

[ENG version below]

Regulamin 10. BEST Hacking League

§1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin BEST Hacking League (dalej "Regulamin") określa zasady i warunki, na jakich odbywa się wydarzenie BEST Hacking League (dalej "Wydarzenie").
2. Organizatorem Wydarzenia jest Stowarzyszenie Studentów BEST (dalej "Organizator") z siedzibą pod adresem: Pl. Politechniki 1 pok. 142, 00-661 Warszawa.
3. Wydarzenie odbędzie się w dniach 7 - 8 grudnia 2024. Lokalizacja wydarzenia zostanie podana w najbliższym czasie.
4. Uczestnikiem Wydarzenia (dalej „Uczestnik”) może być osoba fizyczna, posiadająca zdolność do czynności prawnych, czyli osoba powyżej 18 roku życia, która w dniu Wydarzenia nie ukończyła 26. roku życia i spełnia przynajmniej jeden z poniższych warunków:
 - a) posiada aktualny status studenta,
 - b) jest studentem akademii programowania 42 Warsaw z siedzibą pod adresem: al. Solidarności 171B, 00-877 Warszawa.
5. Celem Wydarzenia jest stworzenie przez Uczestników programu, aplikacji lub urządzenia rozwiązującego dany problem w jednej z trzech kategorii - inżynieria oprogramowania (dalej "Software"), sztuczna inteligencja (dalej "Artificial Intelligence") lub sprzęt komputerowy (dalej "Hardware").
6. Strona internetowa Wydarzenia znajduje się pod adresem <https://besthackingleague.pl/> (dalej "Strona Internetowa").
7. Kontakt z Organizatorem jest możliwy za pośrednictwem adresu besthackingleague@best.pw.edu.pl (dalej "Adres E-mail").

§2

ZASADY I WARUNKI UDZIAŁU

1. Udział w Wydarzeniu jest dobrowolny i bezpłatny.
2. W Wydarzeniu nie może brać udziału członek Stowarzyszenia Studentów BEST.
3. W Wydarzeniu mogą brać udział zespoły składające się z nie mniej niż 2 i nie więcej niż 4 Uczestników (dalej "Drużyna").
4. Zapisy na udział w Wydarzeniu trwają od 21.10.2024 r. do 24.11.2024 r. i prowadzone są na Stronie Internetowej za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego (dalej "Formularz").
5. Organizator zastrzega sobie prawo do wydłużenia czasu trwania zapisów.
6. Ostateczna decyzja o dopuszczeniu Drużyny do udziału w Wydarzeniu zostanie podana w terminie do dwóch dni po zakończeniu zapisów.
7. Drużyna może wziąć udział w jednej z trzech kategorii: Software, Artificial Intelligence lub Hardware.
8. Warunkiem udziału w Wydarzeniu jest zgłoszenie Drużyny za pośrednictwem Formularza:
 - a. Organizator będzie kontaktować się z osobą, która wypełniła Formularz jako przedstawiciel Drużyny (dalej "Kapitan").

- b. W nazwie Drużyny zabronione jest używanie znaków spoza polskiego alfabetu, a także nie może ona zawierać wulgaryzmów, oraz treści zabronionych przez polskie prawo zgodnie z art. 196, art. 256 i art. 257 Kodeksu Karnego (Dz.U. 1997 nr 88 poz. 553).
 - c. Organizator może zażądać zmiany nazwy drużyny, jeżeli będzie uważał ją za nieodpowiednią.
- 9. Liczba Drużyn w danej kategorii jest ograniczona. W przypadku przekraczającej limit liczby rejestracji (120 uczestników Wydarzenia) o przyjęciu Drużyny decyduje Organizator na podstawie odpowiedzi Uczestników tej Drużyny na pytania weryfikujące w Formularzu.
- 10. Uczestnicy są zobowiązani do zapewnienia własnego sprzętu komputerowego (na przykład laptopów) na potrzeby udziału w Wydarzeniu.
- 11. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za własność osobistą (w tym sprzęt komputerowy) i są zobligowani do jej pilnowania. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty i uszkodzenia.
- 12. Uczestnikom biorącym udział w kategorii Hardware Organizator zapewnia podstawowy sprzęt, który będą mogli wykorzystać do realizacji swoich projektów. Dokładna lista dostępnych części i zasady ich pozyskiwania zostaną udostępnione na Stronie Internetowej.
- 13. Drużyna w kategorii Hardware może skorzystać z własnych części do wartości 500 zł. Wymagane jest przesłanie listy części wraz z ich wycenami do zatwierdzenia na adres ian.tyrpa@best.pw.edu.pl do dnia 24.11.2024 r. Części znajdujące się na liście przesłanej po 24.11.2024 r. nie zostaną dopuszczone do użytku Drużyny podczas Wydarzenia.
- 14. Dla Uczestników kategorii Hardware przewidziana jest możliwość skorzystania z drukarek 3D oraz lutownic. Przy korzystaniu z lutownic konieczne jest korzystanie z pochłaniacza oparów. Uczestnicy korzystający z urządzeń i sprzętu zapewnionych przez Organizatora Wydarzenia są zobligowani do dbania o przekazany sprzęt oraz w przypadku wszelkich awarii do ich natychmiastowego zgłoszenia Organizatorom. W uzasadnionych przypadkach mogą zostać pociągnięci do odpowiedzialności finansowej za ewentualne straty, uszkodzenia, lub uruchomienie systemu przeciwpożarowego. Organizator zastrzega sobie możliwość do odwołania możliwości korzystania z wyżej wymienionych urządzeń bez podania przyczyny.
- 15. Uczestnicy kategorii Hardware mają do wyboru możliwość tworzenia projektu konkursowego w technologii Arduino, Raspberry Pi lub ich zamienników. Organizator jest w stanie zapewnić drużynie jedną płytkę z technologii mikrokontrolerów. Dokładna lista dostępnych części i zasady ich pozyskiwania zostaną udostępnione na Stronie Internetowej. Drużyna ma obowiązek zadeklarować w Formularzu wybraną technologię.
- 16. Uczestnik stwierdza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł uczestniczyć w Wydarzeniu. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.
- 17. Uczestnicy zobowiązani są do stawienia się w miejscu Wydarzenia w podanym terminie.
- 18. W przypadku spóźnienia części lub całego zespołu, uczestnik ma prawo zacząć pracę z opóźnieniem, jednak termin oddania pracy pozostaje niezmienny.
- 19. Uczestnik odpowiada za wyrządzone przez siebie szkody na terenie obiektu, gdzie będzie się odbywać Wydarzenie.
- 20. Drużyny biorące udział w kategoriach Software i Artificial Intelligence mają pełną dowolność w wyborze technologii, za pomocą której będą realizować zadania.
- 21. Całość zadania musi zostać zrealizowana podczas trwania Wydarzenia.

22. W przestrzeni znajdują się 3 przyciski alarmowe, służące do wezwania ochrony w razie niebezpieczeństwa. Uczestnik ponosi odpowiedzialność finansową za użycie przycisku alarmowego niezgodnie z przeznaczeniem.
23. W przestrzeni zabronione jest spożywanie substancji odurzających. Osoby nietrzeźwe są natychmiastowo dyskwalifikowane z Wydarzenia.
24. W przestrzeni rozmieszczone są tzw. floor boxy - skrzynki w podłodze z gniaздkami elektrycznymi. Uczestnik, który otworzy jeden z nich bez zgody pracownika 42 Warsaw, może zostać zdyskwalifikowany i ponosi odpowiedzialność finansową za ewentualne zniszczenia.
25. Zabronione jest spożywanie posiłków i napojów w klastrach (przestrzeniach z komputerami stacjonarnymi) 42 Warsaw. Wyjątkiem jest woda niegazowana, lecz wyłącznie w zamkniętych pojemnikach. Pojemników z wodą nie należy stawiać na stołach w klastrach.

§3

PRZEBIEG WYDARZENIA

1. Drużyny w trakcie części konkursowej mają możliwość konsultowania się z opiekunami merytorycznymi (dalej "Mentor").
2. Zadania będą oceniane przez komisję składającą się z Mentorów oraz przedstawicieli firm partnerskich (dalej "Partner") Wydarzenia i uczelni (dalej "Jury").
3. Wydarzenie jest podzielone na dwie części:
 - a. Część konkursowa, podczas której Drużyny realizują zadania.
 - b. Część prezentacji rozwiązań, kiedy Drużyny przedstawiają swoje rozwiązania Jury.
4. Drużyna ma obowiązek udostępnić Organizatorowi link do repozytorium, w którym pracuje nad zadaniem na Adres E-mail w przeciągu godziny od rozpoczęcia Wydarzenia.
5. Drużyna ma obowiązek umieścić na udostępnionym repozytorium dokumentację swojego rozwiązania nie później niż godzinę przed zakończeniem części konkursowej.
6. Organizator w trakcie Wydarzenia zapewni: dostęp do Internetu, zasilanie elektryczne oraz dodatkowy sprzęt dla Uczestników kategorii Hardware.

§4

ZADANIA

1. Celem Drużyn jest stworzenie programu, aplikacji lub urządzenia zgodnych z motywem Wydarzenia - "Kosmos".
2. Dla Drużyn w kategoriach Hardware, Software oraz Artificial Intelligence przewidziane jest po jednym zadaniu, którego treść oraz szczegółowe kryteria oceny zostaną przedstawione na początku Wydarzenia.

§5

WYBÓR ZWYCIĘZCÓW

1. Wybór zwycięzców odbędzie się w jednym etapie w formie prezentacji.
2. Dokładne kryteria oceny (dalej "Kryteria Oceny") zostaną podane wraz z publikacją treści zadania w terminach określonych w §4.
3. Drużynom będą przyznawane punkty za zaprezentowane rozwiązanie, liczba przyznawanych punktów za spełnienie danego kryterium będzie określona w Kryteriach Oceny.
4. Prezentacje drużyn odbywają się dla wszystkich kategorii:

- a. Drużyny będą przedstawiać swoje rozwiązania w trakcie krótkich prezentacji.
 - b. Jury będzie miało dostęp do dokumentacji oraz kodu źródłowego zadania.
 - c. Jury będzie miało prawo do zadawania pytań Drużynie podczas krótkiego bloku po zakończeniu prezentacji.
 - d. Po zakończeniu prezentacji Jury będzie przyznawało Drużynie punkty zgodnie z Kryteriami Oceny.
5. Każdy członek Jury indywidualnie ocenia rozwiązania Drużyn. Ostateczny wynik Drużyny jest sumą punktów przyznanych jej przez Jury.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do modyfikacji przebiegu etapu prezentacji finałowych w uzasadnionych przypadkach.
7. Werdykt Jury jest ostateczny i niepodważalny. Drużynom nie przysługuje prawo do odwołania się od werdyktu Jury.
8. Projekty niespełniające tematyki Wydarzenia nie podlegają ocenie Jury.

§6

WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA

1. Uczestnik biorąc udział w wydarzeniu, oświadcza, że przenosi z chwilą ustalenia na rzecz Stowarzyszenia Studentów BEST wszelkie autorskie prawa majątkowe związane z przedmiotowym dziełem. Zgadza się, że Stowarzyszenie Studentów BEST będzie miało wyłączne prawo do korzystania, reprodukowania, publikowania, dystrybucji oraz wszelkich innych form eksploatacji dzieła stworzonego podczas wydarzenia na potrzebę zadania z kategorii w której bierze udział. Uczestnik zrzeka się również prawa do dochodzenia roszczeń w związku z naruszeniem praw autorskich majątkowych związanych z przedmiotowym dziełem. Niniejsza klauzula obowiązuje we wszystkich krajach i na wszystkich nośnikach, włącznie z przyszłymi wynalazkami i technologiami, do momentu wygaśnięcia praw autorskich do stworzonego dzieła.
2. Uczestnik zaświadcza, że jest autorem lub współautorem wszelkich prac wykonanych podczas Wydarzenia oraz że prace te nie naruszają praw osób trzecich zgodnie z ustawą z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. 1944 nr 24 poz. 83). Uczestnik zaświadcza, iż ponosi odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, które powstałyby w związku z naruszeniem praw autorskich. Naruszenie praw autorskich przez Uczestnika skutkuje jego dyskwalifikacją.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do publikowania opisów, zdjęć i prezentacji rozwiązań Uczestników na Stronie Internetowej, a także w mediach społecznościowych Organizatora.

§7

REJESTRACJA PRZEBIEGU WYDARZENIA

1. Organizator i Partnerzy Wydarzenia są uprawnieni do utrwalania i rozpowszechniania przebiegu Wydarzenia zarówno w formie audiowizualnej (na potrzeby dziennikarskiej formy wiadomości i wywiadu, artystycznego bądź teledysku), jak i wizualnej (na potrzeby fotografii dokumentalnej i artystycznej) dla celów dokumentacji, a także promocji lub reklamy. W związku z tym wizerunek osób uczestniczących w Wydarzeniu może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie rozpowszechniany w sposób i dla wyżej określonych celów bezterminowo, na co Uczestnik Wydarzenia wyraża zgodę z momentem rozpoczęcia się Wydarzenia.
2. Organizator uprzedza, że przebieg Wydarzenia będzie filmowany, fotografowany, transmitowany i nagrywany na nośniki w ramach audycji telewizyjnych radiowych,

internetowych i innych publicznych transmisji według dowolnej aktualnej metody technicznej.

§8

INFORMACJE O PRZETWARZANIU DANYCH

1. Administratorem danych osobowych Uczestników (dalej „Dane”) jest Organizator.
2. Dane będą przetwarzane w celu rejestracji, promocji i poprawnego przeprowadzenia Wydarzenia oraz ankiety końcowej dla Uczestników Wydarzenia.
3. Dane będą przechowywane do miesiąca po zakończeniu Wydarzenia.
4. Użytkownik ma prawo dostępu do swoich Danych, uzyskania ich kopii, sprostowania, usunięcia lub ograniczenia ich przetwarzania.
5. Uczestnik biorąc udział w Wydarzeniu, wyraża zgodę na użycie zdjęć i filmów powstałych podczas Wydarzenia w materiałach promocyjnych Organizatora, w mediach społecznościowych Organizatora oraz Partnerów Wydarzenia w celach promocyjnych przez okres 2 lat.
6. Uczestnik ma prawo do wniesienia sprzeciwu wobec dalszego przetwarzania, a w przypadku wyrażenia zgody na przetwarzanie Danych, do zażądania ich usunięcia. Skorzystanie z prawa do cofnięcia zgody nie ma wpływu na przetwarzanie, które miało miejsce do momentu wycofania zgody.
7. Uczestnikowi przysługuje prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego, który stanowi Prezes UODO (na adres Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa).

§9

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 21.10.2024 r.
2. W uzasadnionych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do zmian niniejszego Regulaminu.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności wynikającej z odwołania, zmiany daty lub formy Wydarzenia, a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
4. Poprzez zgłoszenie udziału w Wydarzeniu Uczestnik akceptuje i zobowiązuje się do postanowień niniejszego Regulaminu. Nieprzestrzeganie Regulaminu grozi upomnieniem, brakiem kwalifikacji do Wydarzenia, lub dyskwalifikacją Uczestnika.
5. Pełna treść regulaminu znajduje się na Stronie Internetowej.

Regulations

10th BEST Hacking League

§1

GENERAL PROVISIONS

1. These regulations of the BEST Hacking League (hereinafter referred to as the "Regulations") define the rules and conditions under which the BEST Hacking League event (hereinafter referred to as the "Event") takes place.
2. The organizer of the Event is the Board of European Students of Technology (BEST) Association (hereinafter referred to as the "Organizer"), headquartered at Pl. Politechniki 1, Room 142, 00-661 Warsaw.
3. The Event will take place on December 7–8, 2024. The exact location of the event will be announced soon.
4. A participant of the Event (hereinafter referred to as "Participant") may be a natural person with legal capacity, i.e. a person over 18 years of age, who is under 26 years of age on the date of the Event and meets at least one of the following conditions:
 - a. has a current student status,
 - b. is a student of the Academy of Programming 42 Warsaw with its registered office at: al. Solidarności 171B, 00-877 Warsaw.
5. The goal of the Event is for Participants to create a program, application, or device that solves a specific problem in one of three categories—software engineering (hereinafter referred to as "Software"), artificial intelligence (hereinafter referred to as "Artificial Intelligence"), or computer hardware (hereinafter referred to as "Hardware").
6. The Event's website is located at <https://besthackingleague.pl/> (hereinafter referred to as the "Website").
7. Contact with the Organizer is available through the email address: besthackingleague@best.pw.edu.pl (hereinafter referred to as the "Email Address").

§2

TERMS AND CONDITIONS OF PARTICIPATION

1. Participation in the Event is voluntary and free of charge.
2. Members of the BEST Association are not allowed to participate in the Event.
3. Teams participating in the Event must consist of no fewer than 2 and no more than 4 Participants (hereinafter referred to as the "Team").
4. Registration for participation in the Event lasts from October 21, 2024, to November 24, 2024, and is conducted via the registration form available on the Website (hereinafter referred to as the "Form").
5. The Organizer reserves the right to extend the registration period.
6. The final decision on the admission of a Team to the Event will be announced within two days after the end of registration.
7. A Team can participate in one of three categories: Software, Artificial Intelligence, or Hardware.
8. To participate in the Event, the Team must register via the Form:

- a. The Organizer will communicate with the person who filled out the Form as the Team's representative (hereinafter referred to as the "Captain").
 - b. In the Team name, it is prohibited to use characters outside the Polish alphabet, and it must not contain vulgarisms, and content prohibited by Polish law in accordance with Articles 196, 256 and 257 of the Criminal Code (Journal of Laws 1997 No. 88 item 553).
 - c. The Organizer may request a name change if it is deemed inappropriate.
9. The number of Teams in each category is limited. In the case of exceeding the participant limit (120 participants), the Organizer will decide which Teams are admitted based on their answers to verification questions in the Form.
10. Participants must provide their own computer equipment (such as laptops) for participation in the Event.
11. Participants are fully responsible for their personal property (including computer equipment) and must safeguard it. The Organizer is not responsible for any losses or damages.
12. wParticipants in the Hardware category will be provided with basic equipment by the Organizer, which can be used for their projects. A detailed list of available parts and the rules for obtaining them will be provided on the Website.
13. Teams in the Hardware category can use their own parts up to a value of 500 PLN. A list of parts with their prices must be sent for approval to ian.tyrpa@best.pw.edu.pl by November 24, 2024. Parts submitted after November 24, 2024, will not be approved for use by the Team during the Event.
14. 3D printers and soldering irons will be provided for Participants in the Hardware category. When using soldering irons, it is necessary to use a fume absorber. Participants using devices and equipment provided by the Event Organizer are obliged to take care of the provided equipment and in the event of any malfunctions to report them immediately to the Organisers. In justified cases, they may be held financially responsible for any loss, damage, or activation of the fire system. The Organizer reserves the right to cancel the use of the above-mentioned equipment without giving any reason.
15. Participants in the Hardware category can choose to create their competition project using Arduino, Raspberry Pi, or their equivalents. The Organizer can provide the Team with one microcontroller board. A detailed list of available parts and rules for obtaining them will be provided on the Website. The Team must declare their chosen technology in the Form.
16. Participants declare that they have no health conditions preventing them from participating in the Event. The Organizer is not responsible for any related issues.
17. Participants are required to appear at the event venue on the specified date.
18. In case of tardiness of the entire Team or part of it, the Participant is allowed to start work later, but the deadline for submitting the project remains unchanged.
19. Participants are responsible for any damage caused by them at the event venue.
20. Teams participating in the Software and Artificial Intelligence categories have full freedom in choosing the technology for their tasks.
21. All tasks must be completed during the Event.

22. There are 3 emergency buttons in the space, used to call security in the event of an emergency. The participant is financially responsible for the misuse of the emergency button.
23. The consumption of intoxicating substances is prohibited in the space. Intoxicated persons are immediately disqualified from the Event.
24. So-called floor boxes - boxes in the floor with electrical sockets - are placed in the space. A participant who opens one of these without permission from a 42 Warsaw employee may be disqualified and will be financially liable for any damage.
25. No food or drink is allowed in the clusters (spaces with desktops) of 42 Warsaw. The exception is still water, but only in closed containers. Water containers should not be placed on the tables in the clusters.

§3

COURSE OF THE EVENT

1. Teams during the competition phase can consult with subject matter experts (hereinafter referred to as "Mentor").
2. The tasks will be evaluated by a panel of Mentors and representatives from partner companies (hereinafter referred to as "Partner") and universities (hereinafter referred to as "Jury").
3. The Event is divided into two parts:
4. The competition phase, during which Teams complete tasks.
5. The solution presentation phase, during which Teams present their solutions to the Jury.
6. Teams are required to provide the Organizer with a link to the repository where they are working on the task via the Email Address within one hour of the Event's start.
7. Teams are required to upload documentation of their solution to the repository no later than one hour before the end of the competition phase.
8. During the Event, the Organizer will provide internet access, electrical power, and additional equipment for Hardware participants.

§4

TASKS

1. The Teams' goal is to create a program, application, or device that aligns with the Event's theme: "Space".
2. Teams in the Hardware, Software, and Artificial Intelligence categories will be assigned one task, the details and evaluation criteria of which will be presented at the start of the Event.

§5

SELECTION OF WINNERS

1. Selection of the winners will take place in one stage in the form of a presentation.

2. The exact evaluation criteria (hereinafter referred to as "Evaluation Criteria") will be provided along with the task details, according to the timeline outlined in §4.
3. Teams will be awarded points for the solution presented, with the number of points awarded for meeting a criterion specified in the Evaluation Criteria.
4. The presentations of the Teams will be held across all categories:
 - a. Teams will present their solutions in short presentations.
 - b. The Jury will have access to the task's documentation and source code.
 - c. The Jury may ask the Team questions during a brief session after the presentation.
 - d. After the presentations, the Jury will award points to the Team according to the Evaluation Criteria.
5. Each Jury member will individually assess the Teams' solutions. The final result of a Team will be the sum of points awarded by the Jury members.
6. The Organizer reserves the right to modify the final presentation stage in justified cases.
7. The Jury's decision is final and binding. Teams cannot appeal the Jury's verdict.
8. Projects that do not align with the Event's theme will not be evaluated by the Jury.

§6

INTELLECTUAL PROPERTY

1. By participating in the Event, the Participant agrees to transfer, upon creation, all proprietary copyrights to the Board of European Students of Technology (BEST) Association for the work in question. The Participant agrees that BEST will have the exclusive right to use, reproduce, publish, distribute, and otherwise exploit the work created during the Event for the task in the category in which the Participant is involved. The Participant waives the right to claim any financial compensation for violations of proprietary copyrights related to the work in question. This clause applies in all countries and to all media, including future inventions and technologies, until the copyright expires.
2. The Participant certifies that he/she is the author or co-author of all works made during the Event and that these works do not infringe on the rights of third parties in accordance with the Act of February 4, 1994 on Copyright and Related Rights (Journal of Laws 1944 No. 24 item 83). The Participant certifies that he/she is liable for claims by third parties against the Organizer that would arise due to copyright infringement. Violation of copyright by the Participant shall result in his/her disqualification.
3. The Organizer reserves the right to publish descriptions, photos, and presentations of Participants' solutions on the Website and in the Organizer's social media.

§7

RECORDING OF THE COURSE OF THE EVENT

1. The Organizer and the Event Partners are entitled to record and distribute the course of the Event both in audio-visual form (for the purposes of journalistic news and

interview, artistic or music video) and visual form (for the purposes of documentary and artistic photography) for documentation purposes, as well as promotion or advertising. Accordingly, the image of the persons participating in the Event may be recorded free of charge and subsequently disseminated in the manner and for the purposes specified above indefinitely, to which the Event Participant consents from the moment the Event begins.

2. The Organizer warns that the course of the Event will be filmed, photographed, broadcast and recorded on media as part of television radio, Internet and other public broadcasts according to any current technical method.

§8

INFORMATION ON DATA PROCESSING

1. The organizer is the administrator of the personal data of the participants (hereinafter referred to as "Data").
2. The Data will be processed for the purpose of registration, promotion, and proper execution of the Event, as well as for the post-event survey for the participants.
3. The Data will be stored for up to one month after the end of the Event.
4. Participants have the right to access their Data, obtain a copy of it, correct it, delete it, or limit its processing.
5. By participating in the Event, the participant consents to the use of photos and videos taken during the Event in the Organizer's promotional materials, on the Organizer's social media, and on the social media of the Event's Partners for promotional purposes for a period of two years.
6. Participants have the right to object to further data processing and, in the case of consent to data processing, to request its deletion. Exercising the right to withdraw consent does not affect the legality of the processing that took place before the consent was withdrawn.
7. The participant has the right to file a complaint to the supervisory authority, which is the President of the Personal Data Protection Office (to the address of the Office for Personal Data Protection, 2 Stawki Street, 00-193 Warsaw).

§9

FINAL PROVISIONS

1. These Regulations come into effect on October 21, 2024.
2. In justified cases, the Organizer reserves the right to amend these Regulations.
3. The Organizer is not liable for any claims resulting from the cancellation, change of date, or format of the Event, and all such claims are excluded.
4. By registering for the Event, participants accept and commit to adhering to these Regulations. Non-compliance with the Regulations may result in a warning, disqualification from the Event, or expulsion from the Event.
5. The full text of the Regulations is available on the Website.