

REGULAMIN

HACKATHON #SUPERVISION_HACK

I. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin (zwany dalej „**Regulaminem**”) określa zasady i warunki organizacji wydarzenia typu hackathon pt. #Supervision_Hack (zwany dalej „**Hackathonem**” lub „**Wydarzeniem**”) oraz zasady i warunki dwóch konkursów odbywających się w ramach Hackathonu.
2. Organizatorem Hackathonu jest Urząd Komisji Nadzoru Finansowego, z siedzibą przy ul. Pięknej 20, 00-549 Warszawa, NIP 7010902185, REGON 38208846 (dalej jako „**UKNF**” lub „**Organizator**”).
3. UKNF jest państwową osobą prawną, a jego zadaniem jest zapewnienie obsługi Komisji Nadzoru Finansowego, której jednym z zadań jest podejmowanie działań mających na celu wspieranie rozwoju innowacyjności rynku finansowego oraz podejmowanie działań edukacyjnych i informacyjnych w zakresie funkcjonowania rynku finansowego, jego zagrożeń oraz podmiotów na nim funkcjonujących w celu ochrony uzasadnionych interesów uczestników tego rynku – w związku z realizacją którego UKNF ogłasza Hackathon.
4. Celem Regulaminu jest dokładne opisanie zasad organizacji i uczestnictwa w Wydarzeniu.

II. Termin i miejsce

1. Hackathon odbywa się stacjonarnie w Warszawie na Stadionie Narodowym zlokalizowanym przy al. Księcia Józefa Poniatowskiego 1, 03-901 Warszawa oraz on-line.
2. Podczas Hackathonu przeprowadzone zostaną przez Organizatora dwa konkursy na rozwiązanie zagadnień problemowych przedstawionych przez Departament Innowacji Finansowych FinTech UKNF (dalej jako „**DFT**”) oraz Departament Cyberbezpieczeństwa UKNF (dalej jako „**DCB**”) (każdy z nich zwany dalej „**Konkuresem**”, a łącznie „**Konkursami**”).
3. Hackathon rozpocznie się w dniu 21 października 2022 r. około godziny 18:00 wystąpieniem przedstawicieli Organizatora, którzy zaprezentują zadania konkursowe podczas streamingu dostępnego na stronie internetowej supervisionhack.pl, po którym zadania konkursowe zostaną udostępnione w Serwisie. Oficjalne rozpoczęcie kodowania i rozwiązywania zadań konkursowych rozpocznie się w dniu 22 października 2022 r. o godz. 10:00, przy czym miejsce, w którym odbędzie się Wydarzenie (wskazane w ust. 1 powyżej) zostanie udostępnione osobom biorącym udział w Wydarzeniu w formie stacjonarnej od 8:00. Hackathon zakończy się ogłoszeniem wyników Konkursów w dniu 23 października 2022 r.

4. UKNF będący autorem zadań konkursowych, składa przyrzeczenie wypłaty nagród zwycięzcom Konkursów na zasadach określonych w Regulaminie oraz umowie stanowiącej Załącznik nr 3 do Regulaminu, pod warunkiem przeniesienia autorskich praw majątkowych do nagrodzonych w Konkursach utworów (dzieł).

III. Definicje

Na potrzeby niniejszego Regulaminu poniższym pojęciom przypisuje się następujące znaczenie:

1. **Serwis** – strona internetowa dostępna pod adresem elektronicznym: www.supervisionhack.pl zawierająca informacje o Hackathonie, w tym zadania konkursowe.
2. **Platforma rejestracyjna** – strona internetowa dostępna pod adresem elektronicznym: <https://eventory.cc/event/supervisionhack> umożliwiająca zgłoszenie udziału w Hackathonie, do której będzie przekierowanie z Serwisu.
3. **Platforma konkursowa** – strona internetowa lub zasób dyskowy udostępniony przez Organizatora z przeznaczeniem do przesyłania i przechowywania projektów stworzonych w ramach Konkursów.
4. **Platforma komunikacyjna** – dedykowana aplikacja wykorzystywana do kontaktu między Uczestnikami, mentorami, Organizatorem, podczas trwania Hackathonu, o której szczegółowe informacje udostępnione zostaną w Serwisie.
5. **Użytkownik** – łącznie Uczestnik i Obserwator.
6. **Uczestnik** – osoba, która we własnym imieniu zarejestrowała się na Platformie rejestracyjnej w celu wzięcia udziału w Konkursie.
7. **Obserwator** – osoba uczestnicząca w Wydarzeniu w celu jego obserwacji, bez brania udziału w Konkursie lub Konkursach, która otrzymała zaproszenie do udziału w Hackathonie od Organizatora.
8. **Program** – ustalony przez Organizatora szczegółowy plan Hackathonu, udostępniony w Serwisie. Program ma charakter orientacyjny i może ulegać zmianom.

IV. Warunki uczestnictwa w Hackathonie

1. Użytkownikami mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych.
2. Przed przystąpieniem do udziału w Konkursie Uczestnik zobowiązany jest do zapoznania się z Regulaminem oraz wyboru jednego Konkursu, w którym będzie brał udział.
3. Udział w Konkursie jest równoznaczny z zapoznaniem się oraz akceptacją Regulaminu oraz jego Załączników przez Uczestnika Konkursu oraz zobowiązaniem Uczestnika Konkursu do przestrzegania Regulaminu. Każdy z Uczestników Konkursu lub Uczestników Konkursu będących członkami Zespołu (dalej jako „**Zespół**”), zobowiązany jest do wypełnienia udostępnionego w

Serwisie oraz na Platformie rejestracyjnej oświadczenia, którego wzór określa Załącznik nr 1 do Regulaminu.

4. Zgłoszenie do Konkursu następuje poprzez przesłanie poprawnie wypełnionego i zaakceptowanego przez Uczestnika, a w przypadku Zespołu przez osobę wskazaną przez Uczestników będących członkami Zespołu do reprezentowania Zespołu, udostępnionego w Serwisie formularza zgłoszeniowego do Konkursu, którego wzór określa Załącznik nr 2 do Regulaminu.
5. Brak złożenia oświadczenia, o którym mowa w ust. 3, przez Uczestnika Konkursu lub któregokolwiek z Uczestników Konkursu będących członkami Zespołu, czyni zgłoszenie, o którym mowa w ust. 4, bezskutecznym.
6. Wszystkie podmioty uczestniczące w Wydarzeniu, w tym Użytkownicy, mentorzy oraz partnerzy Wydarzenia, zobowiązane są do przestrzegania postanowień Regulaminu.

V. Przebieg Konkursu

1. Konkurs polega na rozwiązaniu zadań konkursowych, opublikowanych w Serwisie do dnia 30 września 2022 r. Szczegółowa prezentacja zadania konkursowego przez przedstawiciela Organizatora nastąpi w dniu 21 października 2022 r., zgodnie z pkt. II.3. Regulaminu.
2. Uczestnicy Konkursu mają **24 godziny na rozwiązanie zadania konkursowego, liczone od oficjalnego rozpoczęcia kodowania i rozwiązywania zadań konkursowych w dniu 22 października 2022 r. o godz. 10.00.**
3. Udział w Hackathonie i Konkursie możliwy jest w formie hybrydowej, tj. on-line lub stacjonarnie, na Stadionie Narodowym zlokalizowanym przy al. Księcia Józefa Poniatowskiego 1, 03-901 Warszawa.
4. Każdy z Uczestników oraz każdy z Zespołów mogą wybrać tylko jedną formę uczestnictwa w Konkursie (stacjonarnie lub on-line). Zmiana formy uczestnictwa w Hackathonie jest możliwa za zgodą Organizatora. W przypadku udziału stacjonarnego maksymalna liczba Uczestników ograniczona jest do 200.
5. Organizator nie zapewnia Uczestnikom Konkursu żadnego sprzętu ani wyposażenia.
6. Uczestnicy mogą brać udział w Konkursie indywidualnie lub w ramach Zespołów liczących nie więcej niż 6 osób.
7. Projekty rozwiązań zadań konkursowych zgłoszone przez Uczestników Konkursu lub Zespoły ocenia jury Konkursu, w którego skład wchodzi minimum 5 przedstawicieli UKNF.
8. Projekty rozwiązań zadania konkursowego przygotowane przez Uczestników Konkursu lub Zespoły, aby mogły być brane pod uwagę przy rozstrzygnięciu Konkursu, muszą zostać przekazane Organizatorowi nie później niż **w ciągu 24 godzin od chwili oficjalnego rozpoczęcia kodowania i rozwiązywania zadań konkursowych.** Projekty rozwiązań zadania konkursowego przekazane po tym terminie nie będą uwzględniane i poddane ocenie jury Konkursu.

9. Organizator informuje, że program Hackathonu zakłada wykonywanie przez Uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu przez okres, o którym mowa w pkt II.3. Regulaminu (24 godziny).
10. Użytkownik powinien rozsądnie ocenić swój stan zdrowia oraz możliwość wzięcia udziału w Hackathonie, a w razie wątpliwości powinien skonsultować się z lekarzem, czy jego stan zdrowia pozwala na udział w Hackathonie. Użytkownicy biorą udział w Hackathonie na własną odpowiedzialność.
11. Każdy Uczestnik, niezależnie od tego czy bierze udział samodzielnie w Wydarzeniu czy w ramach Zespołu, może brać udział tylko w jednym Konkursie.
12. Wszystkie osoby biorące udział w Wydarzeniu, w tym Użytkownicy, mentorzy oraz partnerzy Wydarzenia zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, a w szczególności przestrzegać postanowień Regulaminu Wydarzenia oraz przepisów prawa bezwzględnie obowiązującego.

VI. Rejestracja do udziału w Hackathonie

1. Warunkiem umożliwiającym wzięcie udziału w Hackathonie w roli Uczestnika jest zarejestrowanie się poprzez prawidłowe wypełnienie formularza rejestracyjnego dostępnego na Platformie rejestracyjnej.
2. Rejestracja dostępna jest do godz. 16:00 w dniu 19 października 2022 r.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia okresu rejestracji lub jego skrócenia bez podania przyczyny.
4. Udział w Hackathonie jest bezpłatny.
5. Bilety na Hackathon są spersonalizowane. Oznacza to, że podczas rejestracji należy obowiązkowo podać imię, nazwisko i adres e-mail, a bilety nie można przenieść na inną osobę.
6. W formularzu rejestracji dostępnym na Platformie rejestracyjnej Uczestnik podaje następujące dane:
 - 1) Imię i Nazwisko,
 - 2) Forma udziału (Stacjonarnie albo On-line),
 - 3) Dane kontaktowe (telefon, e-mail),
 - 4) Nick w aplikacji Discord (opcjonalnie),
 - 5) Informacje na temat zespołu (opcjonalnie),
 - 6) Stanowisko, firmę/organizację (opcjonalnie),
 - 7) Preferowany rozmiar koszulki, preferowaną dietę (opcjonalnie – dotyczy wyłącznie udziału stacjonarnego).
7. Uczestnik w formularzu rejestracji określa Konkurs, do którego zgłasza swój udział. Zmiana Konkursu przez Uczestnika lub Zespół jest możliwa za zgodą Organizatora.

8. Przed wysłaniem formularza rejestracji Uczestnik obowiązany jest zapoznać się z treścią Regulaminu i Polityką Prywatności. Rejestracja jest skuteczna jedynie, jeśli Uczestnik zaakceptuje Regulamin i Politykę Prywatności.
9. Prawo do wzięcia udziału w Hackathonie mają jedynie Uczestnicy, zarejestrowani zgodnie z ust. 1-8 powyżej, co zostanie potwierdzone wiadomością email na adres wskazany w formularzu rejestracyjnym. Organizator zastrzega sobie prawo dopuszczenia do udziału w Wydarzeniu tylko wybranych osób, które złożyły swoje aplikacje.
10. Udział w Wydarzeniu w charakterze Obserwatora następuje poprzez akceptację zaproszenia na Wydarzenie wysłanego do Obserwatora przez Organizatora. Obserwator jest informowany, że Regulamin oraz Polityka prywatności są dostępne w Serwisie. Udział w Wydarzeniu przez Obserwatora jest równoznaczny z zapoznaniem się oraz akceptacją Regulaminu oraz jego Załączników i Polityki Prywatności. Obserwator jest obowiązany do przestrzegania Regulaminu. Obserwator obowiązany jest do złożenia oświadczenia, którego wzór określa Załącznik nr 1 do Regulaminu oraz przesłania go do Organizatora przed rozpoczęciem Wydarzenia.
11. Organizator może odmówić prawa do udziału w Hackathonie osobom, wobec których poweźmie uzasadnione przypuszczenie, iż dokonały rejestracji w celu innym, niż wzięcie udziału w Wydarzeniu lub Konkursach organizowanych w ramach Hackathonu. W takim wypadku rejestracja zostanie uznana za bezskuteczną.

VII. Przebieg Hackathonu

1. Platforma konkursowa zostanie udostępniona Uczestnikom w dniu 21 października 2022 r. po prezentacji przez przedstawicieli Organizatora informacji na temat zadań konkursowych i będzie dostępna do godziny 10:00 w dniu 23 października 2022 r.
2. Hackathon rozpocznie się prezentacją informacji na temat zadań konkursowych około godziny 18:00 w dniu 21 października 2022 r., a zakończy najpóźniej 48 godzin później, w tym Uczestnicy będą mieli 24 godziny na rozwiązanie zadań konkursowych, liczone od momentu oficjalnego rozpoczęcia kodowania i rozwiązywania zadań konkursowych, o którym mowa w pkt II.3. Regulaminu. Pozostały czas trwania Hackathonu dotyczyć będzie elementów Wydarzenia niezwiązanych z rozwiązaniem samych zadań konkursowych, takich jak otwarcie Wydarzenia, ocena rozwiązań zadań konkursowych, zadawania pytań, rozdania nagród, zakończenie Wydarzenia.
3. W przypadku rozwiązania wszystkich zadań konkursowych, przed upływem przewidzianego czasu 24 godzin, Hackathon może ulec skróceniu.

VIII. Konkursy

1. W ramach Hackathonu przeprowadzone zostaną niezależne od siebie dwa Konkursy, których przedmiotem będzie rozwiązanie wyznaczonych zadań z zakresu informatyki. Zadania mogą mieć charakter zamknięty lub otwarty.
2. Zadania zamknięte to zagadnienia z zakresu informatyki, w stosunku do których istnieje grupa poprawnych lub tylko jedno poprawne rozwiązanie.
3. Zadania otwarte to zagadnienia z zakresu informatyki, polegające na stworzeniu przez Uczestnika lub Zespół autorskiego rozwiązania o tematyce przedstawionej w treści zadania otwartego. Lista Konkursów dostępna jest w Serwisie.
4. Każdy z Konkursów rozpocznie się od przedstawienia tematu zadania otwartego lub zamkniętego przez przedstawicieli Organizatora, zgodnie z pkt. II.3. Regulaminu oraz udostępnienia go w Serwisie. Po zapoznaniu się z tematem zadania Uczestnicy lub Zespoły mają 24 godziny, liczone od momentu oficjalnego rozpoczęcia kodowania, zgodnie z pkt. II.3. Regulaminu, na rozwiązanie zadania konkursowego. Uczestnik lub Zespół mają możliwość ukończenia zadania wcześniej, przed upływem wyznaczonego czasu.

IX. Jury i kryteria ocen

1. Oceny rozwiązań poszczególnych zadań konkursowych dokonuje jury danego Konkursu, składające się z minimum 5 członków, wybieranych przez Organizatora. Skład jury zostanie opublikowany w Serwisie najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
2. Nagrodę w Konkursie otrzymają indywidualni Uczestnicy lub w częściach równych Uczestnicy będący członkami Zespołu, których rozwiązania zadania konkursowego zostaną ocenione najwyżej przez jury Konkursu w skład którego wchodzi przedstawiciele UKNF.
3. Członkowie jury Konkursu, przed przystąpieniem do oceny rozwiązania zadania konkursowego, wybiorą ze swego grona przewodniczącego.
4. Decyzje jury Konkursu zapadają większością głosów, w obecności wszystkich członków jury. W przypadku równej liczby głosów rozstrzyga głos przewodniczącego jury.
5. Jury Konkursu ocenia rozwiązanie zadania konkursowego zgłoszone przez Uczestników lub Zespoły w skali punktowej od 0 do 100 punktów, biorąc pod uwagę następujące kryteria oceny:
 - 1) innowacyjność rozwiązania – czy rozwiązanie wprowadza nowe czy opiera się na istniejących rozwiązaniach – punktacja od 0 do 30 punktów,
 - 2) aspekt technologiczny – jak ciekawe jest rozwiązanie, czy jest gotowe na prezentację wersji demo – punktacja od 0 do 30 punktów,
 - 3) architektura rozwiązania – uwzględnia ocenę takich elementów jak: kompozycja modułów systemu, skalowalność, elastyczność względem różnych źródeł danych – punktacja od 0 do 20 punktów,

- 4) czy rozwiązanie wpasowuje się w kategorię tematyczną zadania konkursowego – punktacja od 0 do 10 punktów,
- 5) efekt „wow” – jak bardzo zaskakujące i unikalne dla Jury jest rozwiązanie lub praca nad rozwiązaniem problemu (zadania konkursowego) – punktacja od 0 do 10 punktów.
6. Maksymalna liczba punktów, którą można uzyskać za przygotowane rozwiązanie zadania konkursowego wynosi 100 punktów.
7. Podczas trwania Hackathonu pracę Uczestników Konkursu obserwować będą wyznaczeni przez UKNF mentorzy, służący jako źródło wiedzy z obszaru zagadnienia przedstawionego w treści zadania konkursowego. Uczestnicy oraz Zespoły będą mogły zwracać się do mentorów od momentu rozpoczęcia Wydarzenia i zaprezentowania zadań konkursowych, zgodnie z pkt. II.3. Regulaminu. Jury może uwzględnić opinię mentorów dotyczącą przygotowanego rozwiązania przy formułowaniu werdyktu i decyzji o przyznaniu punktów.
8. Zakres wiedzy Uczestników Konkursu z dziedziny nauk ekonomicznych oraz regulacji prawnych nie podlegają ocenie jury.
9. Uczestnicy Konkursu zobowiązują się wykonać zadanie konkursowe z należytą starannością i w ramach ścisłej współpracy z mentorami, którzy dostępni będą dla Uczestników przez cały okres realizacji zadania konkursowego.
10. Uczestnikom nie wolno, pod rygorem natychmiastowego wykluczenia z udziału w Konkursie przez Organizatora, podejmować prób uzyskania dostępu do szczegółów zadania konkursowego przed rozpoczęciem Konkursu.
11. Organizator ma prawo wykluczyć Uczestnika lub Zespół z Konkursu, jeżeli stwierdzi naruszenie postanowień niniejszego Regulaminu, złożenia nieprawdziwego Oświadczenia, o którym mowa w pkt. IV.3. Regulaminu lub podania nieprawdziwych danych w formularzu, o którym mowa w pkt. IV.4. Regulaminu, ewentualnie jeżeli znajdzie podejrzenie naruszenia przez Uczestnika Konkursu przepisów prawa powszechnie obowiązującego. W przypadku podejrzenia naruszenia przez Uczestnika Konkursu przepisów prawa powszechnie obowiązującego, Organizator powiadomi o tym zdarzeniu właściwe organy, jeżeli zaistnieje taka potrzeba.
12. Niedozwolone jest wulgarne i nieobyczajne zachowanie Uczestników wobec innych osób oraz uczestnictwo w Konkursie pod wpływem alkoholu lub środków odurzających. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji Organizator ma prawo wykluczyć uczestnika lub Zespół z Konkursu.

X. Rozstrzygnięcie Konkursu i Nagrody

1. Rozstrzygnięcie Konkursu nastąpi w dniu 23 października 2022 r. podczas ceremonii kończącej Hackathon oraz poprzez podanie informacji o wynikach Hackathonu w Serwisie.
2. Zwycięzcy zostaną powiadomieni o wynikach Konkursu także pocztą elektroniczną (na adres e-mail podany w formularzu zgłoszeniowym, przy czym Uczestnicy będący członkami Zespołów zobowiązani są do podania indywidualnego adresu mailowego każdego z członków Zespołu).

3. W każdym Konkursie zostanie wyłonionych od 1 do 3 zwycięzców (uczestników lub Zespołów), które zajmą kolejno miejsca od 1 do 3 (dalej jako „Zwycięzcy”). Zwycięzcami mogą być Uczestnicy Konkursu lub Uczestnicy Konkursu będący członkami Zespołu.
4. Kolejność Zwycięzców ustalana jest na podstawie sumy uzyskanych przez nich punktów. W przypadku uzyskania takiej samej liczby punktów przez co najmniej 2 Zwycięzców kolejność wskazuje przewodniczący jury.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do przyznania wyróżnień i dodatkowych nagród.
6. UKNF w ramach Konkursu ustanawia nagrody pieniężne.
7. Wykaz nagród pieniężnych dla poszczególnych zadań konkursowych przyznawanych za zajęcie 1, 2 lub 3 miejsca zostanie opublikowany w Serwisie najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
8. Kwoty nagród pieniężnych, o których mowa w ust. 6, zostaną pomniejszone o należne podatki, składki i opłaty przewidziane przepisami prawa.
9. W przypadku, gdy którąkolwiek z nagród określonych w ust. 6 zdobędzie Zespół, o którym mowa w pkt V.6., nagroda zostanie podzielona proporcjonalnie do liczby członków Zespołu i wypłacona każdemu z Uczestników Konkursu będącemu członkiem nagrodzonego Zespołu na wskazany przez niego rachunek bankowy, w kwocie stanowiącej iloraz kwoty nagrody netto i liczby członków nagrodzonego Zespołu.
10. W przypadku zaistnienia sytuacji, o której mowa w pkt IX ust. 10-11 Regulaminu w stosunku do Zwycięzcy lub Zwycięzców Konkursu, kolejny Uczestnik lub Zwycięzca zajmuje miejsce wykluczonego Zwycięzcy, np. jeżeli wykluczeniu będzie podlegał Zwycięzca, który zajął I miejsce, to na jego miejsce wchodzi Zwycięzca z miejsca II, Zwycięzca z miejsca III wchodzi na miejsce Zwycięzcy z miejsca II, a Uczestnik, który zajął IV miejsce wchodzi na miejsce Zwycięzcy z miejsca III, z zastrzeżeniem, że liczba uzyskanych punktów za rozwiązanie zadania konkursowego musi wynosić co najmniej 50 % maksymalnej liczby punktów.
11. Warunkiem wydania nagrody Zwycięzcom Konkursu jest:
 - 1) zawarcie przez indywidualnych Uczestników lub Uczestników będących członkami Zespołów, którzy otrzymają nagrody, o których mowa w pkt X Regulaminu, pisemnych umów, których istotne warunki określa Załącznik nr 4 do Regulaminu;
 - 2) podanie przez Zwycięzców danych niezbędnych do wypełnienia przez UKNF obowiązków wynikających z powszechnie obowiązujących przepisów, w tym prawa podatkowego, w szczególności danych takich jak: imię i nazwisko, adres zamieszkania, numer rachunku bankowego, nr dowodu osobistego, data urodzenia, numer PESEL, NIP, urząd skarbowy właściwy dla miejsca zamieszkania Uczestnika Konkursu.
12. Nagrody pieniężne zostaną przelane na konta bankowe wskazane przez Zwycięzców Konkursu w ciągu 60 dni od dnia zawarcia umów, o których mowa w ust. 10 pkt 1 powyżej, o ile umowy te nie będą stanowiły inaczej.

13. W trakcie trwania Hackathonu, poza głównymi Konkursami, w ramach tzw. konkursów live będzie istniała możliwość wygrania nagród rzeczowych.
14. Oferowane nagrody rzeczowe będą wydawane zwycięzcom w trakcie trwania Hackathonu i nie podlegają wymianie na nagrody pieniężne, inne nagrody lub ekwiwalent pieniężny.

XI. Prawa autorskie

1. Stosownie do art. 921 § 3 ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeksu cywilnego (t.j. Dz. U. z 2022 r. poz. 1360, dalej jako „kodeks cywilny”) autorskie prawa majątkowe do nagrodzonych w Konkursie utworów (dzieł), stanowiących rozwiązanie zadania konkursowego, przechodzą na UKNF w chwili wypłaty zwycięzcom nagród.
2. Odmowa przez Uczestnika lub któregośkolwiek z Uczestników Konkursu będącego członkiem Zespołu zawarcia umowy, której wzór stanowi Załącznik nr 3 do Regulaminu, zostanie uznana za rezygnację z przyjęcia nagrody przewidzianej w Konkursie, stosownie do Regulaminu, i stanowi podstawę do odmowy wydania Zwycięzcy przez UKNF nagrody przewidzianej w Konkursie. W takiej sytuacji uczestnikowi oraz wszystkim uczestnikom Konkursu będącym członkami danego Zespołu nie przysługują żadne roszczenia względem UKNF.
3. W chwili wypłaty nagrody UKNF nabywa autorskie prawa majątkowe do utworu przedstawionego, jako rozwiązanie zadania konkursowego na polach eksploatacji określonych w art. 50 lub art. 74 ust. 4 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz.U. z 2021 r. poz. 1062, z 2022 r. poz. 655), w tym w szczególności obejmujących:
 - 1) trwale lub czasowe utrwalanie lub zwielokrotnianie w całości lub w części, jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie, niezależnie od formatu, systemu lub standardu, w tym techniką drukarską, techniką zapisu magnetycznego, techniką cyfrową lub poprzez wprowadzanie do pamięci komputera oraz trwale lub czasowe utrwalanie lub zwielokrotnianie takich zapisów, włączając w to sporządzanie ich kopii oraz dowolne korzystanie i rozporządzanie tymi kopiami;
 - 2) tworzenie nowych wersji i adaptacji (tłumaczenie, przystosowanie, zmianę układu lub jakiegokolwiek inne zmiany) oraz dowolne przetwarzanie rozwiązania zadania, w tym łączenie z innymi utworami, z zachowaniem praw osoby, która tych zmian dokonała;
 - 3) wprowadzania do obrotu, użyczenia lub najmu oryginału albo egzemplarzy;
 - 4) wprowadzanie do pamięci komputerów i swobodnego udostępniania w sieciach komputerowych, w tym: Internet oraz Intranet – w szczególności przez stałe umieszczenie na publicznej stronie www.supervisionhack.pl całości rozwiązania lub jego części w sposób umożliwiający swobodne, wielokrotne kopiowanie każdemu zainteresowanemu;
 - 5) publiczne rozpowszechnianie, w szczególności wyświetlanie, publiczne odtwarzanie, nadawanie i reemitowanie w dowolnym systemie lub standardzie, a także publiczne

- udostępnianie rozwiązania zadania w ten sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, w szczególności elektroniczne udostępnianie na żądanie, w tym rozpowszechnianie w sieci Internet i sieciach zamkniętych;
- 6) wystawiania, wyświetlania i nadawania i reemitowania drogą emisji radiowej lub telewizyjnej prowadzonej w sposób bezprzewodowy lub przewodowy (naziemny, za pośrednictwem satelity lub sieci komputerowych, drogą kablową), w tym nadawanie za pomocą fonii lub wizji, w sposób bezprzewodowy (drogą naziemną i satelitarną) lub w sposób przewodowy, w dowolnym systemie i standardzie, w tym także poprzez sieci kablowe i platformy cyfrowe;
 - 7) prawa do określania nazw rozwiązania zadania, pod którymi będzie ono wykorzystywane lub rozpowszechniane, w tym nazw handlowych;
 - 8) prawa do wykorzystywania rozwiązania zadania do celów marketingowych lub promocji, a także dla celów edukacyjnych lub szkoleniowych;
 - 9) prawo do rozporządzania opracowaniami rozwiązania zadania oraz prawo udostępniania go do korzystania, w tym udzielania licencji na rzecz osób trzecich, na wszystkich wymienionych powyżej polach eksploatacji;
 - 10) zezwolenie na wykonywanie przez osoby trzecie praw autorskich zależnych w stosunku do rozwiązania;
 - 11) sporządzanie wersji obcojęzycznych (jak również z użyciem technik umożliwiających przekazywanie informacji dla osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności);
 - 12) nadawanie za pomocą wizji przewodowej albo bezprzewodowej lub w inny sposób poprzez sieć komputerową w tym zamieszczanie filmów w sieci Internet bez żadnych ograniczeń, z wyłączeniem możliwości publicznego emitowania filmów lub ich części w telewizji.
4. Przeniesienie autorskich praw majątkowych do rozwiązania zadania konkursowego, w odniesieniu do kodów źródłowych, następuje na wszystkich polach eksploatacji określonych w pkt. XI.3. oraz obejmuje modyfikację, kompilację i łączenie, testowanie, wdrażanie, używanie wytworzonego za jego pomocą oprogramowania. Zwycięzcy zobowiązani są do przekazania UKNF kodów źródłowych.

XII. Dane osobowe

1. UKNF jest administratorem danych osobowych Użytkowników (dalej „Administrator”), w rozumieniu przepisów Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE („RODO”). Wszelkie informacje dotyczące przetwarzania danych w tym zakresie są dostępne w Polityce Prywatności dostępnej na stronie internetowej www.supervisionhack.pl Podstawą przetwarzania danych osobowych jest:

- 1) art. 6 ust. 1 lit. a RODO, tj. zgoda Uczestnika na udział w Konkursie, wyrażona podczas rejestracji do Konkursu;
 - 2) art. 6 ust. 1 lit. a RODO, tj. zgoda Obserwatora na udział w Wydarzeniu, wyrażona w odpowiedzi na zaproszenie do udziału w Wydarzeniu;
 - 3) art. 6 ust. 1 lit. c RODO, tj. konieczność wykonania obowiązku prawnego ciążącego na Administratorze w zakresie w jakim Administrator obowiązany jest do wypłacenia nagrody na mocy art. 919 ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny (t.j. Dz.U. z 2022 r. poz. 1360);
 - 4) art. 6 ust. 1 lit. c RODO, tj. konieczność wykonania obowiązku prawnego ciążącego na Administratorze wynikającego z ustawy z dnia 14 lipca 1983 r. o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach (Dz. U. z 2020 r. poz. 164) oraz z przyjętych na jej podstawie przepisów archiwizacyjnych określających okres przechowywania dokumentacji w UKNF;
 - 5) art. 6 ust. 1 lit. c RODO, tj. konieczność wykonania obowiązku prawnego ciążącego na Administratorze w zakresie w jakim Administrator obowiązany jest do przetwarzania danych osobowych twórców celem uczynienia zadość przysługującym im prawom autorskim osobistym zgodnie z art. 16 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz.U. z 2021 r. poz. 1062, z 2022 r. poz. 655);
 - 6) art. 6 ust. 1 lit. b RODO, tj. przetwarzanie jest niezbędne do wykonania umowy w zakresie w jakim pomiędzy Administratorem a Zwycięzcą zawarta zostanie umowa o przeniesienie autorskich praw majątkowych na wskazanych w treści umowy polach eksploatacji oraz regulująca termin wypłaty nagrody;
 - 7) art. 6 ust. 1 lit. c RODO, tj. konieczność wykonania obowiązku prawnego ciążącego na Administratorze w zakresie w jakim Administrator obowiązany jest do wypełnienia ciążących na nim obowiązków wynikających z przepisów z dnia 29 sierpnia 1997 r. Ordynacja podatkowa (t.j. Dz.U. z 2021 r. poz. 1540 z późn. zm.) oraz ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (t.j. Dz.U. z 2021 r. poz. 1128 z późn. zm.) w związku z koniecznością spełnienia zobowiązań podatkowych oraz koniecznością archiwizacji dokumentacji z tym związanej;
 - 8) art. 6 ust. 1 lit. f RODO, tj. prawnie uzasadniony interes Administratora polegający na dochodzeniu roszczeń lub obronie przed roszczeniami.
2. Użytkownik przed przystąpieniem do Wydarzenia zapoznaje się z Klauzulą Informacyjną dotyczącą przetwarzania danych osobowych przez Administratora, zawartą w Załączniku nr 1 do Regulaminu. Przetwarzanie danych osobowych Użytkownika służy celom związanym z przeprowadzaniem Wydarzeniem, w tym Konkursem, w szczególności wyłonienia Zwycięzców, przyznania nagrody oraz dokumentowania Wydarzenia, w tym wykonania obowiązków publicznoprawnych przez Administratora.

3. Każdej osobie, której dane dotyczą przysługuje prawo dostępu do danych osobowych, które jej dotyczą oraz otrzymania ich kopii, sprostowania danych osobowych, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania oraz przenoszenia danych.
4. Osobom, których dane dotyczą, przysługuje prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
5. W zakresie w jakim dane przetwarzane są na podstawie zgody, osobom, których dane dotyczą, przysługuje prawo wycofania zgody na ich przetwarzanie w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano przed jej wycofaniem.
6. Administrator będzie mógł kontaktować się z Użytkownikami telefonicznie, e-mailowo lub pisemnie za pośrednictwem poczty.

XIII. Odpowiedzialność

1. UKNF nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości przekazania nagrody w przypadku podania przez uczestnika Konkursu nieprawidłowych, niepełnych lub nieprawdziwych danych osobowych, danych kontaktowych oraz innych informacji uniemożliwiających przekazanie nagrody.
2. Każdy Uczestnik może wycofać się z Konkursu w dowolnym czasie. Wycofanie się odbywa się poprzez poinformowanie Organizatora i jest równoznaczne z utratą prawa do nagrody.
3. Zwycięzca traci prawo do nagrody w przypadku stwierdzenia przez UKNF naruszenia postanowień Regulaminu przez Zwycięzcę oraz zaistnienia przesłanek uzasadniających wykluczenie, o których mowa w Regulaminie.

XIV. Zasady porządkowe

1. Wszystkie osoby biorące udział w Hackathonie, w tym Użytkownicy, mentorzy oraz partnerzy Wydarzenia, są zobowiązani do zachowywania się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób biorących udział w Wydarzeniu, przestrzegania przepisów prawa oraz Regulaminu.
2. Wszystkie osoby biorące udział w Hackathonie są zobowiązane do poszanowania praw i godności osobistej innych osób biorących udział w Wydarzeniu. Wszystkie osoby biorące udział w Hackathonie obowiązują bezwzględny zakaz nękania innych osób. Za nękanie przyjmuje się w szczególności: obraźliwe komentarze słowne dotyczące płci, tożsamości płciowej, wieku, orientacji seksualnej, niepełnosprawności, wyglądu fizycznego, rozmiaru ciała, rasy, pochodzenia etnicznego, religii, umyślne zastraszanie, prześladowanie, niewłaściwy kontakt fizyczny i niepożądana uwaga seksualna. Ponadto podczas Hackathonu zabrania się używania słów oraz symboli powszechnie uznanych za niedozwolone, w tym wulgaryzmów lub określeń mogących powodować obrazę uczuć religijnych lub światopoglądowych, oraz wskazujących na dyskryminację.

3. Każda osoba biorąca udział w Hackathonie zobowiązana jest zgłosić niezwłocznie do Organizatora wszelkie przypadki nieodpowiednich zachowań (w szczególności tych wskazanych w powyżej) innych osób.

XV. Rejestracja przebiegu Hackathonu

1. Organizator Hackathonu jest uprawniony do utrwalania i rozpowszechniania przebiegu Hackathonu zarówno w formie audiowizualnej (w tym na potrzeby dziennikarskiej formy wiadomości i wywiadu, artystycznego bądź teledysku), jak i wizualnej (na potrzeby fotografii dokumentalnej i artystycznej) dla celów udokumentowania Wydarzenia, a także promocji Wydarzenia oraz jego przyszłych edycji. W związku z tym wizerunek osób biorących udział w Hackathonie może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie rozpowszechniany w sposób określony przez Organizatora i dla wyżej określonych celów bezterminowo, na co Użytkownik Hackathonu wyraża zgodę, zgodnie z ust. 3 poniżej.
2. Organizator uprzedza, że przebieg Hackathonu będzie filmowany, fotografowany, transmitowany i nagrywany na nośniki w ramach audycji telewizyjnych radiowych, internetowych i innych publicznych transmisji według dowolnej aktualnej metody technicznej.
3. Każda osoba, przystępując do udziału w Wydarzeniu oświadcza, że z chwilą rozpoczęcia się Wydarzenia **wyraża zgodę na utrwalanie swojego wizerunku** oraz upoważnia Organizatora do nieodpłatnego, wielokrotnego, **rozpowszechniania** swojego wizerunku utrwalonego podczas Hackathonu, w celach określonych w pkt. XVI.1. Regulaminu, na polach eksploatacji określonych w art. 50 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2021 r. poz. 1062, z późn. zm.). Zgoda, o której mowa w zdaniu pierwszym nie jest ograniczona ilościowo, czasowo ani terytorialnie, jest dobrowolna i nieodpłatna, obejmuje wszelkie media, serwisy lub aplikacje, których mowa w pkt. XV Regulaminu. UKNF jest uprawniony do przenoszenia na podmioty trzecie wszelkich uprawnień wynikających ze zgód, o których mowa powyżej, bez wynagrodzenia oraz bez konieczności uzyskania odrębnej zgody, w zakresie wynikającym z pkt. XV Regulaminu. UKNF jest uprawniony do nieograniczonego używania, rozpowszechniania, przekształcania, modyfikacji i innych zmian w materiałach utrwalających wizerunek osób biorących udział w Wydarzeniu, według uznania UKNF oraz dowolnego łączenia z tekstem lub innymi zdjęciami lub elementami graficznymi.

XVI. Postanowienia końcowe

1. W czasie rejestracji Uczestnik składa oświadczenie o zapoznaniu się i akceptacji Regulaminu. Akceptacja Regulaminu jest wymogiem do dokonania rejestracji, a tym samym udziału w Hackathonie.

2. Obserwator w odpowiedzi na zaproszenie do udziału w Wydarzeniu składa oświadczenie o zapoznaniu się i akceptacji Regulaminu. Akceptacja Regulaminu jest wymogiem udziału w Hackathonie.
3. Pozostałe podmioty biorące udział w Wydarzeniu, w tym mentorzy i partnerzy Wydarzenia, przed przystąpieniem do Hackathonu zobowiązani są zapoznać się z Regulaminem oraz Polityką Prywatności.
4. Wzięcie udziału w Wydarzeniu jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na utrwalanie i rozpowszechnianie wizerunku osób w nim uczestniczących oraz akceptacją Regulaminu.
5. Kontakt, w trakcie trwania Hackathonu, pomiędzy Organizatorem a Uczestnikami, może odbywać się drogą elektroniczną przy pomocy aplikacji Discord.
6. Każda osoba biorąca udział w Hackathonie zobowiązana jest do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu oraz przepisów prawa bezwzględnie obowiązującego.
7. Każda osoba, która mimo wezwania do zaprzestania naruszania postanowień Regulaminu, nie zastosuje się do poleceń Organizatora, a w szczególności stwarza swoim zachowaniem niebezpieczeństwo dla innych osób biorących udział w Wydarzeniu, bądź zakłóca przebieg Wydarzenia jest zobowiązana do natychmiastowego opuszczenia Hackathonu i nie przysługują jej z tego tytułu żadne roszczenia wobec Organizatora.
8. Polityka Prywatności stanowi integralną część niniejszego Regulaminu.
9. UKNF zastrzega sobie prawo odwołania lub zakończenia Wydarzenia przed czasem bez podania przyczyny. W takiej sytuacji Użytkownikom nie przysługują względem UKNF żadne roszczenia, w tym o nagrody.
10. Uczestnikom Konkursu nie przysługuje odwołanie od wyników Konkursu.
11. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu. Wszelkie zmiany Regulaminu, w tym w zakresie terminów Konkursu zostaną niezwłocznie opublikowane na stronie internetowej Hackathonu oraz na profilu Facebook Hackathonu.
12. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
13. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Hackathonu decyduje Organizator.
14. Regulamin wchodzi w życie z dniem publikacji.

Załącznik nr 1
do Regulaminu Konkursu

OŚWIADCZENIE

Ja,(imię i nazwisko) oświadczam, iż:

- 1) jestem pełnoletnia/ni i posiadam pełną zdolność do czynności prawnych;
- 2) akceptuję postanowienia Regulaminu;
- 3) wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych, w tym wizerunku oraz głosu, w związku z udziałem w Wydarzeniu **TAK / NIE***

(wyrażenie zgody jest dobrowolne, jednakże niezbędne do wzięcia udziału w Wydarzeniu – brak zgody oznacza, że nie będziemy mogli przetwarzać Twoich danych osobowych i tym samym udział w Wydarzeniu będzie niemożliwy; zgodę można wycofać w każdym momencie - nie wpływa to jednak na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano przed jej wycofaniem)

- 4) potwierdzam, że otrzymałam/otrzymałem informację dotyczącą przetwarzania danych osobowych przez Urząd Komisji Nadzoru Finansowego w związku z udziałem w Wydarzeniu.

Klauzula informacyjna dotycząca przetwarzania danych osobowych przez UKNF w związku z udziałem w Hackathonie

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i 2 oraz art. 14 ust. 1 i 2 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych), zwanego dalej „RODO”, informujemy, że:

1. Administratorem Pani/Pana danych osobowych jest Urząd Komisji Nadzoru Finansowego („Administrator”) z siedzibą w Warszawie (00-549) przy ul. Pięknej 20. Z Administratorem można się kontaktować pisemnie, kierując korespondencję na adres: ul. Piękna 20, skr. poczt. 419, 00-549 Warszawa lub pocztą elektroniczną na adres: knf@knf.gov.pl.
2. Administrator zapewnia kontakt z inspektorem ochrony danych („IOD”) za pośrednictwem poczty elektronicznej pod adresem: iod@knf.gov.pl lub drogą pocztową na adres korespondencyjny Administratora. Z IOD można się kontaktować we wszystkich sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych, w szczególności w zakresie korzystania z praw związanych z ich przetwarzaniem.
3. Dane osobowe będą przetwarzane w celu i na podstawie prawnej:
 - 1) art. 6 ust. 1 lit. a RODO, tj. zgoda Uczestnika Konkursu na udział w nim, wyrażona podczas rejestracji do Konkursu;

- 2) art. 6 ust. 1 lit. a RODO, tj. zgoda Obserwatora na udział w Wydarzeniu, wyrażona w odpowiedzi na zaproszenie do udziału w Wydarzeniu;
 - 3) art. 6 ust. 1 lit. c RODO, tj. przetwarzanie jest niezbędne do wypełnienia obowiązku prawnego ciążącego na Administratorze w zakresie w jakim Administrator obowiązany jest do wypłacenia nagrody na mocy art. 919 ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny (Dz. U. z 2021 r. poz. 1509);
 - 4) art. 6 ust. 1 lit. c RODO, tj. przetwarzanie jest niezbędne do wypełnienia obowiązku prawnego ciążącego na Administratorze wynikającego z ustawy z dnia 14 lipca 1983 r. o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach (Dz. U. z 2020 r. poz. 164) oraz z przyjętych na jej podstawie przepisów archiwizacyjnych określających okres przechowywania dokumentacji w UKNF;
 - 5) art. 6 ust. 1 lit. c RODO, tj. przetwarzanie jest niezbędne do wypełnienia obowiązku prawnego ciążącego na Administratorze w zakresie w jakim Administrator obowiązany jest do przetwarzania danych osobowych twórców, celem uczynienia zadość przysługującym im prawom autorskim osobistym zgodnie z art. 16 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2019 r. poz. 1231);
 - 6) art. 6 ust. 1 lit. b RODO, tj. przetwarzanie jest niezbędne do wykonania umowy w zakresie w jakim pomiędzy Administratorem a Zwycięzcą Konkursu zawarta zostanie umowa o przeniesienie autorskich praw majątkowych na wskazanych w treści umowy polach eksploatacji oraz regulująca termin wypłaty nagrody;
 - 7) art. 6 ust. 1 lit. c RODO, tj. przetwarzanie jest niezbędne do wypełnienia obowiązku prawnego ciążącego na Administratorze w zakresie w jakim Administrator obowiązany jest do wypełnienia ciążących na nim obowiązków wynikających z przepisów z dnia 29 sierpnia 1997 r. Ordynacja podatkowa (Dz.U. z 2021 r. poz. 1540 z późn. zm.) oraz ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (Dz.U. z 2021 r. poz. 1128, z późn. zm.) w związku z koniecznością spełnienia zobowiązań podatkowych oraz koniecznością archiwizacji dokumentacji z tym związanej;
 - 8) art. 6 ust. 1 lit. f RODO, tj. prawnie uzasadniony interes Administratora polegający na dochodzeniu roszczeń lub obronie przed roszczeniami.
4. Odbiorcami danych osobowych mogą być podmioty upoważnione na podstawie przepisów prawa, w tym urząd skarbowy właściwy dla rozliczenia nagród wypłaconych Zwycięzcom, bank w związku z wypłatą przewidzianej nagrody, osoby pełniące rolę mentorów, Organizator Hackathon, jury Konkursu, partnerzy Hackathonu, a także dostawcy usług informatycznych i pocztowych, z których korzysta Administrator. W szczególności odbiorcą danych osobowych, na podstawie zawartej umowy powierzenia przetwarzania danych osobowych, będzie również PROIDEA Sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie (30-418) przy ul. Zakopiańskiej 9, z którą Administrator współpracuje przy organizacji Hackathonu.

5. Administrator nie planuje przekazywać danych osobowych odbiorcom w państwach trzecich (spoza Europejskiego Obszaru Gospodarczego) lub organizacjom międzynarodowym, za wyjątkiem podmiotu będącego dostawcą narzędzia wykorzystywanego do komunikacji elektronicznej (Discord), tj. firmą Discord Inc. W takim przypadku, na podstawie zgody wyrażonej poprzez rejestrację na platformie Discord (która jest dobrowolna i nie jest wymogiem uczestnictwa w Konkursie), dane mogą być przekazane do państwa trzeciego (poza Europejski Obszar Gospodarczy), tj. Stanów Zjednoczonych oraz ewentualnie innych państw trzecich. Na terytorium Stanów Zjednoczonych oraz innych państw trzecich nie obowiązują przepisy RODO. Wobec Stanów Zjednoczonych Komisja Europejska nie wydała również decyzji stwierdzającej odpowiedni stopień ochrony danych osobowych. Takich decyzji Komisja Europejska mogła też nie wydać wobec innych państw trzecich, gdzie mogą być przekazane dane osobowe. Powyższe może powodować pewne ryzyka w związku z przetwarzaniem przekazanych danych osobowych, m.in. z uwagi na brak funkcjonowania organu nadzorczego. Wszelkie skargi związane z przetwarzaniem danych można jednak wnosić do polskiego organu nadzorującego, zgodnie z pkt 8.
6. Przetwarzanie danych w zakresie narzędzia, o którym mowa w pkt 5 odbywa się zgodnie z polityką prywatności dostawcy narzędzia, dostępną pod linkiem: <https://discord.com/privacy>.
7. Każdej osobie, której dane dotyczą, przysługuje prawo dostępu do danych osobowych które jej dotyczą oraz otrzymania ich kopii, sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania oraz przenoszenia danych.
8. Osobom, których dane dotyczą przysługuje prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
9. W zakresie, w jakim dane przetwarzane są na podstawie zgody, osobom, których dane dotyczą przysługuje prawo wycofania zgody na ich przetwarzanie w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano przed jej wycofaniem.
10. Dane osobowe będą przetwarzane przez okres niezbędny do realizacji celów, o których mowa w pkt 3, z uwzględnieniem przepisów prawa oraz zasad dotyczących archiwizacji dokumentacji, określającymi okres przechowywania dokumentacji w UKNF.
11. Podanie danych osobowych jest dobrowolne jednakże warunkuje możliwość udziału w Wydarzeniu, w tym w Konkursie i możliwość wypłaty nagrody Zwycięzcom.
12. Dane osobowe nie będą wykorzystywane do podejmowania zautomatyzowanych decyzji, w tym do profilowania.

Załącznik nr 2
do Regulaminu Konkursu

.....
(miejsowość, data)

Formularz – Zgłoszenie do Konkursu dla Uczestników Hackathonu realizujących zadanie konkursowe Departamentu Innowacji finansowych FinTech Urzędu Komisji Nadzoru Finansowego.

Dane Uczestników Konkursu:

Dane kontaktowe Uczestnika Konkursu

Imię i nazwisko	
Telefon kontaktowy:	
Adres e-mail:	

Dane kontaktowe Uczestnika Konkursu

Imię i nazwisko	
Telefon kontaktowy:	
Adres e-mail:	

Dane kontaktowe Uczestnika Konkursu

Imię i nazwisko	
Telefon kontaktowy:	
Adres e-mail:	

Dane kontaktowe Uczestnika Konkursu

Imię i nazwisko	
Telefon kontaktowy:	
Adres e-mail:	

Dane kontaktowe Uczestnika Konkursu

Imię i nazwisko	
-----------------	--

Telefon kontaktowy:	
Adres e-mail:	

Dane kontaktowe Uczestnika Konkursu

Imię i nazwisko	
Telefon kontaktowy:	
Adres e-mail:	

Załącznik nr 3
do Regulaminu Konkursu

Istotne warunki umowy

Umowa nr/2022

(dalej jako „Umowa”)

zawarta w dniu w Warszawie pomiędzy

Panią / PanemPESEL, legitymującym/jącą się
dowodem osobistym seria nr, zam.

.....,

zwaną/ym dalej „Laureatem”¹,

a

Urzędem Komisji Nadzoru Finansowego z siedzibą w Warszawie, ul. Piękna 20, 00-549 Warszawa,
NIP: 7010902185, REGON: 382088467, zwanym dalej „UKNF”,

reprezentowanym przez:

.....

Laureat i UKNF mogą być w dalszej części niniejszej Umowy zwani łącznie „Stronami”, a każdy oddzielnie „Stroną”.

Zwarzywszy, że Laureat zajął miejsce w konkursie przeprowadzonym przez UKNF na rozwiązanie przedstawionych przez Departament Innowacji Finansowych FinTech UKNF (dalej jako DFT)/Departament Cyberbezpieczeństwa UKNF (dalej jako DCB² zagadnień problemowych (zwanym dalej „Konkursem”), który odbył się podczas wydarzenia typu hackathon pt. #Supervision_Hack (zwany dalej Hackathonem lub Wydarzeniem), Strony, w celu ustalenia zasad wypłaty nagrody oraz praw przysługujących UKNF do utworu stanowiącego rozwiązanie zadania konkursowego, zawierają Umowę.

§ 1

1. Strony potwierdzają, że wypłata nagrody za zajęcie ... miejsca w Konkursie w wysokości zł brutto (słownie:.....) nastąpi w oparciu o postanowienia Regulaminu Konkursu oraz art. 921 § 3 Kodeksu cywilnego (t.j. Dz.U. z 2022 r. poz. 1360 z późn. zm.). Powyższa kwota przed wypłatą zostanie pomniejszona o należne podatki, składki i opłaty przewidziane przepisami prawa.

¹ W przypadku Zespołów umowa zawierana jest przez wszystkich uczestników Konkursu będących członkami Zespołu. W takiej sytuacji poszczególne postanowienia umowy zostaną odpowiednio dostosowane.

² Zostanie dostosowane do odpowiedniego konkursu, w którym laureat wziął udział.

2. Stosownie do art. 921 § 3 Kodeksu cywilnego, biorąc pod uwagę przyrzeczenie UKNF, w chwili wypłaty nagrody Laureatowi na UKNF zostaną przeniesione autorskie prawa majątkowe do nagrodzonego przez UKNF utworu stanowiącego rozwiązanie zadania konkursowego, przygotowanego przez Laureata w ramach Konkursu, który odbył się w dniach: 21-23 października 2022 r., zwanego dalej „Utworem”.
3. Strony oświadczają, że nagroda określona w ust. 1, stanowi całość należności przysługującej Laureatowi z tytułu zajęcia miejsca w Konkursie, w tym w związku z przeniesieniem autorskich praw majątkowych do Utworu, na warunkach określonych w art. 921 § 3 Kodeksu cywilnego oraz § 2 Umowy.

§ 2

1. Strony zgodnie potwierdzają, że UKNF w chwili wypłaty nagrody Laureatowi nabędzie prawa własności egzemplarza Utworu i nośników, na których Utwór został utrwalony, oraz autorskie prawa majątkowe do Utworu obejmujące następujące pola eksploatacji:
 - 1) trwale lub czasowe utrwalanie lub zwielokrotnianie w całości lub w części, jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie, niezależnie od formatu, systemu lub standardu, w tym techniką drukarską, techniką zapisu magnetycznego, techniką cyfrową lub poprzez wprowadzanie do pamięci komputera oraz trwale lub czasowe utrwalanie lub zwielokrotnianie takich zapisów, włączając w to sporządzanie ich kopii oraz dowolne korzystanie i rozporządzanie tymi kopiami;
 - 2) tworzenie nowych wersji i adaptacji (tłumaczenie, przystosowanie, zmianę układu lub jakiegokolwiek inne zmiany) oraz dowolne przetwarzanie rozwiązania zadania, w tym łączenie z innymi utworami, z zachowaniem praw osoby, która tych zmian dokonała;
 - 3) wprowadzania do obrotu, użyczenia lub najmu oryginału albo egzemplarzy;
 - 4) wprowadzanie do pamięci komputerów i swobodnego udostępniania w sieciach komputerowych, w tym: Internet oraz Intranet – w szczególności przez stałe umieszczenie na publicznej stronie www.supervisionhack.pl całości rozwiązania lub jego części w sposób umożliwiający swobodne, wielokrotne kopiowanie każdemu zainteresowanemu
 - 5) publiczne rozpowszechnianie, w szczególności wyświetlanie, publiczne odtwarzanie, nadawanie i reemitowanie w dowolnym systemie lub standardzie, a także publiczne udostępnianie rozwiązania zadania w ten sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, w szczególności elektroniczne udostępnianie na żądanie, w tym rozpowszechnianie w sieci Internet i sieciach zamkniętych;
 - 6) wystawiania, wyświetlania i nadawania i reemitowania drogą emisji radiowej lub telewizyjnej prowadzonej w sposób bezprzewodowy lub przewodowy (naziemny, za pośrednictwem satelity lub sieci komputerowych, drogą kablową), w tym nadawanie za pomocą fonii lub

- wizji, w sposób bezprzewodowy (drogą naziemną i satelitarną) lub w sposób przewodowy, w dowolnym systemie i standardzie, w tym także poprzez sieci kablowe i platformy cyfrowe;
- 7) prawa do określania nazw rozwiązania zadania, pod którymi będzie ono wykorzystywane lub rozpowszechniane, w tym nazw handlowych;
 - 8) prawa do wykorzystywania rozwiązania zadania do celów marketingowych lub promocji, a także dla celów edukacyjnych lub szkoleniowych;
 - 9) prawo do rozporządzania opracowaniami rozwiązania zadania oraz prawo udostępniania go do korzystania, w tym udzielania licencji na rzecz osób trzecich, na wszystkich wymienionych powyżej polach eksploatacji;
 - 10) zezwalanie na wykonywanie przez osoby trzecie praw autorskich zależnych w stosunku do rozwiązania;
 - 11) sporządzanie wersji obcojęzycznych (jak również z użyciem technik umożliwiających przekazywanie informacji dla osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności);
 - 12) nadawanie za pomocą wizji przewodowej albo bezprzewodowej lub w inny sposób poprzez sieć komputerową w tym zamieszczanie filmów w sieci Internet bez żadnych ograniczeń, z wyłączeniem możliwości publicznego emitowania filmów lub ich części w telewizji.
2. Przeniesienie autorskich praw majątkowych do rozwiązania zadania konkursowego (Utworu), w odniesieniu do kodów źródłowych, następuje na wszystkich polach eksploatacji określonych w ust. 1 oraz obejmuje modyfikację, kompilację i łączenie, testowanie, wdrażanie, używanie wytworzonego za jego pomocą oprogramowania.
 3. W wyniku przeniesienia autorskich praw majątkowych, zgodnie z ust. 1, UKNF nabywa wyłączne prawo do korzystania z Utworu, w pełnym zakresie, w jakikolwiek sposób, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych na wszystkich opisanych w Umowie polach eksploatacji.
 4. Laureat wyraża zgodę na dokonywanie przez UKNF lub na jego zlecenie wszelkich zmian, aktualizacji i uzupełnień Utworu – opracowań. Wszelkie prawa w tym zakresie (prawa do opracowań Utworu) przysługiwać będą UKNF. Laureat wyraża zgodę na rozporządzanie i korzystanie z opracowań Utworu przez UKNF.
 5. Laureat przenosi na Zamawiającego wyłączne prawo do wykonywania zależnych praw autorskich oraz prawo do zezwalania na wykonywanie zależnych praw autorskich do Utworu, w szczególności do tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu oraz wprowadzania innych zmian lub modyfikacji i nie będzie domagał się z tego tytułu żadnego wynagrodzenia.
 6. UKNF może wykonywać autorskie prawa majątkowe samodzielnie lub może upoważnić do tego osoby trzecie.
 7. Laureat oświadcza, że wyraża zgodę na anonimowe korzystanie przez UKNF z Utworu na wszystkich polach eksploatacji wskazanych w Umowie, w szczególności UKNF ma prawo korzystania z Utworu bez oznaczenia autorstwa na egzemplarzach.

8. Niezależnie od powyższego Laureat zobowiązuje się do:
- 1) przeniesienia w przyszłości autorskich praw majątkowych na UKNF na polach eksploatacji nieznanych w chwili zawarcia Umowy, bez wynagrodzenia;
 - 2) niewykonywania autorskich praw osobistych do Utworu na wszystkich polach eksploatacji wymienionych w ust. 1 oraz w art. 16 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych jak również upoważnienia UKNF do wykonywania ww. autorskich praw osobistych.

§ 3

Na podstawie odrębnej umowy UKNF może powierzyć Laureatowi stworzenie opracowań Utworu, a Laureat będzie w takim przypadku zobowiązany do przeniesienia w całości autorskich praw majątkowych do takich opracowań wyłącznie na rzecz UKNF lub wskazanego przez UKNF podmiotu.

§ 4

Wypłata Laureatowi nagrody, o której mowa w § 1 ust. 1, nastąpi w terminie 60 dni od dnia zawarcia Umowy na rachunek bankowy nr Za dzień zapłaty Strony przyjmują dzień obciążenia rachunku bankowego UKNF kwotą nagrody.

§ 5

1. Laureat zapewnia oraz oświadcza, że będzie mógł swobodnie dysponować rozwiązaniem zadania Konkursowego i prawami do rozwiązania zadania Konkursowego tak, aby możliwe było nabycie przez Urząd Komisji Nadzoru Finansowego wszelkich praw przewidzianych w umowie. Laureat oświadcza, że wykonał zadanie konkursowe samodzielnie oraz gwarantuje, że:
 - 1) przysługiwać mu będą pełne i niczym nieograniczone autorskie prawa majątkowe do rozwiązania zadania oraz, że prawa te będą wolne od jakichkolwiek obciążeń, zapożyczeń i ograniczeń na rzecz osób trzecich.
 - 2) korzystanie z rozwiązania zadania nie będzie naruszać żadnych praw osób trzecich, a w szczególności praw autorskich, dóbr osobistych, praw do know-how lub praw do wynalazków, znaków towarowych, wzorów użytkowych, wzorów przemysłowych lub projektów racjonalizatorskich, w tym praw z ich rejestracji we właściwych rejestrach w Polsce lub zagranicą oraz, że nie będą miały miejsca żadne inne okoliczności, które mogłyby narazić Urząd Komisji Nadzoru finansowego na odpowiedzialność wobec osób trzecich;
 - 3) rozwiązanie zadania nie będzie zawierało innych utworów lub ich części, a jeżeli takie wystąpią to będą one należycie wyróżnione oraz zwycięzca konkursu będzie posiadał pełne i niczym nieograniczone prawa do rozporządzania tymi utworami lub ich częściami oraz stosowne upoważnienia w zakresie autorskich praw osobistych.

2. Laureat upoważnia Urząd Komisji Nadzoru Finansowego do dokonywania wszelkich zmian i modyfikacji w rozwiązaniu zadania. Laureat udziela uprawnienia do dalszego przenoszenia autorskich praw majątkowych do rozwiązania zadania, jak również przenosi na Urząd Komisji Nadzoru Finansowego własność nośników na których rozwiązanie zadania utrwalono oraz własność wszystkich egzemplarzy rozwiązania zadania. Urząd Komisji Nadzoru finansowego jest uprawniony do decydowania o tym czy, a jeżeli tak to kiedy przystąpi do rozpowszechnienia rozwiązania zadania.
3. Laureat działając w imieniu własnym upoważnia Urząd Komisji Nadzoru Finansowego do wykonywania ich autorskich praw osobistych do rozwiązania zadania, jak również zobowiązuje się w imieniu własnym do niewykonywania wobec Urzędu Komisji Nadzoru Finansowego autorskich praw osobistych na wszystkich polach eksploatacji wskazanych w ust. 1 powyżej. Laureat gwarantuje, że prawa, opisane w zdaniu powyżej, nie będą wykonywane w sposób ograniczający Urząd Komisji Nadzoru Finansowego w wykonywaniu jego praw do rozwiązania zadania. Zdanie wcześniejsze dotyczy w szczególności decydowania o udostępnieniu rozwiązania zadania publiczności. Urząd Komisji Nadzoru Finansowego jest ponadto uprawniony m.in. do zrezygnowania z zamieszczania w rozwiązaniu zadania firmy lub imion i nazwisk twórców lub współtwórców.
4. W razie pojawienia się nowego pola eksploatacji lub nowych pól eksploatacji Laureat zobowiązuje się przenieść autorskie prawa majątkowe do rozwiązania zadania na tym polu lub polach eksploatacji bez dodatkowego wynagrodzenia.
5. Laureatowi nie przysługuje wynagrodzenie za każde odrębne pole eksploatacji.
6. Laureat przenosi na Urząd Komisji Nadzoru Finansowego wyłączne oraz nieograniczone czasowo i terytorialnie prawo do wykonywania praw zależnych do rozwiązania zadania, jego fragmentów lub poszczególnych części, w szczególności prawo do rozporządzania i korzystania z opracowań rozwiązania zadania. Zwycięzca konkursu przenosząc na Urząd Komisji Nadzoru Finansowego prawo do wykonywania praw zależnych do rozwiązania zadania w zakresie pól eksploatacji, o których mowa w ust. 1 powyżej wyraża tym samym zgodę na to, by Urząd Komisji Nadzoru Finansowego samodzielnie i bez konieczności jakichkolwiek dalszych ustaleń lub notyfikacji oraz bez jakiegokolwiek dalszego wynagrodzenia wykonywał autorskie prawa zależne do rozwiązania zadania i nimi rozporządzał.
7. Laureat ponosi odpowiedzialność cywilnoprawną za wady prawne rozwiązania zadania lub jego części. W przypadku zgłoszenia przez osoby trzecie jakichkolwiek roszczeń, w szczególności z tytułu naruszenia praw autorskich i pokrewnych oraz praw własności intelektualnej, jak również innych przepisów prawa powszechnie obowiązującego, w tym prawa celnego, Laureat zobowiązany jest na żądanie Urzędu Komisji Nadzoru Finansowego podjąć niezbędne działania

mające na celu zażegnanie sporu i ponieść w związku z tym wszelkie koszty. Laureat jest w szczególności zobowiązany:

- 1) wstąpić do toczącego się postępowania na wezwanie Urzędu Komisji Nadzoru Finansowego oraz zapewnić pokrycie kosztów ochrony prawnej Urzędu Komisji Nadzoru Finansowego;
 - 2) zwolnić Urząd Komisji Nadzoru Finansowego z obowiązku zapłaty jakichkolwiek odszkodowań, zadośćuczynień, kar z tytułu naruszenia praw do rozwiązania zadania;
 - 3) pokryć poniesione przez Urząd Komisji Nadzoru Finansowego koszty zasądzonych przez sąd kwot lub innych obowiązków zmierzających do usunięcia skutków naruszeń, w szczególności koszty złożenia publicznego oświadczenia o odpowiedniej treści i formie lub koszty wynikające z zawarcia ugody sądowej lub pozasądowej – do wysokości określonej przez obowiązujące przepisy prawa i o ile nie zostały pokryte przez drugą stronę sporu, przy czym rozstrzygnięcie sprawy w sposób pozasądowy wymaga uprzedniej akceptacji warunków takiego rozstrzygnięcia przez zwycięzcę konkursu (lub zwycięzcy konkursu, jeżeli zadanie konkursowe rozwiązane było przez grupę osób).
8. W razie wystąpienia którejkolwiek z sytuacji opisanych w ust. 7 powyżej, Urząd Komisji Nadzoru Finansowego niezwłocznie zawiadomi o tym zwycięzcę konkursu (lub zwycięzców konkursu, jeżeli zadanie konkursowe rozwiązane było przez grupę osób), a także przekaże zwycięzcy konkursu (lub zwycięzcom konkursu, jeżeli zadanie konkursowe rozwiązane było przez grupę osób) posiadaną dokumentację oraz informacje o dodatkowych okolicznościach, które mogą być przydatne dla Laureata lub o których wydanie zwróci się Laureat.
9. Jeśli wykonane w ramach Umowy rozwiązanie zadania faktycznie naruszać będą prawa osób trzecich, Laureat niezwłocznie przystąpi do ich zmodyfikowania w sposób, pozwalający na dalsze ich wykorzystywanie bez naruszania praw osób trzecich lub uzyska dla Urzędu Komisji Nadzoru Finansowego, na swój koszt, licencję na część dotkniętą naruszeniem.

§ 6

1. Wszelkie zmiany Umowy wymagają formy pisemnej pod rygorem nieważności.
2. W sprawach nieuregulowanych Umową zastosowanie mają przepisy Kodeksu cywilnego oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
3. Wszelkie spory wynikłe na tle Umowy rozstrzygane będą przez sąd powszechny właściwy miejscowo dla UKNF.
4. Umowę sporządzono w trzech jednobrzmiących egzemplarzach, jeden dla Laureata i dwa dla UKNF.
5. Umowa wchodzi w życie z dnia podpisania.

Laureat

UKNF