

Regulamin Konferencji Masters&Robots 2024

§1 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 22 - 23 października 2024 roku w Warszawie, a także z użyciem dedykowanej platformy internetowej;
3. **Obiekt**- miejsce, w którym odbędzie się Konferencja.
4. **Platforma** - zespół usług, narzędzi i funkcjonalności umożliwiających dostęp do nagrań z konferencji
5. **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;
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;
7. **Uczestnik** – każda osoba posiadająca Bilet, która weźmie udział w Konferencji;
8. **System** – udostępniony przez Gridaly spółka z ograniczoną odpowiedzialnością, z siedzibą w Warszawie, ul. Nowogrodzka 64/43, 02-014 Warszawa, wpisaną do rejestru przedsiębiorców przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000893606, NIP 7011027905, REGON 38864004900000, kapitał zakładowy: 54.550,00 PLN, wpłacony w całości, elektroniczny system do nabywania Biletów na wydarzenia organizowane przez Organizatorów, który umożliwia obsługę m.in. procesu składania zamówień wybranych Biletów, generowania ich w formie elektronicznej, a także dokonywania zwrotów Biletów. Dostęp do Systemu jest możliwy na stronie <https://tickets.mastersandrobots.tech/> . Minimalne wymagania techniczne niezbędne do korzystania z Systemu Gridaly to: dostęp do sieci internet, przeglądarka stron internetowych (zalecane: Microsoft Edge, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera) aplikacja do obsługi Javascript i plików Cookies oraz program do obsługi plików typu PDF. W przypadku korzystania z Aplikacji Mobilnej konieczne jest posiadanie urządzenia mobilnego z systemem Android lub iOS i pobranie Aplikacji Mobilnej.

§2 Konferencja, uprawnienia i obowiązki Organizatora

1. Konferencja odbędzie się w dniach 22 - 23 października 2024 r., stacjonarnie w Warszawie.
2. Konferencja będzie odbywać się w języku angielskim oraz języku polskim, 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://tickets.mastersandrobots.tech/>, 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 stacjonarnie ograniczona do 500 miejsc.
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, Instagram, itp.;
7. Cena biletu uzależniona jest od dostępnego rodzaju biletu;
8. Organizator zastrzega sobie prawo do zamknięcia rejestracji na Konferencję lub poszczególne jej części (dodatkowe wykłady/warsztaty) 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://tickets.mastersandrobots.tech/>. W przypadku zmiany terminu lub miejsca Imprezy Bilet zachowuje ważność i ma moc obowiązującą w nowym terminie lub miejscu Imprezy;

§3 Etapy procesu zakupu biletu na stronie <https://tickets.mastersandrobots.tech/>

1. Proces zakupu Biletu na stronie <https://tickets.mastersandrobots.tech/> składa się z następujących etapów:
 - a. Wybór rodzaju Biletu;
 - b. Podanie/uzupełnienie danych osobowych: Imię, Nazwisko, E-mail, Telefon, Nazwa Firmy, Adres, Branża, Stanowisko, Dział;
 - c. Zaakceptowanie treści polityki prywatności i regulaminu;
 - d. Dodanie kodu rabatowego, jeśli dotyczy;
 - e. Wybór sposobu płatności za Bilet;
 - f. Weryfikacja zamówienia, w tym Kwoty należności i zaakceptowanie warunków zakupu Biletu, w tym udostępnionych regulaminów;
 - g. Potwierdzenie przez Użytkownika zamówienia;
 - h. Otrzymanie potwierdzenia zamówienia drogą mailową

§4 Wybór sposobu płatności za bilet

1. System umożliwia dokonanie płatności w następujące sposoby:
 - a. Przelewem tradycyjnym;
 - b. Przelewy24 (zgodnie z regulaminem usługi);
2. Brak wpływu środków pieniężnych na rachunek Organizatora lub nieotrzymanie potwierdzenia dokonania transakcji przez operatora płatności w określonym powoduje anulowanie zamówienia/

§5 Wymagania techniczne

1. Odtworzenia nagrań z Konferencji, dostępnych po jej zakończeniu, wymaga posługiwania się przez Uczestnika komputerem lub urządzeniem mobilnym (jak tablet lub smartphome) połączonym z Internetem oraz dowolną przeglądarką mobilną na systemy Android, iOS; Aplikacja Mobilna dystrybuowana za pośrednictwem sklepów Google Play i Apple AppStore, dostępna jest a urządzenia z systemami Android w wersji co najmniej 5.0 certyfikowanymi przez Google tj. zawierającymi zainstalowaną fabrycznie aplikację Google Play Services oraz na urządzenia z systemami iOS w wersji co najmniej 11.0.
2. 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;

§6 Zasady bezpieczeństwa i zachowania porządku w trakcie Konferencji

1. W celu zapewnienia bezpieczeństwa oraz porządku w trakcie Konferencji, Organizator powołuje Służby Porządkowe i Służby Informacyjne oraz Służby Pomocy Medycznej.

- Uczestnicy są zobowiązani do wykonywania wszelkich poleceń wydawanych przez wskazane służby, pod rygorem usunięcia Uczestnika z Obiektu.
2. Zabrania się wnoszenia na teren Konferencji i posiadania przez osoby w niej uczestniczące broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów, materiałów wybuchowych, wyrobów pirotechnicznych, materiałów pożarowo niebezpiecznych, napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych.
 3. Przedstawiciele Organizatora oraz Służby Porządkowe i Służby Informacyjne posiadające identyfikator umieszczony w widocznym miejscu są uprawnieni do:
 - 3.1. sprawdzania uprawnień do przebywania na terenie Obiektu;
 - 3.2. legitymowania Uczestników;
 - 3.3. przeglądania zawartości odzieży, bagażu i innych przedmiotów, w celu weryfikacji nieposiadania przedmiotów, których wnoszenie na teren Obiektu zostało zabronione na podstawie niniejszego Regulaminu;
 - 3.4. wydawania poleceń porządkowych Uczestnikom zachowującym się w sposób agresywny, prowokujący lub zakłócającym porządek i ład publiczny, a w sytuacji niezastosowania się do polecenia – wezwanie do opuszczenia Obiektu. Odmowa zastosowania się do tych poleceń może wynikać wyłącznie z uwagi na ich sprzeczność z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa;
 - 3.5. stosowania siły fizycznej w postaci chwytów obezwładniających oraz podobnych technik obrony w sytuacji zagrożenia dóbr lub odparcia ataku na pracownika Służb Porządkowych lub inną osobę na zasadach określonych w art. 38 ustawy z dnia 22 sierpnia 1997 r. o ochronie osób i mienia;
 - 3.6. ujęcia w celu niezwłocznego przekazania Policji osób stwarzających zagrożenie życia lub zdrowia ludzkiego, jak również mienia, a także w przypadku posiadania przez Uczestnika zabronionych środków odurzających i psychotropowych.
 4. Pracownicy Służb Porządkowych w celu zapewnienia bezpieczeństwa mogą być wyposażeni w:
 - 4.1. wzory Biletów;
 - 4.2. wykrywacze metali;
 - 4.3. inne niezbędne środki ochrony osobistej.
 5. Organizator zapewnia bezpieczeństwo przeciwpożarowe poprzez zapewnienie znajomości przez Służby Porządkowe:
 - 5.1. rozmieszczenia sprzętu gaśniczego oraz zasad postępowania w przypadku pożaru;
 - 5.2. zasad prowadzenia ewakuacji, zasad użycia podręcznego sprzętu gaśniczego oraz udzielenia pierwszej pomocy medycznej.
 6. W sytuacji zauważenia przez Uczestnika pożaru lub innej sytuacji stanowiącej zagrożenie dla osób lub mienia w Obiekcie, jest on zobowiązany do niezwłocznego poinformowania Służb Porządkowych i Służb Informacyjnych.
 7. W sytuacji zakłócania ładu i porządku publicznego Organizator może wezwać Uczestnika do właściwego zachowania się, a w przypadku dalszego naruszania zasad uczestnictwa w Imprezie wezwać do opuszczenia przez niego Obiektu i zastosować wszelkie dostępne środki celem wyegzekwowania powyższego żądania.
 8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek przedmioty pozostawione w Obiekcie.
 9. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność za szkody wyrządzone przez niego na terenie Obiektu w stosunku do innych Uczestników, właścicieli Obiektu oraz Organizatora.

§7 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 posiadany Bilet;
12. Uczestnik będzie miał dostęp do nagrań po Konferencji wyłącznie na jednym urządzeniu. W przypadku zalogowania się na dwa urządzenia, dostęp do nagrań 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. Rozszerzenie dostępu dla Uczestnika jest możliwe wyłącznie poprzez wykupienie Biletu o wyższym zakresie usług;
14. 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;
15. Uczestnik, który podał swój numer telefonu w formularzu rejestracyjnym i wyraził odpowiednią zgodę może otrzymywać wiadomości SMS od Organizatora podczas Konferencji;
16. 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 wydarzenia;
 - 16.1. 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”.
 - 16.2. 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.
 - 16.3. Reklamacje rozpatrywane będą w terminie 14 dni od dnia ich otrzymania przez Organizatora.
 - 16.4. 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;

§8 Zwrot Biletu

2.1. Regulamin nie przewiduje zwrotu biletów na żądanie uczestnika za wyjątkiem zdarzeń bezpośrednio opisanych w regulaminie.

2.2. Zwrot biletu może nastąpić w przypadku odwołania wydarzenia, zmiany miejsca wydarzenia lub przesunięcia terminu wydarzenia. W takim przypadku Operator Wydarzenia jest zobowiązany do zwrotu uiszczonych przez uczestników płatności.

2.3. W przypadku odwołania wydarzenia zwrot płatności nastąpi na rachunek bankowy lub kartę, z których dokonano płatności, w terminie miesiąca od dnia poinformowania uczestnika o odwołaniu wydarzenia.

2.4. W przypadku zmiany miejsca wydarzenia lub przesunięciu terminu wydarzenia Operator Wydarzenia poinformuje uczestnika o tym fakcie drogą mailową. W takim wypadku uczestnik jest uprawniony do odstąpienia od umowy i żądania zwrotu płatności w terminie 14 dni od dnia przesłania wiadomości mailowej. Zwrot płatności nastąpi na rachunek bankowy lub kartę, z których dokonano płatności, w terminie miesiąca od dnia przesłania wiadomości uczestnika.

§9 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.

§10 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 rejestracji, operatorem danych jest operator wydarzenia – Gridaly spółka z ograniczoną odpowiedzialnością, z siedzibą w Warszawie, ul. Nowogrodzka 64/43, 02-014 Warszawa

§11 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 19.06.2024r.