

## Regulamin imprezy „Warsztaty Ruby on Rails”

### §1 Przedmiot regulaminu

Niniejszy regulamin określa warunki uczestnictwa w darmowym kursie programowania pod nazwą „Warsztaty Ruby on Rails”, w szczególności prawa i obowiązki uczestników oraz obowiązki i zakres odpowiedzialności organizatora.

### §2 Słowniczek

Użyte w niniejszym dokumencie terminy oznaczają:

- **Organizator** – Infakt Sp. z o. o. z siedzibą w Krakowie, z adresem ul. Kącik 4, Kraków 30549, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Krakowa – Śródmieścia Wydział XI Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000325203, posiadającą NIP 9452121681, tj. podmiot organizujący Imprezę;
- **Impreza** – organizowana przez Organizatora impreza pod nazwą „Warsztaty Ruby on Rails”;
- **Regulamin** – niniejszy dokument;
- **Strona** – strona znajdująca się pod adresem internetowym [www.infakt.pl/warsztaty-rails](http://www.infakt.pl/warsztaty-rails) umożliwiająca Uczestnikom m.in. zgłoszenie chęci udziału w Imprezie;
- **Uczestnik** – osoba biorąca udział w Imprezie.

### §3 Idea i szczegóły Imprezy

1. Ideą Imprezy jest:
  - a) poszerzanie wiedzy i praktyki w zakresie programowania w języku ruby on rails;
  - b) tworzenie przestrzeni wymiany doświadczeń dla programistów.
2. Impreza ma charakter imprezy cyklicznej i odbywać się w Krakowie, w HubRaum Kraków, przy ul. Przemysłowej 15, zawsze o godzinie 18.00 w dniach:
  - a) 13 czerwca 2018 r.;
  - b) 20 czerwca 2018 r.;
  - c) 27 czerwca 2018 r.;
3. Udział w Imprezie jest bezpłatny.
4. Program Imprezy dostępny jest na Stronie.

### §4 Kwalifikacje do udziału w Imprezie

1. Udział w Imprezie możliwy jest wyłącznie po wcześniejszej rejestracji chęci udziału w Imprezie oraz przebrnięciu przez kwalifikacje.
2. Każda osoba zainteresowana udziałem w Imprezie zobowiązana jest w terminie do dnia 30 maja 2018 r. dokonać rejestracji za pośrednictwem formularza rejestracyjnego dostępnego na Stronie.
3. Z chwilą pomyślnej rejestracji, osoba zainteresowana udziałem w Imprezie otrzyma na podany w trakcie rejestracji adres email zadania do wykonania (kwalifikacje).
4. Rozwiązania zadań w rozumieniu ust. 4 należy przysyłać w terminie do (końca) dnia 30 maja 2018 r. na adres [warsztaty@infakt.pl](mailto:warsztaty@infakt.pl).
5. W terminie do dnia 6 czerwca 2018 r., powołane przez Organizatora jury wyłoni do 30 Uczestników spośród osób, które przesłały rozwiązania zadań w rozumieniu ust. 3. Jury będzie oceniało poprawność oraz kreatywność w rozwiązywaniu zadań.
6. Osoby, które przejdą przez kwalifikacje w powyższym rozumieniu, zostaną o tym fakcie powiadomione za pośrednictwem adresu email podanego w treści formularza rejestracyjnego w rozumieniu §4 ust. 2 i będą zobowiązane do potwierdzenia w ten sam sposób swojego udziału w

Imprezie w terminie do dnia 8 czerwca 2018 r. Brak takiego potwierdzenia jest równoznaczny z rezygnacją z udziału w Imprezie i skutkuje wykreśleniem z listy Uczestników.

7. Organizator przewiduje stworzenie listy rezerwowej, na której zostaną umieszczone osoby, które zostaną zaproszone do udziału w Imprezie jeśli dotychczasowi Uczestnicy zrezygnują z udziału w niej.

#### **§5 Obowiązki osób zainteresowanych udziałem w Imprezie oraz Uczestników**

1. Osoba zainteresowana udziałem w Imprezie oraz Użytkownik zobowiązani są na każdym etapie (kwalifikacje, Impreza) do przestrzegania przepisów prawa i dobrych obyczajów, w szczególności zobowiązany jest szanować dobra osobiste i prawa własności intelektualnej osób trzecich.
2. Osoba zainteresowana udziałem w Imprezie ponosi całkowitą i wyłączną odpowiedzialność za wprowadzane przez siebie do formularza rejestracyjnego, którym mowa w §4 ust. 2 dane oraz za sposób rozwiązywania zadań w ramach kwalifikacji.
3. Osoba zainteresowana udziałem w Imprezie jest zobowiązana we własnym zakresie zapewnić sobie wszelkie narzędzia i sprzęt niezbędne do uczestnictwa w kwalifikacjach w rozumieniu §4 ust. 3.
4. Uczestnik jest zobowiązany we własnym zakresie zapewnić sobie komputer ze skonfigurowanym środowiskiem developerskim. Stanowisko pracy, w tym dostęp do internetu zapewnia Organizator.

#### **§6 Odpowiedzialność Organizatora**

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w harmonogramie Imprezy, a okoliczności takie nie stanowią podstawy do zgłoszenia wobec Organizatora jakichkolwiek roszczeń.
2. Organizatorowi względem Uczestnika przysługuje prawo do uniemożliwienia mu wstępu na Imprezę bądź wyproszenia go z niej w przypadku, gdy Uczestnik wykracza przeciw postanowieniom Regulaminu lub jego działania mogą zagrozić komfortowi czy bezpieczeństwu pozostałych Uczestników lub jego działania godzą w dobre imię Organizatora bądź renomę Imprezy.

#### **§7 Postępowanie reklamacyjne**

1. Wszelkie ewentualne reklamacje Uczestnik winien zgłaszać na piśmie na adres wskazany w oznaczeniu Organizatora.
2. Zgłoszenie reklamacyjne winno zawierać szczegółowy opis zdarzenia uzasadniającego zgłoszenie reklamacji, imię i nazwisko oraz adres email.
3. Organizator rozpatrzy zgłoszenie reklamacyjne w terminie 14 dni od dnia otrzymania zgłoszenia chyba, że koniecznym będzie dla rozpatrzenia reklamacji dostarczenie dodatkowych informacji. W takim przypadku termin 14 dni liczony jest od daty dostarczenia takich informacji.
4. Odpowiedź na reklamację wysyłana jest wyłącznie na adres email podany w zgłoszeniu reklamacyjnym.

#### **§8 Ochrona praw własności intelektualnej**

1. Wybór i układ treści udostępnianych w czasie Imprezy stanowią utwory w rozumieniu ustawy z dnia 04 lutego 1994 r. o Prawie autorskim i prawach pokrewnych i jako takie korzystają z ochrony przewidzianej w przepisach prawa.

2. Z ochrony wskazanej w ust. 1 korzystają również wszelkie inne utwory, znaki towarowe oraz inne elementy takie jak m.in. teksty, zdjęcia czy multimedia udostępnione w trakcie Imprezy.
3. Zabronione jest utrwalanie, kopiowanie czy modyfikowanie jakiegokolwiek części treści udostępnionych w trakcie Imprezy, w całości lub części a także modyfikowanie czy wykorzystywanie w sposób inny niż określony w powszechnie obowiązujących przepisach prawa, bez uprzedniej zgody Organizatora, wyrażonej na piśmie pod rygorem nieważności.
4. Zakaz opisany w ust. 3 nie dotyczy umieszczania przez Uczestników zdjęć czy krótkich informacji o Imprezie na ich profilach w mediach społecznościowych czy blogach. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za działania Uczestników skutkujące wykorzystaniem wizerunku czy danych osobowych innych Uczestników w ramach realizacji czynności opisanych w zdaniu pierwszym powyżej.

## **§9 Dane osobowe i wizerunek Uczestników**

1. Organizator przetwarza dane osobowe jedynie w zakresie umożliwiającym prawidłową organizację Imprezy, co obejmuje m.in. wysłanie na adres email podany podczas rejestracji wskazanych w Regulaminie informacji oraz informacji o kolejnych edycjach Imprezy bądź o podobnych imprezach.
2. Zakres danych przetwarzanych przez Organizatora obejmuje:
  - a) imię i nazwisko;
  - b) adres email;
3. Uczestnik ma prawo do wglądu w swoje dane osobowe, a także prawo do ich edycji i żądania zaprzestania ich przetwarzania. W przypadku, gdy dane te są niezbędne do rejestracji uczestnictwa w Imprezie, a Uczestnik zażądał zaprzestania ich przetwarzania, wówczas takie żądane traktowane jest jako oświadczenie o rezygnacji z uczestnictwa w Imprezie. Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności za niemożność wykonywania swoich zobowiązań na rzecz Uczestnika w związku z realizacją jego żądania w przedmiocie zaprzestania przetwarzania jego danych osobowych.
4. Organizator podejmuje wszelkie działania techniczne niezbędne do ochrony danych osobowych Uczestnika.
5. Organizator jest uprawniony do powierzenia danych osobowych Uczestników do przetwarzania podmiotom, z pomocą których organizuje Imprezę i dla celów jej organizacji. Za działania i zaniechania tych osób Organizator odpowiada jak za własne.
6. Uczestnik przyjmuje do wiadomości i wyraża zgodę, że w trakcie Imprezy może być utrwalany jego wizerunek, zarówno na zdjęciach jak i na filmach. Wobec powyższego udziela on Organizatorowi nieodpłatnie i na czas nieoznaczony zezwolenia na wykorzystanie tak utrwalonego wizerunku w celu wykorzystania go dla potrzeb promocji Imprezy oraz działalności gospodarczej Organizatora i podmiotów z nim powiązanych. Zgoda, o której mowa powyżej obejmuje w szczególności prawo do wykorzystania wizerunku Uczestnika w reklamach, we wszelkich publikacjach prasowych, plakatach, materiałach reklamowych oraz we wszelkich formach mediów elektronicznych, w tym Internetu.

## **§10 Postanowienia końcowe**

1. Treść Regulaminu jest dostępna na Stronie i może zostać w każdym momencie zapisana na trwałym nośniku bądź wydrukowana.

2. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu, a zmiany takie obowiązują z chwilą udostępnienia Regulaminu w nowym brzmieniu.
3. Regulamin wchodzi w życie z dniem 26 kwietnia 2018 r.