

# REGULAMIN KONKURSU 2021 by ASSECO

## 1 [postanowienia wstępne]

1. Niniejszy regulamin (dalej zwany jako „Regulamin”) określa zasady i tryb przeprowadzenia konkursu pod nazwą – Hackathon fine{e}</hack> by Asseco (dalej w treści jako „Konkurs”), którego organizatorem jest Asseco Poland S.A. z siedzibą w Rzeszowie, ul. Olchowa 14, 35-322 Rzeszów, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Rzeszowie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod nr KRS 0000033391, NIP 522-000-37-82; (dalej zwana jako „Organizator”).
2. Konkurs organizowany jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
3. Konkurs odbywa się w terminie od dnia 21-09-2021 r. do dnia 23-10-2021 r. i jest realizowany w trybie zdalnym (on-line), za pośrednictwem platform: <https://www.microsoft.com/pl-pl/microsoft-teams/> oraz <https://discord.com/>.
4. Przystąpienie do Konkursu jest możliwe tylko i wyłącznie po zaakceptowaniu warunków niniejszego Regulaminu.
5. Celem Konkursu jest opracowanie przez Uczestników Konkursu rozwiązań dla branży finansowej, opartych o sztuczną inteligencję.

## 2 [warunki uczestnictwa w konkursie]

1. Konkurs jest przeznaczony dla osób fizycznych (dalej zwanymi Uczestnikami Konkursu), które w chwili zgłoszenia udziału w Konkursie spełniają następujące warunki:
  - a) ukończyły 18 rok życia,
  - b) posiadają miejsce stałego zamieszkania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej,
  - c) posiadają pełną zdolność do czynności prawnych,
  - d) zapoznali się z treścią niniejszego Regulaminu i zaakceptowały jego postanowienia.
2. W Konkursie mogą wziąć udział pracownicy lub współpracownicy (osoby współpracujące na podstawie umów cywilno-prawnych) Organizatora oraz spółek kapitałowo powiązanych z Organizatorem z wyjątkiem pracowników i współpracowników Organizatora bezpośrednio zaangażowanych w prace związane z przygotowaniem i przeprowadzeniem Konkursu.
3. Udział w Konkursie jest bezpłatny i dobrowolny.
4. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest wysłanie zgłoszenia za pośrednictwem formularza aplikacyjnego dostępnego na stronie internetowej [hackathon.asseco.com](http://hackathon.asseco.com) (dalej zwane „Zgłoszeniem”). Przesyłając formularz Uczestnik Konkursu składa Organizatorowi ofertę zawarcia umowy o udział w Konkursie. Otrzymywanie oferty jest potwierdzane przez Organizatora drogą e-mailową.
5. W Konkursie mogą wziąć udział zespoły (dalej zwane „Zespołem”) składające się minimalnie z 2 osób i maksymalnie z 5 osób.
6. Każdy Uczestnik Konkursu może być członkiem tylko jednego Zespołu.
7. Każdy członek Zespołu wysyłając Zgłoszenie, wskazuje w formularzu aplikacyjnym nazwę Zespołu, do którego należy. Nazwy Zespołów ustalane są przez Uczestników samodzielnie, przy czym Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji i ewentualnej zmiany nazw Zespołów, w szczególności w wypadku gdy zawierają one określenia obraźliwe, niestosowne, erotyczne, brutalne, rasistowskie czy też naruszające autorskie prawa majątkowe lub osobiste bądź dobre obyczaje.
8. W przypadku stwierdzenia podania przez Uczestnika Konkursu nieprawidłowych lub nieprawdziwych danych Organizator uprawniony jest do:

- a) wezwania Uczestnika Konkursu do usunięcia nieprawidłowości,
  - b) w braku podjęcia przez Uczestnika Konkursu w wyznaczonym terminie czynności, o których mowa powyżej, Organizator może rozwiązać umowę o udział w Konkursie.
9. O zakwalifikowaniu się do uczestnictwa w Konkursie Uczestnicy Konkursu zostaną poinformowani drogą e-mailową. Z tą chwilą między Uczestnikiem Konkursu a Organizatorem dochodzi o zawarcia umowy o udział w Konkursie. Dodatkowo do 19-10-2021 r. Organizator prześle drogą e-mailową do Uczestników informację o nazwie i składzie zespołu, do którego są przypisani.
10. Organizator zastrzega sobie prawo do ograniczenia liczby przyjmowanych Zgłoszeń.
11. Organizator informuje, że uczestnictwo w Hackatonie związane jest z wykonywaniem przez Uczestników Konkursu czynności o dużej intensywności przez znaczny okres czasu.
12. Uczestnik Konkursu zobowiązany jest przed wzięciem udziału w Hackatonie rozsądnie ocenić w razie wątpliwości skonsultować z lekarzem czy jego stan zdrowia pozwala na wzięcie udziału w Hackatonie.

### **3 [zasady konkursu]**

1. Uczestnicy biorący udział w Konkursie mają za zadanie pracując w Zespołach stworzyć rozwiązanie (dalej zwane „Praca Konkursowa”) w Czasie trwania Konkursu. Praca Konkursowa obejmuje zarówno warstwę programistyczną (program komputerowy), jak i elementy graficzne, interfejs oraz wszelkie inne elementy stworzone w czasie Konkursu, w tym także dokumentację techniczną. Dopuszczalne jest wcześniejsze przygotowanie fragmentów kodu i korzystanie z nich w trakcie trwania Konkursu.
2. W trakcie trwania Konkursu, Zespół pracuje nad pojedynczą Pracą Konkursową.
3. Nagrody określone w Regulaminie otrzymają Uczestnicy Konkursu, którzy zgodnie z Regulaminem, warunkami i harmonogramem Konkursu zaprezentują najlepsze w ocenie Jury Prace Konkursowe, zgodnie z kryteriami przedstawionymi w § 4 ust. 2 Regulaminu.
4. Prace konkursowe powinny dotyczyć tematu przewodniego Konkursu – „Klient przyszłości w świecie cyfrowych finansów”, czyli rozwiązań dla branży finansowej związanych z zabezpieczeniem przed cyberoszustami. W trakcie trwania Konkursu komunikacja między Organizatorem, a Uczestnikami Konkursu odbywa się za pośrednictwem dedykowanej platformy komunikacyjnej: Teams, Discord.
5. W okresie przygotowania do Konkursu Organizator umożliwi Uczestnikom Konkursu udział w warsztatach z Mentorami w celu jak najlepszego poznania tematyki Konkursu oraz specyfiki rozwiązań oczekiwanych przez Organizatora w ramach Prac Konkursowych.
6. Uczestnicy Konkursu do przygotowania Pracy Konkursowej mogą wykorzystywać ogólnodostępne biblioteki programistyczne, oraz usługi finansowe, (zwane dalej „API”), udostępnione i udokumentowane przez Organizatora. API będzie udostępnione przed Konkursem, w okresie przygotowania się Uczestników do Konkursu, czyli od czasu webinaru nr 1 do końca hackathonu, czyli do końca dnia 23 października. Termin udostępnienia API Uczestnicy jest podany na stronie [hackathon.asseco.com](https://hackathon.asseco.com) określony w §1 punkt 3 Regulaminu.
7. Jeśli dany Uczestnik przystępując do Konkursu, posiada już częściowo rozwinięty projekt, zobowiązany jest zgłosić ten fakt Organizatorowi podczas pierwszego check-point'u z Mentorami w dniu Hackathonu i zaznaczyć w jaki sposób planuje rozbudować go w trakcie trwania Hackathonu.
8. W Czasie trwania Hackathonu, Organizator zapewnia dostęp do usług API Organizatora oraz przestrzeń w chmurze przeznaczoną do przygotowania i uruchomienia Pracy Konkursowej.

9. W Czasie trwania Hackathonu Organizator nie zapewnia ani nie pokrywa kosztów miejsca do pracy ani dostępu do sieci internetowej.
10. Podczas Hackathonu dla Uczestników Konkursu dostępni będą przedstawiciele merytorycznych obszarów Organizatora, którzy będą wspierać Uczestników Konkursu oraz udzielać porad i odpowiedzi na pytania dotyczące procesu tworzenia Pracy Konkursowej (dalej zwani „Mentorami”). Mentorzy będą dostępni w datach wskazanych w harmonogramie spotkań z Mentorami opublikowanym na stronie [hackathon.asseco.com](http://hackathon.asseco.com) do dnia 22.10.br. , w przedziałach czasowych wskazanych przez Organizatora oraz w Czasie trwania Hackathonu.
11. Z zastrzeżeniem ust. 16 powyżej, Uczestnicy Konkursu zobowiązani są zapewnić sobie wszelki sprzęt, urządzenia lub oprogramowanie niezbędne do wykonania Pracy Konkursowej.
12. Przystępując do Konkursu, Uczestnicy Konkursu oświadczają, że posiadają pełnię autorskich praw majątkowych oraz osobistych do zgłaszanych przez siebie Prac Konkursowych, oraz że nie są one przedmiotem jakichkolwiek praw majątkowych oraz osobistych osób trzecich lub nie są obciążone jakimikolwiek innymi wadami prawnymi.
13. Organizator zastrzega sobie prawo do sprawdzenia czy cały kod Pracy Konkursowej z wyłączeniem gotowych, powszechnie dostępnych i legalnych bibliotek został stworzony przez Uczestnika Konkursu lub Zespół w ramach Konkursu. W przypadku posiadania gotowego rozwiązania lub jego części, należy dokonać zgłoszenia zgodnie z § 3 punkt 8 Regulaminu.
14. W przypadku ustalenia naruszenia przez Uczestnika Konkursu lub Zespół postanowień Regulaminu oraz przepisów prawa powszechnie obowiązującego, Organizatorowi przysługiwać będzie prawo dyskwalifikacji danego Uczestnika lub Zespołu z udziału w Konkursie. Weryfikacja postępowania Uczestników Konkursu przez Organizatora odbywać się może nie tylko w Czasie trwania Konkursu, ale też w czasie przygotowań do Konkursu, o ile to zachowanie Uczestników Konkursu jest związane z samym Konkursem.
15. Zabronione jest prowadzenie przez Uczestników Konkursu lub ich Zespoły jakichkolwiek działań komercyjnych, akwizycyjnych, reklamowych, promocyjnych, a także agitacyjnych oraz zbiórek pieniężnych niezgodnych z Organizatorem, jak również działań niezgodnych z obowiązującymi przepisami prawa.
16. Uczestnik konkursu oraz Zespoły są zobowiązane do wykonywania poleceń porządkowych i organizacyjnych Organizatora.
17. Organizator dołoży należytej staranności w celu stałego i nieprzerwanego świadczenia usług elektronicznych w trakcie Hackathonu.
18. Uczestnicy biorąc udział w Konkursie czynią to na własną odpowiedzialność. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tytułu szkód w sprzęcie i oprogramowaniu stanowiącym własność Uczestników konkursu, powstałych w trakcie wykonywania przez nich Prac Konkursowych.

#### **4 [przebieg konkursu]**

1. Konkurs zostanie przeprowadzony według następującego harmonogramu:
  - a) Ogłoszenie tematyki Konkursu – 1 września 2021 r.
  - b) Rejestracja Uczestników – od 1 września do 18 października 2021 r.
  - c) Pierwszy warsztat z Mentorami – 21 września 2021 r. –przygotowanie do Hackathonu,
  - d) Drugi warsztat z Mentorami – 05 października 2021 r. przygotowanie do Hackathonu (korzystanie z API)
  - e) Hackathon:
    - Przywitanie Uczestników,
    - Praca w Zespołach,
    - Prezentacja Prac Konkursowych przed Jury,
    - Obrady Jury / czas wolny,
    - Ogłoszenie zwycięzców,
    - Networking – 23 października 2021 r.

2. Hackathon trwa 14 godzin (dalej zwany „Czas trwania Hackathonu”). Rozpoczęcie Hackathonu następuje o godz. 8:30, zakończenie o godz. 22:30. Jury może weryfikować projekty w ciągu całego czasu trwania Hackathonu.
3. W trakcie trwania Hackathonu Jury będzie spotykało się ze wszystkimi Uczestnikami Hackathonu w celu weryfikacji Prac Konkursowych zgodnie z przyjętymi kryteriami opisanymi w paragrafie 4 pkt 2 niniejszego Regulaminu. Na podstawie wyników weryfikacji Jury zaprosi do finału Konkursu 10 Zespołów. Szczegóły weryfikacji będą przedstawione Uczestnikom Konkursu w dniu Hackathonu.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zaproszenia do finału Konkursu więcej niż 10 Zespołów biorących udział w Konkursie.
5. W finale Konkursu Uczestnicy będą prezentować swoje Prace Konkursowe przed Jury. Prezentacja Pracy Konkursowej nie może przekroczyć 5 minut.

## 5 [nagrody]

1. Prace Konkursowe oceniane będą przez Jury nominowane przez Organizatora.
2. Prace Konkursowe będą oceniane według następujących kryteriów:
  - a) Innowacyjność i atrakcyjność
  - b) Potencjał rozwojowy i biznesowy
  - c) Użyteczność i estetyka
  - d) Adekwatność do tematyki wyzwania
  - e) Formuła i sposób prezentacji
3. Główną nagrodą w Konkursie jest możliwość udziału w programie inkubacji prowadzonym przez Organizatora w ramach Asseco Innovation Hub. Celem programu inkubacji jest rozwinięcie we współpracy z Organizatorem Pracy Konkursowej Zespołu do postaci produktu lub usługi. Główna nagroda będzie przyznana przez Organizatora Zespołom będącym autorami 3 najwyżej ocenionych Prac Konkursowych. Organizator zastrzega sobie prawo zaproszenia do programu inkubacji większej liczby Zespołów biorących udział w Konkursie.
4. Organizator przyzna dodatkowo następujące nagrody pieniężne Zespołom będącym autorami 3 najwyżej ocenionych Prac Konkursowych, odpowiednio za zajęcie: 1. miejsca o wartości 15 000 zł dla Zespołu, 2. miejsca o wartości 10 000 zł dla Zespołu, 3. miejsca o wartości 5 000 zł dla Zespołu.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do przyznania dodatkowych nagród dla Zespołów biorących udział w Konkursie.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do nieprzyznania nagród w przypadku, gdy uzna, że żadna z Prac Konkursowych nie spełnia, bądź nie spełnia w dostatecznym stopniu kryteriów oceny opisanych w punkcie 2. niniejszego paragrafu.
7. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługują od nich odwołanie.
8. Autorzy zwycięskich Prac Konkursowych zobowiązują się do dostarczenia Organizatorowi kompletnych i poprawnych danych dot. rachunku bankowego oraz danych osobowych umożliwiających rozliczenie podatkowe nagrody w terminie 14 dni, licząc od daty ogłoszenia Zwycięzców (tj. do dnia 3 listopada 2021 r.). Wypłata każdej nagrody nastąpi w terminie 14 dni licząc od dnia otrzymania od autorów zwycięskich Prac Konkursowych kompletnych i poprawnych danych. W przypadku niedostarczenia wyżej wymienionych informacji w przeciągu 11 dni, licząc od daty ogłoszenia zwycięzców Konkursu (tj. od 23 października 2021 r.), Organizator rezerwuje sobie prawo do anulowania nagrody lub przyznania jej innemu Zespołowi.
9. Do każdej z Nagród zostanie doliczona dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości odpowiadającej równowartości 10% należnego podatku dochodowego od łącznej wartości Nagrody oraz dodatkowej nagrody pieniężnej. Dodatkowa nagroda pieniężna zostanie przeznaczona na pokrycie należnego 10% zryczałtowanego podatku dochodowego, ustalonego od łącznej wartości Nagrody i dodatkowej nagrody pieniężnej. Od łącznej wartości nagród, Organizator jako płatnik potrąci 10%

zryczałtowany podatek dochodowy i pobrany podatek przekaże na rachunek bankowy właściwego urzędu skarbowego.

## **6. [prawa własności intelektualnej do pracy konkursowej]**

1. Właścicielami wszelkich praw własności intelektualnej do prac i utworów stworzonych podczas Konkursu pozostają Uczestnicy Konkursu.
2. Po zakończeniu Konkursu Organizator zobowiązuje się do usunięcia w terminie do 3 dni roboczych wszelkich materiałów zamieszczonych w repozytoriach w ramach Konkursu.
3. Zespół oświadcza, że Praca Konkursowa jest jego autorstwa i nie narusza jakichkolwiek praw osób trzecich. Uczestnik Konkursu oświadcza także, iż przyjmuje na siebie całkowitą i niczym nieograniczoną odpowiedzialność z tytułu jakichkolwiek roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora a dotyczących Pracy Konkursowej, w tym roszczeń powstałych w związku z realizacją przez Uczestnika Konkursu działalności gospodarczej lub zawodowej w oparciu o Pracę Konkursową, z wykorzystaniem/użyciem tej Pracy Konkursowej.
4. Uczestnik Konkursu poprzez uczestnictwo w Konkursie udziela Organizatorom zgody na utrwalanie jego wizerunku na materiałach foto i video w celach promocyjnych, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych oraz bez wynagrodzenia. Zgoda ta ma charakter nieodwołalny.
5. Uczestnik Konkursu udziela Organizatorom zgody na wykorzystanie wszelkich fotografii, nagrań wideo, ukazujących Prace Konkursowe, które zostały stworzone w trakcie trwania Konkursu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych Organizatora.

## **6 [przetwarzanie danych osobowych]**

1. Administratorem danych osobowych, Uczestników Konkursu jest Asseco Poland S.A, z siedzibą w Rzeszowie, przy ul. Olchowej 14, 35-322 Rzeszów. Zebrane dane są udostępniane podmiotom wspomagającym przeprowadzenie Konkursu tj. Jury, Mentorom i Organizatorom. Dane będą przetwarzane przez czas od 01.09.2021 do 30.10.2021 r. Organizator będzie przetwarzał następujące dane osobowe: imiona i nazwiska, adres e-mail, numer telefonu. Każdy Uczestnik, biorący udział w Konkursie, posiada prawo do:
  - a) dostępu do swoich danych osobowych
  - b) ich sprostowania lub ograniczenia przetwarzania
  - c) wniesienia sprzeciwu i żądania usunięcia
  - d) wniesienia skargi do organu nadzorczego.
2. Dane osobowe będą przechowywane na serwerach zlokalizowanych w Unii Europejskiej i mogą być przekazane - na podstawie standardowych klauzul ochrony danych - do państwa trzeciego w związku z korzystaniem przez administratora z rozwiązań chmurowych dostarczanych przez firmę Microsoft. Stosowane przez Microsoft standardowe klauzule umowne zgodne z wzorcami zatwierdzonymi przez Komisję Europejską, dostępne są pod adresem: <https://www.microsoft.com/en-us/licensing/product-licensing/products.aspx> w części Online Services Terms (OST).
1. Obowiązująca w Asseco Poland Polityka prywatności dostępna jest pod adresem <https://pl.asseco.com/polityka-prywatnosci/> Dane osobowe Uczestników Konkursu udostępnione są podmiotom wspomagającym Organizatora w organizacji Konkursu. Dokonując rejestracji Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych:
  - a. Dla celów przeprowadzenia Konkursu zgodnie z postanowieniami Regulaminu w tym w szczególności wszelkich usług udostępnianych w trakcie Konkursu. Organizator przetwarza

- dane osobowe Uczestnika także na potrzeby realizacji ciężących na nim obowiązków prawnych, w szczególności przepisów regulujących zobowiązania podatkowe.
- b. Na kontakt za pośrednictwem środków komunikacji elektronicznej tj. poczty elektronicznej w celu przesłania informacji (w tym informacji handlowych) dotyczących Organizatora i Partnera w szczególności dotyczących Konkursu.
  - c. Przez Jury i innych Uczestników biorących udział w Konkursie w celu i zakresie wymaganym do wypełnienia ich roli w Konkursie.
  - d. Przez Partnerów Konkursu w celu i zakresie wymaganym do wypełnienia ich roli w Konkursie w tym w ramach czynności przygotowawczych do przeprowadzenia konkursu oraz podsumowania Konkursu.
3. Dane osobowe Uczestników Konkursu będą przetwarzane w celu rejestracji udziału w Konkursie, przeprowadzenia Konkursu oraz przekazania Nagród zgodnie z niniejszym Regulaminem.
  4. Dane osobowe przetwarzane będą na podstawie udzielonej zgody Uczestnika Konkursu przy rejestracji zgodnie z obowiązującymi w tym zakresie przepisami prawa, w szczególności z ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych oraz RODO.
  5. Podanie danych osobowych przez Uczestnika Konkursu jest dobrowolne, nie mniej jest niezbędne do wzięcia udziału w konkursie ze względu na jego rodzaj i sposób przeprowadzenia.
  6. Organizator zapewnia Uczestnikom Konkursu realizację uprawnień przysługujących im w odniesieniu do przetwarzanych danych osobowych, tj. prawa dostępu do danych, prawa do sprostowania danych, prawa do usunięcia danych, prawa do ograniczenia przetwarzania danych, prawa do przenoszenia danych, prawa sprzeciwu wobec przetwarzania, wniesienia skargi do organu nadzorczego.

## **7 [postanowienia końcowe]**

1. Zasady Konkursu określa niniejszy Regulamin. Wszelkie informacje o Konkursie dostępne w materiałach reklamowych mają jedynie charakter informacyjny. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu Cywilnego, ustawy o ochronie danych osobowych oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
2. Rozstrzyganie sporów:
  - a) Ewentualne spory powstałe pomiędzy Organizatorem, a Uczestnikiem Konkursu będącym jednocześnie Konsumentem w rozumieniu art. 22<sup>1</sup> kodeksu cywilnego z dnia 23 kwietnia 1964 r. (Dz.U. Nr 16, poz. 93 ze zm.) mogą być rozpatrywane pozasądowo poprzez mediacje lub rozstrzygnięcia sądów polubownych. Wykaz stałych sądów polubownych zawiera strona <http://www.pssp.org.pl>. Wykaz mediatorów prowadzony jest przez każdy sąd okręgowy w Polsce. Na stronach właściwego sądu dostępne są dane mediatorów.
  - b) Ewentualne spory powstałe pomiędzy Organizatorem, a Uczestnikiem Konkursu będącego jednocześnie Konsumentem w rozumieniu art. 22<sup>1</sup> kodeksu cywilnego z dnia 23 kwietnia 1964 r. (Dz.U. Nr 16, poz. 93 ze zm.) zostają poddane sądom właściwym zgodnie z przepisami kodeksu postępowania cywilnego z dnia 17 listopada 1964 r. (Dz.U. Nr 43, poz. 296 ze zm.).
  - c) Szczegóły dotyczące sposobów oraz dostępu do pozasądowych form rozstrzygania sporów znajdują się pod adresem: [http://www.uokik.gov.pl/spory\\_konsumenckie.php](http://www.uokik.gov.pl/spory_konsumenckie.php).

3. Pod adresem: <http://ec.europa.eu/consumers/odr/> dostępna jest platforma internetowego systemu rozstrzygnięcia sporów pomiędzy konsumentami i przedsiębiorcami na szczeblu unijnym (platforma ODR). Platforma ODR stanowi interaktywną i wielojęzyczną stronę internetową z punktem kompleksowej obsługi dla konsumentów i przedsiębiorców dążących do pozasądowego rozstrzygnięcia sporu dotyczącego zobowiązań umownych wynikających z internetowej umowy sprzedaży lub umowy o świadczenie usług. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu, o ile będzie to podyktowane ważnymi względami niezależnymi od Organizatora.
4. Organizator poinformuje Uczestnika o zmianie postanowień Regulaminu drogą elektroniczną oraz umieści Regulamin w nowym brzmieniu na stronie internetowej Konkursu w takim wypadku Uczestnik ma możliwość złożenia oświadczenia o wypowiedzeniu w terminie 3 dni od momentu uzyskania informacji o zmianie Regulaminu.
5. Organizator uprawniony jest do jednostronnej zmiany Regulaminu w przypadku zaistnienia: (a) zmiany obowiązujących przepisów prawa mających zastosowanie do stosunków prawnych objętych treścią Regulaminu, (b) zmiany oferty Organizatora dotyczącej Konkursu z zastrzeżeniem że zmiany niniejszego Regulaminu mają na celu dostosowanie jego treści do oferty.
6. Organizator poinformuje Uczestników Konkursu o zmianie Regulaminu i o dacie wejścia w życie zmienionego Regulaminu przesyłając stosowną drogą e-mailową.
7. Zmiany Regulaminu obowiązują Uczestników Konkursu od terminu określonego przez Organizatora, nie krótszego niż 7 dni kalendarzowych od poinformowania Uczestników Konkursu o zmianie. Okres wypowiedzenia wynosi 7 dni. Wypowiedzenie należy przesać na adres e-mail: [hackathon@asseco.pl](mailto:hackathon@asseco.pl) lub pisemnie na adres siedziby Organizatora
8. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność za wyrządzone przez siebie szkody jak np. uszkodzenia mechaniczne podczas wykonywania zadań w formule online lub nieprzestrzeganie zasad BHP.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany i/lub usunięcia treści, które naruszają powszechnie obowiązujące przepisy prawa.
10. Niniejszy Regulamin zostanie opublikowany na stronie internetowej Konkursu: [hackathon.asseco.com](http://hackathon.asseco.com). Organizator może również opublikować Regulamin w wewnętrznym intranecie.