# Regulamin 12. edycji BEST Hacking League

## §1. Postanowienia Ogólne

1. Niniejszy regulamin (dalej: „Regulamin") określa zasady, prawa, obowiązki oraz warunki, na jakich odbywa się ogólnopolskie wydarzenie projektowo-programistyczne „12. BEST Hacking League" (dalej: „Wydarzenie").

2. Organizatorem Wydarzenia jest Stowarzyszenie Studentów BEST (dalej „Organizator") z oficjalną siedzibą pod adresem: Plac Politechniki 1, pokój 142, 00-661 Warszawa.

3. Wydarzenie ma charakter stacjonarny i odbędzie się w dniach 5-6 grudnia 2026 roku. Dokładna lokalizacja Wydarzenia zostanie podana do oficjalnej wiadomości na Stronie Internetowej Wydarzenia, lub innych oficjalnych kanałach komunikacji, nie później niż w dniu ogłoszenia wyników rekrutacji.

4. Uczestnikiem Wydarzenia (dalej: „Uczestnik") może być, z zastrzeżeniem §2 ust. 2, wyłącznie osoba fizyczna, posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych (osoba mająca ukończone 18 lat najpóźniej w dniu rozpoczęcia Wydarzenia), która posiada aktualny status studenta (studiów pierwszego lub drugiego stopnia, bądź studiów jednolitych) lub status doktoranta dowolnej uczelni , albo posiada status uczestnika programu 42 Warsaw i w dniu rozpoczęcia Wydarzenia nie ukończyła 26. roku życia.

5. W celu zapewnienia obiektywnej oceny projektów konkursowych Organizator powołuje komisję konkursową (dalej: „Jury"), w skład której wchodzą eksperci branżowi, przedstawiciele sponsorów oraz reprezentanci środowiska akademickiego. Skład Jury oraz jej przewodniczącego zostanie opublikowany na Stronie Internetowej lub w oficjalnych kanałach komunikacji Organizatora nie później niż w dniu rozpoczęcia Wydarzenia.

6. Głównym celem Wydarzenia jest promowanie innowacyjności, rozwoju technologii oraz integracji środowiska akademickiego poprzez samodzielne stworzenie przez zespoły Uczestników działającego programu, aplikacji, algorytmu lub urządzenia, które bezpośrednio rozwiązuje zadanie konkursowe w jednej z trzech dedykowanych kategorii tematycznych:

a) inżynieria oprogramowania (dalej: „Software");

b) sztuczna inteligencja i uczenie maszynowe (dalej: „Artificial Intelligence" lub „AI");

c) sprzęt komputerowy i systemy wbudowane (dalej: „Hardware").

7. Oficjalna strona internetowa Wydarzenia, na której publikowane są wszelkie komunikaty organizacyjne, harmonogram oraz ogłoszenia, znajduje się pod adresem: https://besthackingleague.pl/ (dalej: „Strona Internetowa").

8. Komunikacja z Organizatorem we wszystkich sprawach związanych z interpretacją Regulaminu, rekrutacją oraz przebiegiem konkursu prowadzona jest wyłącznie za pośrednictwem dedykowanego adresu e-mail: besthackingleague@best.pw.edu.pl (dalej: „Adres E-mail").

9. Oficjalnym językiem Wydarzenia jest język polski. Organizator dopuszcza udział osób nieposługujących się tym językiem, jednak odpowiedzialność za sprawną komunikację spoczywa wyłącznie na Drużynie.

## §2. Rejestracja i warunki udziału

1. Udział w Wydarzeniu jest całkowicie dobrowolny i bezpłatny.

2. W Wydarzeniu nie mogą brać udziału członkowie Stowarzyszenia Studentów BEST działającego przy Politechnice Warszawskiej.

3. Rywalizacja w Wydarzeniu odbywa się wyłącznie zespołowo. Dopuszczalna liczba członków zespołu (dalej: „Drużyna") jest uzależniona od wybranej kategorii:

a) w kategoriach Software oraz AI, Drużyna musi liczyć od 2 do 4 Uczestników;

b) w kategorii Hardware, Drużyna musi liczyć od 3 do 5 Uczestników.

4. Zapisy na Wydarzenie trwają od 6 października do 14 listopada i prowadzone są za pośrednictwem oficjalnego formularza zgłoszeniowego (dalej: „Formularz") dostępnego na Stronie Internetowej. Organizator zastrzega sobie prawo do wydłużenia czasu trwania zapisów, o czym poinformuje na Stronie Internetowej, lub innych oficjalnych kanałach komunikacji w ciągu 24 godzin od podjęcia decyzji.

5. Rejestracja na Wydarzenie ma charakter indywidualny, tj. każdy członek Drużyny jest bezwzględnie zobowiązany do samodzielnego wypełnienia i przesłania Formularza, osobistej akceptacji postanowień Regulaminu oraz wymaganych zgód RODO. W ramach Formularza Uczestnik może dobrowolnie załączyć swój życiorys (CV). Podczas wypełniania Formularza wszyscy członkowie danego zespołu mają obowiązek wpisać identyczną nazwę Drużyny oraz wskazać jedną i tę samą osobę jako oficjalnego reprezentanta zespołu wobec Organizatora i Jury (dalej: „Kapitan"). Kapitan odpowiada za bieżący kontakt operacyjny z Organizatorem.

6. Do tworzenia nazwy Drużyny dopuszcza się wyłącznie znaki alfabetu łacińskiego, cyfry oraz znaki interpunkcyjne i symboliczne. W nazwie Drużyny zabronione jest używanie wulgaryzmów, treści obraźliwych oraz treści zabronionych przez polskie prawo, w szczególności zgodnie z art. 196, art. 256 i art. 257 Kodeksu karnego. Organizator ma prawo zażądać zmiany nazwy Drużyny, jeśli uzna ją za nieodpowiednią.

7. Maksymalna liczba Uczestników Wydarzenia jest ograniczona i wynosi 180 osób. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany limitu Uczestników na każdym etapie rekrutacji. W przypadku większej liczby zgłoszeń, o dopuszczeniu Drużyny do udziału w Wydarzeniu decyduje Organizator na podstawie oceny merytorycznej odpowiedzi Uczestników na pytania weryfikacyjne zawarte w Formularzu.

8. Osoby poszukujące Drużyny przed rejestracją mogą skorzystać z oficjalnych kanałów społecznościowych Wydarzenia (np. dedykowanego serwera Discord) udostępnionych przez Organizatora, jednak ostateczne zgłoszenie w Formularzu musi zawierać pełny, skompletowany skład Drużyny.

9. Ostateczna decyzja o zakwalifikowaniu Drużyny do udziału w Wydarzeniu zostanie przesłana Kapitanowi drogą elektroniczną na adres podany w Formularzu w terminie do 7 dni po zakończeniu zapisów. Decyzja Organizatora o kwalifikacji jest ostateczna i nie podlega odwołaniu.

10. Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji tożsamości, pełnoletności oraz statusu studenta/doktoranta każdego Uczestnika przed i w trakcie trwania Wydarzenia. Uczestnik jest zobowiązany do okazania ważnej legitymacji (w formie tradycyjnej lub w aplikacji mObywatel) oraz dowodu tożsamości ze zdjęciem na stanowisku rejestracyjnym oraz na każde żądanie Organizatora. Odmowa okazania dokumentów skutkuje skreśleniem z listy Uczestników i nie podlega odwołaniu.

11. W uzasadnionych przypadkach, Drużyna ma prawo zgłosić zmianę w swoim składzie osobowym najpóźniej na 7 dni przed rozpoczęciem Wydarzenia, wysyłając stosowną informację na Adres E-mail Organizatora. Nowy członek zespołu musi spełniać wszystkie wymagania określone w Regulaminie. Organizator zastrzega sobie prawo do odrzucenia prośby o zmianę.

12. W przypadku zdarzeń losowych (np. nagła choroba) skutkujących zmniejszeniem się liczby członków Drużyny poniżej regulaminowego minimum w dniu rozpoczęcia Wydarzenia lub w jego trakcie, główny koordynator może podjąć indywidualną decyzję o dopuszczeniu niepełnej Drużyny do dalszej rywalizacji.

## §3. Przebieg Wydarzenia i Zasady Fair Play

1. Część konkursowa Wydarzenia trwa nieprzerwanie przez 24 godziny od momentu oficjalnego ogłoszenia startu przez Organizatora. Harmonogram godzinowy zostanie opublikowany na Stronie Internetowej, lub innych oficjalnych kanałach komunikacji na co najmniej 5 dni przed rozpoczęciem Wydarzenia.

2. Zasada Czystej Karty (Fair Play): Całość zadania konkursowego (kod źródłowy, algorytmy AI, schematy i prototypy Hardware) musi zostać zrealizowana w całości podczas trwania Wydarzenia.

a) Zabrania się korzystania z gotowych, wcześniej przygotowanych autorskich rozwiązań, które nie są publicznie dostępne przed startem Wydarzenia. Dopuszcza się korzystanie z ogólnodostępnych bibliotek, frameworków oraz komponentów open-source, o ile ich użycie jest zgodne z licencją. Naruszenie tej zasady skutkuje natychmiastową dyskwalifikacją Drużyny. Wykorzystanie własnych, publicznie dostępnych rozwiązań autorskich stworzonych przed Wydarzeniem wymaga uprzedniego zgłoszenia tego faktu Organizatorowi i Mentorom.
b) Dopuszcza się korzystanie z narzędzi i asystentów opartych na generatywnej sztucznej inteligencji (np. GitHub Copilot, ChatGPT, Gemini, Claude) w trakcie trwania Wydarzenia. Uczestnicy ponoszą pełną odpowiedzialność za weryfikację poprawności, bezpieczeństwa oraz zgodności z licencjami i prawami autorskimi materiałów wygenerowanych przez te narzędzia. Korzystanie z narzędzi AI nie zwalnia Drużyny z

obowiązku samodzielnego rozumienia, obrony i prezentacji stworzonego rozwiązania przed Jury.

3. Zabrania się kategorycznie podszywania pod cudzą pracę. Każda forma plagiatu lub wykorzystania cudzych rozwiązań bez zgody autora i wskazania źródła skutkuje natychmiastową dyskwalifikacją Drużyny.

4. Uczestnicy są zobowiązani do korzystania wyłącznie z legalnego oprogramowania oraz danych. Niedozwolone jest używanie w projektach jakichkolwiek narzędzi, bibliotek lub treści, które naruszają prawa autorskie, licencje lub prawa własności intelektualnej osób trzecich.

5. Drużyna ma bezwzględny obowiązek udostępnienia Organizatorowi linku do publicznego lub współdzielonego repozytorium cyfrowego (np. GitHub, GitLab), w którym będzie realizowany projekt, w ciągu 2 godzin od momentu rozpoczęcia części konkursowej. Link należy przesłać na Adres E-mail Organizatora lub za pośrednictwem wskazanego systemu teleinformatycznego.

6. Drużyna ma obowiązek umieścić w repozytorium kompletną dokumentację oraz ostateczną wersję kodu najpóźniej w momencie oficjalnego zakończenia części konkursowej (po upływie pełnych 24 godzin). Jury ocenia wyłącznie stan projektu utrwalony dokładnie na moment upływu tego czasu. Jakiekolwiek zmiany lub commity wprowadzone do repozytorium po wyznaczonym deadlinie zostaną zignorowane i nie będą podlegać ocenie.

7. W trakcie trwania części konkursowej Uczestnicy mają prawo do bezpłatnych konsultacji merytorycznych z mentorami oraz opiekunami technicznymi (dalej: „Mentorzy") obecnymi na terenie Wydarzenia. Uczestnicy są zachęcani do aktywnego zbierania opinii i wskazówek od Mentorów w celu optymalizacji swojego projektu.

8. Na terenie Wydarzenia obowiązuje całkowity zakaz wnoszenia, spożywania oraz przebywania pod wpływem alkoholu, narkotyków i innych substancji odurzających. Uczestnicy, u których stwierdzony zostanie stan nietrzeźwości lub odurzenia, zostaną natychmiastowo wydaleni z terenu obiektu, a ich Drużyna zostanie zdyskwalifikowana.

9. Hackathon charakteryzuje się wzmożonym wysiłkiem intelektualnym i fizycznym w krótkim czasie. Uczestnicy są zobowiązani do uwzględnienia własnych uwarunkowań zdrowotnych. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody na zdrowiu lub mieniu Uczestników wynikające z przemęczenia, niewyspania lub nieprzestrzegania zasad bezpieczeństwa przez Uczestnika.

10. Nieprzestrzeganie postanowień niniejszego Regulaminu, przepisów BHP obiektu, niszczenie mienia Organizatora lub partnera przestrzennego, a także zachowania agresywne, wulgarne lub niezgodne z zasadami kultury osobistej i fair play wobec innych Uczestników, Mentorów czy Obsługi, grożą upomnieniem, przerwaniem pracy Drużyny lub natychmiastową dyskwalifikacją Uczestnika bądź całej jego Drużyny. Osoby zdyskwalifikowane tracą prawo do dalszego udziału w Wydarzeniu i są zobowiązane do niezwłocznego opuszczenia terenu obiektu.

11. Każdy Uczestnik otrzymuje podczas rejestracji identyfikator (badge), który zobowiązany jest nosić w widocznym miejscu przez cały czas trwania Wydarzenia. Brak identyfikatora może stanowić podstawę do wyproszenia z terenu obiektu. Kategorycznie zabrania się przekazywania identyfikatora osobom trzecim.

12. Pakiety startowe są wydawane wyłącznie osobiście Uczestnikowi na stanowisku rejestracyjnym. Nieodebrane pakiety startowe nie podlegają późniejszej wysyłce ani wydaniu po zakończeniu rejestracji.

## §4. Wymagania techniczne i specyfika kategorii konkursowych

1. Wszyscy Uczestnicy Wydarzenia, niezależnie od wybranej kategorii konkursowej, są bezwzględnie zobowiązani do zapewnienia we własnym zakresie sprzętu komputerowego (w szczególności laptopów wraz z niezbędnym oprogramowaniem i okablowaniem) na potrzeby udziału w Wydarzeniu. Organizator nie zapewnia sprzętu komputerowego ani nie ponosi odpowiedzialności za koszty związane z jego awarią, przedwczesnym zużyciem lub zniszczeniem.

2. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za własność osobistą (w tym sprzęt komputerowy) i są zobligowani do jej pilnowania na terenie Wydarzenia. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty, zagubienie lub uszkodzenia przedmiotów prywatnych Uczestników pozostawionych poza wyznaczoną strefą szatni.

3. Drużyny rywalizujące w kategoriach Software oraz Artificial Intelligence mają pełną dowolność w wyborze technologii, języków programowania oraz frameworków, za pomocą których będą realizować zadania. Od Drużyn w kategorii Software oczekuje się stworzenia działającego, testowalnego prototypu oprogramowania. W miarę możliwości technicznych, gotowa aplikacja lub system powinny zostać wdrożone na darmowej, publicznie dostępnej platformie hostingowej w celu umożliwienia Jury sprawnego przetestowania rozwiązania.

4. W kategorii Artificial Intelligence dozwolone jest korzystanie z publicznie dostępnych modeli, bibliotek open-source oraz komercyjnych interfejsów programistycznych (API). Zabrania się wykorzystywania autorskich, nieupublicznionych przed startem Wydarzenia modeli AI oraz zbiorów danych stworzonych na potrzeby realizowanego projektu. Organizator nie pokrywa kosztów związanych z zapytaniami do płatnych API oraz wykorzystaniem zewnętrznych chmur obliczeniowych przez Drużyny. Uczestnicy są odpowiedzialni za to, aby dane użyte w projekcie były kompletne, trafne i odpowiednio przygotowane.

5. Drużyny rywalizujące w kategorii Hardware mają do wyboru możliwość tworzenia projektu konkursowego w technologii Arduino, Raspberry Pi lub ich zamienników, a wybraną technologię mają obowiązek zadeklarować w Formularzu. Organizator zapewnia podstawowy sprzęt oraz możliwość pozyskania jednej płytki z technologii mikrokontrolerów, których dokładna lista i zasady pozyskiwania zostaną udostępnione na Stronie Internetowej.

6. W kategorii Hardware dopuszcza się wniesienie i wykorzystanie własnych części elektronicznych oraz konstrukcyjnych, o łącznej wartości rynkowej nie przekraczającej kwoty 400 zł na Drużynę. Wykaz elementów wraz z wyceną należy zgłosić Organizatorowi za pośrednictwem Adresu E-mail nie później niż na 7 dni przed rozpoczęciem Wydarzenia. Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji listy i odrzucenia zgłoszenia, jeśli uzna, że części dają Drużynie nieuczciwą przewagę. Powyższy limit budżetowy nie obejmuje własnych narzędzi ręcznych, pomiarowych i lutownic, z których można korzystać swobodnie.

7. Wszelkie wnoszone urządzenia elektryczne muszą być w pełni sprawne technicznie. Uczestnik ponosi wyłączną odpowiedzialność za bezpieczne użytkowanie własnego sprzętu oraz za ewentualne szkody na mieniu lub zdrowiu wynikające z jego wadliwości bądź nieostrożnego korzystania. Organizator zastrzega sobie prawo do nakazania natychmiastowego zaprzestania używania narzędzia, które w ocenie jego lub Mentorów stwarza zagrożenie pożarowe, porażeniowe lub narusza zasady BHP.

8. Dla Uczestników kategorii Hardware przewidziana jest możliwość skorzystania z drukarek 3D oraz lutownic zapewnionych przez Organizatora. Uczestnicy są zobligowani do dbania o przekazany sprzęt, a w przypadku jakichkolwiek awarii, do ich natychmiastowego zgłoszenia Organizatorom.

9. Bezwzględnym warunkiem korzystania ze stacji lutowniczych jest używanie ich w połączeniu z pochłaniaczami oparów (zapewnionymi przez Organizatora lub własnymi). Lutowanie bez działającego pochłaniacza jest surowo zabronione.

10. Uczestnicy ponoszą pełną odpowiedzialność finansową za wyrządzone przez siebie szkody na terenie obiektu, w tym za ewentualne straty, uszkodzenia sprzętu udostępnionego przez Organizatora lub nieuzasadnione uruchomienie systemu przeciwpożarowego. W przypadku rażącego naruszenia zasad bezpieczeństwa lub logistyki ładowania akumulatorów, Organizator ma prawo nałożyć na Drużynę karę dyskwalifikacji.

## §5. Ocena Projektów i Jury

1. Ocenie podlegają wyłącznie projekty konkursowe, które zostały przesłane i udokumentowane w repozytorium w terminie określonym w §3 ust. 4 oraz spełniają kryteria techniczne określone w §4 niniejszego Regulaminu.

2. Projekty oceniane są przez powołane przez Organizatora Jury, działające zgodnie z zasadami bezstronności, obiektywizmu oraz postanowieniami niniejszego Regulaminu.

3. Ocena projektów w każdej z trzech kategorii konkursowych (Software, AI, Hardware) jest dwuetapowa i przebiega w poniżej opisany sposób:

a) Etap I (preselekcja): Członkowie Jury odwiedzają stanowiska wszystkich Drużyn, weryfikują działanie ich rozwiązania i przeprowadzają krótkie rozmowy techniczne. Na podstawie wniosków zebranych w tym etapie, Jury wyłania ograniczoną liczbę najlepszych zespołów (dalej: „Finalistów") z każdej kategorii, które przechodzą do

kolejnego etapu. Liczba dopuszczonych zespołów podana będzie na początku Wydarzenia.

b) Etap II (selekcja finałowa): Wyłonieni Finaliści prezentują, w czasie maksymalnie 5 minut, swoje rozwiązania we wskazanym przez Organizatora miejscu, przed pełnym składem Jury oraz publicznością. Prezentacje finałowe odbywają się w języku polskim. Dopuszcza się przeprowadzenie prezentacji w języku angielskim wyłącznie za uprzednią zgodą Jury. Po każdej prezentacji Jury ma prawo do zadawania pytań. Ocena z tego Etapu decyduje o miejscu na podium.

4. Szczegółowe kryteria oceny projektów, wagi punktowe dla poszczególnych etapów oraz specyficzne wymagania dla kategorii Software, AI i Hardware zostaną podane do oficjalnej wiadomości Uczestnikom na Stronie Internetowej lub na oficjalnym serwerze Discord Wydarzenia nie później niż na 7 dni przed jego rozpoczęciem.

5. W przypadku uzyskania przez dwie lub więcej Drużyn identycznej sumy punktów stanowiącej o miejscu na podium, o ostatecznym przyznaniu miejsc decyduje głos Przewodniczącego Jury (wskazanego przez Organizatora spośród członków Jury przed rozpoczęciem oceniania).

6. Decyzje podjęte przez Jury są suwerenne, ostateczne i nie przysługuje od nich środek odwoławczy. Oficjalne ogłoszenie wyników oraz wręczenie nagród nastąpi podczas gali zamknięcia Wydarzenia.

## §6. Nagrody i zasady ich wydawania

1. Główną formą nagród w Wydarzeniu są nagrody rzeczowe. Organizator dopuszcza możliwość przyznania nagród pieniężnych, w przypadku ufundowania takich nagród przez Partnerów lub Sponsorów Wydarzenia (dalej: „Partner” lub „Sponsor”).

2. Nagrody rzeczowe nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny ani na inne nagrody.

3. W przypadku ufundowania przez Partnera lub Sponsora nagrody pieniężnej, jest ona dzielona w równych częściach i wypłacana na indywidualne rachunki bankowe wszystkich zweryfikowanych członków zwycięskiej Drużyny. Alternatywnie inny podział takiej nagrody jest możliwy wyłącznie na podstawie zgodnego, pisemnego oświadczenia wszystkich członków Drużyny, złożonego w terminie 3 dni od dnia ogłoszenia wyników.

4. Zgodnie z przepisami ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych (PIT), jeśli jednorazowa wartość nagrody (rzeczowej lub pieniężnej) przekroczy 2000,00 zł brutto, podlega ona zryczałtowanemu podatkowi dochodowemu w wysokości 10% wartości nagrody.

5. W przypadku nagród podlegających opodatkowaniu podatkiem dochodowym od osób fizycznych (nagrody o wartości przekraczającej 2000,00 zł), należny zryczałtowany podatek dochodowy w wysokości 10% wartości nagrody pokrywa w całości Organizator.

6. Laureaci są zobowiązani do przekazania Organizatorowi danych niezbędnych do wydania nagród i rozliczeń podatkowych (imię, nazwisko, PESEL, adres zamieszkania, a w przypadku

nagród pieniężnych, numer konta) w nieprzekraczalnym terminie 14 dni od dnia ogłoszenia wyników.

7. Niezgłoszenie się po odbiór nagrody rzeczowej lub nieprzekazanie kompletnych danych określonych w ust. 6 w wyznaczonym terminie skutkuje wygaśnięciem prawa do nagrody.

8. Wydanie nagród rzeczowych lub wypłata ewentualnych nagród pieniężnych nastąpi w terminie do 30 dni od momentu zebrania kompletnych danych od wszystkich członków nagrodzonej Drużyny.

## §7. Własność Intelektualna

1. Wszelkie majątkowe i osobiste prawa autorskie do projektów konkursowych (w tym kodu źródłowego, algorytmów, modeli AI, dokumentacji oraz schematów i prototypów Hardware) stworzonych podczas Wydarzenia pozostają wyłączną własnością Uczestników, którzy je współtworzyli.

2. Uczestnicy oświadczają, że rozwiązania powstałe w trakcie Wydarzenia są efektem ich samodzielnej pracy, nie naruszają praw osób trzecich (w tym praw autorskich, patentów czy tajemnic przedsiębiorstwa) oraz że posiadają pełne i nieograniczone prawo do rozporządzania nimi.

3. Poprzez sam udział w Wydarzeniu i przystąpienie do tworzenia projektu konkursowego, Uczestnicy udzielają Organizatorowi nieodpłatnej, niewyłącznej, nieograniczonej terytorialnie licencji na okres 5 lat od zakończenia Wydarzenia na korzystanie z materiałów dotyczących projektu (w tym opisów, grafik, zrzutów ekranu, prezentacji, elementów prototypów oraz nagrań wideo i fotografii dokumentujących prace nad projektem) w celach informacyjnych, promocyjnych, marketingowych oraz sprawozdawczych. Licencja ta przysługuje Organizatorowi niezależnie od tego, czy projekt został ostatecznie ukończony i przekazany do oceny zgodnie z §3 ust. 4, czy też Drużyna wycofała się z Wydarzenia lub opuściła teren obiektu przed jego zakończeniem. Licencja ta uprawnia Organizatora do:

a) publikacji informacji o projekcie na Stronie Internetowej, w kanałach informacyjnych oraz mediach społecznościowych Organizatora;

b) wykorzystania materiałów o projekcie w celu promocji przyszłych edycji BEST Hacking League;

c) wykorzystania materiałów, wizerunku oraz opisów projektów do promowania ogólnej działalności statutowej Stowarzyszenia Studentów BEST oraz wszelkich innych wydarzeń, projektów i rekrutacji organizowanych przez Organizatora.

4. Niezależnie od licencji udzielonej Organizatorowi w ust. 3, poprzez sam udział w Wydarzeniu, Uczestnicy udzielają Partnerom oraz Sponsorom (w szczególności Partnerom danej kategorii konkursowej) nieodpłatnej, niewyłącznej i nieograniczonej terytorialnie licencji na 5 lat od zakończenia Wydarzenia na wykorzystanie podstawowych informacji o projekcie (takich jak: nazwa projektu, opis założeń, zrzuty ekranu, zdjęcia prototypu oraz nazwa Drużyny i imiona/nazwiska jej członków) wyłącznie w celach wizerunkowych, public

relations (PR) oraz Employer Branding związanych z udziałem Partnera w Wydarzeniu. Licencja ta nie obejmuje prawa do wglądu w pełny kod źródłowy ani jego komercyjnego wykorzystania.

5. Jakiekolwiek komercyjne wykorzystanie projektu przez Partnera lub Sponsora, bądź trwałe przeniesienie autorskich praw majątkowych, wymaga zawarcia odrębnej, niezależnej umowy cywilnoprawnej pomiędzy zainteresowanym Partnerem a wszystkimi członkami danej Drużyny. Organizator nie jest stroną takich negocjacji i nie ponosi odpowiedzialności za ich wynik.

## §8. Przetwarzanie Danych Osobowych (RODO) i Wizerunek

1. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Stowarzyszenie Studentów BEST z siedzibą w Warszawie (Plac Politechniki 1, pokój 142, 00-661). Kontakt z Administratorem we wszystkich sprawach związanych z RODO możliwy jest pod adresem e-mail: besthackingleague@best.pw.edu.pl. Dane przetwarzane są zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 (RODO).

2. Zgodnie z art. 81 ust. 2 ustawy o prawie autorskim, utrwalanie i rozpowszechnianie wizerunku Uczestnika stanowiącego jedynie szczegół całości (np. ujęcia sali, tłumu) nie wymaga jego zezwolenia. W przypadku ujęć portretowych, świadome pozowanie do zdjęcia lub nagrania stanowi wyraźną i dobrowolną zgodę na utrwalanie i publikację wizerunku. Organizator zastrzega sobie prawo do sublicencjonowania i udostępniania takich materiałów Partnerom i Sponsorom Wydarzenia w celach wizerunkowych, PR oraz Employer Branding.

3. Dane osobowe Uczestników zbierane za pośrednictwem Formularza Rejestracyjnego (Google Forms) oraz w toku Wydarzenia, będą przetwarzane w celu:

a) organizacji, przeprowadzania i ewaluacji Wydarzenia (podstawa prawna: art. 6 ust. 1 lit. b RODO);

b) wydania nagród oraz dopełniania obowiązków podatkowych (podstawa prawna: art. 6 ust. 1 lit. c RODO);

c) działań promocyjnych i statutowych Organizatora (podstawa prawna: art. 6 ust. 1 lit. f RODO - prawnie uzasadniony interes).

4. Udostępnianie danych Partnerom i Sponsorom w sprawach rekrutacji i CV:

a) Uczestnik może wyrazić dobrowolną, opcjonalną zgodę (opt-in) w Formularzu Rejestracyjnym na przekazanie swoich danych kontaktowych oraz pliku CV Partnerom i Sponsorom Wydarzenia w celach rekrutacyjnych.

b) W przypadku wyrażenia tej zgody, dane Uczestnika będą przechowywane i przetwarzane przez Partnerów oraz Sponsorów przez okres 2 lat od momentu zakończenia Wydarzenia lub do momentu wcześniejszego wycofania zgody przez Uczestnika.

5. Uczestnikowi przysługuje prawo do dostępu do swoich danych, ich sprostowania, usunięcia („prawo do bycia zapomnianym”), ograniczenia przetwarzania, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie (co nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania przed jej cofnięciem), a także prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (PUODO), gdy uzna, że przetwarzanie narusza przepisy RODO.

6. Dane osobowe Uczestników będą przechowywane przez okresy dostosowane do celu ich przetwarzania:

a) w celach organizacyjnych i rozliczeniowych - przez okres niezbędny do przeprowadzenia Wydarzenia oraz czas, w którym mogą ujawnić się ewentualne roszczenia z nim związane;

b) w celach podatkowych - przez okres 5 lat, licząc od końca roku kalendarzowego, w którym nagroda została wydana, co wynika z przepisów prawa;

c) w celach promocyjnych, marketingowych i archiwalnych (w tym wizerunek oraz dane powiązane z projektami, o których mowa w §7 ust. 3) - przez okres 5 lat od zakończenia Wydarzenia, chyba że Uczestnik wcześniej wycofa zgodę lub wniesie skuteczny sprzeciw wobec ich przetwarzania.

7. Podanie danych osobowych w Formularzu Rejestracyjnym jest całkowicie dobrowolne, jednakże ich niepodanie uniemożliwia zakwalifikowanie i udział w Wydarzeniu. Odbiorcami danych mogą być podmioty wspierające Organizatora od strony technicznej i teleinformatycznej (np. dostawca usługi formularzy), podmioty obsługujące kwestie księgowe oraz na podstawie zgody Uczestnika (opt-in) wybrani Partnerzy i Sponsorzy Wydarzenia w celach rekrutacyjnych.

## §9. Reklamacje

1. Wszelkie reklamacje związane z przebiegiem Wydarzenia Uczestnik może zgłaszać drogą elektroniczną na Adres E-mail Organizatora w terminie do 7 dni od dnia zakończenia Wydarzenia.

2. Zgłoszenie reklamacyjne powinno zawierać imię, nazwisko, nazwę Drużyny oraz szczegółowy opis zaistniałej sytuacji.

3. Organizator rozpatruje reklamacje w terminie 14 dni roboczych od daty ich wpływu i informuje Uczestnika o decyzji drogą mailową.

## §10. Postanowienia końcowe

1. Wysłanie Formularza Rejestracyjnego jest równoznaczne z pełną akceptacją niniejszego Regulaminu przez wszystkich członków zgłaszanej Drużyny oraz zobowiązaniem do przestrzegania zasad Fair Play.

2. Wszelkie kwestie nieuregulowane w niniejszym Regulaminie, spory dotyczące interpretacji zapisów lub sytuacje kryzysowe zaistniałe w trakcie Wydarzenia rozstrzyga ostatecznie

koordynator główny 12. edycji BEST Hacking League. Od decyzji tych nie przysługuje odwołanie.

3. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w Regulaminie z ważnych przyczyn (np. zmiany przepisów prawa, siła wyższa, względy bezpieczeństwa uczestników). O wszelkich zmianach Organizator poinformuje Uczestników niezwłocznie za pośrednictwem Strony Internetowej, wiadomości e-mail lub oficjalnego kanału komunikacji (np. Discord). Zmiany nie mogą naruszać praw nabytych Uczestników przed ich wprowadzeniem.

4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za odwołanie, skrócenie lub przerwanie Wydarzenia w wyniku działania zdarzeń nieprzewidzianych (np. awaria infrastruktury budynku, klęski żywiołowe, decyzje władz). W takim przypadku koszty poniesione przez Uczestników nie podlegają zwrotowi.

5. W sprawach nieuregulowanych zastosowanie mają przepisy Kodeksu cywilnego oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Ewentualne spory będą rozstrzygane przez sąd powszechny właściwy dla siedziby Organizatora.

6. Regulamin wchodzi w życie z dniem 9 listopada 2026 roku.