

## Regulamin Konferencji Masters&Robots 2021

### S1 Ogólne

Terminy stosowane w niniejszym Regulaminie mają znaczenie określone poniżej, chyba że z kontekstu Regulaminu wyraźnie wynika inaczej:

1. **Bilet** - elektroniczny bilet imienny uprawniający do udziału w Imprezie realizowanej przez Organizatora;
2. **Konferencja** - wydarzenie konferencyjno-biznesowe o nazwie Masters&Robots, organizowana przez Organizatora, w dniach 21 i 22 września 2021 roku w Warszawie, a także z użyciem dedykowanej platformy internetowej;
3. **Platforma** - zespół usług, narzędzi i funkcjonalności umożliwiających Uczestnikom w szczególności dostęp do: scen i występów prelegentów, profilu swojego i innych uczestników, informacji o programie Konferencji; Wirtualnego Expo;
4. **Organizator** - Digital University Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, przy ulicy Krakowskie Przedmieście 13, 00-071 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego nr KRS: 0000752854, nr REGON: 381660468, nr NIP: 5252761729;
5. **Wirtualne Expo** - wirtualna powierzchnia wystawiennicza Partnerów Konferencji biorących w niej udział;
6. **Regulamin** - niniejszy regulamin Konferencji ustanowiony przez Organizatora, określający prawa i obowiązki Organizatora i osób, przy pomocy których realizuje on wydarzenie, związane z przeprowadzeniem Konferencji, a także prawa i obowiązki Uczestników;
8. **Uczestnik** - każda osoba posiadająca Bilet, która weźmie udział w Konferencji;

### S2 Konferencja, uprawnienia i obowiązki Organizatora

1. Konferencja odbędzie się w dniach 21 - 22 września 2021 r. z użyciem dedykowanej platformy internetowej;
2. Konferencja będzie odbywać się w języku angielskim, zgodnie z programem wydarzenia, zamieszczonym na stronie internetowej: <https://mastersandrobots.tech> co najmniej 3 dni przed rozpoczęciem Konferencji.
3. Warunkiem uczestnictwa jest wypełnienie Formularza rejestracyjnego i zakup Biletu na stronie <https://platform.mastersandrobots.tech/registration>, bądź otrzymanie Biletu od Organizatora.
4. Rejestracja wymaga podania danych osobowych Uczestnika, tj. imienia, nazwiska, adresu e-mail, numeru telefonu, nazwy firmy pracodawcy, branży, stanowiska oraz działu. Dane te będą dostępne dla Partnerów, Inwestorów, Uczestników Konferencji z wykupionymi usługami dostępu do takich danych;
5. Liczba miejsc Imprezy jest nieograniczona;
6. Rejestracja udziału w Konferencji jest równoznaczna z wyrażeniem nieodpłatnej, nieograniczonej ilościowo, czasowo ani terytorialnie, zgody na nieodpłatne wykorzystanie, obróbkę, powielanie i wielokrotne rozpowszechnianie wizerunku uczestnika utrwalonego na zdjęciach oraz nagraniach wykonanych w trakcie Konferencji Masters&Robots realizowanej online, bez konieczności każdorazowego ich zatwierdzania, w celach informacyjnych,

promocyjnych i reklamowych Konferencji. Powyższa zgoda obejmuje wszelkie formy publikacji, w szczególności rozpowszechnianie w telewizji, prasie i Internecie, w tym na stronie internetowej Konferencji pod adresem <https://mastersandrobots.tech>, serwisach otwartych, zamkniętych oraz w mediach społecznościowych Facebook, Youtube, LinkedIn, Twitter, Instagram, itp.;

7. Cena biletu uzależniona jest od dostępnego rodzaju biletu;

8. Organizator zastrzega sobie prawo do zamknięcia rejestracji na Konferencję lub poszczególnej części (dodatkowe wykłady) w momencie osiągnięcia limitu Uczestników;

9. Organizator zastrzega sobie prawo do uniemożliwienia udziału w Konferencji osób, które nie dokonały zgłoszenia przez Formularz rejestracyjny, zgodnie z postanowieniami Regulaminu;

10. Program Konferencji opublikowany zostanie na stronie internetowej Konferencji pod adresem: <https://mastersandrobots.tech>. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian programu Konferencji. Wszelkie zmiany ujawniane będą na bieżąco w miejscu publikacji. Dokonanie przez Organizatora zmiany programu nie stanowi podstawy do zwrotu opłaty w przypadku rezygnacji Uczestnika z udziału w Konferencji;

11. Organizator zastrzega, iż z przyczyn niezależnych od Organizatora może nastąpić zmiana prelegentów, zmiana programu Imprezy, zmiana czasu lub miejsca Imprezy lub odwołanie Imprezy. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za skutki działania siły wyższej. Siłą wyższą są wszelkie nieprzewidziane sytuacje i zdarzenia o wyjątkowym charakterze, pozostające poza kontrolą stron, uniemożliwiające realizację Konferencji, nie wynikające z błędu lub zaniedbania Organizatora oraz pozostające nie do pokonania pomimo dołożenia wszelkiej należytej staranności. Siłą wyższą są w szczególności: katastrofy przyrodnicze, awarie przemysłowe, żałoba narodowa, strajki, epidemie i pandemie, zakazy i nakazy władzy państwowej dotyczące bezpieczeństwa państwa i obywateli, odgórne zakazy zgromadzeń na szczeblu ogólnokrajowym i lokalnym, stany nadzwyczajne, itp. W takim przypadku Organizator niezwłocznie poinformuje o tym fakcie Uczestników, zamieszczając stosowną informację na stronie internetowej <https://mastersandrobots.tech> oraz wysyłając drogą mailową do Uczestników na adresy e-mail wskazane w formularzu podczas zakupu Biletu na stronie <https://platform.mastersandrobots.tech/registration>. W przypadku zmiany terminu lub miejsca Imprezy Bilet zachowuje ważność i ma moc obowiązującą w nowym terminie lub miejscu Imprezy;

### **53 Wymagania techniczne**

1. Udział w Konferencji z wykorzystaniem Platformy, wymaga posługiwania się przez Uczestnika komputerem lub urządzeniem mobilnym (jak tablet lub smartphone) połączonym z Internetem oraz dowolną przeglądarką mobilną na systemy Android, iOS;
2. Do prawidłowego korzystania ze wszystkich funkcjonalności Platformy oraz usług oferowanych w ramach poszczególnych rodzajów Biletów, oprogramowanie i sprzęt Uczestnika muszą spełniać określone wymagania techniczne opisane w załączniku nr 1 Regulaminu;
3. Usługodawca nie bierze odpowiedzialności za utrudnienia w korzystaniu z usługi wynikające z błędnej konfiguracji oprogramowania lub sprzętu Uczestnika, bądź wynikające z problemów ze sprzętem lub łączem internetowym Użytkownika;

## 54 Obowiązki i uprawnienia Uczestnika

1. Bez pisemnej zgody Organizatora zabronione jest filmowanie i nagrywanie przebiegu Konferencji, wystąpień, prelekcji, wypowiedzi czy wizerunku innych Uczestników oraz wszelkich innych zdarzeń mających miejsce w trakcie odbywania się Konferencji;
2. Uczestnicy nie mogą odnosić się do innych Uczestników, prelegentów i Organizatora konferencji w sposób naruszający godność lub sprzeczny z ogólnymi zasadami współżycia społecznego;
3. Uczestnicy są zobowiązani do zachowania w sposób nieutrudniający innym Uczestnikom udziału w Konferencji;
4. Użytkownik zobowiązuje się do niepodejmowania działań, które mogłyby powodować destabilizację działania Platformy i usług realizowanych przez Organizatora czy też podmiotów trzecich świadczących usługi dla Organizatora, związane z udostępnieniem Platformy, bądź mogących w jakikolwiek sposób utrudniać korzystanie z Platformy innym Uczestnikom;
5. Uczestnik zobowiązuje się do niepodejmowania prób uzyskania dostępu do zasobów, usług, danych, do których nie ma uprawnień. Niedozwolone jest stosowanie zautomatyzowanych narzędzi wysyłających dane do serwerów Organizatorów lub podmiotów trzecich świadczących usługę na rzecz Organizatorów lub pobierających z nich dane;
6. Konto Uczestnika, który nie przestrzega zasad Regulaminu, może zostać zablokowane lub usunięte, lub może zostać zablokowany czasowo lub na czas nieokreślony dostęp do wykupionych usług, o czym Uczestnik zostanie powiadomiony przez Organizatorów na adres mailowy wskazany w procesie rejestracji Konta;
7. Organizator zastrzega sobie możliwość czasowego zablokowania Konta Uczestnika bądź dostępu do wybranych Usług w przypadku stwierdzenia, że bezpieczeństwo Konta Uczestnika jest zagrożone - na przykład w przypadku, kiedy istnieje podejrzenie włamania się na Konto Uczestnika;
8. Uczestnik zobowiązuje się do wykonywania poleceń osób koordynujących z ramienia Organizatorów Konferencję, w szczególności poleceń dotyczących udziału w Konferencji, zachowania w trakcie prelekcji i innych niepożądanych czynności mogących mieć wpływ na odbiór Konferencji przez pozostałych Uczestników;
9. Organizator zastrzega sobie prawo zablokowania udziału Uczestnika, który narusza postanowienia Regulaminu. W przypadku zablokowania, Uczestnikowi nie przysługują żadne roszczenia w stosunku do Organizatorów, w szczególności roszczenie zwrotu opłaty za Bilet;
10. Niewykorzystanie, nieprzekazanie lub nieodebranie przez Uczestnika Biletu lub niewykorzystanie części usług dostępnych w ramach danego Biletu, nie stanowi podstawy do zwrotu kosztów Biletu.
11. Uczestnik będzie identyfikowany przez dane dostępowe do logowania na Platformę oraz przez posiadany Bilet;
12. Uczestnik będzie miał możliwość uczestnictwa w Konferencji (dostęp do poszczególnych scen) wyłącznie na jednym urządzeniu. W przypadku zalogowania się na dwa urządzenia, dostęp do scen będzie umożliwiony na urządzeniu, na którym zalogował się, jako pierwszym.
13. Dostęp do określonych scen i wydarzeń dodatkowych Konferencji dla Uczestnika jest uzależniony od posiadanego Biletu.

15. Ze względów bezpieczeństwa Organizatorzy mogą wprowadzić dodatkowe środki ostrożności oraz zasady udziału w trakcie Konferencji, jeśli takie działania będą wymagane przez obowiązujące przepisy prawa w tym decyzje administracyjne, mające w szczególności na celu cyberbezpieczeństwo Uczestników. Uczestnik zobowiązany jest poddać się takim środkom ostrożności i przestrzegać ustalonych zasad. W przypadku niestosowania się do ustalonych procedur, Organizator zastrzega sobie prawo uniemożliwienia udziału Uczestnika w Konferencji i wydarzeniach z nią związanych;

16. Uczestnik, który podał swój numer telefonu w formularzu rejestracyjnym i wyraził odpowiednią zgodę może otrzymywać wiadomości SMS od Organizatora podczas Konferencji;

17. Organizator umożliwia Uczestnikowi dodanie do zgłoszenia uczestnictwa w Konferencji, profilu posiadanego w mediach społecznościowych. Dodanie profili mediów społecznościowych przez Uczestnika do jego profilu następuje na jego ryzyko i odpowiedzialność. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za jakiegokolwiek dane i informacje, które Uczestnik posiada i publikuje na profilach w mediach społecznościowych;

18. Uczestnik jest uprawniony do składania Organizatorowi zgłoszeń reklamacyjnych związanych z przebiegiem Konferencji. Zgłoszenia należy kierować w formie pisemnej na adres Organizatora bądź za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres mailowy kontakt@digitaluniversity.pl najpóźniej w terminie 3 dni od zakończenia wydrzenia;

18.1. Reklamacja powinna zawierać: imię, nazwisko i dokładny adres Uczestnika, jak również dokładny opis i powód reklamacji. Reklamacja pisemna powinna być składana na adres kontakt@digitaluniversity.pl z dopiskiem: „Reklamacja: Masters&Robots”.

18.2. Uczestnik zostanie o decyzji powiadomiony listem wysłanym na adres podany w reklamacji w terminie 7 dni od daty rozpatrzenia reklamacji. Odpowiedź na reklamację złożoną drogą elektroniczną zostanie przesłana do Użytkownika na adres podany przez Użytkownika w reklamacji.

18.3. Reklamacje rozpatrywane będą w terminie 14 dni od dnia ich otrzymania przez Organizatora.

18.4. W sytuacji, w której do rozpatrzenia zgłoszonej reklamacji niezbędne jest uzyskanie od Uczestnika dodatkowych wyjaśnień, termin na ustosunkowanie się do zgłoszenia ulega dodatkowo przedłużeniu o czas udzielania wyjaśnień przez Uczestnika;

## **55 Prawa własności intelektualnej**

1. Wszelkie majątkowe prawa autorskie do utworów w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U z 2016 r. poz. 666, ze zm.), wykorzystanych lub powstałych w trakcie Imprezy przysługują Organizatorowi lub osobom prezentującym dane utwory, w szczególności prelegentom;

2. Uczestnik wyraża zgodę na wykonywanie przez Organizatora zdjęć i filmów w czasie trwania Imprezy, na których może zostać utrwalony wizerunek Uczestnika, wykorzystywanych następnie przez Organizatora w celach informacyjnych, promocyjnych i marketingowych.

Uczestnik wyraża zgodę na wykorzystanie jego wizerunku przez Organizatora we wskazanych w zdaniu powyższym celach.

### **§6 Dane osobowe**

1. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Digital University Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (00-071), ul. Krakowskie Przedmieście 13 (dalej: „Administrator”).
2. Podanie danych jest dobrowolne, a podstawą ich przetwarzania jest konieczność przetwarzania danych w celu realizacji Imprezy. Przetwarzanie danych przez Administratora jest konieczne w celu realizacji Imprezy, a niemożność przetwarzania tych danych przez Administratora może uniemożliwić realizację usługi dla Uczestników.
3. Dane mogą być udostępnione wyłącznie podmiotom obsługującym Administratora lub jego podwykonawcom. Dane przetwarzane w celu realizacji Imprezy przetwarzane będą – przez czas jego trwania realizacji i w okresie przedawnienia ewentualnych roszczeń
4. Uczestnikom Imprezy przysługuje prawo żądania od Administratora dostępu do danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo do przeniesienia danych oraz prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego – PUODO.
5. W zakresie ochrony danych osobowych przetwarzanych w celach sprzedaży biletów administratorem danych osobowych uczestników jest Mobile Madness Sp. z o.o. z siedzibą w Rzeszowie, ul. Jana Twardowskiego 3/35, 35-302 Rzeszów;

### **§7 Postanowienia końcowe**

1. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie zastosowanie będą miały odpowiednie przepisy prawa polskiego, w szczególności Kodeksu Cywilnego;
2. W razie sporów pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem sądem właściwym dla ich rozpoznawania jest sąd powszechny właściwy, na podstawie obowiązujących przepisów;
3. Organizator zastrzega prawo do wprowadzenia zmian Regulaminu w terminie 14 dni od poinformowania Uczestników. W takim przypadku Organizator niezwłocznie poinformuje o tym fakcie Uczestników. Informacja o powyższych zmianach zostanie umieszczona na stronie internetowej <https://mastersandrobots.tech>;
4. Rejestracja oraz udział w Imprezie jest równoznaczny z akceptacją przez Uczestnika niniejszego Regulaminu;
5. Regulamin jest dostępny na stronie internetowej Organizatora, znajdującej się pod adresem: <https://mastersandrobots.tech/> oraz w siedzibie Organizatora w Warszawie, przy ulicy Krakowskie Przedmieście 13, 00-071 Warszawa;
6. Wszelkie prawa do nazwy „Masters&Robots” i logo Imprezy są zastrzeżone na rzecz Organizatora;
7. Organizator ma wyłączne prawo do interpretacji niniejszego Regulaminu. Decyzje Organizatora mają charakter ostateczny;
8. Regulamin wchodzi w życie z dniem 1.05.2021 r.

### **Załącznik nr 1**

WYMAGANIA SYSTEMOWE:

- Połączenie z Internetem o szybkości 1 Mb/s lub wyższej (zalecane połączenie szerokopasmowe)

- Dla nadających: głośniki, mikrofon oraz kamera

- Dla odbierających: głośniki, opcjonalnie mikrofon oraz kamera

WSPIERANE PRZEGLĄDARKI:

- Google Chrome w wersji 55 i nowszych

- Safari 9 i nowsze (z wtyczką) 11 i nowsze (bez wtyczki)

- Opera w wersji 44 i nowsze

- Mozilla Firefox w wersji 50 i nowszych

- Microsoft Edge w wersji 16 i nowszych

- IE wersja 11 i nowsze

- Vivaldi wszystkie wersje

- Wersja Yandex 16