

## Regulamin wydarzenia „KrakJam 2025 powered by One More Level” z dnia 19.12.2024 r.

### § 1. Postanowienia ogólne

1. Przepisy niniejszego regulaminu mają zastosowanie wobec wydarzenia KrakJam 2025 powered by One More Level (zwanego dalej „Wydarzeniem”), którego Organizatorem jest Krakowski Park Technologiczny sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie przy ul. Podole 60 (30-394 Kraków), wpisany do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000058058, NIP: 6751157834, REGON: 351381295, wysokość kapitału zakładowego: 25.372.000 zł.
2. Przez następujące określenia użyte w niniejszym Regulaminie rozumie się:
  - 1) **KrakJam 2025 powered by One More Level** – Wydarzenie, które odbędzie się w dniach 24-26 stycznia 2025 r., w budynku Krakowskiego Parku Technologicznego Spółka z o.o. pod adresem: ul. Podole 60, 30-394 Kraków.
  - 2) **Organizator** – Krakowski Park Technologiczny sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie przy ul. Podole 60 (30-394 Kraków), wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000058058, NIP: 6751157834, REGON: 351381295, wysokość kapitału zakładowego: 25.372.000 zł.
  - 3) **Uczestnik** – pełnoletnia osoba fizyczna lub osoba prawna, która dokonała zakupu biletu na Wydarzenie poprzez formularz online dostępny na stronie internetowej <https://krakjam.digitaldragons.pl/>; Istnieje możliwość wzięcia udziału w Wydarzeniu przez osoby niepełnoletnie, które ukończyły 16 lat pod warunkiem dostarczenia pisemnej zgody podpisanej przez opiekuna prawnego. Wzór znajduje się na stronie <https://krakjam.digitaldragons.pl/>; po zrealizowaniu powyższych warunków osobie niepełnoletniej również przysługiwać będzie status Uczestnika.

### § 2. Zgłoszenie udziału

1. Przesłanie wypełnionego formularza zgłoszeniowego jest jednoznaczne z zawarciem umowy z Organizatorem zgodnie z niniejszym Regulaminem i oznacza akceptację postanowień niniejszego Regulaminu, a także obowiązek przestrzegania przepisów porządkowych oraz wszelkich innych ustaleń dokonanych przez Organizatora. Wypełnienie formularza, o którym mowa w zdaniu poprzednim zobowiązuje Uczestnika do dokonania płatności za zamówiony pakiet uczestnictwa.
2. Rejestracja na Wydarzenie odbywa się jednoetapowo od 19 grudnia 2024 r. od godz 12:00 do 10 stycznia 2025 r. (do godziny 12:00) poprzez wypełnienie formularza oraz dokonanie zakupu biletu w cenie zgodnej z załącznikiem nr 1 lub do wyczerpania puli biletów.
3. Uczestnicy Wydarzenia stworzą zespoły najpóźniej do 25 stycznia 2025 r., do godz. 12.00. W skład zespołu może wchodzić maksymalnie 5 osób z wyłączeniem osób dostarczających pojedyncze grafiki lub pliki dźwiękowe do projektu.
4. Uczestnicy Wydarzenia otrzymają dostęp do specjalnego kanału KrakJam w serwisie społecznościowym Discord. Co najmniej jedna osoba z zespołu ma obowiązek dołączyć do serwera i komunikować się z Organizatorami w sprawach bieżących.
5. Uczestnicy Wydarzenia we własnym zakresie zorganizują sprzęt komputerowy na potrzeby swojego udziału w Wydarzeniu. Organizator rekomenduje użycie laptopów.

6. Zarejestrowany uczestnik może otrzymać podczas Wydarzenia materiały informacyjne oraz gadżety reklamowe.
7. Każdy Uczestnik zobowiązany jest do zachowania zgodnego z prawem oraz z dobrymi obyczajami i zasadami współżycia społecznego.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do zarządzania listą Uczestników. Może to obejmować:
  - 1) Usuwanie z listy Uczestników - w przypadku stwierdzenia naruszenia zasad regulaminu, niewłaściwego zachowania lub innych powodów określonych w niniejszym regulaminie.
  - 2) Dodawanie lub modyfikowanie danych Uczestników - w celu zapewnienia kompletności i poprawności danych kontaktowych.
9. Rejestracja uczestnictwa oraz udział w Wydarzeniu oznacza wyrażenie przez Uczestnika zgody na utrwalanie i bezpłatne, bezterminowe wykorzystywanie jego wizerunku przez Organizatora, w tym w formie nagrań, zdjęć, animacji i innych materiałów multimedialnych. Zgoda obejmuje także możliwość rejestracji głosu Uczestnika oraz rozpowszechniania utrwalonych materiałów na stronach internetowych i w mediach społecznościowych zarządzanych przez Organizatora, w materiałach drukowanych (w tym marketingowych i szkoleniowych) oraz w innych formach promocyjnych. Uczestnik wyraża zgodę na komercyjne wykorzystanie tych materiałów przez Organizatora, nieograniczone czasowo i terytorialnie, w celu promocji działalności Organizatora oraz budowania jego wizerunku. Powyższe ustalenia dotyczą w szczególności sytuacji, gdy Uczestnik zostanie sfilmowany lub sfotografowany podczas Wydarzenia, dobrowolnie udzieli wywiadu przed kamerą lub weźmie udział w sesji zdjęciowej organizowanej przez Organizatora. Organizator zastrzega sobie również prawo do publikowania nazw firm oraz stanowisk Uczestników w materiałach podsumowujących Wydarzenie.

### **§ 3. Przebieg Wydarzenia**

1. KrakJam 2025 rozpocznie się w dniu 24 stycznia, a zakończy w dniu 26 stycznia 2025 r.
2. Organizator w trakcie Wydarzenia zapewni:
  - 1) dostęp do Internetu za pomocą sieci wi-fi;
  - 2) zasilanie elektryczne;
  - 3) pomieszczenie do nocowania.
3. W pozostałym zakresie każdy Uczestnik jest zobowiązany do korzystania z własnego sprzętu oraz innych niezbędnych mu do udziału w Wydarzeniu narzędzi i materiałów.
4. Prezentacja projektów stworzonych przez poszczególne zespoły odbędzie się w dniu 26 stycznia 2025 r.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do ewentualnych zmian godzinowych, o których mowa w niniejszym paragrafie oraz w § 2 ust. 2 Regulaminu. O zmianach Organizator poinformuje Uczestników drogą mailową.
6. Każdy zespół Uczestników musi zarejestrować swój projekt na karcie KrakJam 2025 na stronie Global Game Jam: <https://globalgamejam.org/jam-sites/2025/krajam-2025>. Po rejestracji można dokonywać zmian składu zespołów i projektów do godziny 23:59 w sobotę (25.01.2025 r.). W niedzielę (\_\_26.01.2025 r.) możliwe będzie jedynie dokonywanie aktualizacji zarejestrowanego projektu.
7. Ukończone projekty każdego z zespołów muszą zostać udostępnione w wersji grywalnej na karcie KrakJam 2025 na stronie Global Game Jam. Brak projektu na stronie tożsamy jest z jego nieukończeniem i może zostać wykreślony z listy projektów. Dokładna data tego faktu zostanie ogłoszona podczas rozpoczęcia Wydarzenia.

### **§ 4. Zasady porządkowe dotyczące uczestnictwa w Wydarzeniu**

1. Wstęp do obiektu, w którym organizowane będzie Wydarzenie mają wyłącznie Akredytowani Uczestnicy Wydarzenia.
2. Uczestnik staje się Akredytowanym Uczestnikiem Wydarzenia po potwierdzeniu akredytacji w recepcji dedykowanej obsłudze Wydarzenia oraz pobraniu imiennego Identyfikatora.
3. Aby dokonać rejestracji należy zaprezentować dowód tożsamości oraz wskazać przypisane do siebie konto w serwisie Global Game Jam, przypisane do wydarzenia KrakJam 2025.
4. Każdy Uczestnik zobowiązany jest do noszenia identyfikatora w widocznym dla Organizatora miejscu (bądź zobowiązany jest do okazania ich każdorazowo po prośbie Organizatora), przez cały czas trwania Wydarzenia. Brak identyfikatora upoważnia Organizatora do wyproszenia Uczestnika z Obiektu. Uczestnik nie może przekazywać innej osobie swojego identyfikatora, zaś bilet na Wydarzenie jest imienny i przypisany konkretnemu Uczestnikowi. Każdy Uczestnik na terenie Wydarzenia powinien posiadać przy sobie bilet w wersji papierowej bądź elektronicznej celem okazania go Organizatorowi. W trakcie Wydarzenia Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania poleceń porządkowych Organizatora (zarządcy budynku, w którym odbywać będzie się Wydarzenie), obsługi technicznej budynku oraz ochrony budynku. Uczestnik zobowiązany jest do okazywania identyfikatora również na każdą prośbę ochrony budynku.
5. Osoby, które zagubiły bądź w inny sposób utraciły swój Identyfikator mogą ubiegać się o duplikat Identyfikatora zgodnie z instrukcjami przekazanymi przez Organizatora.
6. Akredytowani Uczestnicy Wydarzenia zobowiązani są do przestrzegania ogólnie obowiązujących zasad bezpieczeństwa, w tym przepisów BHP, przeciwpożarowych, sanitarnych, administracyjnych, jak również przepisów BHP oraz przepisów przeciwpożarowych obowiązujących na terenie obiektu, w którym organizowane jest Wydarzenie (w tym wew. zarządzeń Organizatora). Organizator informuje, że w obiekcie znajdują się tablice informacyjne zawierające szczegółowe instrukcje dotyczące zasad BHP i przepisów przeciwpożarowych, w tym rozmieszczenia wyjść ewakuacyjnych oraz lokalizacji sprzętu przeciwpożarowego. W razie jakichkolwiek pytań lub wątpliwości dotyczących obowiązujących przepisów, Uczestnicy mogą każdorazowo zwrócić się do Organizatora, który udzieli niezbędnych informacji lub wskaże odpowiednie materiały informacyjne dostępne na terenie obiektu. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne obrażenia ciała lub straty materialne wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpieczeństwa, w tym przepisów BHP lub przeciwpożarowych.
7. Uczestnicy Wydarzenia są zobowiązani zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych Uczestników, przestrzegać przepisów prawa oraz Regulaminu, jak również bezzwłocznie stosować się do poleceń służb porządkowych. Zabronione jest tarasowanie i zastawianie wyjść i dróg ewakuacyjnych, i innych urządzeń niezbędnych w przypadku prowadzenia akcji ratowniczej lub gaśniczej podczas Wydarzenia.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody wyrządzone Uczestnikowi będące następstwem działań siły wyższej.
9. Uczestnicy są obowiązani do poszanowania praw i godności osobistej innych Uczestników. Uczestnika obowiązuje bezwzględny zakaz nękania innych Użytkowników. Za nękanie przyjmuje się: 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 Wydarzenia 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.

10. Projekty stworzone przez Uczestników podlegają temu samemu rygorowi poszanowania praw i godności jak Uczestnicy. Organizator zastrzega sobie prawo do nakazania zmian w projekcie lub jego dyskwalifikacji, jeśli zasady te nie będą przestrzegane.
11. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia Uczestnika z uczestnictwa w Wydarzeniu, który uporczywie zakłóca prawidłowy przebieg Wydarzenia, w szczególności znajduje się pod wpływem alkoholu. W taki przypadku Organizator nie zwraca opłaty za Wydarzenie.
12. Zakazane jest niszczenie oznaczeń i tablic informacyjnych, nośników reklamowych, stoisk reklamowych, urządzeń i sprzętu znajdującego się na terenie Wydarzenia. Uczestnicy zobowiązani są korzystać z pomieszczeń sanitarnych wyłącznie zgodnie z ich przeznaczeniem.
13. Organizator nie bierze odpowiedzialności za skradzione, zgubione bądź uszkodzone rzeczy pozostawione w szatni oraz na terenie całego Obiektu podczas trwania Wydarzenia.
14. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wypowiedzi i prezentacje przedstawiane w trakcie wydarzeń programowych Wydarzenia.

### **§ 5. Wybór Zwycięzców oraz Przyznanie Nagród**

1. **KrakJam nie koncentruje się na rywalizacji ani nagrodach – jego celem jest przede wszystkim promowanie kreatywności, współpracy i dobrej zabawy.** W duchu fair play uczestnicy mają okazję dzielić się pomysłami, uczyć od siebie nawzajem i wspólnie celebrować pasję do tworzenia gier. Nagrody są jedynie dodatkiem, a nie głównym celem wydarzenia.
2. Ostatniego dnia Wydarzenia zostaną przyznane wyróżnienia Community Vote.
3. Głosowanie odbędzie się w następujący sposób:
  - 1) Głosowanie odbędzie się za pomocą formularza Google Forms.
  - 2) Każdy uczestnik będzie mógł oddać głos na trzy projekty, przydzielając im odpowiednio 3, 2 i 1 punkt.
  - 3) Twórcy projektów wybranych do wyróżnienia zostaną poinformowani za pomocą platformy Discord i/lub fizycznie, i będą musieli przygotować krótką, 3 minutową prezentację swojej gry w przeciągu 30 minut. Następnie zadaniem każdego zespołu będzie prezentacja swojego projektu przed zgromadzoną widownią.
4. Głosy zduplikowane lub podejrzane o nieuczciwość mogą zostać usunięte, a Uczestnik, który je oddał wyłączone z głosowania w przypadku wykrycia celowości takich działań. Ostateczną decyzję w sprawie oceny takich zachowań podejmuje wyłącznie Organizator.
5. Dokładny system oceniania zostanie zaprezentowany podczas rozpoczęcia Wydarzenia.
6. Organizator nie przewiduje przyznawania miejsc w określonej kategorii, każda z gier zakwalifikowana do wyróżnienia w swojej kategorii jest traktowana na równi.
7. W ramach Wydarzenia przewidziane są nagrody rzeczowe. Podmiotem odpowiedzialnym za rozliczenia związane z wydaniem nagród w zakresie zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych jest Organizator.
8. Lista nagród rzeczowych oraz ich powiązanie z wyróżnieniami zostanie ogłoszona na stronie <https://krakjam.digitaldragons.pl/> max 7 dni przed wydarzeniem.
9. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny ani na inną nagrodę. Rezygnacja z części nagrody oznacza rezygnację z całości nagrody.

## § 6. Własność Intelektualna

1. Właścicielami wszelkich praw własności intelektualnej do prac i utworów stworzonych podczas Wydarzenia są Uczestnicy, którzy taki utwór stworzyli.
2. Global Game Jam, którego lokalną edycją jest Wydarzenie KrakJam, zastrzega sobie prawo do wykorzystania gier w celach demonstracyjnych. Wszystkie gry muszą zostać opublikowane na stronie Global Game Jam w stanie, w jakim znajdowały się na koniec wydarzenia (niedziela, 26 stycznia 2025 r.). Więcej informacji na ten temat znajduje się na oficjalnej [stronie Global Game Jam: https://globalgamejam.org/policies](https://globalgamejam.org/policies).
3. Wszystkie gry muszą być udostępnione na licencji Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0).
4. Licencja ta pozwala na dzielenie się oraz modyfikowanie treści, z zastrzeżeniem:
  - a. niekomercyjnego wykorzystania,
  - b. podania autorstwa,
  - c. udostępnienia zmodyfikowanej wersji na tych samych zasadach.
5. W przypadku użycia narzędzi, materiałów lub oprogramowania firm trzecich, uczestnicy są zobowiązani do:
  - a. upewnienia się, że ich wykorzystanie jest zgodne z warunkami licencji tych materiałów,
  - b. dostarczenia instrukcji umożliwiających innym osobom dalszy rozwój gry bez naruszania praw własności intelektualnej.
6. Uczestnicy, publikując grę w ramach Wydarzenia, akceptują wymagania związane z licencją oraz publikacją projektu na platformie GGJ.
7. Wszelkie kwestie związane z naruszeniem praw autorskich lub innych praw osób trzecich są wyłączną odpowiedzialnością Uczestników.
8. Uczestnik poświadcza, iż jest autorem lub współautorem wszelkich prac wykonanych podczas Wydarzenia oraz że te prace nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.
9. Uczestnik oświadcza, iż bierze na siebie wszelką odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, wynikające z naruszenia praw autorskich lub innych praw osób trzecich, w tym w zakresie legalności oprogramowania i narzędzi użytych do stworzenia Projektu. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi uczestnik zobowiązuje się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń.

## § 7. Płatności

1. Rejestrujący jest zobowiązany do dokonania opłaty związanej z udziałem w Wydarzeniu zgodnie z § 2 ust. 2 Regulaminu.
2. Sprzedaż biletów prowadzona jest poprzez system ToBilet zarządzany przez Międzynarodowe Targi Poznańskie sp. z o.o., z siedzibą w Poznaniu przy ul. Głogowskiej 14, 60-734 Poznań, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000202703, akta rejestrowe przechowywane przez Sąd Rejonowy Poznań – Nowe Miasto i Wilda w Poznaniu, VIII Wydział Gospodarczy KRS, będącą czynnym podatnikiem VAT - NIP 777-00-00-488, REGON 004870933, o kapitale zakładowym w wysokości 419.256.000,00 PLN. Dokonanie wszystkich płatności w wymaganych niniejszym Regulaminem terminach jest warunkiem uczestnictwa w Wydarzeniu.
3. Uczestnik może anulować swój udział w Wydarzeniu. Rezygnację Uczestnika Wydarzenia należy przestać na adres e-mail Organizatora: [info@digitaldragons.pl](mailto:info@digitaldragons.pl), zgodnie z podanymi poniżej datami:
  - 1) do 10 stycznia 2025 r. (do godz.12.00) – pełny zwrot kosztów biletu;
  - 2) w terminie 10 stycznia (po godz.12.00) – 24 stycznia 2025 r. – zwrot 50% kosztów biletu;

- 3) po 25 stycznia 2025 r. – brak zwrotu kosztów biletu.
4. Zwrot zostanie dokonany zgodnie z oryginalną formą płatności. W przypadku przelewów bankowych i zwrotów na karty debetowe i kredytowe – do 30 dni od ostatniego dnia Wydarzenia.
5. W celu realizacji zwrotu należy skontaktować się z Organizatorem pod adresem [info@digitaldragons.pl](mailto:info@digitaldragons.pl).
6. Danych użytych do transakcji zakupu biletu nie można zmienić ani usunąć, gdyż są one częścią rachunku/faktury.

## **§ 8. Ochrona danych osobowych**

1. Zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 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) zwane dalej: RODO, informujemy, iż:
  - 1) Administratorem Państwa danych osobowych jest Krakowski Park Technologiczny sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, ul. Podole 60, 30-394 Kraków, NIP 675-11-57-834, REGON 351381295, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Krakowa - Śródmieścia w Krakowie, Wydział XI Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000058058, wysokość kapitału zakładowego: 25.372.000 zł, kontakt e-mail: [biuro@kpt.krakow.pl](mailto:biuro@kpt.krakow.pl),
  - 2) Administrator powołał Inspektora Ochrony Danych, z którym można kontaktować się pod adresem e-mail: [iod@kpt.krakow.pl](mailto:iod@kpt.krakow.pl),
  - 3) Dane osobowe Uczestnika Wydarzenia będą przetwarzane w celu:
    - a) zawarcia i realizacji umowy, w tym prowadzenia kontaktu, dokonania rejestracji, przygotowania listy obecności, administracyjnej obsługi wydarzenia pn. „KrakJam 2025” i realizacji płatności (art. 6 ust. 1 lit. b, f RODO),
    - b) otrzymywania informacji marketingowych i promocyjnych dotyczących działalności Administratora, wyłącznie na podstawie odrębnie wyrażonej zgody (podstawa prawna: art. 6 ust. 1 lit. a RODO),
    - c) rozpowszechniania wizerunku w zakresie umieszczania zdjęć i nagrań z przebiegu Wydarzenia w serwisach internetowych Administratora (media społecznościowe oraz strona internetowa), w ramach działań informacyjnych i promocyjnych, wyłącznie na podstawie wyrażonej zgody (podstawa prawna: art. 6 ust. 1 lit. a RODO),
    - d) przechowywania/archiwizowania dokumentacji w zakresie umów i dokumentów dla celów rozliczeniowych (art. 6 ust. 1 lit. c RODO),
    - e) ewentualnego ustalenia, dochodzenia lub obrony przed roszczeniami związanymi z organizacją Wydarzenia - podstawą prawną przetwarzania danych jest niezbędność przetwarzania do realizacji prawnie uzasadnionego interesu Administratora. Uzasadnionym interesem Administratora jest w tym przypadku możliwość ustalenia, dochodzenia lub obrony przed roszczeniami (art. 6 ust. 1 lit. f RODO).
  - 4) Podanie danych osobowych jest dobrowolne, lecz niezbędne do zawarcia i realizacji umowy, w tym do wzięcia udziału w Wydarzeniu.
  - 5) W związku z przetwarzaniem Pani/Pana danych osobowych posiada Pani/Pan prawo do:
    - a) Dostępu do treści swoich danych osobowych, czyli prawo do uzyskania potwierdzenia czy przetwarzamy dane oraz informacji dotyczących takiego przetwarzania,

- b) Prawo do sprostowania danych, jeżeli dane przetwarzane przez nas są nieprawidłowe lub niekompletne,
  - c) Usunięcia danych osobowych,
  - d) Ograniczenia przetwarzania danych osobowych,
  - e) Wniesienie sprzeciwu wobec przetwarzania danych,
  - f) Cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem - jeżeli przetwarzanie odbywa się na podstawie udzielonej nam zgody,  
- w przypadkach i na warunkach określonych w RODO. Prawa wymienione w pkt a-f powyżej można zrealizować poprzez kontakt z Administratorem lub Inspektorem Ochrony Danych.
- 6) Posiada Pani/Pan prawo wniesienia skargi do właściwego organu nadzorczego – Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzasadnione jest, że Pani/Pana dane osobowe przetwarzane są przez Administratora niezgodnie z przepisami RODO.
- 7) Odbiorcami Pani/Pana danych osobowych będą tylko podmioty uprawnione na podstawie przepisów prawa. Pani/Pana dane mogą być również przekazywane podmiotom przetwarzającym je na zlecenie Administratora np. organizatorom i patronom wydarzenia, dostawcom usług IT i innym podmiotom przetwarzającym dane w celu określonych przez Administratora - przy czym takie podmioty przetwarzają dane wyłącznie na podstawie umowy z Administratorem.
- 8) Dane osobowe będą przetwarzane nie dłużej niż to będzie niezbędne do należytej organizacji wydarzenia lub do momentu odwołania zgody na ich przetwarzanie lub wyrażenia sprzeciwu wobec przetwarzania. W przypadku wyrażenia zgody na otrzymywanie informacji marketingowych, dane w naszych bazach będą przechowywane przez okres 10 lat lub do momentu wycofania zgody na przetwarzanie.
- 9) Dane osobowe Uczestnika nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany, w tym w formie profilowania, a także nie będą przekazywane do organizacji międzynarodowych oraz państw trzecich.
- 10) Podczas Wydarzenia Organizator przeprowadza sesje fotograficzne zespołów i nagrywa relację wideo.

### **§ 9. Odpowiedzialność Uczestników**

Uczestnicy są zobowiązani zapoznać się z niniejszym Regulaminem.

### **§ 10. Postanowienia końcowe**

1. Koszt przejazdu na wydarzenie Uczestnik pokrywa we własnym zakresie.
2. Organizator zastrzega sobie prawo, w przypadku zaistnienia okoliczności od niego niezależnych, do odwołania lub przełożenia Wydarzenia.
3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się odpowiednio przepisy Kodeksu Cywilnego.
4. Akceptacja Regulaminu Wydarzenia stanowi jednoczesną zgodę z polityką prywatności serwisów firmy Krakowski Park Technologiczny sp. z o.o.
5. Po ogłoszeniu przez Organizatora zmian w Regulaminie każdy Uczestnik, który wypełnił formularz rejestracyjny, powinien niezwłocznie zapoznać się ze zmianami. W przypadku braku akceptacji zmian Regulaminu Uczestnik powinien pisemnie powiadomić Organizatora o takiej decyzji środkami komunikacji elektronicznej na adres [info@digitaldragons.pl](mailto:info@digitaldragons.pl). Oświadczenie to powinno



**Digital  
Dragons**



dotrzeć do Organizatora najpóźniej w terminie 7 dni od wejścia w życie zmienionego Regulaminu. Jeżeli Organizator nie otrzyma oświadczenia Uczestnika o braku akceptacji zmian Regulaminu w podanym wyżej terminie, przyjmuje się, że Uczestnik zaakceptował zmieniony Regulamin.

6. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 19.12.2024 r.



Nazwa biletu	Cena w PLN brutto
<b>Regularna sprzedaż</b>	
<p style="text-align: center;"><b>BILET PODSTAWOWY</b></p> <p style="text-align: center;">Bilet zawiera:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• prawo udziału w wydarzeniu oraz przestrzeń dla tworzenia projektów z umeblowaniem oraz opięciem prądowym i dostępem do Internetu,</li><li>• woda niegazowana, herbata oraz kawa z ekspresu bez limitu</li><li>• koszt mediów,</li><li>• usługa sprzątnia,</li><li>• pizza na rozpoczęcia wydarzenia,</li><li>• pamiątkowe zdjęcie zespołów,</li><li>• KrakJamowe gadżety od sponsorów</li></ul>	<b>129 PLN brutto</b>
<p style="text-align: center;"><b>BILET PODSTAWOWY + WYŻYWIENIE</b></p> <p style="text-align: center;">Bilet <u>rozszerza</u> podstawowy o:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Śniadanie w sobotę oraz niedzielę – kanapka/dzień</li><li>• Obiad w sobotę oraz niedzielę – jedno danie/dzień</li></ul>	<b>189 PLN brutto</b>