

REGULAMIN HACKATHONU ORGANIZOWANEGO POD NAZWĄ „Hackathon HERTECHVENTURE”

§1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy dokument określa zasady oraz warunki organizacji i uczestnictwa w wydarzeniu zorganizowanym w formule konkursu - hackathonu pod nazwą „Hackathon HERTECHVENTURE”, zwanego dalej także Hackathonem.
2. Organizatorem Hackathonu jest Uniwersytet Gdański (ul. Prof. Marii Janion 7, 80-309 Gdańsk, NIP : 584-020-32-39, REGON 000001330, kontakt: marta.frankowska@ug.edu.pl).
3. Hackathon finansowany jest w całości ze środków Projektu HerTechVenture finansowanego w ramach programu Erasmus+.
4. Jury składać się będzie z przedstawicieli Organizatora oraz osób wskazanych przez Organizatora.
5. Udział w Hackathonie jest równoznaczny z zapoznaniem się z treścią Regulaminu, jego akceptacją, zobowiązaniem do jego przestrzegania, a także z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych i wykorzystanie wizerunku Osoby Uczestniczącej na zasadach opisanych w Regulaminie.

§2. Definicje

Ilekróć w Regulaminie jest mowa o:

- a) **Hackathonie** – rozumie się przez to wydarzenie w formule konkursu - hackathonu pod nazwą „Hackathon HERTECHVENTURE”, organizowane przez Organizatora na zasadach opisanych w Regulaminie;
- b) **Organizatorze** – rozumie się przez to Uniwersytet Gdański (ul. Prof. Marii Janion 7, 80-309 Gdańsk, NIP : 584-020-32-39, REGON 000001330);
- c) **Projekcie** - rozumie się przez to efekt pracy Uczestników Hackathonu w postaci propozycji rozwiązania problemu;
- d) **Regulaminie** – rozumie się przez to wyłącznie niniejszy Regulamin hackathonu pod nazwą „Hackathon HERTECHVENTURE”;
- e) **Osobie Uczestniczącej** – rozumie się przez to osobę pełnoletnią, która posiada status osoby studiującej w Uniwersytecie Gdańskim, dokonała zgłoszenia do Hackathonu i została zakwalifikowana do udziału.

§3. Założenia Hackathonu

1. Celem Hackathonu jest zebranie osób studiujących różnych dyscyplin, by współpracowały nad rozwiązaniami realnych wyzwań i problemów z obszarów ważnych dla społeczeństwa. Osoby Uczestniczące w czasie Hackathonu mają tworzyć innowacyjne i praktyczne rozwiązania, bezpośrednio wpływające na poprawę jakości życia. Wydarzenie to ma na celu rozwój umiejętności rozwiązywania

problemów i zwiększenie kreatywności w środowisku symulującym rzeczywiste opracowywanie projektów. Celem hackathonu jest również wspieranie innowacji technologicznych i społecznych, ale także zapewnienie Osobom Uczestniczącym wyjątkowej okazji do zdobycia cennego doświadczenia i zaistnienia na scenie branżowej.

2. Organizator zapewni w czasie Hackathonu obecność Osób Mentorujących, które będą doradzać Osobom Uczestniczącym i konsultować ich pomysły.
3. Efektem pracy Osób Uczestniczących jest Projekt. Projekt musi składać się z:
 - a) opisu Projektu i planu jego wdrożenia (zawartym w pliku tekstowym, np. Word),
 - b) prototypu (może być różny w zależności od natury rozwiązania, np. pseudokod, kod programistyczny, aplikacja, biznes plan, makietka, plansza, plakat, piosenka, scenka),
 - c) prezentacji Projektu.
4. Projekt musi być oryginalny i opracowany w czasie trwania Hackathonu. W razie korzystania z zewnętrznych zasobów, muszą one być wyraźnie zaznaczone oraz zacytowane z poszanowaniem praw osób trzecich.
5. Stworzone przez Osoby Uczestniczące Projekty nie mogą naruszać prawa, etyki, dobrych obyczajów, ani praw osób trzecich, w szczególności praw własności intelektualnej, nie mogą nawoływać do nienawiści, zawierać w sobie wulgaryzmów, naruszać dóbr osobistych innych osób. Osoby Uczestniczące ponoszą odpowiedzialność za dokonane przez siebie naruszenie prawa, etyki, dobrych obyczajów, praw osób trzecich, a także za nawoływanie do nienawiści, używanie wulgaryzmów, naruszenie dóbr osobistych. Odpowiedzialność Organizatora w wyżej wymienionym zakresie jest wyłączona.
6. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
7. Osobą Uczestniczącą w Hackathonie może być tylko osoba pełnoletnia, która posiada status osoby studiującej w Uniwersytecie Gdańskim, jest w stanie świadomie i zgodnie z prawem wyrazić zgodę na przetwarzanie jej danych osobowych, wykorzystanie wizerunku oraz zaakceptować niniejszy Regulamin, a jej stan zdrowia pozwala na wzięcie udziału w Hackathonie..
8. Osoby Uczestniczące w Hackathonie w czasie całego wydarzenia zobowiązane są do zachowania profesjonalnego, etycznego i legalnego, a także do okazywania szacunku pozostałym Osobom Uczestniczącym, jury i Organizatorowi.
9. Osoby Uczestniczące są zobowiązane do przestrzegania zasad BHP i ppoż. oraz regulaminów obowiązujących na terenie obiektu, w którym odbywa się Hackathon.
10. Organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji Osoby Uczestniczącej lub całego zespołu Osób Uczestniczących, jeśli zachowanie Osoby Uczestniczącej jest sprzeczne z zasadami opisanymi w Regulaminie, albo Projekt narusza zasady opisane w Regulaminie.
11. Hackathon będzie prowadzony w języku polskim. Wszystkie informacje oraz materiały związane z Hackathonem będą w języku polskim. Ponieważ główną nagrodą jest możliwość prezentacji Projektu w języku angielskim podczas Perspektywy Women in

Tech Summit 2026, więc od Osób Uczestniczących wymaga się znajomości języka angielskiego na poziomie umożliwiającym prezentację Projektu w języku angielskim.

§4. Rejestracja uczestnictwa

1. Aby wziąć udział w Hackathonie, Osoba Uczestnicząca musi zarejestrować się poprzez formularz dostępny na stronie internetowej wydarzenia najpóźniej do 15 maja 2026 r. Organizator może nie dopuścić do udziału w Hackathonie osoby, która ukończyła rejestrację już po 15 maja 2026 r.
2. Rejestracja trwa od 28 kwietnia 2026 r. do 15 maja 2026 r., chyba że przed terminem zakończenia rejestracji wyczerpie się limit miejsc dla Osób Uczestniczących.
3. Potwierdzeniem zarejestrowania Osoby Uczestniczącej do Hackathonu jest wiadomość e-mail od Organizatora. Samo wysłanie formularza rejestracyjnego nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem się do Hackathonu.
4. W Hackathonie może wziąć udział maksymalnie 15 zespołów 3-5 osobowych. W przypadku większej ilości chętnych o dopuszczeniu do uczestnictwa w Hackathonie decyduje kolejność zgłoszeń. Organizator zastrzega sobie prawo zablokowania lub usunięcia formularza rejestracyjnego po wyczerpaniu limitu miejsc. O zablokowaniu lub usunięciu formularza Organizator poinformuje w miejscu, w którym formularz rejestracyjny był dostępny.
5. Organizator zastrzega sobie prawo zakwalifikowania do Hackathonu dodatkowych Osób Uczestniczących nawet w dniu wydarzenia, jeśli osoby już zarejestrowane zrezygnują z udziału.
6. W czasie rejestracji należy podać następujące dane:
 - a) imię i nazwisko,
 - b) adres e-mail,
 - c) numer telefonu,
 - d) rok i kierunek studiów,
 - e) numer albumu,
 - f) płeć,
7. Osoby Uczestniczące mogą zgłosić się do Hackathonu zespołowo lub indywidualnie. Każdy zespół może liczyć od trzech do pięciu osób. Osoby zgłaszające się indywidualnie zostaną dołączone do zgłoszonych lub nowo tworzonych zespołów.
8. Przed rozpoczęciem Hackathonu Osoby Uczestniczące otrzymają od Organizatora szczegółową dokumentację z zasadami, wytycznymi i terminami.
9. Przed dokonaniem rejestracji Osoba Uczestnicząca jest zobowiązana do zapoznania się z treścią Regulaminu, a przesłanie formularza rejestracyjnego oznacza akceptację Regulaminu, zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez Organizatora oraz zgodę na wykorzystanie przez Organizatora wizerunku Osoby Uczestniczącej w zakresie opisanym w Regulaminie.

10. Wypełnienie i wysłanie formularza rejestracyjnego przez Osobę Uczestniczącą jest jednoznaczne ze złożeniem przez nią oświadczenia o braku przeciwwskazań zdrowotnych do wzięcia udziału w Hackathonie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.
11. Osoba Uczestnicząca po rozpoczęciu Hackathonu może zrezygnować z udziału w Hackathonie z ważnych przyczyn. Jeśli rezygnacja Osoby Uczestniczącej uniemożliwi jego zespołowi wykonanie Projektu, Organizator może przydzielić ten zespół do wsparcia Projektu innego zespołu.

§5. Szczegóły wydarzenia

1. Hackathon odbędzie się w terminie 30 –31 maja 2026 r. i będzie trwał w sumie 24 godziny – w godzinach 8:30-21:00 w dniu 30 maja 2026 r. oraz w godzinach 8:30-20:00 w dniu 31 maja 2026 r.
2. Hackathon odbędzie się w formie stacjonarnej, a miejscem jego przeprowadzenia jest budynek Wydziału Matematyki, Fizyki i Informatyki Uniwersytetu Gdańskiego.
3. Osoby Uczestniczące tworząc Projekty korzystają z własnego sprzętu, materiałów i narzędzi, a Organizator nie ponosi za to odpowiedzialności.
4. Organizator zapewnia dostęp do Internetu.
5. Organizator nie pokrywa i nie zwraca kosztów dojazdu na wydarzenie.
6. Organizator zapewnia Osobom Uczestniczącym catering podczas wydarzenia.
7. Podczas Hackathonu Organizator zapewnia obecność Osób Mentorujących. Osoby Mentorujące będą dostępne dla Uczestników w celach konsultacji stacjonarnie lub telefonicznie przez cały czas trwania wydarzenia.

§6. Przebieg Hackathonu

1. Szczegółowy program Hackathonu z podziałem na planowane godziny rozpoczęcia poszczególnych etapów zostanie opublikowany na stronie internetowej Hackathonu.
2. Organizator zakłada następujący przebieg Hackathonu:
 - a) **Sesja Startowa (Kickoff)** - Omówienie zasad, celów i kwestii organizacyjnych;
 - b) **Faza Rozwoju (Development Phase)** - Zespoły realizują swoje projekty przy wsparciu mentorów;
 - c) **Sesje Kontrolne (Check-in Sessions)** - Organizator może ogłosić punkty kontrolne w celu oceny postępów, zapewnienia informacji zwrotnych i utrzymania tempa pracy;
 - d) **Termin Zgłoszeń (Submission Deadline)** – przesłanie Projektów przez Uczestników Organizatorowi za pośrednictwem wyznaczonej platformy (np. GitHub lub Google Drive); zgłoszenie powinno zawierać jasną prezentację rozwiązania (prototyp, koncepcja, makieta) wraz z krótkim wyjaśnieniem jego celu i wpływu;

- e) **Prezentacje Finałowe (Final Presentations)** – prezentacja Projektów przed jury przez zespoły (każda prezentacja powinna trwać od 5 do 10 minut);
- f) **Ocena i Ceremonia Wręczenia Nagród** – ocena Projektów przez jury, ogłoszenie wyników, wręczenie nagród i zakończenie wydarzenia.

§7. Zasady oceniania i nagrody

1. Wszystkie Projekty po ich zaprezentowaniu zostaną ocenione przez jury, tj. jury przyzna Projektom punkty.
2. Projekty będą oceniane w pięciostopniowej skali, przy czym każde kryterium będzie miało 20% wagi. Każda kategoria została podzielona na kluczowe aspekty, które będą podlegały ocenie jury:

1. Innowacyjność i kreatywność (20%)

Oryginalność – Czy projekt przedstawia unikalną lub świeżą perspektywę?

Kreatywność – Na ile rozwiązanie jest nowatorskie w porównaniu z istniejącymi alternatywami?

Związek z problemem – Czy projekt rozwiązuje wyzwanie w nowatorski sposób?

5 punktów – Bardzo oryginalna, przełomowa koncepcja, całkowicie nowe podejście.

3 punkty – Pewna doza innowacyjności, opiera się na istniejących pomysłach, ale wnosi coś nowego.

1 punkt – Brak innowacyjności, w dużej mierze podobne do istniejących rozwiązań.

2. Wdrożenie techniczne (20%)

Funkcjonalność – Czy projekt działa zgodnie z zamierzeniami?

Wykonalność – Czy rozwiązanie to można realistycznie wdrożyć?

Złożoność techniczna – Czy realizacja techniczna robi wrażenie?

5 punktów – W pełni funkcjonalne, dobrze wykonane, wysoki poziom realizacji technicznej.

3 punkty – Działa, ale ma drobne problemy; przy większym nakładzie czasu można by je ulepszyć.

1 punkt – Ledwo działa lub ma głównie charakter koncepcyjny.

3. Wpływ społeczny i znaczenie (20%)

Dopasowanie rozwiązania do problemu – W jakim stopniu projekt ten odpowiada na rzeczywisty problem?

Możliwości skalowania – Czy pomysł ten można rozwinąć poza ramy hackathonu?

Trwałość – Czy jest to rozwiązanie praktyczne i trwałe w dłuższej perspektywie?

5 punktów – Bezpośrednio rozwiązuje palącą kwestię, wywierając znaczący wpływ na rzeczywistość.

3 punkty – Pewna trafność, ale potencjalny wpływ jest niejasny.

1 punkt – Słaby związek z oddziaływaniem społecznym, ograniczone zastosowanie w rzeczywistości.

4. Prezentacja i komunikacja (20%)

Przejrzystość – Czy problem i rozwiązanie zostały jasno wyjaśnione?

Zaangażowanie – Czy prezentacja jest przekonująca i ma spójną strukturę?

Jakość prezentacji – Czy dostępny jest działający prototyp lub wizualna prezentacja?

5 punktów – Przejrzysta, angażująca i dobrze skonstruowana prezentacja z przekonującą demonstracją.

3 punkty – Przyzwoite wyjaśnienie, ale brakuje mu wyrazistości lub spójnej struktury.

1 punkt – Niejasna prezentacja, trudna do zrozumienia.

5. Praca zespołowa i rozwiązywanie problemów (20%)

Współpraca – Czy zespół skutecznie współpracował?

Umiejętność dostosowania się – Czy członkowie zespołu kreatywnie radzili sobie z wyzwaniami?

Podział ról – Czy zadania były jasno rozdzielone?

5 punktów – Bardzo dobra współpraca, skuteczne pokonywanie przeszkód, dobrze zrównoważony podział ról.

3 punkty – Pewne problemy z pracą zespołową, ale ogólny wysiłek był dobry.

1 punkt – Słaba praca zespołowa, brak koordynacji.

Dodatkowe punkty

W ramach oceny projektów przewidziana jest możliwość uzyskania dodatkowych 10 punktów za uwzględnienie specjalnych warunków, które zostaną ogłoszone w dniu hackathonu. Element ten ma charakter dodatkowy i nie jest obowiązkowy, jednak jego realizacja może znacząco wpłynąć na końcową ocenę projektu.

3. Projekt, który uzyskał największą liczbę punktów otrzyma pierwszą nagrodę, następny w kolejności – drugą nagrodę, a następny w kolejności – trzecią nagrodę. W przypadku remisu punktowego, zostaną przeprowadzone głosowania wśród członków jury, w celu wyłonienia pierwszego, drugiego i trzeciego miejsca.
4. O wynikach Organizator poinformuje niezwłocznie po dokonaniu oceny Projektów przez jury w czasie Hackathonu oraz ogłosi je na stronie internetowej Hackathonu i w kanałach informujących o Hackathonie w mediach społecznościowych.
5. Zwycięski zespół otrzyma możliwość wzięcia udziału w finałowej sesji i prezentacji Projektu w języku angielskim w Warszawie podczas Perspektywy Women in Tech Summit 2026 w dniu 11 czerwca 2026 r. Koszty dojazdu i noclegu w dniach 9-11 czerwca dla wszystkich osób ze zwycięskiego zespołu pokrywa organizator. Jeśli zespół zwycięski z ważnych przyczyn nie będzie mógł wziąć udziału w wydarzeniu Perspektywy Women in Tech Summit 2026 w dniach 9-11 czerwca, to możliwość prezentacji Projektu przechodzi na kolejny zespół wskazany przez Organizatora. Ponadto zespoły, które zajmą drugie i trzecie miejsca również otrzymają nagrody. Szczegółowa informacja o nagrodach będzie opublikowana na stronie Hackathonu.
6. Hackathon jest konkursem z dziedziny nauki, a żadna nagroda dla jednej Osoby Uczestniczącej nie przekracza wartości 2.000 zł (dwóch tysięcy złotych).
7. Wszystkie Osoby Uczestniczące otrzymają Certyfikat Uczestnictwa. Organizator może przygotować dla Osób Uczestniczących dodatkowe gadzety.

§8. Prawa autorskie oraz wykorzystywanie wizerunku

1. Osoba Uczestnicząca oświadcza i gwarantuje, że wykonane przez niego lub przy współpracy zespołowej w czasie Hackathonu prace, w tym Projekt, mają charakter twórczy i oryginalny i nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.
2. Wszelkie prawa własności intelektualnej, w tym prawa autorskie, do Projektu pozostają przy jego autorach lub współautorach.
3. Osoba Uczestnicząca akceptując Regulamin udziela Organizatorowi niewyłącznej, nieodpłatnej licencji na wykorzystanie Projektu autorstwa lub współautorstwa Osoby Uczestniczącej w celach promocyjnych, edukacyjnych i informacyjnych na wszystkich polach eksploatacji.
4. Osoba Uczestnicząca udziela Organizatorowi zgody na informowanie o Projektach stworzonych w czasie Hackathonu, fotografowanie oraz nagrywanie Projektów oraz wykorzystanie wszelkich nośników ukazujących Projekty dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych, w tym na stronach internetowych Organizatora i w mediach społecznościowych Organizatora.
5. Osoba Uczestnicząca ponosi odpowiedzialność wobec Organizatora za wszelkie wady prawne Projektu, w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające z naruszenia praw autorskich i innych praw osób trzecich. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, Osoba Uczestnicząca zobowiązuje się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczenia.

6. Przebieg Hackathonu będzie rejestrowany (nagranie, fotografie). Materiały z Hackathonu będą publikowane na stronach internetowych Organizatora oraz w mediach społecznościowych Organizatora.
7. Każda Osoba Uczestnicząca z chwilą dokonania rejestracji na Hackathon wyraża - zgodnie z art. 81 ust. 1 z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych - zgodę na wykorzystanie wizerunku Osoby Uczestniczącej przez Organizatora poprzez:
 - a) utrwalanie wizerunku Osoby Uczestniczącej w formie zdjęć lub materiału audiowizualnego z Hackathonu,
 - b) publikację wizerunku Osoby Uczestniczącej w materiałach zapowiadających i promujących Hackathon,
 - c) publikację relacji z Hackathonu w formie zdjęć lub materiału audiowizualnego przez Organizatora na potrzeby promocji Hackathonu oraz sprawozdania z jego przebiegu

na stronach www, w powstałych publikacjach oraz za pośrednictwem wszelkich pozostałych mediów/kanałów dystrybucji, ale tylko i wyłącznie w kontekście promocji Hackathonu oraz sprawozdania z jego przebiegu.

8. Opisana powyżej zgoda:
 - a) jest nieodpłatna,
 - b) nie jest ograniczona czasowo ani terytorialnie,
 - c) dotyczy wszelkich zdjęć oraz materiałów audiowizualnych z udziałem Osoby Uczestniczącej wykonanych / zarejestrowanych w czasie trwania Hackathonu;
 - d) obejmuje wykorzystanie wizerunku Osoby Uczestniczącej do różnego rodzaju form elektronicznego przetwarzania obrazu, kadrowania i kompozycji, bez obowiązku akceptacji produktu końcowego, lecz nie w formach obraźliwych lub ogólnie uznanych za nieetyczne;
 - e) jest jednoznaczna ze zrzeczeniem się przez Osobę Uczestniczącą wszelkich roszczeń względem Organizatora z tytułu wykorzystania wizerunku Uczestnika zgodnie z niniejszą zgodą.

§9. Przetwarzanie danych osobowych

1. Organizator w celu organizacji Hackathonu, współpracy przy tworzeniu Projektów, przyznania i przekazania nagród oraz publikacji informacji o laureatach przetwarza dane osobowe Osoby Uczestniczącej, wobec czego jest Administratorem danych osobowych Uczestnika, zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 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 (dalej RODO) (Dz. Urz. UE L 119, s. 1).

2. Hackathon przeznaczony jest dla osób pełnoletnich, wobec czego Administrator nie gromadzi i nie przetwarza danych osobowych osób małoletnich.
3. Administrator w ramach organizacji Hackathonu, współpracy przy tworzeniu Projektów, przyznania i przekazania nagród oraz publikacji informacji o laureatach może gromadzić i przetwarzać następujące dane osobowe:
 - a) Dane identyfikacyjne (imię, nazwisko),
 - b) Dane kontaktowe (adres e-mail, numer telefonu),
 - c) rok i kierunek studiów,
 - d) numer albumu.
4. Podstawą przetwarzania danych osobowych jest:
 - a) zgoda Uczestnika (art. 6 ust. 1 lit a RODO),
 - b) prawnie uzasadniony interes Administratora (art. 6 ust. 1 lit f RODO).
5. Dane osobowe będą przechowywane przez okres trwania Hackathonu oraz czas niezbędny do realizacji / dochodzenia roszczeń związanych z organizacją Hackathonu, w tym przez okres przedawnienia ewentualnych roszczeń podatkowych, skarbowych lub cywilnych przeciw Administratorowi.
6. Osoba Uczestnicząca w każdej chwili może
 - a) zażądać dostępu do własnych danych osobowych, sprostowania ich, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania,
 - b) wnieść sprzeciw wobec przetwarzania danych oraz skorzystać z prawa do przenoszenia danych,
 - c) cofnąć zgodę na przetwarzanie danych bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania danych osobowych, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem,
 - d) wnieść skargę do organu nadzorczego.
7. Dane osobowe powierzone Administratorowi nie będą wykorzystane do zautomatyzowanego podejmowania decyzji.

§10. Odwołanie wydarzenia, reklamacje i postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania albo zmiany terminu lub miejsca wydarzenia. Może to nastąpić:
 - a) z ważnych przyczyn, w szczególności takich, których na dzień udostępniania Regulaminu i pierwszego ogłoszenia o Hackathonie nie dało się przewidzieć lub
 - b) w przypadku wycofania się Osób Uczestniczących w takiej ilości, że przeprowadzenie Hackathonu będzie niemożliwe lub z wysokim prawdopodobieństwem nie osiągnie się zamierzonego celu wydarzenia.
2. O odwołaniu albo zmianie terminu lub miejsca wydarzenia Organizator niezwłocznie poinformuje Osoby Uczestniczące.

3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tytułu odwołania lub zmiany terminu lub miejsca Hackathonu, a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
4. Uczestnik ma prawo złożenia reklamacji dotyczącej Hackathonu w terminie 21 dni od dnia zakończenia wydarzenia. Reklamacje mogą być przesyłane za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres marta.frankowska@ug.edu.pl.
5. Organizator rozpatrzy reklamację i udzieli na nią odpowiedź nie później niż w terminie 14 dni od dnia jej otrzymania.
6. Jeśli sposób rozpatrzenia reklamacji nie odpowiada Osobie Uczestniczącej może ona skorzystać z pozasądowego sposobu rozwiązania sporu, informując Organizatora o tym, że kwestionuje sposób rozpatrzenia reklamacji. Organizator ponownie przystąpi do rozpatrzenia sprawy i w terminie 14 dni udzieli Osobie Uczestniczącej informacji o wyniku tych działań.
7. Do Regulaminu stosuje się prawo polskie.
8. Wszelkie spory dotyczące Hackathonu oraz Regulaminu należy starać się rozwiązać polubownie, a gdy strony sporu nie dojdą do porozumienia właściwy będzie sąd powszechny według przepisów Kodeksu postępowania cywilnego.
9. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany niniejszego Regulaminu z ważnych przyczyn w każdym czasie.
10. Wszelkie zmiany Regulaminu wchodzi w życie z momentem ich publikacji na mediach społecznościowych Organizatora albo na stronie internetowej