

**ZALĄCZNIK DO UCHWAŁY NR 3051/25  
ZARZĄDU WOJEWÓDZTWA ŚWIĘTOKRZYSKIEGO**

z dnia 22 października 2025 roku

**Hack4Defence Świętokrzyskie**

**REGULAMIN**

**I. POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Organizatorem **Hack4Defence Świętokrzyskie** (dalej: „Konkurs” lub „Hackathon”) jest Urząd Marszałkowski Województwa Świętokrzyskiego, ul. IX Wieków Kielc 4, 25-516 Kielce, Departament Rozwoju Regionalnego, (dalej: „UMWŚ”, „Organizator”).
2. Konkurs jest organizowany we współpracy z Politechniką Świętokrzyską w Kielcach przy al. Tysiąclecia Państwa Polskiego 7 (dalej: „PŚK” lub „Koordynator merytoryczny”).
3. Niniejszy Regulamin określa zasady przeprowadzenia Konkursu, zasady uczestnictwa, formę nagrody, sposób wyłonienia zwycięzców, zadania Organizatora i PŚK.
4. Treść Regulaminu Konkursu dostępna jest na stronie: [www.rozwoj.swietokrzyskie.pro](http://www.rozwoj.swietokrzyskie.pro) oraz [www.tu.kielce.pl](http://www.tu.kielce.pl)
5. Konkurs jest organizowany w ramach projektu finansowanego z Programu Fundusze Europejskie dla Świętokrzyskiego 2021-2027, Priorytetu 1. Fundusze Europejskie dla konkurencyjnej gospodarki, Działanie 1.5 Zwiększenie potencjału MŚP i rozwój regionalnego ekosystemu innowacji w ramach projektu pn. „Inteligentne Świętokrzyskie – współpraca na rzecz rozwoju regionalnych inteligentnych specjalizacji”, realizowanego przez Województwo Świętokrzyskie.

**II. DEFINICJE**

1. Formularz zgłoszeniowy – formularz służący do rejestracji Zespołów do udziału w Hackathonie.
2. Hackathon – dwudniowe wydarzenie, trwające w dniach: 1-2 grudnia 2025 r., podczas którego kilkusobowe interdyscyplinarne zespoły będą pracować nad stworzeniem rozwiązania odpowiadającego na zdefiniowane wyzwanie. Hackathon nazywany jest też w dalszej części Regulaminu również Konkursem, wydarzeniem lub przedsięwzięciem.
3. Komisja konkursowa – komisja złożona z przedstawicieli Organizatora, PŚK, zaproszonych mentorów, mająca na celu wybór zwycięzców Konkursu.

4. Uczestnik – osoba biorąca udział w Konkursie. Uczestnikami mogą być osoby posiadające aktualny status studenta uczelni wyższej z siedzibą w województwie świętokrzyskim.
5. Zespół – grupa Uczestników licząca od 2 do maksymalnie 4 osób, która została zakwalifikowana do udziału w Konkursie.
6. Organizator – Urząd Marszałkowski Województwa Świętokrzyskiego, ul. IX Wieków Kielc 4, 25-516 Kielce, Departament Rozwoju Regionalnego.
7. Koordynator merytoryczny – Politechnika Świętokrzyska w Kielcach przy al. Tysiąclecia Państwa Polskiego 7 (zwana dalej: „PŚK”).
8. Mentor – osoba fizyczna współpracująca z Organizatorem, Koordynatorem merytorycznym, posiadająca specjalistyczną wiedzę, wspierająca Uczestników w realizacji wyzwania konkursowego oraz zapewniająca merytoryczne wsparcie dla Uczestników, Komisji konkursowej.
9. Wyzwanie konkursowe – zdefiniowany przez Organizatora problem, nad którym pracują Zespoły podczas Hackathonu.
10. Rozwiązanie konkursowe – rezultat pracy Zespołów uczestniczących w Hackathonie, w odpowiedzi na wyzwanie konkursowe, podlegający ocenie przez komisję konkursową.
11. Zadanie kwalifikacyjne – zadanie wskazane przez PŚK do zrealizowania przez Zespoły, które dokonały zgłoszenia do Hackathonu w przypadku zgłoszenia większej liczby Uczestników (ponad 10 Zespołów).
12. Nagroda – voucher, wynikający z uczestnictwa w Konkursie, przyznawany Zespołom wyróżnionym przez Komisję konkursową.

### **III. CELE I PRZEDMIOT KONKURSU**

1. Celem niniejszego Regulaminu jest określenie zasad Konkursu i trybu rekrutacji Uczestników.
2. Konkurs skierowany jest do studentów świętokrzyskich uczelni wyższych zainteresowanych tematyką innowacji, przedsiębiorczości oraz nowoczesnych technologii. Jego zasadniczym celem jest aktywizacja środowiska akademickiego regionu oraz stworzenie przestrzeni do rozwijania kompetencji kluczowych dla współczesnego rynku pracy, w tym pracy zespołowej, projektowania innowacyjnych rozwiązań oraz umiejętnego wykorzystania narzędzi cyfrowych. Konkurs organizowany jest w formie Hackathonu a jego organizacja przyczyni się ponadto do wzmacniania współpracy między uczelniami, wspierając tym samym realizację celów projektu oraz idei procesu przedsiębiorczego odkrywania.

3. Celem wydarzenia jest również integracja i zainicjowanie współpracy, której efektem ma być zaproponowanie rozwiązania dla konkretnego problemu zgodnego z zaplanowanymi wyzwaniami. Hackathon ma także wspierać innowacyjność i przedsiębiorczość członków społeczności, łączyć reprezentantów różnych dziedzin i umiejętności, interesujących się daną tematyką.
4. Wyzwanie konkursowe polega na przygotowaniu, wykonaniu i zaprezentowaniu aplikacji, skorelowanej z hasłem przewodnim Konkursu, tj. „Hack4Defence Świętokrzyskie”. Temat oraz funkcjonalności zostaną podane w chwili rozpoczęcia Hackathonu.
5. Drugiego dnia wydarzenia Zespoły zaprezentują swoje rozwiązania przed Komisją konkursową, która dokona oceny wszystkich rozwiązań i wytypuje najlepsze na podstawie przyjętych kryteriów.

#### IV. TERMIN I MIEJSCE

1. Wydarzenie odbędzie się w **dniu 1 grudnia 2025 r. od godziny 16:00 do dnia 2 grudnia 2025 r. do godziny 13:00**, w tym sama realizacja wyzwania konkursowego rozpocznie się w **dniu 1 grudnia 2025r. od godziny 18:00 i potrwa do godziny 6:00 w dniu 2 grudnia 2025 r.** na Wydziale Elektrotechniki, Automatyki i Informatyki Politechniki Świętokrzyskiej al. Tysiąclecia Państwa Polskiego 7 w Kielcach.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub zmiany terminu i/lub miejsca Konkursu z ważnych przyczyn, w szczególności dotyczących bezpieczeństwa Uczestników i możliwości organizacyjno-logistycznych, związanych z realizacją Konkursu.
3. Nadzór nad prawidłowością przebiegu Konkursu i jego wsparcie techniczne zapewnia Organizator przy współpracy PŚK.

#### V. PRZEBIEG KONKURSU

1. Szczegółowy program wykonania wyzwania konkursowego zostanie przedstawiony Zespołom, po dokonaniu rejestracji wszystkich Zespołów.
2. Ramowy harmonogram Konkursu:

##### Dzień 1

##### 1 grudnia 2025 r.:

16:00 – 17:00 – rejestracja zespołów, przygotowanie stanowisk, instrukcje od Organizatora  
– hol pierwszego piętra budynku D, al. Tysiąclecia Państwa Polskiego 7 w Kielcach.

17:00 – 18:00 – zapoznanie Zespołów z obszarami wyzwania konkursowego, przygotowanie się Zespołów do realizacji wyzwania, konsultacje z Mentorami.

18:00 – 6:00 – realizacja wyzwania konkursowego przez Zespoły.

## Dzień 2

### 2 grudnia 2025 r.:

7:00 – 11:00 – prezentacje Rozwiązań konkursowych poszczególnych Zespołów

11:00 – 12:00 – prace Komisji konkursowej

11:00 – wykład propagujący i podsumowujący wyzwanie, z którym mierzyły się Zespoły poprowadzony przez Mentora/zaproszonych gości, Aula Główna.

12.00 – 13.00 – ogłoszenie wyników, wręczenie nagród, Aula Główna.

## **VI. ZGŁOSZENIA I UCZESTNICY**

1. Rekrutację do Konkursu przeprowadza Koordynator merytoryczny.
2. Rozpoczęcie naboru do Konkursu jest ogłaszane przez Organizatora i PŚK na stronie internetowej [www.swietokrzyskie.pro](http://www.swietokrzyskie.pro) oraz [www.tu.kielce.pl](http://www.tu.kielce.pl) i social mediach.
3. Uczestnikami Konkursu mogą być osoby posiadające aktualny status studenta uczelni wyższej z siedzibą w województwie świętokrzyskim. Uczestnicy w trakcie trwania wydarzenia zobowiązani są do posiadania aktualnej, ważnej legitymacji studenckiej.
4. Konkurs jest wydarzeniem o charakterze zespołowym. Zespół może liczyć od dwóch do czterech osób.
5. Ogłoszenie o Konkursie wraz z dokumentacją dostępne będzie na stronie [www.swietokrzyskie.pro](http://www.swietokrzyskie.pro) oraz [www.tu.kielce.pl](http://www.tu.kielce.pl) i social mediach.
6. Zespoły mogą składać formularz zgłoszeniowy w terminie od dnia 3.11.2025 r. do dnia 12.11.2025 r.
7. W Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora i PŚK, w tym osoby zatrudnione na podstawie umów cywilno-prawnych.
8. Udział w Konkursie jest bezpłatny i dobrowolny.
9. Nie ma możliwości zdalnego uczestnictwa w Konkursie.
10. Przystąpienie do Konkursu jest równoznaczne z zapoznaniem się i akceptacją Regulaminu oraz zgodą na przetwarzanie danych osobowych dla celów związanych z uczestnictwem w Konkursie, promocją Konkursu i ogłoszeniem wyników.
11. Przy zgłoszeniu w formularzu zgłoszeniowym należy podać:



- a. nazwę Zespołu,
  - b. imiona i nazwiska Uczestników, wszystkich osób wchodzących w skład Zespołu,
  - c. adres e-mail do kontaktu z Zespołem,
  - d. nazwę uczelni wyższej.
12. Formularz zgłoszeniowy wypełnia Uczestnik Zespołu i przesyła w imieniu całego Zespołu.
  13. Zgłoszenia po terminie nie będą rozpatrywane.
  14. Formularz zgłoszeniowy należy wypełnić w języku polskim.
  15. W razie zgłoszenia w wyznaczonym terminie większej liczby uczestników (ponad 10 Zespołów) przeprowadzone zostaną przez PŚK wstępne kwalifikacje.
  16. W razie konieczności przeprowadzenia wstępnych kwalifikacji, każdy Zespół otrzyma zadanie kwalifikacyjne. Szczegółowe informacje, dotyczące terminu przeprowadzenia wstępnych kwalifikacji przekazane zostaną przez PŚK. Szczegóły zadania kwalifikacyjnego, techniczne i merytoryczne zostaną rozesłane Uczestnikom drogą e-mailową przez Koordynatora merytorycznego.
  17. Oceny realizacji zadania kwalifikacyjnego dokona koordynator merytoryczny/pracownicy Koordynatora merytorycznego.
  18. O wynikach wstępnych kwalifikacji do Konkursu uczestnicy zostaną powiadomieni drogą e-mailową.
  19. Stworzona zostanie lista rezerwowa Zespołów, która może zostać wykorzystana w przypadku rezygnacji Zespołu z udziału w Konkursie.
  20. W przypadku rezygnacji z udziału w Konkursie, informację należy niezwłocznie przesłać na adres: [hackathon@tu.kielce.pl](mailto:hackathon@tu.kielce.pl)
  21. Uczestnicy nie będący studentami Politechniki, są zobowiązani do zapoznania się z zasadami BHP oraz wytycznymi w razie pożaru i wypadku, dostępnymi na stronie <https://tu.kielce.pl/start/uczelnia/bhp/>
  22. Uczestnicy Konkursu przystępując do Konkursu wyrażają zgodę na rozpowszechnianie swojego wizerunku na potrzeby dokumentacji filmowej i fotograficznej wydarzenia, dla celów i działań promocyjno-informacyjnych Konkursu, wręczenia nagród.

## VII. SPOSÓB WYŁONIENIA ZWYCIĘZCY

1. Wszystkie prace Zespołów, biorących udział w Konkursie, oceniane będą merytorycznie przez Komisję konkursową, w skład której wchodzi przedstawiciele Organizatora i PŚK oraz wybrani przez nich mentorzy.

2. Członków Komisji konkursowej wyznacza Organizator w liczbie 5 członków. Skład komisji konkursowej jest jawny i zostanie ogłoszony najpóźniej w momencie rozpoczęcia Konkursu.
3. Zasady pracy Komisji konkursowej:
  - Komisja konkursowa wybiera spośród siebie Przewodniczącego, który będzie odpowiedzialny za kierowanie obradami.
  - Obrady Komisji konkursowej są tajne, a wybór laureatów wykonania zadania konkursowego jest na podstawie kryteriów oceny rozwiązania konkursowego.
4. Komisja konkursowa dokona merytorycznej oceny rozwiązania konkursowego na podstawie prezentacji Zespołów.
5. Pomocniczo, przy pracach Komisji konkursowej asystować będą Mentorzy Hackathonu, których ocena również będzie miała wpływ na rozstrzygnięcie konkursowe.
6. Mentorzy zostaną dobrani przez Organizatora i Koordynatora merytorycznego z firm technologicznych, służb militarnych, służb bezpieczeństwa, pracowników uczelni.
7. Mentor może wchodzić w skład Komisji konkursowej.
8. Komisja konkursowa dokona analizy pracy Zespołów i ich rezultatów wybierając zwycięzcę Hackathonu niezwłocznie po prezentacjach.
9. Kryteria oceny rozwiązania konkursowego i jego prezentacji przez Komisję konkursową będą obejmować w szczególności:
  - a. Stopień ukończenia rozwiązania
  - b. Innowacyjność, kreatywność względem istniejących rozwiązań
  - c. Realność wdrożenia rozwiązania
  - d. Potencjał rozbudowy i skalowalność
  - e. Zgodność technologiczna i bezpieczeństwo rozwiązania
  - f. Prezentacja i komunikacja zespołuzgodnie z Załącznikiem nr 1 do Regulaminu.
10. Decyzja Komisji konkursowej w przedmiocie oceny i wyboru laureatów Konkursu jest wiążąca dla Uczestników, nie przysługuje od niej odwołanie.
11. W przypadku uzyskania przez Zespoły jednakowej punktacji ogółem (suma punktów średnich ze wszystkich kryteriów) o kolejności wyłonienia laureatów decyduje najwyższa ocena w kryterium: *Innowacyjność, kreatywność względem istniejących rozwiązań*. Jeżeli i ta punktacja będzie równa, decyzję podejmuje Komisja konkursowa w drodze głosowania.



12. Członkowie Komisji konkursowej zobowiązani są do zachowania poufności i bezstronności i tym zakresie podpisują stosowne oświadczenia, stanowiące załączniki nr 2 i 3 do Regulaminu. Członkowie Komisji konkursowej zobowiązani są do zachowania poufności podjętych ustaleń przed ogłoszeniem wyników. Członek Komisji konkursowej, który pozostaje z Uczestnikiem Konkursu, wchodzącym w skład Zespołu, w takim stosunku prawnym lub faktycznym, że istnieją uzasadnione wątpliwości co do jego bezstronności, ma obowiązek poinformować o tym Organizatora i tym samym jest wyłączony z oceny rozwiązania konkursowego prezentowanego przez Zespół. W takim przypadku, Organizator informuje o wyłączeniu z oceny.
13. Mentorzy, pracownicy Organizatora, Koordynatora merytorycznego, nie wchodzący w skład Komisji konkursowej zobowiązani są do zachowania poufności w trakcie trwania wydarzenia, prac Komisji konkursowej i w tym zakresie podpisują stosowne oświadczenie, stanowiące załącznik nr 2 do Regulaminu.

### **VIII. NAGRODY**

1. W Konkursie wyłonione zostaną najlepsze prace stworzone przez Zespół, którym przyznane zostaną nagrody w formie voucherów:

Nagroda I – 12 000,00 zł brutto,

Nagroda II – 10 000,00 zł brutto,

Nagroda III – 8 000,00 zł brutto,

Nagrody ufundowane zostaną przez Organizatora i przekazane w formie vouchera do wykorzystania w sklepach z elektroniką (np. x-kom, Komputronik, Media Expert, RTV Euro AGD lub innych o podobnym profilu działalności).

2. Zwycięzcom nie przysługuje prawo wymiany nagrody na gotówkę, równowartość pieniężną.
3. Zwycięzcy mogą zrzec się nagrody, ale w zamian nie przysługuje im żadnego rodzaju ekwiwalent.
4. Wszyscy Uczestnicy otrzymają certyfikat uczestnictwa w Konkursie.

### **IX. KWESTIE ORGANIZACYJNE I TECHNICZNE**

1. Każdy Uczestnik otrzymuje pakiet startowy, w skład którego będą wchodziły materiały od Organizatora.



2. Każdy z Uczestników obowiązany jest do użycia podczas trwania Konkursu swojego sprzętu niezbędnego do wykonania wyzwania konkursowego. Dozwolone jest korzystanie ze wszelkich akcesoriów komputerowych we własnym zakresie.
3. Podczas Konkursu dla każdego z Uczestników dostępny będzie bufet z przekąskami, napoje, dostęp do Internetu, stanowiska do pracy wraz z dostępem do niezbędnych mediów, a także dostęp do strefy relaksu.

## **X. ZOBOWIĄZANIA UCZESTNIKA**

1. Udział w Konkursie Uczestnicy podejmują na własną odpowiedzialność.
2. Uczestnicy gwarantują, że poprzez wzięcie udziału w Konkursie, tworząc rozwiązanie konkursowe, będą realizowali własną, indywidualną pracę twórczą. Tym samym deklarują, że proponowane systemy stworzą sami, bez zewnętrznej pomocy, a co za tym idzie - będą im przysługiwały wszelkie prawa własności intelektualnej do powstałych rozwiązań, jako efekty oryginalnej i własnej twórczości, nie ujawnionej wcześniej przez uczestników (w rozumieniu przepisów ustawy prawo własności przemysłowej), jak również, że prace konkursowe nie będą obciążone prawami osób trzecich i nie będą takich praw naruszać, w zakresie, o którym Organizator nie będą poinformowani lub nie zostaną o tym fakcie uświadomieni.
3. Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że w momencie przedstawienia swojego rozwiązania Komisji konkursowej, umożliwia im zapoznanie się z przygotowanymi koncepcjami i akceptuje wszelkie ryzyko z tym faktem związane.
4. Uczestnik oświadcza, że przed datą ogłoszenia zwycięzców, nie wykorzysta przedstawionego podczas Konkursu rozwiązania konkursowego, celem ich rozwinięcia i skomercjalizowania poza niniejszym Konkursem, z pominięciem współpracy z Organizatorem oraz z PŚK.
5. Podczas prac konkursowych Uczestnik nie może wykorzystywać treści sprzecznych z prawem lub naruszających prawa osób trzecich.
6. Uczestnicy mają prawo opuszczenia miejsca Konkursu w każdej chwili oraz powrotu na jego teren w godzinach jego trwania.
7. Na miejsce Konkursu zabrania się wnoszenia broni i innych przedmiotów niebezpiecznych dla innych uczestników, zwierząt, alkoholu, środków odurzających oraz nielegalnych substancji. Uczestnikom zabrania się zażywania i posiadania wspomnianych wyżej środków i substancji zarówno przed, jak i w trakcie Konkursu. Organizator zastrzega sobie prawo do odmowy dopuszczenia do udziału w Konkursie osób, u których zostanie



stwierdzone spożycie lub posiadanie jakichkolwiek środków odurzających lub nielegalnych substancji.

8. Organizator zastrzega sobie prawo do zdyskwalifikowania Uczestnika, u którego stwierdzono, że nie posiada prawa do uczestnictwa w Konkursie lub naruszył postanowienia Regulaminu w trakcie jego trwania.
9. Uczestnik ma obowiązek podporządkować się instrukcjom wydawanym przez Organizatora, zwłaszcza w sferze związanej z bezpieczeństwem organizacji wydarzenia.
10. Uczestnik zobowiązany jest do zabezpieczenia swoich urządzeń (m.in. sprzętu komputerowego) przed nieuprawnionym dostępem osób trzecich z wykorzystaniem sieci Internet np. poprzez instalację aktualnego oprogramowania antywirusowego oraz stosowanie unikatowych haseł o wysokim stopniu złożoności i podjęcie wszelkich rozsądnych działań w celu zapewnienia poufności tych haseł.
11. Uczestnik zobowiązany jest do:
  - a. przestrzegania Regulaminu Konkursu,
  - b. rejestrowania zmian w repozytorium kodu nie rzadziej niż raz na 2 godziny,
  - c. korzystania z lokalu PŚK w sposób zgodny z jego przeznaczeniem,
  - d. poszanowania mienia należącego do Organizatora, innych Uczestników oraz osób trzecich,
  - e. utrzymywania czystości stanowiska pracy,
  - f. niezwłocznego zgłaszania przedstawicielom Organizatora wszelkich szkód i nieprawidłowości,
  - g. poszanowania zakazu palenia wyrobów tytoniowych, w tym nowatorskich wyrobów tytoniowych i papierosów elektronicznych w budynku, w którym odbywa się Konkurs.
12. Uczestnik zobowiązuje się nie używać udostępnionej mu sieci bezprzewodowej w siedzibie PŚK w sposób niezgodny z prawem, dobrymi obyczajami oraz nie wykorzystywać dostępu do sieci Internet do własnych celów komercyjnych. Zabrania się w szczególności:
  - a. przesyłania, pobierania i udostępniania treści które są niezgodne z prawem lub są przedmiotem ochrony prawno-autorskiej lub własności intelektualnej osób trzecich,
  - b. przesyłania lub udostępniania treści mogących naruszyć dobra osobiste, powszechnie obowiązujące przepisy prawa, lub treści o charakterze przestępczym w tym, w szczególności treści o charakterze pornograficznym, faszystowskim, rasistowskim,



- c. masowego rozsyłania niezamówionych przez odbiorców treści o charakterze reklamowym lub handlowym (SPAM),
- d. rozpowszechniania złośliwego oprogramowania (aplikacji, skryptów) i innych programów, mających szkodliwe, przestępcze lub złośliwe działanie w stosunku do innych użytkowników Internetu lub mogących uszkodzić urządzenia innych osób,
- e. obciążania w znacznym stopniu pasma,
- f. usiłowania uzyskania dostępu do zasobów sieciowych, do których Uczestnik nie jest uprawniony,
- g. prób ominięcia zabezpieczeń stosowanych przy dostępie bezprzewodowym (tj. zmiana adresu IP nadanego przez serwer DHCP, stosowanie tuneli itp.)
- h. korzystania z programów lub aplikacji P2P, torrentów,
- i. korzystania z sieci bezprzewodowej w sposób prowadzący do zakłócenia funkcjonowania systemów komputerowych i teleinformatycznych Organizatora lub innych Uczestników oraz podmiotów trzecich.

## **XI. PRAWA AUTORSKIE**

1. Uczestnicy przystępujący do Konkursu w dniu 1 grudnia 2025 r. będą zobowiązani do zapoznania się i podpisania oświadczenia przygotowanego przez PŚK w zakresie zobowiązania się do udzielenia niewyłącznej, nieodpłatnej licencji na korzystanie z rozwiązania konkursowego Zespołu.
2. Treść Oświadczenia zostanie zamieszczona w ogłoszeniu o Konkursie „Hack4Defence Świętokrzyskie” przy wypełnianiu formularza zgłoszeniowego.

## **XII. DANE OSOBOWE**

1. Uczestnicy zobowiązani są do zapoznania się z klauzulą informacyjną dot. przetwarzania danych osobowych, stanowiącą Załącznik nr 4 do niniejszego Regulaminu.
2. Przesłanie formularza zgłoszeniowego jest równoznaczne z zapoznaniem się z klauzulą.

## **XIII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Organizator nie zapewnia ubezpieczenia na życie, zdrowotnego lub od odpowiedzialności cywilnej z tytułu choroby, wypadku, odniesienia obrażeń, poniesienia śmierci lub

- jakichkolwiek strat bądź szkód, ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków, jakie mogą wystąpić w związku z obecnością i/lub uczestnictwem w Konkursie. Uczestnikom rekomenduje się, jeżeli uznają to za stosowne, aby takie ubezpieczenie zakupili.
2. Organizator, zastrzega sobie prawo, w szczególnie uzasadnionych przypadkach, do zmiany Regulaminu.
  3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności wynikającej z odwołania lub zmiany daty wydarzenia, a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
  4. Poprzez zgłoszenie udziału w Konkursie Uczestnik akceptuje Regulamin Konkursu i zobowiązuje się do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu. Zgłaszając się do Konkursu, Uczestnicy potwierdzają spełnienie wszystkich warunków uczestnictwa w Konkursie.
  5. Nie przestrzeganie Regulaminu grozi brakiem kwalifikacji do wydarzenia lub dyskwalifikacją Uczestnika.
  6. Kontaktowanie się z osobami trzecimi w celu tworzenia rozwiązania konkursowego grozi dyskwalifikacją z Konkursu.
  7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody jakie Uczestnik poniósł wyłącznie z winy samego Uczestnika, osób trzecich lub z powodu siły wyższej.
  8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody wyrządzone przez Uczestników podczas wydarzenia. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność za wyrządzone szkody i zobowiązany jest do pokrycia kosztów naprawy.
  9. W razie sporów, które wyniknęły na podstawie niniejszego Regulaminu, ostateczne prawo decyzji i interpretacji przysługuje Organizatorowi.

#### Załączniki do Regulaminu:

Załącznik nr 1 Kryteria oceny Rozwiązania konkursowego

Załącznik nr 2 Oświadczenie o Poufności - wzór

Załącznik nr 3 Oświadczenie o braku konfliktu interesów\_bezstronności - wzór

Załącznik nr 4 Klauzula informacyjna