

REGULAMIN IDEATHON EDYCJA 2024

„#NESTLEDLANAUKI”

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin (dalej: „**Regulamin**”) określa zasady i warunki organizacji oraz uczestnictwa w wydarzeniu – Ideathon „#NestleDlaNauki” (dalej: „**Ideathon**” lub „**wydarzenie**”).
2. Organizatorem Ideathonu jest Sec Newgate CEE sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie przy ulicy Wiejskiej 17/9, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS:0000879140 i REGON: 387909319 (dalej: „**Organizator**”).
3. Przy organizacji Ideathonu Organizator współpracuje z Nestlé Polska S.A. (dalej: „Nestlé”) oraz Szkołą Główną Gospodarstwa Wiejskiego w Warszawie (dalej: „**SGGW**”).
4. Regulamin zamieszczony jest na stronie internetowej www.nestledlanauki.pl/regulamin
5. Kontakt z Organizatorem możliwy jest poprzez adres e-mail: nestledlanauki@pl.nestle.com lub listownie, na adres korespondencyjny Organizatora wskazany w § 1 ust. 2.

§ 2

CELE I TEMATYKA IDEATHONU

1. Zasadniczym celem Ideathonu jest wypracowanie innowacyjnych rozwiązań w obszarze rolnictwa i żywności, odpowiadających na wyzwania społeczne i środowiskowe, dotyczących tematyki wydarzenia.
2. Ideathon ma na celu ponadto:
 - a) wsparcie polskiego środowiska naukowego w tworzeniu innowacyjnych rozwiązań z obszaru "od pola do stołu";
 - b) stymulację współpracy między światem nauki, a biznesu, aby wspólnie budować lepszą przyszłość i poczucie sprawczości wśród osób z młodego pokolenia.
3. Tematem edycji 2024 jest „NISKOEMISYJNE nawożenie bez negatywnego wpływu na plonowanie - optymalizacja wykorzystania nawozów w uprawach roślin.”

§ 3

ORGANIZACJA IDEATHONU

1. Ideathon odbędzie się w dniach 22-24 listopada 2024 r. (3 dni), w formie stacjonarnej, w przestrzeni SGGW (Centrum Wodne SGGW, przy ul. Jana Ciszewskiego 6, w Warszawie).
2. Językiem Ideathonu jest język polski.
3. Udział w Ideathonie ma charakter jest dobrowolny i bezpłatny.
4. W ramach Ideathonu odbędą się warsztaty mentorskie (szkoleniowe) dla jego uczestników, których celem jest podniesienie ich kompetencji oraz umożliwienie im pozyskania wiedzy przydatnej przy opracowaniu kreatywnych rozwiązań w ramach wydarzenia.
5. Organizator zapewnia uczestnikom wydarzenia:
 - a) przestrzeń do pracy zespołowej,
 - b) materiały biurowe,
 - c) niezbędne narzędzia, w tym sprzęt komputerowy wyposażony w standardowe oprogramowanie,
 - d) dostęp do Internetu,
 - e) dostęp do energii elektrycznej,
 - f) inne narzędzia lub wyposażenie, zgodnie z zapotrzebowaniem zgłoszonym przez uczestnika w zgłoszeniu, o którym mowa w §4 ust. 4 Regulaminu, o ile Organizator potwierdzi taką możliwość w informacji o zakwalifikowaniu uczestnika do udziału w Ideathonie, zgodnie z §4 ust. 10 Regulaminu.
 - g) wydzieloną przestrzeń do odpoczynku,
 - h) wyżywienie w czasie całego Ideathonu oraz nocleg w akademiku SGGW – na wniosek uczestnika przedstawiony w zgłoszeniu, o którym mowa w §4 ust. 4 Regulaminu.
6. Uczestnicy ponoszą koszty dojazdu na ideathon, który organizują we własnym zakresie.
7. Szczegółowy harmonogram wydarzenia Organizator udostępni na stronie www.nestledlanauki.pl/ideathon/ najpóźniej do dnia 8 listopada 2024 r.

8. W przypadku wystąpienia zdarzenia niezależnego od Organizatora, które uniemożliwi przeprowadzenia Ideathonu w sposób określony w Regulaminie, w tym w szczególności w przypadku wprowadzenia ograniczeń związanych z epidemią COVID-19 lub z uwagi na konieczność zapewnienia bezpieczeństwa uczestnikom Ideathonu, Organizator może dokonać zmiany sposobu przeprowadzenia Ideathonu, w tym przeprowadzić go w modelu hybrydowym lub zmienić termin wydarzenia. Organizator przekaze informacje dotyczące zmian nie później niż w ciągu 3 dni od daty ich wprowadzenia drogą mailową (na adres e-mail wskazany przez uczestnika w zgłoszeniu).

§ 4

UCZESTNIK IDEATHONU

1. Uczestnikiem Ideathonu może być wyłącznie pełnoletnia osoba fizyczna o pełnej zdolności do czynności prawnych, posiadająca aktywny status studenta studiów I lub II stopnia albo jednolitych studiów magisterskich na uczelni wyższej, która posługuje się językiem polskim.
2. Udział w Ideathonie możliwy jest wyłącznie w ramach zespołu, składającego się z minimum 2 (dwóch) do maksymalnie 4 (czterech) osób (dalej: „zespół”), który uczestnik wskazuje dokonując zgłoszenia do wydarzenia. Jeden uczestnik może być członkiem tylko jednego zespołu.
3. Liczba miejsc w Ideathonie jest ograniczona i wynosi 80 miejsc, z zastrzeżeniem ust. 9.
4. Zgłoszenia należy dokonać w terminie 1-30 października 2024 r. Zgłoszenia uczestnik dokonuje we własnym imieniu poprzez wypełnienie i wysłanie formularza online, dostępnego na stronie: www.nestledlanauki.pl/ideathon/formularz („Zgłoszenie”). Wysłanie Zgłoszenia jest równoznaczne z akceptacją postanowień Regulaminu i zobowiązaniem się do jego przestrzegania.
5. W Zgłoszeniu należy podać: imię i nazwisko, datę urodzenia, nazwę uczelni, wydziału oraz kierunku, na którym dokonujący zgłoszenia studiuje, numer indeksu, nazwę zespołu oraz dane (imię i nazwisko jego pozostałych uczestników), adres e-mail, telefon kontaktowy, motywację udziału w wydarzeniu, dodatkowe zapotrzebowanie na sprzęt/nocleg, itp., informację na temat komercjalizacji pomysłu oraz ewentualnej współpracy z Foodtech.ac.
6. Kwalifikacja do Ideathonu dotyczy całego zespołu (wszystkich członków zespołu) i dokonywana jest wg kolejności zgłoszeń – do wyczerpania dostępnej puli miejsc, w sposób zapewniający reprezentację w Ideathonie różnych środowisk akademickich (uczelni wyższych).
7. O uczestnictwie w Ideathonie decyduje data zgłoszenia przy zachowaniu zasady kolejności zgłoszeń, która ustalana jest w pierwszej kolejności w ramach zgłoszeń pochodzących od zespołów reprezentujących tą samą uczelnię wyższą, przy uwzględnieniu zgłoszenia dokonanego przez pierwszą osobę z danego zespołu. Następnie, ustalana jest kolejność zgłoszeń dokonanych przez pierwsze zespoły różnych uczelni. Zgodnie z ustaloną w ten sposób kolejnością dokonuje się kwalifikacji zespołów do Ideathonu aż do wyczerpania dostępnej puli miejsc. W przypadku zespołu, który tworzą studenci różnych uczelni wyższych, na potrzeby kwalifikacji do Ideathonu przyjmuje się, że zespół reprezentuje uczelnię, która została wskazana przez osobę, która jako pierwsza z zespołu dokonała zgłoszenia.
8. Niezależnie od ww. limitu miejsc, do Ideathonu kwalifikuje się zespoły, w przypadku których co najmniej 1 (jeden) członek mieści się w wyznaczonym przez Organizatora limicie miejsc, o którym mowa w ust. 3.
9. Organizator poinformuje uczestników o zakwalifikowaniu do udziału w Ideathonie do dnia 5 listopada 2024 za pośrednictwem adresu e-mail wskazanym w Zgłoszeniu. Jednocześnie Organizator przekaze uczestnikom materiały związane z tematem wydarzenia, które mogą być przez nich wykorzystane w jego trakcie.
10. Uczestnik zobowiązany jest do potwierdzenia uczestnictwa w Ideathonie w terminie 3 dni od daty otrzymania informacji o zakwalifikowaniu do udziału w Ideathonie. Potwierdzenia dokonuje się poprzez odpowiedź e-mailową na otrzymane na swoją skrzynkę e-mail potwierdzenie od Organizatora. Brak potwierdzenia udziału w Ideathonie przez co najmniej 2 członków zespołu skutkuje wykluczeniem całego zespołu (wszystkich członków zespołu) z udziału w Ideathonie. W takim przypadku, na zwolnione miejsce Organizator może zaprosić kolejny zespół, zgodnie z ust.8.

§ 5

ZADANIE KONKURSOWE IDEATHONU

1. W trakcie Ideathonu uczestnicy pracują w ramach zespołów, w których zgłosili się do udziału

- w wydarzeniu, z zastrzeżeniem §3 ust. 12 Regulaminu.
- Zadaniem każdego zespołu będzie opracowanie projektu w postaci innowacyjnej koncepcji dotyczącej ogłoszonej przez Organizatora tematyki wydarzenia, którym jest: „NISKOEMISYJNE nawożenie bez negatywnego wpływu na plonowanie - optymalizacja wykorzystania nawozów w uprawach roślin” (dalej: „**Zadanie konkursowe**”).
 - Organizator umożliwia uczestnikom skorzystanie ze wsparcia oraz konsultacji powołanych przez Organizatora mentorów w trakcie prowadzonych w zespołach prac nad Zadaniem konkursowym, w tym co do projektowanej przez zespół koncepcji. Mentorami będą osoby wyspecjalizowane w temacie Ideathonu.
 - Po upływie wyznaczonego na wykonanie Zadania konkursowego czasu zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian lub poprawek w Zadaniu konkursowym. Zmiany lub poprawki dokonane po upływie wyznaczonego czasu nie będą brane pod uwagę przez Radę Programową. Organizator może wykluczyć z Ideathonu zespół, którego uczestnicy dokonywali takich zmian lub poprawek. W takim wypadku Zadanie konkursowe wykluczonego zespołu nie podlega ocenie Rady programowej.
 - Obowiązuje kategoriyczny zakaz umieszczania w wypracowanych rozwiązaniach (Zadaniach konkursowych) treści niezgodnych z obowiązującym prawem, treści kontrowersyjnych oraz innych, które mogłyby zostać źle przyjęte przez odbiorców, w szczególności treści pornograficznych, obrzydliwych i budzących kontrowersje, wzywających do nienawiści rasowej lub wyznaniowej oraz treści, które mogą godzić w dobra osobiste, prawa autorskie, a także jakiegokolwiek inne prawa własności intelektualnej osób trzecich.

§ 6

OCENA ZADAŃ KONKURSOWYCH ORAZ WYBÓR ZWYCIĘZCÓW IDEATHONU

- Zadania Konkursowe podlegają ocenie. Oceny dokonuje Rada Programowa Ideathonu, powołana przez Organizatora. Rada Programowa składa się ze specjalistów (naukowców i praktyków) w dziedzinie, której dotyczy tematyka Ideathonu, tj. „NISKOEMISYJNE nawożenie bez negatywnego wpływu na plonowanie - optymalizacja wykorzystania nawozów w uprawach roślin.”_ Skład Rady Programowej zostanie opublikowany na stronie internetowej wydarzenia najpóźniej w dniu rozpoczęcia wydarzenia.
- Zespoły lub wskazani przez zespół jego członkowie prezentują Zadanie konkursowe przed Radą Programową. O sposobie prezentacji Zadania Konkursowego decyduje zespół, który je opracował. Czas prezentacji nie może przekroczyć 15 minut. Ocena Zadania konkursowego dokonywana jest na podstawie prezentacji. Członkowie Rady programowej mogą zadawać uczestnikom pytania dotyczące wypracowanej przez zespół koncepcji.
- Uczestnicy mogą zrezygnować z prezentacji Zadania konkursowego, co wiąże się z rezygnacją z udziału w Ideathonie i uniemożliwia uzyskanie nagrody.
- Zwycięzcy Ideathonu zostaną wyłonieni na podstawie ocen Rady Programowej. Rada programowa dokonuje wyboru najlepszego Zadania konkursowego, przyznając jego autorom - członkom zespołu, który to zadanie opracował I miejsce, a także dwóch kolejnych Zadań konkursowych, przyznając ich autorom 2 (dwa) wyróżnienia.
- Rada Programowa dokonuje oceny Zadania konkursowego przy uwzględnieniu następujących kryteriów:
 - potencjał rozwojowy i biznesowy – do 25 punktów
 - innowacyjność i pomysłowość zaproponowanych rozwiązań – do 20 punktów
 - użyteczność i przydatność – do 20 punktów
 - zgodność z tematyką Ideathonu – do 20 punktów
 - wykonanie – do 10 punktów
 - możliwość wdrożenia – do 10 punktów
- Każdy członek Rady programowej ocenia Zadania konkursowe indywidualnie w ramach każdego z wyróżnionych kryteriów, przyznając punkty w zakresie od 1 do maksymalnej liczby punktów możliwych do uzyskania w ramach danego kryterium przewidzianego w ust. 5 powyżej. Ocena końcowa Zadania konkursowego jest sumą punktów przyznanych przez każdego z członków Rady programowej w ramach każdego kryterium.

7. Rada programowa szereguje Zadania konkursowe wg kryterium liczby przyznanych punktów. W przypadku równej liczby punktów, kolejność Zadań konkursowych, które uzyskały równą liczbę punktów ustala się przy uwzględnieniu punktacji uzyskanej w ramach kolejnych kryteriów, które uwzględnia się w następującej kolejności (o pierwszeństwie decydują punkty przyznane w ramach pierwszego kryterium, w przypadku którego Zadania konkursowe otrzymały różną liczbę punktów):
 - a. innowacyjności i pomysłowości zaproponowanych rozwiązań;
 - b. potencjał rozwojowy i biznesowy;
 - c. użyteczność i przydatność;
 - d. zgodność tematyką tegorocznej edycji Ideathonu;
 - e. wykonanie;
 - f. możliwość wdrożenia pomysłu.

W przypadku, gdy po zastosowaniu procedury określonej w ust. 7, nie udało się ustalić kolejności Zadań konkursowych, które uzyskały równą liczbę punktów, o kolejności takich Zadań konkursowych decyduje przedstawiciel Nestlé w Radzie Programowej.

8. Z obrad Rady programowej zostanie sporządzony protokół, zawierający uzasadnienie wyboru zwycięzców.
9. Wybór i ogłoszenie zwycięzców nastąpią w dniu 24 listopada 2024 roku, po zakończeniu wszystkich prezentacji.

§ 7

NAGRODY

1. Łączna pula nagród w Ideathonie wynosi: **39 000 złotych netto**
 2. Rada programowa przyzna zespołom nagrody za zajęcie I miejsca oraz dwa wyróżnienia, w następującej wysokości:
 - a) **za zajęcie pierwszego miejsca – PAKIET AKCELERACYJNY Foodtech.ac o łącznej wartości 19 000 złotych netto (łączna wartość nagrody przypadającej na cały zespół)**; do nagrody w odniesieniu do każdego członka zespołu dołączona będzie kwota przeznaczona na pokrycie kosztu podatku dochodowego od nagrody, jeśli wartość nagrody przypadająca na członka zwycięskiego zespołu skutkuje obowiązkiem zapłaty tego podatku;
 - b) **dwa wyróżnienia – po 10 000 złotych netto każde (łączna wartość nagrody przypadającej na cały zespół)**. Do nagrody w odniesieniu do każdego członka zespołu dołączona będzie kwota pieniężna przeznaczona na pokrycie kosztu podatku dochodowego nagrody, jeśli wartość nagrody przypadająca na członka zwycięskiego zespołu skutkuje obowiązkiem zapłaty tego podatku
- Nagroda zdobyta przez zespół zostanie podzielona przez Organizatora na równe części pomiędzy wszystkich uczestników należących do danego zespołu.
3. Przez PAKIET AKCELERACYJNY Foodtech.ac rozumie się:

Konsultacje i mentoring - wsparcie doświadczonego mentora Foodtech.ac w dalszym rozwoju pomysłu w kierunku komercjalizacji.

Uczestnictwo w programie akceleracyjnym Foodtech.ac – 8 tygodni, podczas których zespół pracuje pod okiem ekspertów i przechodzi przez 10 szczegółowo opracowanych modułów, pokrywających kluczowe aspekty rozwoju własnego pomysłu w branży FMCG.

Foodtech.ac Demo Day: możliwość prezentacji pomysłu podczas wydarzenia.
 4. Nagrody, o których mowa w §6 pkt, zostaną wydane laureatom po uprzednim poborze przez Organizatora, 10% zryczałtowanego podatku dochodowego, zgodnie z przepisami ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (Dz. U. z 2020 r. poz. 1426, 1426, 1291, 1428 i 1492).

§ 8

ZASTRZEŻENIA PRAWNE; WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA

1. W ramach Zadania konkursowego może dojść do wytworzenia nowej własności intelektualnej. Prawa autorskie do wytworzonej w ramach Ideathonu własności intelektualnej należą do autorów.
2. Uczestnicy gwarantują, że przedstawione przez nich Zadania konkursowe będą ich autorstwa lub współautorstwa (w przypadku pracy zespołowej) i nie będą naruszać jakichkolwiek praw osób trzecich.

3. Uczestnik jest odpowiedzialny względem Organizatora za wszelkie wady prawne Zadania konkursowego, w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające z naruszenia praw autorskich lub innych praw osób trzecich, w tym w zakresie legalności oprogramowania i narzędzi użytych do stworzenia rozwiązania Zadania Konkursowego, z wyłączeniem narzędzi i oprogramowania udostępnionych uczestnikowi przez Organizatora. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, Uczestnik zobowiązuje się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń płynących z tego tytułu naruszeń.
4. W przypadku wystąpienia przez osoby trzecie z jakimikolwiek roszczeniami przeciwko Organizatorowi, z tytułu korzystania z Zadania konkursowego, w szczególności z roszczeniami związanymi z prawami autorskimi lub patentami, Uczestnik zobowiązuje się do przejęcia na siebie odpowiedzialności z tytułu ww. roszczeń oraz podjęcia na swój koszt i ryzyko wszelkich kroków prawnych zapewniających należyłą ochronę Organizatora przed roszczeniami osób trzecich. W szczególności Uczestnik zobowiązuje się zastąpić Organizatora, czy też w przypadku braku takiej możliwości przystąpić po stronie Organizatora, do wszelkich postępowań toczących się przeciwko Organizatorowi. Uczestnik zobowiązuje się także zrekompensować Organizatorowi wszelkie koszty, jakie Organizator może ponieść lub jakie będzie zobowiązany zapłacić osobie trzeciej w związku z roszczeniem lub pozwem sądowym z zakresu powyższego, jakie ta osoba zgłosi w związku z tym.
5. Uczestnik ponosi wyłączną odpowiedzialność za naruszenie praw majątkowych lub osobistych osób trzecich, wynikające z wykorzystania przez Uczestnika wkładów twórczych tych osób.
6. Podczas rejestracji do Ideathonu uczestnicy zostaną poproszeni o udzielenie zgody na rozpowszechnianie przez Nestlé Polska S. A. ich wizerunków w rozumieniu art. 81 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2019 r. poz. 1231, z późn. zm.); brak zgody nie wpływa na udział w wydarzeniu.

§ 9

POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE

1. Uczestnik może złożyć reklamację dotyczącą Ideathonu w terminie do 14 dni od zakończenia Ideathonu na piśmie na adres Organizatora, wskazany w § 1 ust. 2 Regulaminu lub e-mailem na adres e-mail Organizatora: nestledlanauki@pl.nestle.com
2. O zachowaniu terminu do wniesienia reklamacji złożonej na piśmie decyduje data stempla pocztowego placówki pocztowej na terenie Rzeczypospolitej Polskiej a reklamacji złożonej mailowo – data wysłania wiadomości e-mail na adres Organizatora nestledlanauki@pl.nestle.com, (data nadania), o ile jednocześnie reklamacja wpłynie do Organizatora w jeden ze sposobów określonych w ust. 1 nie później niż do 8 grudnia 2024 roku.
3. Reklamacja powinna wyraźnie wskazywać, że dotyczy Ideathonu, zawierać dane składającego reklamację uczestnika: imię, nazwisko, nazwę zespołu, do którego należał zgłaszający, adres e-mail oraz przyczynę reklamacji wraz z jej uzasadnieniem.
4. Reklamacje złożone po terminie i reklamacje niespełniające warunków wskazanych w ust. 3 nie będą rozpatrywane.
5. Organizator rozpatrzy reklamację w terminie 14 (czternastu) dni od dnia jej otrzymania. Uczestnik zostanie powiadomiony o rozpatrzeniu reklamacji niezwłocznie za pośrednictwem poczty elektronicznej, na adres e-mail podany w zgłoszeniu reklamacyjnym.
6. Niezależnie od opisanego postępowania reklamacyjnego, uczestnik może dochodzić roszczeń na drodze postępowania sądowego.

§ 10

PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

1. Zgodnie z Rozporządzeniem 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**”) administratorami danych osobowych Uczestników są Organizator oraz Nestlé Polska S. A.
2. Nestlé Polska S. A. jest administratorem danych osobowych uczestników ideathonu w zakresie następujących celów przetwarzania danych:

- w odniesieniu do danych osobowych przetwarzanych w celu przeprowadzenia i realizacji ideathonu jako akcji edukacyjno -społecznej, w celu promowania idei rolnictwa regeneratywnego i zrównoważonego rozwoju oraz realizacji przedsięwzięcia wspierającego polską naukę i środowisko naukowe. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych jest w tym wypadku prawnie uzasadniony interes administratora. Nestlé powierzyło przetwarzanie danych osobowych Uczestników w związku z Konkursem Organizatorowi;

3. Organizator jest administratorem danych osobowych w odniesieniu do następujących celów przetwarzania danych:
 - (i) wypełnienie zobowiązań Organizatora wynikających z niniejszego regulaminu w tym przyznania nagród i rozpatrzenia reklamacji;
 - (ii) ustalanie, dochodzenie roszczeń lub obrona przed roszczeniami uczestników
 - (iii) w celu wypełnienia obowiązków prawnych (pobranie podatku)
4. Kategorie danych osobowych przetwarzanych w ramach Ideathonu #NestleDlaNauki
5. Wszelkie żądania, pytania i wnioski dotyczące danych osobowych przetwarzanych przez Nestlé lub związanych z nimi praw, należy kierować pisemnie na adres: Nestlé Polska S.A., ul. Domaniewska 32, 02-672 Warszawa lub mailem na adres: data.privacy@pl.nestle.com. Dane kontaktowe do inspektora ochrony danych osobowych: DataProtectionOffice@nestle.com.
6. Wszelkie żądania, pytania i wnioski dotyczące danych osobowych przetwarzanych przez Organizatora lub związanych z nimi praw, należy kierować pisemnie na adres: Sec Newgate ul. Wiejska 17/9, Warszawa 00-480.
7. Uczestnicy mają prawo żądania od odpowiedniego Administratora danych dostępu do swoich danych osobowych i otrzymania kopii danych, sprostowania (poprawiania), w przypadkach, gdy prawo tak stanowi – prawo żądania usunięcia lub ograniczenia przetwarzania swoich danych oraz prawo wycofania zgody w dowolnym momencie, prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania w celach marketingu bezpośredniego lub, z przyczyn związanych z ich szczególną sytuacją wobec przetwarzania niezbędnego do celów wynikających z prawnie uzasadnionych interesów administratorów, chyba, że co innego wynika z przepisów prawa, prawo do przenoszenia danych, prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
8. Podanie przez Zwycięzców danych niezbędnych dla rozliczenia podatku od nagród w ideathonie jest obowiązkowe i wynika z przepisów prawa określających obowiązki prawne ciążące na Organizatorze. W pozostałych przypadkach podanie danych jest dobrowolne, lecz bez ich podania nie będzie możliwy udział w Ideathonie i otrzymanie nagrody.
9. Dane osobowe podane przez Uczestnika przy zgłoszeniu do Konkursu, jak również inne dane, które zostaną zebrane od Uczestnika w trakcie jego kontaktów z odpowiednim administratorem danych, mogą być przekazywane bądź mogą uzyskać do nich dostęp:
 - i. usługodawcy administratorów, z pomocą których dany administrator realizuje ww. cele przetwarzania (kategorie takich odbiorców danych: podmioty świadczące usługi pocztowe, kurierskie, usługi marketingowe, usługi w zakresie obsługi klienta, usługi w zakresie wsparcia IT/IS, w tym prowadzenia i rozwoju stron internetowych i baz danych, usługi płatnicze, firmy prawnicze, windykacyjne, audytorskie, księgowość, archiwizacyjne)
 - ii. podmioty z grupy kapitałowej Nestlé lub
 - iii. podmioty, którym administrator jest zobowiązany podać te dane, w szczególności organy administracji publicznej lub organy powołane do kontroli przestrzegania i egzekwowania prawa.
10. W przypadku, gdy przetwarzanie danych osobowych związane będzie z przesyłaniem danych poza obszar Europejskiego Obszaru Gospodarczego, będzie ono odbywało się z wykorzystaniem standardowych klauzul umownych zatwierdzonych przez Komisję Europejską, w celu zapewnienia odpowiedniego poziomu ochrony danych wymaganego przepisami prawa.
11. Administratorzy danych zapewniają odpowiednie środki ochrony danych Uczestników odpowiadające standardom rynkowym w celu ochrony i zapewnienia ich poufności, poprawności i dostępności, jak również ochrony przed ich nieuprawnionym wykorzystaniem lub nieuprawnionym dostępem, zgodnie z wytycznymi i politykami przyjętymi przez administratorów oraz obowiązującymi przepisami prawa.
12. Dane osobowe Uczestników Ideathonu przetwarzane będą przez czas niezbędny do realizacji Ideathonu. Po jego zakończeniu dane osobowe Uczestników przetwarzane na potrzeby konkursu będą przechowywane przez danego administratora nie dłużej niż przez okres 6 miesięcy od daty zakończenia Ideathonu (na wypadek zgłoszenia ewentualnych roszczeń uczestników), z zastrzeżeniem, iż dane dotyczące zwycięzców będą przechowywane tak długo jak wymagają tego obowiązujące przepisy podatkowe.

13. Dane uczestników mogą być przetwarzane dłużej niż to wynika z punktów poprzedzających, jeżeli będzie to niezbędne dla rozpatrzenia reklamacji lub innej formy roszczeń zgłoszonych przez Uczestnika, a także na potrzeby ewentualnych postępowań sądowych lub administracyjnych.

§ 11

PRZEPISY PORZĄDKOWE

1. Uczestnicy wydarzenia są zobowiązani do przestrzegania zasad BHP, przepisów przeciwpożarowych, sanitarnych, administracyjnych oraz wewnętrznych zarządzeń porządkowych obowiązujących na terenie SGGW;
2. W miejscu wydarzenia obowiązuje bezwzględny zakaz wnoszenia i spożywania alkoholu oraz środków odurzających, palenia wyrobów tytoniowych, używania papierosów elektronicznych oraz zakłócania porządku publicznego.
3. Uczestnicy wydarzenia są zobowiązani do wykonywania poleceń Organizatora i służb porządkowych wydarzenia, a także funkcjonariuszy Straży Pożarnej lub innych służb państwowych.

§ 12

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy natury technicznej a także awarie łączy internetowych, jak i samego Internetu oraz ewentualnych nieprawidłowości z tym związane i będących ich skutkiem trudności w przygotowaniu Zadania konkursowego.
2. Osoby naruszające postanowienia Regulaminu, będące pod wpływem alkoholu lub środków odurzających oraz osoby zakłócające przebieg wydarzenia, w tym osoby zachowujące się agresywnie, prowokacyjnie albo w inny sposób stwarzające zagrożenie dla bezpieczeństwa lub porządku publicznego, mogą zostać wykluczone z udziału w Ideathonu przez Organizatora.
3. Uczestnicy wydarzenia ponoszą pełną odpowiedzialność materialną za wyrządzone przez siebie szkody.
4. We wszystkich sprawach związanych z Ideathonem, które nie zostały określone w niniejszym Regulaminie, ostateczną decyzję podejmuje Organizator.
5. We wszystkich sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie zastosowanie mają przepisy Kodeksu cywilnego.