



## Regulamin Hackathon **SUMMIT PLAY SUSTAIN 2025**

### § 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Hackathonu jest **Fundacja Play Sustain** z siedzibą w Warszawie, ul. Bagno 2/168, 00-112 Warszawa, wpisaną do Rejestru Stowarzyszeń, Innych Organizacji Społecznych i Zawodowych, Fundacji oraz Samodzielnych Publicznych Zakładów Opieki Zdrowotnej oraz do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000790330, NIP: 5252792316 oraz REGON: 383608319.
2. Hackathon ma charakter edukacyjny i promuje proekologiczne i zrównoważone podejście do mody, w tym modę cyrkularną i upcyklingową. Celem Hackathonu jest również promowanie kompetencji przedsiębiorczych i postaw związanych z odpowiedzialnością za środowisko.
3. Niniejszy Regulamin określa wiążące zasady i warunki uczestnictwa w Hackathonie, który odbędzie się w dniu 28 października 2025 r. w Szkole Głównej Handlowej w Warszawie, przy al. Niepodległości 162, w ramach konferencji Summit Play Sustain.
4. Każdy Uczestnik jest zobowiązany zapoznać się z treścią niniejszego Regulaminu przed dokonaniem Rejestracji. Przystąpienie do Hackathonu poprzez dokonanie Rejestracji jest jednoznaczne z:
  - a. akceptacją wszystkich postanowień niniejszego Regulaminu oraz Regulaminu konferencji SUMMIT PLAY SUSTAIN,
  - b. zobowiązaniem do ich ścisłego przestrzegania,
  - c. potwierdzeniem spełnienia warunków uprawniających do udziału w Wydarzeniu.
5. Niniejszy Regulamin obowiązuje wszystkich uczestników Hackathonu.
6. Regulamin zostanie udostępniony Uczestnikom Wydarzenia na stronie internetowej [www.playsustain.pl](http://www.playsustain.pl).

### § 2 CEL HACKATHONU

1. Celem Hackathonu jest stworzenie innowacyjnych rozwiązań, koncepcji i prototypów, które wspierają ideę gospodarki cyrkularnej, które nie tylko odpowiadają na aktualne wyzwania, ale także budują trwałą wartość poprzez ponowne wykorzystanie zasobów, ograniczanie odpadów i projektowanie z myślą o przyszłych pokoleniach.

### § 3 PRZEBIEG HACKATHONU

1. Hackathon odbędzie się w dniu 28 października 2025 r. Szczegółowy harmonogram Wydarzenia (dalej „Agenda”) zostanie opublikowany na Stronie internetowej - <https://playsustain.pl/events/play-sustain-summit-2025/>. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Agendy, o czym poinformuje Uczestników.
2. Organizator zapewnia Uczestnikom:
  - a. bezprzewodowy dostęp do sieci Internet,
  - b. dostęp do zasilania elektrycznego,
  - c. podstawowe materiały biurowe,
  - d. napoje i posiłki (przerwy cateringowe).



Let's Play Sustain! Together.

Najnowsze inicjatywy Fundacji  
na profilu LinkedIn

Bagno 2 / 168, 00-112 Warszawa, Polska  
[www.playsustain.pl](http://www.playsustain.pl)



3. Organizator udostępnia Uczestnikom na czas trwania Hackathonu komputery oraz inny sprzęt niezbędny do realizacji Projektu.
4. Odebranie przez Uczestnika sprzętu od Organizatora jest równoznaczne z potwierdzeniem jego dobrego stanu technicznego oraz przyjęciem do wiadomości zasad odpowiedzialności materialnej określonych w ust. 5 lit. b. Organizator zastrzega sobie prawo do zastosowania pisemnego protokołu zdawczo-odbiorczego.
5. Odpowiedzialność za mienie:
  - a. Uczestnicy ponoszą pełną odpowiedzialność za swoje mienie osobiste. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za utratę lub uszkodzenie mienia osobistego Uczestników.
  - b. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność materialną za szkody, zniszczenie lub utratę sprzętu udostępnionego mu przez Organizatora, powstałe z jego winy lub w wyniku użytkowania niezgodnego z przeznaczeniem.
6. Projekty tworzone w ramach Hackathonu muszą być zgodne z obowiązującym prawem, zasadami etyki oraz ideą zrównoważonego rozwoju.
7. Dyskwalifikacji podlega Zespół, który nie zaprezentuje finalnej wersji Projektu przed Jury. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy techniczne po stronie Zespołu, uniemożliwiające prezentację.

#### § 4 REJESTRACJA I WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Uczestnictwo w Hackathonie jest dobrowolne i bezpłatne. Uczestnicy pokrywają we własnym zakresie koszty dojazdu i ewentualnego zakwaterowania.
2. Uczestnikiem może być wyłącznie osoba fizyczna, która łącznie spełnia następujące warunki:
  - a. ukończyła 18. rok życia i posiada pełną zdolność do czynności prawnych,
  - b. nie prowadzi działalności gospodarczej, której profil jest zbliżony z tematyką Hackathonu,
  - c. nie jest pracownikiem, stałym współpracownikiem ani członkiem organów Organizatora, Partnerów lub Patronów wydarzenia,
  - d. nie jest członkiem Jury ani osobą zaangażowaną w organizację Hackathonu,
  - e. nie jest małżonkiem, wstępnym, zstępnym, rodzeństwem, powinowatym w linii prostej ani osobą pozostającą we wspólnym pożyciu z osobami wymienionymi w pkt. c-d.
3. Rejestracja Uczestników rozpocznie się najpóźniej do 10 października 2025 r. trwa do wyczerpania limitu 50 miejsc. Organizator zastrzega sobie prawo do zwiększenia liczby miejsc.
4. Rejestracja Uczestników odbywa się wyłącznie drogą elektroniczną poprzez Formularz zgłoszeniowy dostępny na Stronie internetowej Organizatora.
5. Każdy Uczestnik musi dokonać indywidualnej Rejestracji. W Formularzu zgłoszeniowym należy podać nazwę Zespołu lub zadeklarować chęć dołączenia do Zespołu tworzonego przez Organizatora. Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu.
6. Zatwierdzenie udziału Uczestnika w Hackathonie przez Organizatora następuje po dokonaniu pozytywnej weryfikacji przesłanego Formularza zgłoszeniowego. Informacja o zatwierdzeniu udziału przekazywana jest Uczestnikowi w formie wiadomości elektronicznej przesłanej na adres e-mail wskazany w Formularzu zgłoszeniowym, co stanowi potwierdzenie dopuszczenia Uczestnika do udziału w Hackathonie.
7. Organizator ma prawo do weryfikacji zgłoszeń i odmowy udziału w przypadku uzasadnionego podejrzenia, że zgłoszenie narusza Regulamin lub jest niezgodne z celem Wydarzenia.
8. Projekt musi zostać stworzony w całości podczas trwania Hackathonu, tj. w czasie nie dłuższym niż 5 godzin. Niedopuszczalne jest prezentowanie lub rozwijanie istniejących już komercyjnie produktów.
9. Rezygnacja z udziału lub dyskwalifikacja nie stanowią podstawy do jakichkolwiek roszczeń wobec Organizatora.
10. Warunkiem uruchomienia Hackathonu jest zgłoszenie się co najmniej 10 Uczestników.



11. Organizator dąży do zapewnienia wszystkim Uczestnikom Środowiska wolnego od nękania, dyskryminacji i jakichkolwiek form agresji, opartego na wzajemnym szacunku i współpracy.

## § 5 MENTORZY I JURY

1. Uczestnicy mają zapewnione wsparcie merytoryczne Mentorów, ekspertów w dziedzinach związanych z tematyką Hackathonu. Konsultacje z Mentorami odbywają się w czasie i formie określonej w Agendzie.
2. Jury składa się z co najmniej 3 członków, w tym przedstawicieli Organizatora oraz partnerów Hackathonu. Lista członków Jury zostanie opublikowana na Stronie internetowej.
3. Decyzje Jury zapadają zwykłą większością głosów. W przypadku równej liczby głosów decyduje głos Przewodniczącego Jury.
4. Decyzje Jury są ostateczne i wiążące.

## § 6 OCENA I NAGRODY

1. Warunkiem oceny Projektu jest jego prezentacja przed Jury, trwająca maksymalnie 5 minuty, oraz udzielenie odpowiedzi na pytania.
2. Jury ocenia Projekty według następujących kryteriów:
  - a. Praktyczne zastosowanie i potencjał wdrożeniowy (1-10),
  - b. Innowacyjność i oryginalność rozwiązania (1-10),
  - c. Wartość biznesowa i skalowalność (1-10),
  - d. Pozytywny wpływ środowiskowy (1-10),
  - e. Jakość prezentacji i klarowność przekazu (1-10).
3. Jury zastrzega sobie prawo do niewyłonienia Zwycięzcy, jeżeli Żaden z Projektów nie będzie spełniał w stopniu zadowalającym postawionych kryteriów.
4. Organizator przewiduje nagrodę dla Zwycięzców w postaci pieniężnej w wysokości 10 000 zł netto (słownie: dziesięć tysięcy złotych), do równego podziału między członków zwycięskich Zespołów.
5. Jury może zdecydować o:
  - a. przyznaniu nagrody jednemu zwycięskiemu Zespołowi, albo
  - b. podziale nagrody pomiędzy dwa zwycięskie Zespoły, które uzyskały najwyższe oceny, w proporcji określonej przez Jury, z zastrzeżeniem, że łączna wartość nagrody nie przekroczy kwoty wskazanej w ust. 4.
6. W przypadku przyznania nagrody więcej niż jednemu Zespołowi, Jury wskazuje wysokość części nagrody przypadającej każdemu z nich w Protokole z obrad Jury, stanowiącym integralną część dokumentacji Hackathonu.
7. Kwota nagrody lub jej część przypadająca na dany Zespół podlega podziałowi w częściach równych pomiędzy jego członków.
8. Nagroda podlega opodatkowaniu zryczałtowanym podatkiem dochodowym od osób fizycznych zgodnie z obowiązującymi przepisami. Płatnikiem podatku jest Organizator, który potrąci należną kwotę podatku przed wypłatą nagrody, chyba że odrębne przepisy stanowią inaczej.
9. Warunkiem wypłaty nagrody jest dostarczenie przez każdego członka zwycięskiego Zespołu kompletnych danych niezbędnych do jej przekazania (w tym numeru rachunku bankowego) w terminie 14 dni od ogłoszenia wyników. Nagroda zostanie wypłacona przelewem bankowym w terminie 21 dni od otrzymania kompletnych danych. Niedostarczenie danych w terminie jest równoznaczne z utratą prawa do nagrody.
10. Oficjalne ogłoszenie wyników nastąpi w dniu 28 października 2025 r. Lista Zwycięzców - zawierająca imiona i nazwiska członków, zostanie opublikowana na Stronie internetowej najpóźniej do dnia 30 października 2025 r.



## § 8 ZASADY OCHRONY DANYCH OSOBOWYCH

1. Organizator jako Administrator Danych Osobowych przetwarza dane osobowe Uczestników Hackathonu, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa, w tym z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 (RODO).
2. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane w celu organizacji Hackathonu, w tym do przesyłania zaproszeń, informacji organizacyjnych oraz materiałów informacyjnych związanych z wydarzeniem lub zdjęć z wydarzenia. Wydania nagród oraz realizacji wszelkich obowiązków prawnych z tym związanych.
3. Dane osobowe będą przechowywane przez okres niezbędny do pełnej realizacji celów, o których mowa w ust. 2, a po jego upływie przez okres wymagany przepisami prawa lub do czasu przedawnienia ewentualnych roszczeń.
4. Uczestnicy Hackathonu mają prawo do wglądu, sprostowania oraz usunięcia swoich danych osobowych. Przysługuje im także prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych oraz prawo do przenoszenia danych.
5. Podanie danych osobowych w zakresie wymaganych w procesie rejestracji jest dobrowolne, jednakże stanowi warunek konieczny do wzięcia udziału w Hackathonu.
6. Szczegółowe informacje dotyczące zasad przetwarzania danych osobowych przez Administratora zawarte są w Polityce Prywatności, dostępnej na stronie internetowej [www.playsustain.pl](http://www.playsustain.pl).

## § 9 ZASADY KORZYSTANIA Z WIZERUNKU UCZESTNIKÓW HACKATHONU

1. Hackathon będzie dokumentowana za pomocą nagrań wideo, fotografii lub transmisji na żywo (Streaming), podczas których może zostać utrwalony wizerunek uczestników. Powstały materiał może być wykorzystywany w formach elektronicznej i drukowanej – m.in. na stronach internetowych, platformach społecznościowych, w materiałach informacyjnych, reklamowo - promocyjnych oraz publikacjach edukacyjnych, bez ograniczeń czasowych, terytorialnych i na wszystkich znanych polach eksploatacji. Przetwarzanie danych osobowych, w tym wizerunku, odbywa się na podstawie prawnie uzasadnionego interesu administratora (art. 6 ust. 1 lit. f RODO) w celu dokumentowania, relacjonowania oraz promowania działalności statutowej administratora. Udział w Hackathonu jest równoznaczny z akceptacją powyższych warunków.

## § 10 POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE

1. Każdy Uczestnik ma prawo do złożenia reklamacji w sprawach dotyczących organizacji i przebiegu Hackathonu. Reklamację należy złożyć w terminie nieprzekraczającym 7 (siedmiu) dni od dnia zakończenia Hackathonu. Reklamacje złożone po upływie tego terminu pozostaną bez rozpoznania.
2. Reklamacja dla swojej skuteczności wymaga zachowania formy dokumentowej i przesłania jej drogą elektroniczną na adres e-mail: [hello@playsustain.pl](mailto:hello@playsustain.pl). Prawidłowo złożona reklamacja powinna zawierać co najmniej:
  - a. Imię i nazwisko Uczestnika,
  - b. Adres e-mail użyty podczas rejestracji,
  - c. Dokładny opis i powód reklamacji,
  - d. Wskazanie okoliczności faktycznych uzasadniających reklamację.
3. Organizator rozpatruje prawidłowo złożoną reklamację w terminie 14 dni roboczych od dnia jej otrzymania. W przypadku, gdy reklamacja wymaga uzupełnienia, bieg powyższego terminu ulega zawieszeniu do czasu otrzymania przez Organizatora kompletnych informacji. Odpowiedź na reklamację zostanie przesłana na adres e-mail, z którego została ona wysłana.



## § 11 WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA

1. Wszelkie autorskie prawa majątkowe do Projektu stworzonego w ramach Hackathonu przysługują łącznie członkom Zespołu, który go stworzył. Organizator nie nabywa tych praw na mocy niniejszego Regulaminu.
2. Uczestnik oświadcza, że Projekt stanowi jego oryginalną twórczość, nie zawiera zapożyczeń oraz nie narusza praw autorskich, praw własności przemysłowej ani jakichkolwiek innych praw osób trzecich.
3. Z chwilą przystąpienia do Hackathonu, każdy Uczestnik udziela Organizatorowi nieodpłatnej, niewyłącznej, nieograniczonej terytorialnie i czasowo licencji na korzystanie z Projektu (w całości lub we fragmentach) dla celów dokumentacyjnych, informacyjnych, promocyjnych i marketingowych związanych z Hackathonem, Summit Play Sustain oraz działalnością statutową Organizatora.
4. Licencja, o której mowa w ust. 3, obejmuje następujące pola eksploatacji:
  - a. utrwalanie i zwielokrotnianie dowolną techniką, w tym cyfrową,
  - b. wprowadzanie do pamięci komputera i do sieci teleinformatycznych,
  - c. publiczne wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie,
  - d. publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym (w szczególności w Internecie, na Stronie internetowej oraz w mediach społecznościowych).
5. Uczestnik zwalnia Organizatora z wszelkiej odpowiedzialności z tytułu ewentualnych roszczeń osób trzecich, wynikających z naruszenia ich praw w związku z korzystaniem przez Organizatora z Projektu na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie.
6. Ewentualna komercjalizacja lub dalsze wykorzystanie Projektu wykraczające poza zakres licencji, o której mowa w ust. 3, wymaga zawarcia odrębnej Umowy pomiędzy autorami Projektu a zainteresowanym podmiotem.

## § 11 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy prawa polskiego, w szczególności Kodeksu cywilnego oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
2. Wydarzenie nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym ani loterią promocyjną, których wynik zależy od przypadku, w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień Regulaminu. O wszelkich zmianach Uczestnicy zostaną poinformowani poprzez publikację zmienionego Regulaminu na Stronie internetowej.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu, formatu lub odwołania Hackathonu w przypadku zaistnienia ważnych przyczyn, w szczególności o charakterze siły wyższej (rozumianej jako zdarzenie zewnętrzne, niemożliwe do przewidzenia i zapobieżenia, np. klęski żywiołowe, stan epidemii, akty władzy państwowej). W takim przypadku Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne koszty poniesione przez Uczestników w związku z planowanym udziałem (np. koszty podróży, zakwaterowania).
5. O istotnych zmianach zarejestrowani Uczestnicy zostaną dodatkowo powiadomieni drogą elektroniczną.
6. Ostateczna i wiążąca interpretacja postanowień Regulaminu należy wyłącznie do Organizatora.
7. Wszelkie spory mogące wyniknąć w związku z realizacją Hackathonu będą rozstrzygane przez sąd powszechny właściwy miejscowo dla siedziby Organizatora.
8. Jeżeli którekolwiek z postanowień Regulaminu zostanie uznane za nieważne lub bezskuteczne, nie wpływa to na ważność i skuteczność pozostałych postanowień.





9. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego publikacji na Stronie internetowej.



Let's Play Sustain! Together.

Najnowsze inicjatywy Fundacji  
na profilu LinkedIn

