

REGULAMIN AGILEGAMES z dnia 23.02.2020 roku

§ 1 ORGANIZATOR:

Organizatorem konferencji o nazwie Agile Games (dalej zwanej Konferencją) jest AgileUp Maciej Sowiński, Konary 91, 05-660 Warka wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego i Centralnej ewidencji i informacji o działalności gospodarczej z NIP: 7971905173.

§ 2 DEFINICJE:

Ilekróć w Regulaminie jest mowa o:

1. Regulaminie – rozumie się przez to niniejszy Regulamin.
2. Konferencji lub Agile Games – rozumie się przez to wydarzenie opisane w § 3.
3. Organizatorze – rozumie się przez to AgileUp Maciej Sowiński Konary 91, 05-660 Warka, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego i Centralnej ewidencji i informacji o działalności gospodarczej z NIP: 7971905173.
4. Operatorze Danych Osobowych – rozumie się przez to AgileUp Maciej Sowiński Konary 91, 05-660 Warka, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego i Centralnej ewidencji i informacji o działalności gospodarczej z NIP: 7971905173.
5. Uczestniku – rozumie się przez to osobę fizyczną, która dokonała rejestracji swojej osoby i zaakceptowała niniejszy Regulamin oraz bierze udział w Konferencji.

§ 3 CZAS I MIEJSCE TRWANIA KONFERENCJI:

1. Konferencja prowadzona jest przez Organizatora w dniu 08.03.2020 roku w godzinach od 08:00 do 18:00.
2. Terenem Konferencji jest Biuro firmy 7N pod adresem Puławska 182, pitko 12

§ 4 ZASADY UCZESTNICTWA:

1. Rejestracja i udział w Konferencji równoznaczny jest z akceptacją niniejszego regulaminu. W przypadku braku zgody uczestnika na dowolny punkt regulaminu, udział w Konferencji jest niemożliwy.
2. W Konferencji mogą wziąć udział osoby pełnoletnie.
3. Konferencja ma charakter otwarty i dobrowolny. Uczestnikami Konferencji są osoby, które przejdą proces rejestracji zamieszczony na stronie internetowej <http://www.agilegames.pl>
4. Uczestnicy biorą udział w Konferencji poprzez rejestrację zgłoszenia swojego udziału za pośrednictwem strony internetowej <http://www.agilegames.pl> oraz dokonanie opłaty rejestracyjnej, płatnej na numer rachunku bankowego wskazany w procesie rejestracji.
5. Przedmiotem Konferencji jest udział w serii warsztatów z dziedziny zwinnych metod wytwarzania oprogramowania.
6. Osoby, których stan fizyczny, psychiczny lub umysłowy może mieć znaczenie, lub które są w trakcie leczenia psychiatrycznego lub innych dolegliwościach zdrowotnych, które mogą mieć znaczenie przy uczestnictwie w Konferencji, mogą wziąć udział w Konferencji, tylko na własną odpowiedzialność mając jednocześnie obowiązek poinformowania Organizatora o swoim stanie zdrowia.
7. Udział w Konferencji pod wpływem alkoholu lub środków odurzających jest zakazany.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Konferencji, jeśli uczestnicy są pod wpływem alkoholu lub środków odurzających.
9. Osoba, która bierze udział w Konferencji zobowiązuje się nie używać siły fizycznej, a w przypadku umyślnego uszkodzenia mienia, do zapłaty odszkodowania.