

**WZÓR ZGODY RODZICA LUB OPIEKUNA PRAWNEGO UCZESTNIKA NA UDZIAŁ  
W HACKATHONIE ZGODNIE Z ZAPISAMI NINIEJSZEGO REGULAMINU**

**Oświadczenie rodzica / opiekuna prawnego**

.....  
Nazwisko i imię Uczestnika

1. Oświadczam, iż wyrażam zgodę na udział mojego dziecka w Hackathonie „ImpactFood Leaders”, organizowanym przez Fundację Inkubator Technologiczny, który odbędzie się w dniach 07-08 grudnia 2024 r. w CIC Warsaw, Varso Place, ul. Chmielna 73, 00-801 Warszawa, oraz w programie mentoringowym.
2. Oświadczam, że zapoznałem/am się z Regulaminem „ImpactFood Leaders”.
3. Oświadczam, że nie znam przeciwwskazań zdrowotnych do udziału mojego dziecka w konkursie.
4. W sytuacji zagrażającej zdrowiu i życiu mojego dziecka wyrażam/nie wyrażam\* zgodę na podejmowanie decyzji związanych z leczeniem.
5. Istotne informacje dotyczące stanu zdrowia dziecka, które chcę przekazać organizatorom:

---

---

---

---

6. Nr tel. do szybkiego kontaktu: .....

....., dn. ....

.....

Podpis rodzica/opiekuna prawnego

# REGULAMIN PROGRAMU IMPACTFOOD LEADERS

## § 1. Definicje

1. **Udział w Hackathonie i programie Impactfood Leaders jest nieodpłatny i dobrowolny.**
2. **Regulamin** – wzorzec umowy określający zasady i warunki programu ImpactFood Leaders, to jest niniejszy dokument.
3. **Program** – cykl wydarzeń, tj. spotkania edukacyjne, sieciujące, Hackathon, program szkoleniowy dla finalistów oraz Demo Day pod nazwą ImpactFood Leaders, prowadzone przez Organizatora.
4. **Hackathon / Wydarzenie / Inicjatywa** – wydarzenie odbywające się w dniach 07-08 grudnia 2024 roku w formie stacjonarnej we wskazanym przez Organizatora miejscu.
5. **Prelekcja** – wykład tematyczny odbywający się podczas Wydarzenia.
6. **Projekt lub Pomysł** – pomysł na stworzenie rozwiązania, odpowiadającego na potrzeby zgłoszone przez Organizatora na stronie programu: [impact.ybp.org.pl](https://impact.ybp.org.pl)
7. **Rozwiązanie** – wynik pracy zespołowej Uczestników podczas Hackathonu i udziału w programie szkoleniowym. Rozwiązanie będzie podlegało ocenie Jury w ramach Demo Day.
8. **Organizator** – Fundacja „Inkubator Technologiczny” z siedzibą w Warszawie, al. Jerozolimskie 93, 02-001 Warszawa, wpisaną do Rejestru Stowarzyszeń prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS: 0000246493.
9. **Serwis** – strona internetowa Programu: [impact.ybp.org.pl](https://impact.ybp.org.pl) o programie oraz umożliwiająca zgłoszenie udziału w Hackathonie w charakterze Uczestnika, za pomocą Formularza Rejestracyjnego.
10. **Formularz Rejestracyjny** – elektroniczny wzór dokumentu z rubrykami do wypełnienia, wykorzystywany do rejestracji Uczestników na Hackathon, dostępny w Serwisie
11. **Uczestnik** – pełnoletnia osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, która dokonała prawidłowej rejestracji na **Hackathon** i otrzymała potwierdzenie udziału. W przypadku Uczestnika, który w dniu rozpoczęcia Hackathonu nie ukończył 18. roku życia, warunkiem udziału jest złożenie Organizatorowi oryginału pisemnej zgody rodzica lub opiekuna prawnego na udział w **Hackathonie** najpóźniej w dniu rozpoczęcia **Hackathonu**. Wzór zgody rodzica lub opiekuna prawnego Uczestnika na udział w Hackathonie stanowi **Załącznik nr 2 do Regulaminu**. Organizator nie dopuści do udziału w Hackathonie Uczestnika, który nie spełnił powyższego warunku.

12. **Zespół** – grupa min. 2 Uczestników, która dokonała prawidłowej rejestracji na Hackathon i otrzymała potwierdzenie udziału. Uczestnicy samodzielnie dobierają się w Zespoły i informują Organizatorów o składzie Zespołów, wypełniając formularz rejestracyjny.
13. **Mentor lub Trener** – pełnoletnia osoba fizyczna, wyznaczona przez Organizatora lub Partnera Programu, odpowiadająca za wsparcie merytoryczne Uczestników w ramach Hackathonu.
14. **Jury** – kolegialne ciało złożone z pełnoletnich osób fizycznych, wyznaczonych przez Organizatora lub Partnera Programu, które odpowiada za wyłonienie finalistów Hackathonu oraz zwycięzcy Demo Day.
15. **Prelegent** – pełnoletnia osoba fizyczna, wyznaczona przez Organizatora Wydarzenia, wygłaszająca prelekcję podczas Wydarzenia.
16. **Program szkoleniowy** – cykl co najmniej 5 szkoleń dla finałowych zespołów, wybranych przez Jury po udziale w Hackathonie.

## § 2. Postanowienia ogólne

1. Wydarzenie i wchodzące w jego skład **Prelekcje** oraz **Demo Day** zostaną przeprowadzone w formule stacjonarnej.
2. Motywem przewodnim **Hackathonu** jest tworzenie rozwiązań dla obszaru wyzwań społecznych i środowiskowych.
3. Organizator ogłasza Wydarzenie, sprawuje nadzór nad jego prawidłowym przebiegiem i zapewnia obsługę organizacyjną Jury podczas **Hackathonu** i **Demo Day**.
4. Informacje o Wydarzeniu oraz Regulamin są opublikowane w Serwisie.
5. Uczestnicy zobowiązani są do poszanowania praw i godności osobistej innych Uczestników. Podczas Programu 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.
6. **Podczas Programu** obowiązuje bezwzględny zakaz zastraszania, prześladowania, używania niewłaściwych uwag lub komentarzy. 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.
7. **Uczestnicy** są zobowiązani zgłosić niezwłocznie do Organizatora wszelkie przypadki nieodpowiednich zachowań (w szczególności tych wskazanych powyżej) innych Uczestników.
8. Osoby zachowujące się podczas trwania Wydarzenia w sposób sprzeczny z zasadami współżycia społecznego, w tym w sposób sugerujący bycie pod wpływem alkoholu lub środków odurzających, mogą otrzymać pouczenie z prośbą o dalsze poprawne zachowanie; w razie nieskuteczności takiego środka, możliwym będzie wyproszenie ich z miejsca prowadzenia Wydarzenia, a w

konsekwencji, w przypadku Uczestników, zdyskwalifikowanie reprezentowanego przez takie osoby Zespołu.

9. **Uczestnictwo** w Programie oznacza wyrażenie zgody na publikację podstawowych informacji na temat Uczestników (tj. tytułu Rozwiązania, opisu Pomysłu i Rozwiązania, nazwy Zespołu oraz zajętego miejsca) przez Organizatora Wydarzenia bez konieczności osobnego informowania o tym Uczestników.
10. **Organizator Programu** jest uprawniony do utrwalania przebiegu Programu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk dla celów dokumentacji, jak i promocji lub reklamy, a następnie rozpowszechniania w formie dokumentalnej lub artystycznej. 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 Programu wyraża zgodę z chwilą rejestracji na Wydarzenie.
11. **Organizator** uprzedza, że przebieg Hackathonu i programu szkoleniowego oraz Demo Day będzie filmowany, fotografowany, transmitowany i nagrywany na nośniki w ramach audycji internetowych i innych publicznych transmisji według dowolnej aktualnej metody technicznej.
12. **Uczestnik** poprzez udział w Programie udziela nieodwołalnego, nieograniczonego czasowo i nieodpłatnego prawa do wielokrotnego wykorzystywania zdjęć i filmów ze swoim wizerunkiem i głosem powstałych w związku z Wydarzeniem oraz treści wypowiedzi bez konieczności każdorazowego ich zatwierdzania. Zgoda obejmuje wykorzystanie, utrwalanie, obróbkę i powielanie wykonanych zdjęć oraz materiałów video za pośrednictwem dowolnego medium, wyłącznie w celach związanych z Programem.
13. **Naruszenie przez Uczestników** Programu któregokolwiek z postanowień niniejszego Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, naruszenie przepisów prawa lub dobrych obyczajów w związku z uczestnictwem w Programie upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika z Programu i organizowanego w jego ramach Demo Day oraz powoduje utratę prawa do nagrody.

### § 3. Warunki uczestnictwa w Hackathonie

1. Udział w Programie jest dobrowolny i bezpłatny.
2. **Uczestnikami Programu mogą być** osoby fizyczne, które dokonały prawidłowej rejestracji na Hackathon i otrzymały potwierdzenie udziału, spełniając następujące warunki:
  - a) Osoby pełnoletnie (ukończyły 18 rok życia) posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, które w dniu zgłoszenia nie ukończyły 29 roku życia;
  - b) Osoby, które ukończyły 15 rok życia, ale nie ukończyły 18 roku życia, posiadające ograniczoną zdolność do czynności prawnych, pod warunkiem przedstawienia pisemnej zgody rodzica lub opiekuna prawnego na uczestnictwo w Programie oraz na akceptację Regulaminu. Wzór zgody stanowi Załącznik nr 2

do Regulaminu, a zgoda ta musi być dostarczona najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu. Brak spełnienia tego warunku skutkuje niedopuszczeniem Uczestnika do udziału w wydarzeniu.

3. Każdy Uczestnik może zgłosić swój udział indywidualnie lub w zespole (Zespole) liczącym od 2 do 4 osób.
4. **Zgłoszenia do Hackathonu** przyjmowane są za pośrednictwem **Formularza Rejestracyjnego** do dnia **1 grudnia 2024 r. do godz. 23:59**. Pierwszy etap rekrutacji do Programu odbywa się na podstawie odpowiedzi na pytania zawarte w formularzu zgłoszeniowym, dostępnym pod adresem internetowym wskazanym na stronie internetowej. Informację o przyjęciu do Programu **otrzymasz e-mailem** najpóźniej do dnia **4 grudnia do godz. 12:00**.
5. Każdy z Zespołu, który zgłasza Projekt, powinien zapoznać się z niniejszym Regulaminem oraz zaakceptować jego treść. Zgłoszenie jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na uczestnictwo w Hackathonie oraz w Programie.

#### **§ 4. Przebieg Hackathonu**

1. **Hackathon odbędzie się w dniach 07 – 08 grudnia 2024 roku.**
2. Będzie to intensywne, dwudniowe wydarzenie, podczas którego uczestnicy opracują innowacyjne rozwiązania wspierające zrównoważone praktyki żywieniowe.
3. **Każdy zespół ma możliwość skonsultowania się z mentorem** w zakresie rozwoju swojego rozwiązania w dowolnym momencie trwania hackathonu.
4. **Hackathon będzie składał się z pracy zespołowej nad projektami oraz prelekcji.** Uczestnicy są zobowiązani do aktywnego udziału w całym programie, w tym także w prelekcjach.
5. **Po zakończeniu hackathonu jury oceni przedstawione rozwiązania** i wyłoni finalistów, którzy wezmą udział w programie szkoleniowym oraz zaprezentują swoje pomysły podczas Demo Day.
6. **Pięć zespołów otrzyma granty w wysokości 10 000 zł** na rozwój swoich pomysłów.
7. **Przyjęcie nagrody obliguje członków zespołu do udziału w dalszym szkoleniu oraz przystąpienia do Demo Day.** W przypadku wycofania się z programu, nagroda w wysokości 10 000 zł będzie musiała zostać zwrócona organizatorowi.

#### **§ 5. Program szkoleniowy i Demo Day**

1. **Finaliści Hackathonu** biorą udział w cyklu co najmniej 5 szkoleń specjalistycznych, prowadzonych przez trenerów wybranych przez organizatora, a także w indywidualnym mentoringu i doradztwie specjalistycznym. Harmonogram szkoleń zostanie przesłany na adresy e-mail finalistów. Warunkiem udziału w

programie szkoleniowym jest uczestnictwo w hackathonie, krótkie wystąpienie „Pitch” z prezentacją pomysłu oraz zakwalifikowanie się przez jury. Osoby, które nie wezmą udziału w hackathonie, nie będą mogły dołączyć do programu szkoleniowego ani wziąć udziału w Demo Day.

2. **Wymagany jest udział w co najmniej 80% programu szkoleniowego.**  
Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia uczestnika lub zespołu z programu, jeśli rażąco naruszają zasady współżycia społecznego lub nie będą się angażować, np. poprzez brak kontaktu i nieobecność na szkoleniach. Organizator zastrzega sobie także prawo do zaproszenia innego zespołu, który brał udział w hackathonie, w miejsce wykluczonego.
3. Ostatnim etapem programu jest stacjonarne wydarzenie Demo Day, podczas którego finaliści zaprezentują swoje rozwiązania przed jury w formie krótkich prezentacji „Pitch” oraz „Challenge Video” przedstawiających idee projektu.
4. W ramach **Demo Day** zostanie wyłoniony jeden zwycięski zespół, który otrzyma nagrodę finansową w wysokości 25 000 zł na dalszy rozwój.

## § 6. Ocena i nagrody

1. Przedstawione Rozwiązania zostaną ocenione przez Jury po **Hackathonie** i podczas **Demo Day**.
2. Organizator powołuje Jury, które wyłoni finalistów do programu szkoleniowego oraz zwycięzcę Demo Day.
3. Zadaniem **Jury** jest ocena Rozwiązań i wyłonienie spośród Uczestników **Hackathonu** finalistów oraz zwycięzców Demo Day.
4. Po upływie wyznaczonego czasu, zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian i poprawek w stosunku do przygotowanego Rozwiązania. Zmiany i poprawki dokonane po upływie wyznaczonego czasu nie będą brane pod uwagę przez **Jury**.
5. **Jury** dokona oceny spełnienia warunków formalnych uczestnictwa w Hackathonie i Programie szkoleniowym. Projekty będą oceniane zgodnie z poniższymi kryteriami:
  - czytelność,
  - odniesienie do tematu,
  - kreatywność myślenia,
  - walory estetyczne,
  - skomplikowanie rozwiązania,
  - innowacyjność,
  - wartość wdrożeniowa,
  - możliwość praktycznego zastosowania.
6. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie. Warunkiem wygrania nagrody finansowej jest udział w Demo Day, przedstawienie krótkiej prezentacji „Pitch”, „Challenge Video” prezentującego projekt oraz wcześniejsze wzięcie udziału w co najmniej **80% szkoleń**.

7. Z przebiegu prac **Jury** zostanie sporządzony protokół zawierający wyniki głosowania oraz dane osobowe laureatów Konkursu.
8. Pracami Jury kieruje Przewodniczący.
9. Organizator ustanawia nagrody dla laureatów **Demo Day** w postaci nagród pieniężnych. Wysokość nagród pieniężnych dla laureatów to nagroda główna **25 000 zł**.
10. W przypadku gdyby w związku z otrzymaniem jakiejkolwiek nagrody dla **Uczestnika** miał powstać obowiązek zapłaty podatku, **Uczestnik** zobowiązuje się do zapłaty takiego podatku. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że wszelkie obowiązki dotyczące zapłaty ewentualnego podatku od otrzymanej nagrody spoczywają na nim, a nie na Organizatorze.
11. Nagrody pieniężne określone w ust. 10 niniejszego paragrafu zostaną proporcjonalnie podzielone i wypłacone każdemu z członków nagrodzonego Zespołu na rachunki bankowe wskazane przez poszczególnych członków Zespołów.

## **§ 7. Prawa autorskie**

1. **Uczestnik** oświadcza, że jest/będzie autorem lub współautorem wszelkich prac wykonanych podczas Programu przez Zespół, którego jest członkiem.
2. **Uczestnik** oświadcza, że prace wykonane podczas Programu nie naruszają ani nie będą naruszać jakichkolwiek praw osób trzecich. Uczestnik oświadcza również, iż przyjmuje na siebie całkowitą i niczym nieograniczoną odpowiedzialność z tytułu jakichkolwiek roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, a powstałych w związku z realizacją przez Uczestnika lub Organizatora działalności gospodarczej lub zawodowej w oparciu o Projekt przygotowany podczas Programu.

## **§ 8. Przetwarzanie danych osobowych**

1. Administratorem danych osobowych przekazanych w związku z udziałem w Programie jest Fundacja Inkubator Technologiczny.
2. Informacje dotyczące przetwarzania danych zostały opisane w Polityce Prywatności dostępnej w biurze Organizatora.

## **§ 9. Postanowienia końcowe**

1. **Uczestnicy Programu** zobowiązani są do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
2. **Uczestnicy**, którzy stworzą swoim zachowaniem niebezpieczeństwo dla innych Uczestników bądź zakłócą przebieg Programu i którzy mimo wezwania do zaprzestania naruszeń Regulaminu, nie zastosują się do poleceń Organizatora, będą wykluczeni z Programu i zobowiązani do natychmiastowego opuszczenia spotkania. Z tego tytułu nie przysługują im żadne roszczenia wobec Organizatora.

3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu **Hackathonu i Demo Day** bądź jego odwołania w przypadku wystąpienia zdarzeń od niego niezależnych (siła wyższa).
4. **Organizator** zastrzega sobie możliwość zmiany **Regulaminu** z ważnych powodów.
5. Wszelkie zmiany **Regulaminu**, w tym terminów Konkursu, zostaną niezwłocznie opublikowane na stronie internetowej Programu. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator poinformuje również pocztą elektroniczną Uczestników. Uczestnikom, którzy nie zaakceptują zmienionych postanowień Regulaminu, przysługuje prawo do rezygnacji z udziału w Programie.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności ani żadnych konsekwencji wynikających z odwołania lub odłożenia Programu w czasie, a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
7. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w Programie decyduje Organizator.
8. 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.
9. **Uczestnicy, Mentorzy, członkowie Jury i Prelegenci** mogą składać reklamacje w formie dokumentowej na adres siedziby Organizatora lub adres e-mail [biuro@ybp.org.pl](mailto:biuro@ybp.org.pl). Fundacja rozpoznaje reklamację w **terminie 30 dni** od dnia otrzymania reklamacji.
10. Organizator wyraża wolę ugodowego rozwiązywania ewentualnych sporów. Jeżeli spór powstaje w ramach relacji z konsumentem, sposobem polubownego rozwiązania ewentualnie zaistniałych sporów może być skorzystanie z platformy ODR (Online Dispute Resolution), do której dostęp jest zapewniany pod adresem: <https://webgate.ec.europa.eu/odr/main/index.cfm?event=main.home.show&lng=PL>.
11. Adresem poczty elektronicznej Fundacji, właściwym jako pierwszy punkt kontaktu, jest [biuro@ybp.org.pl](mailto:biuro@ybp.org.pl).
12. 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.
13. W kwestiach nieuregulowanych w Regulaminie stosuje się przepisy prawa polskiego.
14. Regulamin wchodzi w życie w dniu 10 października 2024 roku.