>) oraz wojewódzkich inspektoratów Inspekcji Handlowej (<https://uokik.gov.pl/inspekcja-handlowa>).
3. W sprawach związanych z prawami konsumentów, które nie zostały uregulowane w niniejszym Regulaminie, stosuje się ustawę z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta.

§ 11 Postanowienia końcowe

1. Kontakt z Organizatorem jest możliwy poprzez:
 - 1) Poczte tradycyjną, kierowaną na adres: ul. Wynalazek 1, 02-677 Warszawa; 2)
 - Poczte elektroniczną kierowaną na adres email: hackandplay@play.pl.
2. W uzasadnionych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu, o czym powiadomi na Stronie Internetowej lub poprzez przesłanie informacji na adres e-mail Uczestników.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności wynikającej z odwołania, zmiany daty lub formy Wydarzenia, a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.

4. Poprzez zgłoszenie udziału i rejestrację na Wydarzenie Uczestnik akceptuje i zobowiązuje się do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu. Nieprzestrzeganie Regulaminu może skutkować brakiem zakwalifikowania do udziału Wydarzenia lub dyskwalifikacją i wydaleniem Uczestnika z Wydarzenia.
5. Regulamin opublikowany jest na Stronie Internetowej.
6. Regulamin obowiązuje od 29.09.2025 r.

OBOWIĄZEK INFORMACYJNY WOBEC UCZESTNIKÓW HACKATHONU HACK & PLAY

Co to jest obowiązek informacyjny?

Kiedy zamierzasz lub bierzesz udział w hackathonie przekazujesz nam swoje dane osobowe (np. imię i nazwisko, numer telefonu, adres e-mail) oraz dane jak np. informacje o kompetencjach, zainteresowaniach, umiejętnościach, rozmiar ubrania, wizerunek). Masz prawo wiedzieć, dlaczego przetwarzamy Twoje dane.

Informujemy Cię o tym na podstawie obowiązku informacyjnego.

Podstawa prawna obowiązku informacyjnego: *art. 13 Rozporządzenia PE 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)*, dalej „RODO”.

Administrator i Inspektor Ochrony Danych

Administratorem Twoich danych osobowych jest P4 sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, przy ul. Wynalazek 1, dalej „Play”.

Z Inspektorem Ochrony Danych w Play możesz się skontaktować mailem lub listownie:

- e-mail: iod@pomocplay.pl
- adres pocztowy: ul. Wynalazek 1, 02-677 Warszawa, z dopiskiem „Dane osobowe”

Cele oraz podstawy prawne gromadzenia i przetwarzania danych osobowych

Twoje dane osobowe będą przetwarzane w następujących celach:

Cel	Wymóg ustawowy	Wymóg umowny	Warunek zawarcia umowy
Obsługa uczestnictwa w hackathonie, identyfikacja uczestników, weryfikacja potencjału do uczestnictwa w hackathonie, kontakt z uczestnikami	X	X	X
Organizacja, przeprowadzenie konkursu, przyznanie i wydanie nagród	X	X	

Zawarcie i realizacja umowy, w tym w zakresie udzielanej licencji	x	x	x
Zagwarantowanie bezpieczeństwa uczestników hackathonu	X	---	X
Prowadzenie działań marketingowych	X	X	---
Archiwizacja danych i dokumentów	X	X	X
Udzielanie odpowiedzi na pisma, wnioski i żądania	X	X	---
Ustalenie, obrona i dochodzenie roszczeń	X	X	---

Twoje dane osobowe będą przetwarzane, w przypadku, gdy:

- wyrazisz zgodę – art. 6 ust. 1 lit. a) RODO
- jest to niezbędne do wykonania umowy, której jesteś stroną lub do podjęcia działań na Twoje żądanie przed zawarciem umowy – art. 6 ust. 1 lit. b) RODO
- jest to niezbędne do wypełnienia obowiązku prawnego ciążącego na Play – art. 6 ust. 1 lit. c) RODO
- jest to niezbędne do celów wynikających z prawnie uzasadnionych interesów realizowanych przez Play lub przez stronę trzecią – art. 6 ust. 1 lit. f) RODO

Konsekwencją niepodania danych może być:

- odmowa zawarcia umowy, w szczególności brak możliwości wzięcia udziału w hackathonie
- utrudniona realizacja umowy
- brak udzielenia odpowiedzi na pisma, wnioski i żądania

Okres przechowywania danych

Będziemy przechowywać Twoje dane osobowe:

- udział w Wydarzeniu i Konkursie – przez okres trwania Wydarzenia i do momentu zrealizowania wszelkich świadczeń związanych z uczestnictwem, w tym nagród
- realizacja umowy, w tym w zakresie licencji – przez okres obowiązywania umowy i do momentu zrealizowania wszelkich zobowiązań wynikających z umowy
- prowadzenie działań marketingowych – do 3 lat
- dowody księgowe, obsługa płatności i rozliczeń, w tym rozliczeń nagród – 5 lat od końca okresu podatkowego
- udzielanie odpowiedzi na pisma, wnioski i żądania – do 7 lat

- ustalanie, obrona i dochodzenie roszczeń – do 7 lat

Przekazywanie danych

Twoje dane osobowe będziemy przekazywać następującym kategoriom odbiorców:

- urzędy skarbowe
- kancelarie prawne
- audytorzy
- partnerzy i podmioty współpracujące w zakresie organizacji hackathonu, w tym dostępu do dysku chmurowego, obiektów
- podmioty przetwarzające, czyli podwykonawcy współpracujący z Play (np. audytorzy, firmy doradcze i konsultingowe, agencje badawcze i marketingowe, obsługa i utrzymanie systemów IT, windykacja należności)
- podmioty lub organy uprawnione na podstawie przepisów prawa (w tym sądy, prokuratorzy, komornicy, organ nadzorczy)

Twoich danych nie przekazujemy do państw trzecich (tj. poza Europejski Obszar Gospodarczy obejmujący Unię Europejską, Norwegię, Liechtenstein i Islandię). Jeśli jednak pojawi się taka potrzeba, możemy to zrobić, zapewniając odpowiedni poziom ochrony i stosując odpowiednie przepisy prawa.

Twoje prawa związane z przetwarzaniem danych osobowych

Masz następujące prawa:

- dostępu do treści Twoich danych osobowych
- żądania sprostowania Twoich danych osobowych
- żądania usunięcia Twoich danych osobowych
- żądania ograniczenia przetwarzania Twoich danych osobowych
- do przenoszenia Twoich danych osobowych
- do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania Twoich danych osobowych ze względu na szczególną sytuację

Masz prawo do wycofania wyrażonej zgody, gdy jest podstawą przetwarzania. Wycofanie zgody nie ma wpływu na zgodność z prawem przetwarzania Twoich danych sprzed wycofania zgody.

Aby skorzystać z powyższych praw, skontaktuj się z nami lub z naszym Inspektorem Ochrony Danych (dane kontaktowe powyżej oraz na stronie internetowej www.play.pl).

Jeśli masz wątpliwości, czy Twoje dane są prawidłowo przetwarzane przez Play, to możesz wnieść skargę do organu nadzorczego zajmującego się ochroną danych osobowych, tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (ul. Stanisława Moniuszki 1A, 00-014 Warszawa)