REGULAMIN PZPN Innovation Hub Hackathon 2026

(zwany dalej Regulaminem)

§ 1 Informacje ogólne

1. PZPN Innovation Hub Hackathon 2026 (dalej: „Hackathon" lub „Wydarzenie") jest wydarzeniem organizowanym w dniach 20–22 listopada 2026 r. w celu rozwijania innowacyjnych rozwiązań dla polskiej piłki nożnej oraz popularyzacji nowoczesnych technologii w sporcie.
2. Hackathon ma charakter projektowo-konkursowy. Uczestnicy, samodzielnie lub w zespołach, opracowują i prezentują rozwiązania odpowiadające na wyzwania ogłoszone przez Polski Związek Piłki Nożnej (PZPN) lub partnerów Wydarzenia.
3. W ramach Hackathonu przewidziano dwa równoległe strumienie:
   b) „Strategic" – wyzwania o większej złożoności, w których dopuszczalne jest przygotowanie koncepcji i prowadzenie prac nad rozwiązaniem jeszcze przed rozpoczęciem Wydarzenia, a ich rozwój i prezentacja następują w ramach Hackathonu;
   b) „Hackathon" – wyzwania o bardziej skoncentrowanym zakresie, realizowane przede wszystkim podczas Wydarzenia w tradycyjnej formule hackathonowej.
4. Szczegółowy opis wyzwań, wymaganych rezultatów, zasad oceny i ewentualnych warunków szczególnych podawany jest w zestawieniu wyzwań opublikowanym przez Organizatora.

§ 2 Organizator

1. Organizatorem Hackathonu jest Polski Związek Piłki Nożnej z siedzibą w Warszawie, ul. Bitwy Warszawskiej 1920 r. 7, 02-366 Warszawa (dalej: „Organizator" lub „PZPN").
2. W sprawach organizacyjnych związanych z Hackathonem należy kontaktować się pod adresem e-mail: hackathon@pzpn.pl.
3. Poszczególne wyzwania mogą być przygotowane przez PZPN lub partnerów Wydarzenia. W przypadku wyzwań partnerskich warunki szczególne, w tym dotyczące praw własności intelektualnej, wskazuje zestawienie wyzwań.

§ 3 Forma, miejsce i termin

1. Hackathon odbędzie się w formule stacjonarnej w dniach 20–22 listopada 2026 r. w siedzibie PZPN w Warszawie.
2. Rozpoczęcie Wydarzenia planowane jest na piątek, 20 listopada 2026 r., około godz. 19:00, a zakończenie – na niedzielę, 22 listopada 2026 r., około godz. 15:00. Program obejmuje około 36 godzin pracy projektowej.
3. Uczestnicy mogą ukończyć realizację wyzwania wcześniej, z zastrzeżeniem harmonogramu zgłoszeń, prezentacji i oceny projektów określanego przez Organizatora.
4. Organizator zapewni możliwość udziału osobom z niepełnosprawnościami, w zakresie dostępności miejsca i organizacji Wydarzenia, oraz umożliwi wcześniejsze zgłoszenie szczególnych potrzeb organizacyjnych.
5. Organizator może zmienić godziny lub miejsce Wydarzenia z ważnych powodów organizacyjnych, technicznych albo związanych z bezpieczeństwem, informując o tym zakwalifikowanych uczestników.

§ 4 Cele

1. Ideą wydarzenia jest zaadresowanie potrzeb technologicznych i innowacyjnych polskiego ekosystemu piłkarskiego w obszarach takich, jak:

- Narzędzia do przygotowywania harmonogramów rozgrywek z uwzględnieniem uwarunkowań platformy PZPN+,
- Nowe formaty contentowe zwiększające atrakcyjność polskiej piłki nożnej, do których przygotowania można wykorzystywać nowoczesne technologie cyfrowe,
- Wykorzystanie technologii IT do podniesienia atrakcyjności wydarzeń sportowych i aktywacji kibiców
- Narzędzia zwiększające efektywnośc funkcjonowania organizacji sportowych

2. Hackathon ma w szczególności na celu:
   e) wspieranie kształtowania polskiego rynku sportstech,
   e) poszukiwanie innowacyjnych rozwiązań wyzwań organizacji sportowych,
   e) angażowanie specjalistów technologicznych w rozwój branży sportowej,
   e) wyszukiwanie i wspieranie zdolnych, kreatywnych osób,
   e) włączenie organizacji sportowych w dialog ze środowiskiem biznesowym i technologicznym,

§ 5 Uczestnicy i kryteria rekrutacji

1. W części konkursowej Hackathonu mogą uczestniczyć pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, które nie są pracownikami Organizatora (dalej: „Uczestnicy").
2. W Wydarzeniu mogą ponadto brać udział mentorzy, eksperci, prelegenci, członkowie Jury, przedstawiciele partnerów oraz inne osoby zaproszone przez Organizatora. Osoby te nie są Uczestnikami części konkursowej wyłącznie z tytułu pełnienia wskazanych funkcji.
3. Udział w Hackathonie jest dobrowolny i nieodpłatny. Uczestnicy samodzielnie oceniają swoje możliwości udziału w intensywnej formule Wydarzenia, z uwzględnieniem konieczności odpoczynku i własnego stanu zdrowia.
4. Warunkiem ubiegania się o udział w Hackathonie jest prawidłowe wypełnienie formularza rejestracyjnego dostępnego na oficjalnej stronie Wydarzenia, wskazanej przez Organizatora w komunikatach dotyczących rekrutacji.
5. Rejestracja online jest planowana od 12 listopada 2026 r. do 16 listopada 2026 r. do godz. 23:59. Organizator może zakończyć rekrutację wcześniej w razie wyczerpania liczby miejsc albo przedłużyć ją, publikując stosowną informację.
6. Formularz rejestracyjny może wymagać podania danych niezbędnych do przeprowadzenia rekrutacji i organizacji Wydarzenia, w szczególności imienia i nazwiska, adresu e-mail, numeru telefonu, informacji o zespole, reprezentowanej organizacji i zainteresowaniu wyzwaniami. Zasady przetwarzania danych określa § 11.
7. Planowana maksymalna liczba Uczestników wynosi 100 osób. Organizator może zwiększyć tę liczbę z uwzględnieniem możliwości organizacyjnych.
8. O zakwalifikowaniu do udziału decyduje Organizator, biorąc pod uwagę w szczególności liczbę miejsc, kompletność zgłoszenia oraz dopasowanie zgłoszonych kompetencji do charakteru Wydarzenia. Samo przesłanie formularza nie gwarantuje udziału.
9. Informacja o zakwalifikowaniu lub niezakwalifikowaniu zostanie przesłana na adres e-mail podany w formularzu rejestracyjnym. Uczestnik uzyskuje prawo udziału po otrzymaniu potwierdzenia zakwalifikowania od Organizatora.
10. Projekty mogą być realizowane indywidualnie lub w zespołach liczących od 1 do 4 Uczestników. Organizator może pomagać w tworzeniu zespołów podczas Wydarzenia, bez gwarancji znalezienia współpracowników.
11. Zakwalifikowani Uczestnicy dokonują ostatecznego zgłoszenia zespołu do wybranego wyzwania w terminie wskazanym w § 6. Zgłoszenie do udziału w Wydarzeniu i zgłoszenie zespołu do konkretnego wyzwania są odrębnymi czynnościami.

12. Każdy Uczestnik jest zobowiązany zapoznać się z Regulaminem oraz zasadami wybranego wyzwania, w szczególności z warunkami dotyczącymi praw własności intelektualnej w przypadku wyzwań partnerskich.

§ 6 Zasady realizacji wyzwań, oceny projektów i przyznawania nagród

1. Zadaniem Uczestników jest opracowanie i przedstawienie rozwiązania odpowiadającego na wybrane wyzwanie, w szczególności w formie demonstracji, prototypu, koncepcji lub innego rezultatu wskazanego w opisie wyzwania, wraz z uzasadnieniem wartości i możliwości zastosowania rozwiązania.
2. Projekt powinien zostać przygotowany nie później niż do końca Wydarzenia, z uwzględnieniem terminów przekazania materiałów Jury i prezentacji wskazanych przez Organizatora. W strumieniu Strategic dopuszczalne są prace przygotowawcze rozpoczęte przed Hackathonem. Nie wymaga się, aby cały projekt powstał wyłącznie podczas Wydarzenia.
3. Uczestnicy odpowiadają za posiadanie praw lub odpowiednich uprawnień do wykorzystania materiałów, elementów i narzędzi użytych w projekcie oraz za poszanowanie praw osób trzecich. Zasady dotyczące praw do Rezultatów określa § 13 Regulaminu.
4. Projekty nie mogą naruszać przepisów prawa, dóbr osobistych ani praw osób trzecich. Zabronione jest w szczególności zamieszczanie treści nawołujących do nienawiści, przemocy lub dyskryminacji, treści bezprawnych, obraźliwych albo naruszających bezpieczeństwo innych osób.
5. Najpóźniej 21 listopada 2026 r. do godz. 11:30 zespół dokonuje ostatecznego zgłoszenia do wybranego wyzwania, przekazując Organizatorowi co najmniej nazwę zespołu, skład zespołu i oznaczenie wyzwania, w sposób wskazany podczas Wydarzenia. Termin ten dotyczy wyłącznie przypisania zespołu do wyzwania, a nie przekazania ukończonego projektu.
6. Sposób i termin przekazania gotowych materiałów projektowych oraz godziny prezentacji Organizator określi w harmonogramie Wydarzenia. Uczestnicy mogą pracować nad projektem do terminu wskazanego dla danego wyzwania; materiały przekazane po tym terminie mogą nie zostać uwzględnione przez Jury.
7. Projekt może wykorzystywać wcześniej opracowane rozwiązania, komponenty, biblioteki, materiały i narzędzia, pod warunkiem posiadania odpowiednich uprawnień do ich użycia oraz wskazania, które elementy zostały przygotowane lub rozwinięte na potrzeby Hackathonu. Niedopuszczalne jest przedstawianie cudzych prac jako własnych.
8. Co do zasady zespół przygotowuje prezentację projektu liczącą maksymalnie 10 slajdów. W przypadku wyzwań o charakterze kreatywnym lub contentowym opis wyzwania może wymagać także filmu o długości do 3 minut, materiału graficznego, plakatu lub innej formy demonstracji. Ostateczny katalog materiałów wskazuje opis wyzwania i harmonogram.
9. Prawidłowo zgłoszone projekty ocenia Jury powołane przez Organizatora, liczące co najmniej 3 osoby. W skład Jury mogą wchodzić przedstawiciele PZPN, partnerów oraz zaproszeni eksperci.
10. Ocena projektów może obejmować dwa etapy:
    f) etap I – ocenę nadesłanych materiałów i wybór maksymalnie 3 projektów z każdego wyzwania do prezentacji finałowych;
    f) etap II – prezentacje finałowe, w ramach których zakwalifikowany zespół otrzyma do 5 minut na zaprezentowanie projektu, chyba że harmonogram lub opis wyzwania stanowi inaczej.
11. W strumieniu Hackathon Jury ocenia projekty według następujących kryteriów (łącznie 100%):
    f) skuteczność i przydatność rozwiązania w kontekście wyzwania – 40%;
    f) wyjątkowość i innowacyjność rozwiązania – 20%;
    f) przygotowanie i kompletność projektu – 20%;
    f) krytyczna analiza możliwości i ograniczeń projektu – 10%;
    f) kompatybilność z istniejącymi narzędziami i inicjatywami – 10%.

12. W strumieniu Strategic Jury stosuje dodatkowe kryterium „Zgodność z oczekiwaniami PZPN". Ocena obejmuje następujące kryteria (łącznie 100%):
    f) skuteczność i przydatność rozwiązania w kontekście wyzwania – 30%;
    f) zgodność z oczekiwaniami PZPN wskazanymi w opisie wyzwania, w tym z jego celami i wymaganiami funkcjonalnymi – 20%;
    f) wyjątkowość i innowacyjność rozwiązania – 15%;
    f) przygotowanie i kompletność projektu – 15%;
    f) krytyczna analiza możliwości i ograniczeń projektu – 10%;
    f) kompatybilność z istniejącymi narzędziami i inicjatywami – 10%.
13. Każdy członek Jury przyznaje oceny zgodnie z właściwymi kryteriami i wagami, a wynik projektu stanowi suma punktów przyznanych przez Jury. Organizator może określić szczegółową skalę punktową w instrukcji dla Jury.
14. W przypadku uzyskania takiej samej liczby punktów przez projekty ubiegające się o nagrodę o ich ostatecznej kolejności decyduje głosowanie Jury.
15. Decyzje Jury dotyczące oceny merytorycznej projektów i przyznania nagród są ostateczne w ramach Wydarzenia.
16. Ogłoszenie wyników konkursu planowane jest na 22 listopada 2026 r. po zakończeniu oceny projektów.
17. Informacja o nagrodach przewidzianych dla poszczególnych wyzwań zostanie opublikowana wraz z finalnym zestawieniem wyzwań, nie później niż w przeddzień rozpoczęcia Wydarzenia. Ewentualne zmiany nagród wymagają przekazania uczestnikom jasnej informacji przed rozpoczęciem rywalizacji w danym wyzwaniu.
18. Nagroda jest przyznawana zespołowi. Zasady jej podziału pomiędzy członków zespołu uzgadniają oni samodzielnie, z zastrzeżeniem wymogów formalnych i podatkowych związanych z przekazaniem nagrody.
19. Nagrody pieniężne podlegają rozliczeniu podatkowemu zgodnie z obowiązującymi przepisami. Jeżeli wymagane będzie pobranie podatku przez podmiot wypłacający nagrodę, zostanie on potrącony w wysokości wynikającej z przepisów.
20. Uczestnicy co do zasady korzystają z własnego sprzętu i legalnego oprogramowania. Organizator nie odpowiada za sposób korzystania przez Uczestników z oprogramowania, treści ani zasobów należących do osób trzecich, z zastrzeżeniem obowiązujących przepisów prawa.
21. Uczestnicy powinni samodzielnie zabezpieczać kopie zapasowe swoich materiałów i stosować odpowiednie środki bezpieczeństwa informatycznego. Awarie sprzętu lub usług po stronie Uczestnika co do zasady nie stanowią podstawy do przedłużenia terminu, chyba że Organizator zdecyduje inaczej ze względu na okoliczności dotyczące większej liczby zespołów.

§ 7 Obowiązki Uczestników

1. Uczestnicy zobowiązani są do:
    h) zapoznania się z treścią niniejszego Regulaminu i stosowania jego zapisów,
    h) udziału w Hackathonie,
    h) właściwego zachowania, w szczególności zgodnego z zasadami współżycia społecznego w trakcie Hackathonu,
    h) przestrzegania w trakcie wydarzenia przepisów powszechnie obowiązującego prawa,
    h) przestrzegania regulaminu obiektu, na terenie którego realizowane będzie wydarzenie,
    h) wykonywania poleceń porządkowych i organizacyjnych kadry Organizatora,
    h) udziału w testach, badaniach, analizach, ankietach, które odbędą się w trakcie Hackathonu i po jego zakończeniu, mających na celu zbadanie efektów wydarzenia,
    h) niezwłocznego zgłaszania braku możliwości udziału w Hackathonie: osobiście, telefonicznie lub mailowo,

2. Udział Uczestników w Hackathonie może być dokumentowany materiałem w formie papierowej, zdjęciowej i filmowej/nagrań audio.

§ 8 Dostępność i zasady współpracy

1. Hackathon realizowany będzie zgodnie z zasadą równości szans kobiet i mężczyzn oraz niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami:
   g) Uczestnicy będą mogli uzyskać wsparcie w ramach projektu bez względu na płeć, rasę, pochodzenie etniczne, narodowość, niepełnosprawność, orientację seksualną, religię bądź wyznanie lub światopogląd,
   g) Uwzględnione zostaną indywidualne potrzeby i możliwości uczestnika.
   g) Hackathon realizowany będzie w miejscach dostępnych (podjazdy, windy, schodołazy itp.) i w sposób umożliwiający udział w nim osobom z niepełnosprawnościami.
   g) Osoby z niepełnosprawnościami i o szczególnych potrzebach, będą mogły uzyskać wsparcie zgodnie z ich indywidualnymi potrzebami, wynikającymi z deficytów (np. w zakresie poruszania się po obiekcie, przygotowania większą czcionką materiałów, łatwej do zrozumienia informacji itp.).
2. Uczestnicy zobowiązani są do poszanowania praw i godności osobistej innych uczestników. Podczas Hackathonu 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.
3. W trakcie trwania Hackathonu oraz na wszelkich kanałach komunikacji zespołowej wydarzenia surowo zabrania się:
   g) wszelkich form zastraszania, prześladowania oraz wyrażania obraźliwych uwag czy komentarzy,
   g) używania języka uznawanego powszechnie za nieakceptowalny, włączając w to wulgaryzmy oraz wszelkie wypowiedzi, które mogą urazić uczucia religijne, światopoglądowe czy propagować dyskryminację,
   g) propagowania treści o charakterze rasistowskim, terrorystycznym, nieobyczajnym, brutalnym lub naruszającym porządek publiczny,
   g) agitacji politycznych,
   g) wykorzystania i posiadania przez uczestników broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów - w razie konieczności o takiej sytuacji powiadomione zostaną odpowiednie służby,
   g) korzystania lub bycia pod wpływem napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych lub ich odpowiedników (dopalacze) - w razie konieczności o takiej sytuacji powiadomione zostaną odpowiednie służby,
   g) prowadzenia przez uczestników lub zespoły jakichkolwiek działań komercyjnych, akwizycyjnych, reklamowych, promocyjnych, a także agitacyjnych oraz zbiórek pieniężnych, nieuzgodnionych z Organizatorem, jak również działań niezgodnych z obowiązującymi przepisami prawa.
4. Uczestnicy są zobowiązani zgłosić niezwłocznie do Organizatora wszelkie przypadki nieodpowiednich zachowań innych uczestników.

§ 9 Rezygnacja i wykluczenie z udziału w Hackathonie

1. Uczestnik może w każdej chwili zrezygnować z udziału w Hackathonie, informując o tym Organizatora niezwłocznie za pośrednictwem adresu e-mail wskazanego w § 2. W miarę możliwości informacja powinna zostać przekazana najpóźniej na 2 dni robocze przed rozpoczęciem Wydarzenia.

2. Organizator może odmówić wstępu na Wydarzenie albo wykluczyć Uczestnika z dalszego udziału, jeżeli Uczestnik rażąco narusza Regulamin, przepisy prawa, zasady bezpieczeństwa albo prawa innych osób, w szczególności gdy:
   d) dopuszcza się przemocy fizycznej, gróźb, nękania, dyskryminacji, kradzieży, wandalizmu lub innego poważnego zakłócania porządku;
   d) podaje istotne nieprawdziwe informacje w zgłoszeniu albo posługuje się cudzą tożsamością;
   d) narusza prawa własności intelektualnej lub wykorzystuje bez uprawnienia dane, materiały albo infrastrukturę PZPN, partnerów lub osób trzecich;
   d) działa w sposób zagrażający bezpieczeństwu osób, obiektu lub systemów informatycznych albo uporczywie nie stosuje się do uzasadnionych poleceń organizacyjnych.
3. W przypadku naruszeń, które można usunąć bez zagrożenia dla bezpieczeństwa lub praw innych osób, Organizator może uprzednio wezwać Uczestnika do zaprzestania naruszenia. W sytuacjach poważnych lub pilnych wykluczenie może nastąpić bez wcześniejszego ostrzeżenia.
4. Decyzję o wykluczeniu podejmuje Organizator po rozważeniu okoliczności sprawy; w miarę możliwości umożliwia Uczestnikowi przedstawienie wyjaśnień. Informacja o decyzji i jej podstawie jest przekazywana Uczestnikowi w sposób dostosowany do okoliczności.
5. Wykluczenie z części konkursowej oznacza utratę prawa do dalszego udziału w ocenie oraz do nagród, które nie zostały jeszcze przyznane. Jeżeli naruszenie dotyczy całego zespołu lub wpływa na rzetelność zgłoszenia, Organizator może wykluczyć projekt z oceny.
6. Uczestnik odpowiada za szkodę wyrządzoną z jego winy w mieniu Organizatora, partnerów lub osób trzecich na zasadach wynikających z obowiązujących przepisów prawa. Sam fakt wykluczenia nie przesądza o istnieniu obowiązku naprawienia szkody.
7. Postanowienia niniejszego paragrafu nie wyłączają uprawnień przysługujących Uczestnikowi na podstawie bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.

§ 10 Odpowiedzialność i zasady postępowania

1. Organizator zapewnia organizację Wydarzenia z uwzględnieniem zasad bezpieczeństwa właściwych dla jego charakteru i miejsca. Odpowiedzialność Organizatora za szkody poniesione przez Uczestników jest oceniana na zasadach wynikających z obowiązujących przepisów prawa; Regulamin nie wyłącza odpowiedzialności, której nie można skutecznie wyłączyć.
2. Uczestnicy są zobowiązani dbać o własne bezpieczeństwo, stosować się do zasad obowiązujących w obiekcie oraz do poleceń służb porządkowych i personelu Organizatora. W razie zauważenia zagrożenia powinni niezwłocznie zawiadomić Organizatora.
3. Uczestnicy odpowiadają za nadzór nad wniesionymi rzeczami osobistymi, sprzętem i nośnikami danych. Organizator nie prowadzi depozytu tych rzeczy, chyba że wyraźnie poinformuje o udostępnieniu takiej usługi. Kwestie odpowiedzialności za ich utratę lub uszkodzenie rozstrzygane są zgodnie z przepisami prawa.
4. Organizator nie gwarantuje nieprzerwanego działania łączy internetowych, zasilania, narzędzi i innych zasobów technicznych udostępnionych w trakcie Wydarzenia. O istotnych awariach wpływających na możliwość realizacji wyzwań informuje Uczestników, a w uzasadnionych przypadkach może dostosować harmonogram lub warunki oceny.
5. Każda osoba obecna na Hackathonie, w tym Uczestnicy, mentorzy, członkowie Jury, przedstawiciele partnerów, wolontariusze i goście, jest zobowiązana do wzajemnego szacunku i powstrzymywania się od przemocy, zastraszania, nękania, zachowań dyskryminacyjnych oraz obraźliwych.
6. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania przepisów o ochronie danych osobowych, tajemnicy przedsiębiorstwa oraz zasad korzystania z materiałów i systemów informatycznych udostępnianych im na potrzeby Wydarzenia. Nie wolno wprowadzać do narzędzi lub modeli AI danych i materiałów, do których użycia Uczestnik nie jest uprawniony.

7. Naruszenia zasad Regulaminu, incydenty bezpieczeństwa i przypadki zachowań nieodpowiednich należy zgłaszać niezwłocznie Organizatorowi. Organizator rozpatruje zgłoszenia z poszanowaniem prywatności osób zainteresowanych oraz podejmuje działania odpowiednie do charakteru i wagi zgłoszonej sytuacji.

§ 11 Klauzula Informacyjna RODO

1. Administratorem danych osobowych osób zgłaszających się do udziału oraz Uczestników PZPN Innovation Hub Hackathon 2026 jest Polski Związek Piłki Nożnej („PZPN") z siedzibą w Warszawie przy ul. Bitwy Warszawskiej 1920 r. 7, 02-366 Warszawa, e-mail pzpn@pzpn.pl.
2. Z inspektorem ochrony danych PZPN można skontaktować się pod adresem daneosobowe@pzpn.pl lub korespondencyjnie na adres siedziby PZPN z dopiskiem „Inspektor Ochrony Danych".
3. PZPN przetwarza dane osobowe w następujących celach:
   e) przyjmowanie i weryfikacja zgłoszeń, kontakt w sprawach organizacyjnych, obsługa udziału w Hackathonie, ocena projektów przez jury, ustalenie wyników i wydanie nagród, na podstawie art. 6 ust. 1 lit. b RODO, w zakresie niezbędnym do podjęcia działań na żądanie osoby zgłaszającej się przed zawarciem umowy o udział w Hackathonie lub do wykonania tej umowy na zasadach określonych w Regulaminie;
   e) prowadzenie dokumentacji podatkowej i księgowej, w tym rozliczenie nagród, w zakresie, w jakim obowiązki te mają zastosowanie, na podstawie art. 6 ust. 1 lit. c RODO w związku z właściwymi przepisami podatkowymi i przepisami o rachunkowości;
   e) udokumentowanie przebiegu Hackathonu, potwierdzenie realizacji Wydarzenia na potrzeby jego rozliczenia lub kontroli oraz ustalenie, dochodzenie lub obrona roszczeń, na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f RODO. Prawnie uzasadnionym interesem PZPN jest możliwość wykazania prawidłowego przebiegu Wydarzenia i ochrony swoich praw. Utrwalanie wizerunku na potrzeby dokumentacji odbywa się na zasadach określonych w § 12 ust. 2;
   e) utrwalanie oraz publikacja wizerunku lub głosu w celu przygotowania relacji z Hackathonu, promocji Hackathonu lub promocji PZPN, na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a RODO, w granicach celów i kanałów objętych odrębną zgodą oraz na zasadach określonych w § 12. W przypadku publikacji wizerunku PZPN uzyskuje również zezwolenie, o którym mowa w § 12 ust. 3;
   e) przygotowanie i publikacja relacji z Hackathonu w postaci ujęć ogólnych, o których mowa w § 12 ust. 5, jeżeli na ujęciu można zidentyfikować Uczestnika, na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f RODO, po uwzględnieniu praw i interesów Uczestników. Prawnie uzasadnionym interesem PZPN jest informowanie o przebiegu Wydarzenia.
4. Dane mogą otrzymać, w zakresie wynikającym z powierzonych im zadań, członkowie jury, eksperci oceniający projekty, dostawcy usług rejestracyjnych, informatycznych i organizacyjnych, wykonawcy usług fotograficznych i filmowych oraz podmioty uprawnione do rozliczenia lub kontroli Wydarzenia. Dane mogą również otrzymać organy uprawnione na podstawie przepisów prawa. W razie publikacji materiałów na zasadach określonych w § 12 ich odbiorcami mogą być także wskazani partnerzy, operatorzy wskazanych platform oraz odbiorcy opublikowanych materiałów.
5. Organizator nie przekazuje danych poza Europejski Obszar Gospodarczy, jeśli jednak dojdzie do przekazania danych poza EOG, w tym w związku z rejestracją na Hackathon lub publikacją w mediach społecznościowych Organizator wskaże właściwą decyzję Komisji Europejskiej stwierdzającą odpowiedni stopień ochrony albo stosowane zabezpieczenia i sposób uzyskania ich kopii.
6. PZPN przechowuje dane przez następujące okresy:
   e) dane związane ze zgłoszeniem i udziałem, do zakończenia obsługi zgłoszeń oraz organizacji Hackathonu, w tym rozstrzygnięcia konkursu, wydania nagród i rozpatrzenia reklamacji, jeżeli Regulamin je przewiduje;

e) dane niezbędne do celów podatkowych i księgowych, przez okres wymagany przepisami prawa;
e) dane niezbędne do udokumentowania, rozliczenia lub kontroli Wydarzenia, przez okres wynikający z zasad rozliczenia i kontroli Wydarzenia.
e) dane niezbędne do ustalenia, dochodzenia lub obrony roszczeń, do upływu właściwych terminów przedawnienia, a w razie sporu również do jego prawomocnego zakończenia;
e) materiały przetwarzane na podstawie zgody, przez okres wskazany w oświadczeniu, chyba że zgoda zostanie wcześniej wycofana, z uwzględnieniem § 12 ust. 7.

§ 12 Wizerunek

1. Podpis na liście obecności potwierdza udział Uczestnika w Hackathonie. Zgoda na utrwalanie i wykorzystywanie wizerunku lub głosu w celu publikacji jest dobrowolna. Odmowa jej udzielenia lub jej wycofanie nie wpływa na udział w Hackathonie, możliwość zaprezentowania rozwiązania, ocenę zgłoszonego projektu ani prawo do nagrody.
2. Na potrzeby dokumentowania, rozliczenia lub kontroli Hackathonu PZPN może utrwalać wizerunek Uczestników wyłącznie w zakresie niezbędnym do danego celu i na podstawie wskazanej w informacji o przetwarzaniu danych, o której mowa w § 11. W pierwszej kolejności PZPN korzysta z list obecności, protokołów i materiałów, które nie pozwalają zidentyfikować Uczestników. Materiały pozwalające na identyfikację mogą być udostępniane podmiotom uprawnionym do rozliczenia lub kontroli Wydarzenia w zakresie niezbędnym do wykonania ich zadań. Ich wykorzystanie do publikacji wymaga odrębnej podstawy prawnej.
3. Utrwalanie na potrzeby publikacji oraz publikacja indywidualnych ujęć Uczestnika, wywiadów i nagrań jego wypowiedzi lub prezentacji odbywają się na podstawie odrębnego oświadczenia Uczestnika. Oświadczenie obejmuje zgodę na przetwarzanie wizerunku lub głosu na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a RODO, a w odniesieniu do wizerunku także zezwolenie na jego rozpowszechnianie zgodnie z art. 81 ust. 1 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
4. W przypadku ujęć ogólnych, na których Uczestnik stanowi jedynie szczegół całości, PZPN może rozpowszechniać jego wizerunek bez zezwolenia na podstawie art. 81 ust. 2 pkt 2 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, jeżeli spełnione są przesłanki tego przepisu.
5. Materiały objęte oświadczeniem mogą być kadrowane, skracane i montowane w zakresie potrzebnym do ich przygotowania do publikacji. Obróbka nie może zniekształcać sensu wypowiedzi ani naruszać godności lub innych dóbr osobistych Uczestnika.
6. Uczestnik może w każdym czasie wycofać zgodę oraz cofnąć zezwolenie na rozpowszechnianie wizerunku. Wycofanie zgody jest równie łatwe jak jej udzielenie. Wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania dokonanego przed jej wycofaniem. Po otrzymaniu oświadczenia PZPN zaprzestaje dalszego wykorzystywania materiałów w zakresie objętym wycofaniem i usuwa je z kanałów, którymi zarządza, w zakresie, w jakim ich dalsza publikacja opierała się na tej zgodzie lub zezwoleniu. Jeżeli materiały przekazano partnerowi do publikacji, PZPN informuje go.

§ 13 Własność intelektualna

1. Na potrzeby niniejszego paragrafu przez „Rezultaty” rozumie się rozwiązania, projekty, prototypy, utwory, kod źródłowy, dokumentację, materiały audiowizualne, grafiki, koncepcje, modele, know-how i inne efekty pracy uczestników przedstawione lub wytworzone w związku z Hackathonem, w zakresie, w jakim mogą podlegać ochronie prawnej.
2. W przypadku wyzwań przygotowanych przez Polski Związek Piłki Nożnej („Wyzwania PZPN”) wszelkie prawa własności intelektualnej do Rezultatów pozostają przy ich twórcach lub innych osobach i podmiotach uprawnionych na podstawie przepisów prawa lub odrębnych stosunków

prawnych. Udział w Hackathonie, zgłoszenie lub zaprezentowanie Rezultatów, ich ocena ani przyznanie nagrody nie powodują przeniesienia tych praw na PZPN.

3. W odniesieniu do Wyzwań PZPN Organizator jest uprawniony do zapoznawania się z przekazanymi Rezultatami, ich utrwalania w zakresie technicznie niezbędnym do obsługi zgłoszeń oraz prezentowania ich Jury, mentorom i uczestnikom podczas Hackathonu, wyłącznie na potrzeby organizacji wydarzenia, oceny projektów, prezentacji finałowych i ogłoszenia wyników. Uprawnienie to ma charakter nieodpłatny, niewyłączny i ograniczony do wskazanych celów; nie obejmuje prawa do samodzielnego wdrażania, rozwijania, komercyjnego wykorzystywania, udzielania dalszych licencji ani upubliczniania kodu źródłowego lub poufnych szczegółów technicznych projektu.
4. Ewentualna współpraca PZPN z wybranymi uczestnikami lub zespołami po Hackathonie, w szczególności dotycząca testowania, pilotażu, wdrożenia, rozwoju, komercjalizacji lub inwestycji, a także zasad wykorzystania Rezultatów i udzielania licencji, będzie wymagała odrębnych uzgodnień i — w stosownym przypadku — zawarcia odrębnej umowy z osobami lub podmiotami uprawnionymi. Ani PZPN, ani uczestnicy nie są zobowiązani do nawiązania takiej współpracy.
5. W przypadku wyzwań przygotowanych przez partnerów Hackathonu („Wyzwania Partnerskie") zasady dotyczące praw własności intelektualnej do Rezultatów oraz ewentualnego przeniesienia praw, licencji i sposobów wykorzystania Rezultatów są określane przez partnera będącego autorem danego wyzwania. Zasady te będą opisane w zestawieniu wyzwań udostępnionym przez Organizatora przed wyborem danego wyzwania przez uczestników. Opis wyzwania powinien w sposób zrozumiały wskazywać ewentualne obowiązki uczestników dotyczące praw i licencji.
6. Warunki dotyczące własności intelektualnej przewidziane dla danego Wyzwania Partnerskiego stosuje się wyłącznie do uczestników, którzy wybiorą to wyzwanie i zaakceptują jego warunki. Jeżeli opis Wyzwania Partnerskiego nie określa wyraźnie odmiennych zasad, udział w takim wyzwaniu, zgłoszenie projektu ani otrzymanie nagrody nie skutkują automatycznym przeniesieniem praw do Rezultatów ani udzieleniem partnerowi licencji na cele wdrożeniowe lub komercyjne. Ustalenia wymagające odrębnej umowy będą uzgadniane bezpośrednio z uprawnionymi osobami lub podmiotami.
7. Uczestnicy są zobowiązani do poszanowania praw osób trzecich, w tym praw do oprogramowania, bibliotek, baz danych, nagrań, utworów audiowizualnych, materiałów graficznych oraz narzędzi sztucznej inteligencji, z których korzystają podczas opracowywania Rezultatów. Uczestnicy powinni posiadać uprawnienia niezbędne do wykorzystania elementów przedstawionych w zgłoszeniu i ujawnić istotne ograniczenia licencyjne. Regulamin nie nakłada obowiązku publikowania Rezultatów w modelu Open Source, chyba że odmienne zasady zostały wyraźnie wskazane i zaakceptowane w opisie konkretnego Wyzwania Partnerskiego.
8. Materiały, dane, informacje i inne zasoby udostępnione uczestnikom przez PZPN lub partnera wyzwania mogą być wykorzystywane wyłącznie w zakresie i na zasadach wskazanych przez podmiot udostępniający, na potrzeby realizacji danego wyzwania. Ich udostępnienie nie oznacza przeniesienia praw ani udzielenia licencji na dalsze ich rozpowszechnianie lub wykorzystywanie poza Hackathonem.
9. W przypadku Rezultatów opracowanych przez zespół jego członkowie samodzielnie regulują między sobą kwestie współautorstwa, udziałów w prawach oraz reprezentacji przy ewentualnych negocjacjach. Osoby przedstawiające Rezultaty zobowiązane są zapewnić, że ich zgłoszenie i prezentacja nie naruszają praw innych współtwórców ani podmiotów uprawnionych.

§ 14 Postanowienia końcowe

1. Organizatorem Hackathonu i podmiotem odpowiedzialnym za niniejszy Regulamin jest Polski Związek Piłki Nożnej z siedzibą w Warszawie, ul. Bitwy Warszawskiej 1920 r. 7, 02-366 Warszawa,

wpisany do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000091546 („Organizator” lub „PZPN”).

2. Regulamin jest udostępniany uczestnikom w formie elektronicznej. Zestawienie wyzwań, obejmujące w szczególności opis zadań, kryteria lub wymagania szczególne, nagrody oraz — dla Wyzwań Partnerskich — warunki dotyczące praw własności intelektualnej i licencji, publikowane jest przez Organizatora na stronie wydarzenia. Zasady dotyczące praw i licencji w Wyzwaniach Partnerskich podlegają postanowieniom § 13.
3. Organizator może zmienić Regulamin z ważnych przyczyn prawnych, organizacyjnych, technicznych lub związanych z bezpieczeństwem wydarzenia. O zmianach poinformuje uczestników niezwłocznie na stronie wydarzenia oraz, w miarę możliwości, za pośrednictwem adresów e-mail podanych przy rejestracji. Zmiany nie mogą działać wstecz ani naruszać praw do Rezultatów powstałych przed ich wprowadzeniem.
4. W przypadku istotnej zmiany zasad uczestnictwa Organizator zapewni zakwalifikowanym uczestnikom informację umożliwiającą podjęcie decyzji o dalszym udziale. Uczestnik może w takim przypadku zrezygnować z udziału, informując Organizatora drogą elektroniczną, bez sankcji wynikających z samej rezygnacji.
5. Organizator może zmienić termin, miejsce lub formułę Hackathonu, a także odwołać lub przerwać wydarzenie, jeżeli jest to konieczne z przyczyn organizacyjnych, technicznych, prawnych, związanych z zagrożeniem bezpieczeństwa uczestników, awarią infrastruktury, cyberatakiem, działaniem siły wyższej lub innymi okolicznościami pozostającymi poza uzasadnioną kontrolą Organizatora. O podjętej decyzji Organizator poinformuje uczestników bez zbędnej zwłoki.
6. Udział w Hackathonie jest nieodpłatny. Koszty dojazdu, zakwaterowania i inne indywidualne wydatki związane z udziałem ponoszą uczestnicy we własnym zakresie, chyba że Organizator postanowi inaczej na piśmie. Postanowienie to nie wyłącza uprawnień, których zgodnie z bezwzględnie obowiązującymi przepisami prawa nie można wyłączyć.
7. Przez dni robocze rozumie się dni od poniedziałku do piątku, z wyłączeniem dni ustawowo wolnych od pracy w Polsce.
8. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem zastosowanie mają przepisy prawa polskiego. Nieważność lub bezskuteczność pojedynczego postanowienia nie wpływa na obowiązywanie pozostałych postanowień Regulaminu.
9. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego opublikowania przez Organizatora na stronie wydarzenia.