

HACKATON AI WAICOE ASTRAZENECA

§ 1 Postanowienia Ogólne

1. Niniejszy Regulamin AI in Pharma Innovation Hackathonu (dalej „Regulamin”) określa zasady i warunki, na jakich odbywa się wydarzenie AI in Pharma Innovation Hackathonu („zwane dalej Hackathon”).
2. Hackathon jest organizowany przez AstraZeneca Pharma Poland sp. z o.o. (dalej także jako “AZ”), w szczególności przez działające w jej ramach Warszawskie Centrum Doskonałości AI (WAICOE), reprezentowane przez pracowników AstraZeneca - grono ekspertów z dziedzin procesowania danych, nowych technologii i AI (dalej „Organizator”) w celu wykorzystania potencjału Sztucznej Inteligencji, Uczenia Maszynowego i Nauki o Danych. Celem jest zwiększenie efektywności badań klinicznych poprzez przyspieszenie procesów, poprawę jakości, lepsze rekrutacje i osiągnięcie zysków produkcyjnych. Sukces będzie mierzony kreatywnością, wykonalnością, wpływem, współpracą i prezentacją opracowanych rozwiązań.
3. Hackathon skierowany jest do uczestników będących pracownikami AstraZeneca Pharma Poland sp. z o.o., oraz osób chętnych spoza pracowników AZ, w tym zarejestrowanych uczestników organizowanego dzień wcześniej spotkania *AI in Pharma Innovation Summit*, które wyraziły chęć udziału poprzez formularz rejestracyjny udostępniony przez Organizatorów.
4. Uczestnicy wydarzenia wyrażają zgodę na utrwalanie i wykorzystanie wizerunku w materiałach publikowanych przez AstraZeneca (w formie drukowanej i elektronicznej, na stronie internetowej i portalach społecznościowych) w zakresie działalności naukowej, promocyjnej i informacyjnej.

§ 2 Zasady i warunki udziału

1. Udział w Hackathonie jest dobrowolny. Wniosek zgłoszeniowy udziału w Hackathonie będzie można złożyć przy użyciu formularza udostępnionego na sharepoint do 2 września 2025r.
2. Uczestnikami Hackathonu mogą być zespoły składające się z maksymalnie 6 osób (dalej „Zespoły”). W skład zespołów mogą wchodzić pracownicy AstraZeneca Pharma Poland sp. z o.o. oraz goście uczestniczący w wydarzeniu poprzedzającym Hackathon (“AI in Pharma Summit”).
3. Poszczególne osoby mogą być członkami tylko jednego Zespołu.
4. Uczestnicy mogą podczas rejestracji wskazać innych uczestników, z którymi chcą tworzyć jeden zespół.
5. Organizator zastrzega prawo dokonywania zmian w składzie zespołów w celu zrównoważenia lub umiejętności danego zespołu.
6. Uczestnicy zobligowani są do wykorzystania własnego sprzętu komputerowego na potrzeby udziału w Hackathonie.
7. Uczestnikom nie zezwala się na wykorzystanie danych pochodzących z systemów AZ, badań prowadzonych przez AZ bądź będących danymi w posiadaniu AZ, które mają status ograniczony do wykorzystania wewnętrznego w firmie lub poufny.
8. Uczestnicy będą mieli dostęp do izolowanego środowiska udostępnionego przez organizatora (AWS). Uczestnicy mogą wykorzystać własne posiadane dostępy do systemów/platform niedostępnych w sieci AZ.
9. Od Uczestników oczekuje się wypracowania prototypu, projektu low-fidelity, innowacyjnego produktu cyfrowego, prototypu aplikacji lub usługi z branży medycznej w obszarach wspierania badań klinicznych.
10. Projekt musi w całości powstać w czasie trwania Hackathonu.
11. Organizator może odmówić prawa do uczestnictwa w Hackathonie osobom i/lub Zespołom, wobec których poweźmie uzasadnione przypuszczenie, iż dokonali rejestracji w celu innym, niż wzięcie udziału w konkursie organizowanym w ramach Hackathonu. Ich zgłoszenie zostanie wówczas uznane za bezskuteczne.

12. W przypadku rezygnacji Uczestnika z udziału w Hackathonie lub braku możliwości udziału Uczestnika w Hackathonie z powodu decyzji Organizatora w związku z naruszeniem postanowień Regulaminu, Uczestnikowi nie przysługują względem Organizatora żadne roszczenia.
13. Hackathon zakończy się prezentacją stworzonych rozwiązań przed Jury w celu wyłonienia Zwycięzcy. Wymagany językiem prezentacji jest język angielski.
14. Data zgłoszeń pomysłów to 02.09.2025. Weryfikacja pomysłów odbędzie się do 09.09.2025, na podstawie której zostanie wyłoniony jeden temat będący przedmiotem Hackathonu. Wszystkie zespoły będą pracować równolegle nad jednym tematem. Rozwiązania będą podlegać ocenie Jury podczas finałowego warsztatu i prezentacji, który odbędzie się 28.11.2025 w FORUM zlokalizowanym w budynku AstraZeneca Pharma Poland sp. z o.o. przy ul. Postępu 14 w Warszawie.

§ 3 Wybór Zwycięzców i Nagrody

1. Zespoły biorące udział w Hackathonie zaprezentują przed Jury przygotowany w trakcie trwania Hackathonu projekt. Wymagany językiem prezentacji jest język angielski.
2. W skład Jury, wchodzi zespół WAICOE Governance i członkowie SLT, oraz inni, wskazani przez Organizatora, w tym przedstawiciele branży farmaceutycznej
3. Zwycięzcy Hackathonu zostaną wyłonieni na podstawie ocen Jury. Rozstrzygnięcie Jury będzie miało formę oświadczenia sporządzonego w formie dokumentowej. Kryteria wyłonienia Zwycięzcy lub Zwycięzców to:
 - a. Dopasowanie rozwiązania do potrzeby merytorycznej związanej z badaniami klinicznymi
 - b. Kreatywność: oryginalność pomysłu, dowody innowacyjnego rozwiązywania problemów, unikalność rozwiązania.
 - c. Potencjalny wpływ: dowód rozwiązania rzeczywistego problemu lub potrzeby, potencjał do wprowadzenia znaczącej zmiany w życiu ludzi, potencjał do zakłócenia status quo.
 - d. Potencjał do wdrożenia rozwiązania- koncept niewymagający wieloletnich prac.
 - e. Prezentacja: jakość prezentacji, przejrzystość prezentacji, skuteczne wykorzystanie pomocy wizualnych, jasność przekazu.
4. Zwycięski Zespół otrzyma nagrodę rzeczową w postaci vouchera na wybrany przez zespół pakiet szkoleń o maksymalnej wartości 25 tysięcy złotych netto do podziału według wyboru członków Zespołu. Wszelkie lokalne odliczenia podatkowe i składki zostaną pokryte przez Organizatora.
5. Nagroda może być wykorzystana przez drużynę jako całość lub może być podzielona równo między członków drużyny. W przypadku, gdy drużyna jednogłośnie zdecyduje się na inny sposób podziału nagród, ma do tego prawo po uprzednim powiadomieniu o tym zespołu organizacyjnego.
6. Nagroda nie może zostać przeniesiona na inną osobę poza rywalizującymi członkami Zespołu. W przypadku, gdy zwycięski członek Zespołu zrezygnuje przed ogłoszeniem zwycięzców, nagroda może zostać podzielona między pozostałych członków Zespołu.
7. Powiadomienie o uzgodnionym podziale nagrody powinno zostać wysłane do Paweł Gunerka, pocztą elektroniczną pawel.gunerka@astrazeneca.com w ciągu 30 dni roboczych od ogłoszenia zwycięzców. W powiadomieniu należy zawrzeć dane osobowe uczestników Zespołu, którzy mają wg. uzgodnienia otrzymać nagrodę oraz inne informacje potrzebne do rozliczenia podatkowego, w szczególności dotyczące uczestników Zespołu niebędącymi pracownikami AZ.
8. Nagroda może zostać przyznana wyłącznie osobom, które zaakceptowały niniejszy regulamin, a w szczególności wyraziły zgodę na przeniesienie praw własności intelektualnej na AstraZeneca (patrz §4).
9. [dotyczy pracowników AstraZeneca] Wybrany sposób odebrania nagrody powinien być zaplanowany poza godzinami pracy, chyba że uzgodniono inaczej z bezpośrednim przełożonym.

10. [dotyczy pracowników AstraZeneca] Rozliczenie nagrody zostanie dokonane za pośrednictwem Concur przy użyciu określonych szczegółów rozliczenia kosztów. Szczegóły dotyczące rozliczenia zostaną udostępnione zwycięskim drużynom po ogłoszeniu. Sposób rozliczenia może ulec zmianie.
11. Organizator zastrzega sobie prawo do nieprzyznania nagród, jeżeli żadne z rozwiązań wypracowanych przez Zespół nie spełni wymogów Konkursowych.
12. Przekazanie nagród nastąpi w ustalonym przez Organizatora czasie w porozumieniu z zwycięzcami Hackathonu. Organizator zastrzega sobie prawo do wypłaty nagrody w terminie 30 dni od powiadomienia go o uzgodnionym podziale nagrody.

§ 4 Własność Intelektualna

1. "Prawa Własności Intelektualnej" oznaczają patenty, dodatkowe prawa ochronne, prawa do tajemnic handlowych lub tajemnic przedsiębiorstwa oraz inne prawa do know-how, prawa autorskie, prawa zapewniające ochronę równoważną z ochroną zapewnianą przez prawa autorskie, prawa *sui generis* do baz danych, prawa ochronne na wzory użytkowe, prawa z rejestracji wzorów przemysłowych, prawa ochronne na znaki towarowe, prawa z rejestracji topografii układów scalonych, oraz prawa do dokonywania zgłoszeń i rejestracji tych praw, jak również wszelkie inne prawa własności intelektualnej, niezależnie od tego czy podlegają zgłoszeniu lub rejestracji i czy zostały zarejestrowane lub zgłoszone, w dowolnym kraju lub jurysdykcji.
2. Z zastrzeżeniem wykorzystania przez uczestników technologii, danych, informacji lub przedmiotów chronionych Prawami Własności Intelektualnej osób trzecich zgodnie z ust. 3, Prawa Własności Intelektualnej do rezultatów prac uczestników Hackathonu stworzonych w ramach Hackathonu, w szczególności do projektów, o których mowa w [§ 2 ust. 6], przysługiwać będą AstraZeneca Pharma Poland sp. z o.o.
3. AstraZeneca nabywa Prawa Własności Intelektualnej do rezultatów prac uczestników Hackathonu stworzonych w ramach Hackathonu w najszerszym możliwym zakresie, z chwilą powstania rezultatów, bez ograniczeń czasowych lub terytorialnych. W szczególności, nabycie praw autorskich następuje na wszystkich polach eksploatacji znanych w chwili nabycia praw, w tym na polach wymienionych w art. 74 ust. 4 ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych (w przypadku programów komputerowych) i art. 50 ustawy, i obejmuje również prawo zezwalania na wykonywanie praw zależnych.
4. Uczestnik Hackathonu wyraża zgodę na przeniesienie Praw Własności Intelektualnej do stworzonych rezultatów na AstraZeneca w momencie rejestracji na wydarzenie.
5. Jeśli Prawa Własności Intelektualnej do rezultatów prac uczestników Hackathonu stworzonych w ramach Hackathonu z jakiegokolwiek powodu (pierwotnie lub wtórnie) staną się własnością uczestnika Hackathonu, albo jeżeli dla nabycia przez AstraZeneca praw zgodnie z akapitem 1 i 2 niniejszego ust. 2 wymagane będzie podjęcie jakichkolwiek dodatkowych działań lub dokonanie jakichkolwiek czynności prawnych, uczestnik (i) niezwłocznie i nieodpłatnie dokona przeniesienia tych praw na rzecz AstraZeneca Pharma Poland sp. z o.o. lub osoby wskazanej przez AstraZeneca lub (ii) podpisze i dostarczy wszystkie dokumenty oraz wykona wszystkie czynności, które mogą być w uzasadniony sposób wymagane do pełnego i skutecznego nabycia tych praw przez AstraZeneca. Skuteczne przeniesienie praw autorskich do rezultatów pracy uczestnika Hackathonu stworzonych w ramach Hackathonu jest warunkiem koniecznym do uzyskania przez danego uczestnika prawa do nagrody, o której mowa w § 3 Regulaminu.
6. AstraZeneca Pharma Poland sp. z o.o. może udzielić nieodpłatnej licencji na wykorzystanie całości lub części rezultatów prac uczestników Hackathonu podmiotom prawnym reprezentowanym przez tych uczestników Hackathonu. Licencja taka udzielana jest na wniosek danego podmiotu, za zgodą uczestników Hackathonu, którzy stworzyli dany utwór.

7. Uczestnicy w ramach projektu stworzonego w Hackathonie mogą wykorzystać technologie, dane, informacje lub inne przedmioty chronione Prawami Własności Intelektualnej osób trzecich, np. fragmenty kodu, importowane biblioteki, pre-trenowane modele AI / ML.
8. W powyższym przypadku uczestnicy zobowiązani są poinformować organizatora o (i) wykorzystaniu w ramach projektu stworzonego w Hackathonie jakichkolwiek technologii, danych, informacji lub przedmiotów chronionych Prawami Własności Intelektualnej osób trzecich, np. fragmentów kodu, importowanych bibliotek, pre-trenowanych modeli AI / ML, oraz (ii) treści licencji na podstawie której wykorzystali takie przedmioty chronione Prawami Własności Intelektualnej osób trzecich (w tym np. poprzez udostępnienie linku do mającej zastosowanie licencji).
9. Uczestnicy zobowiązani są (i) korzystać z technologii, danych, informacji lub innych przedmiotów udostępnionych przez organizatora wyłącznie w celu realizacji projektów w ramach Hackathonu, (ii) zachować takie technologie, dane, informacje lub inne przedmioty w poufności, nie tworzyć ich kopii i nie udostępniać ich osobom trzecim, oraz (iii) usunąć lub zwrócić, wedle wyboru organizatora, posiadane kopie lub egzemplarze technologii, danych, informacji lub innych przedmiotów udostępnionych przez organizatora niezwłocznie po oddaniu projektu. Ograniczenia określone w niniejszym ust. 4 nie dotyczą technologii, danych, informacji lub innych przedmiotów udostępnionych przez organizatora, które są powszechnie dostępne w takiej formie, w jakiej zostały udostępnione uczestnikom przez organizatora.
10. Jeżeli w toku przygotowania projektów w ramach Hackathonu powstanie jakikolwiek know-how dotyczący projektu, sposobu działania lub korzystania z projektu, uczestnik niezwłocznie po przekazaniu organizatorowi projektu i nieodpłatnie dokona wszelkich czynności niezbędnych do przekazania takiego know-how AstraZeneca.
11. Uczestnicy ponoszą wyłączną odpowiedzialność za ewentualne naruszenia praw osób trzecich w związku z realizacją projektu w ramach Hackathonu, w szczególności w związku z wykorzystaniem technologii, danych, informacji lub przedmiotów chronionych Prawami Własności Intelektualnej osób trzecich, z wyjątkiem sytuacji naruszenia praw osób trzecich w wyniku wykorzystania technologii, danych, informacji lub przedmiotów udostępnionych do realizacji projektów w ramach Hackathonu przez organizatora. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wady prawne zadań realizowanych przez Zespoły, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich wynikające z naruszenia ich dóbr osobistych lub praw własności intelektualnej, w tym za nieprzestrzeganie przepisów ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych w związku z wykonywaniem zadań w trakcie Hackathonu, z zastrzeżeniem, że organizator ponosi odpowiedzialność za naruszenia praw osób trzecich w wyniku wykorzystania technologii, danych, informacji lub przedmiotów udostępnionych do realizacji projektów w ramach Hackathonu przez organizatora.

§ 5 Środowisko Tworzenia Algorytmów i Pochodzenie Danych Treningowych

1. Środowisko Tworzenia Algorytmów:
 - a. Wszystkie algorytmy, prototypy, aplikacje oraz inne rozwiązania technologiczne tworzone w ramach Hackathonu muszą być opracowane w przygotowanych przez Organizatora środowiskach, takich jak dedykowane przestrzenie na platformie SharePoint, SCP, AWS, AI Bench, lub inne wskazane przez Organizatora, lub w otwartych aplikacjach/systemach dostępnych dla uczestników hackathonu.
 - b. Organizator zapewnia środowisko, które jest w pełni zabezpieczone i zgodne z obowiązującymi standardami ochrony danych i własności intelektualnej.
 - c. Uczestnicy nie mogą przenosić, kopiować ani powielać opracowanych rozwiązań poza wyznaczone środowisko bez uprzedniej pisemnej zgody Organizatora.
 - d. Organizator nie bierze odpowiedzialności za użycie systemów lub aplikacji nie dostarczonych przez Organizatora, ani konsekwencji użycia takich systemów/aplikacji. Uczestnicy zobowiązani są do

samodzielnego zapewnienia bezpieczeństwa tworzonych rozwiązań w przypadku użycia systemów/narzędzi/aplikacji nie dostarczonych przez Organizatora.

- e. Uczestnicy zobowiązani są do umieszczenia rezultatów pracy, między innymi stworzonego kodu, planów rozwiązań, opisanych wymagań, rozwiązań pokazowych, prezentacji i innych elementów rozwiązania w środowisku dostępnym dla Organizatora.
2. Pochodzenie Danych Treningowych:
- a. Wszystkie dane treningowe i źródłowe używane do tworzenia algorytmów muszą pochodzić z legalnych źródeł, które są zgodne z obowiązującymi przepisami prawa, w tym z przepisami dotyczącymi ochrony danych osobowych oraz własności intelektualnej.
 - b. Uczestnicy zobowiązani są do dostarczenia danych syntetycznych, które będą używane podczas Hackathonu. Uczestnicy są zobowiązani do korzystania wyłącznie z tych danych, chyba że uzyskają pisemną zgodę Organizatora na użycie innych danych.
 - c. Uczestnicy zobowiązują się do przestrzegania zasad etyki oraz wszelkich regulacji prawnych dotyczących przetwarzania danych osobowych i własności intelektualnej podczas korzystania z danych treningowych.

§ 6 Postanowienia Końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego regulaminu.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu lub formuły Hackathonu bądź jego odwołania wyłącznie w przypadku wystąpienia zdarzeń od niego niezależnych (zagrożenie epidemiologiczne, stan wyjątkowy, klęska żywiołowa, zdarzenia losowe), które uniemożliwia przeprowadzenie Hackathonu w terminie lub na zasadach określonym w niniejszym Regulaminie.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu lub formuły Hackathonu w przypadku zgłoszeń pochodzących wyłącznie od uczestników będących pracownikami AstraZeneca Pharma Poland.
4. Poprzez zgłoszenie udziału w wydarzeniu Uczestnik akceptuje i zobowiązuje się do przestrzegania postanowień niniejszego regulaminu.
5. Wszelkie naruszenia niniejszego regulaminu lub naruszenie przepisów obowiązującego prawa upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika z udziału w Hackathonie.

HACKATHON AI WAICOE ASTRAZENECA

§ 1 General provisions

1. These Terms and Conditions of the AI in Pharma Innovation Hackathon ("Terms and Conditions") shall set out the terms and conditions under which the AI in Pharma Innovation Hackathon event ("Hackathon") shall take place.
2. The Hackathon is organised by AstraZeneca Pharma Poland s.p. z o.o. (hereinafter also referred to as "AZ"), in particular by the Warsaw AI Centre of Excellence (WAICOE) operating within it, represented by AstraZeneca employees - a group of experts in the fields of data processing, new technologies and AI (hereinafter the "Organiser") with the aim of exploiting the potential of Artificial Intelligence, Machine Learning and Data Science. The aim is to increase the efficiency of clinical trials by speeding up processes, improving quality, better recruitment and achieving production gains. Success will be measured by the creativity, feasibility, impact, collaboration and presentation of the solutions developed.
3. The hackathon is aimed at participants who are employees of AstraZeneca Pharma Poland sp.z o.o., as well as those willing to participate from outside AZ employees, including registered participants of the AI in Pharma Innovation Summit organised the day before, who expressed their willingness to participate through the registration form provided by the Organisers.
4. The participants of the event agree to have their image recorded and used in materials published by AstraZeneca (in print and electronic form, on the website and social networks) for scientific, promotional and informational activities.

§ 2 Terms and conditions of participation

1. Participation in the Hackathon is voluntary. An application for participation in the Hackathon can be submitted using the form made available on sharepoint until 2 September 2025.
2. Participants of the Hackathon can be teams of up to 6 people (hereinafter "Teams"). Teams may include employees of AstraZeneca Pharma Poland sp. z o.o. and guests attending the event preceding the Hackathon ("AI in Pharma Summit").
3. Individuals can only be members of one Team.
4. Participants may, during registration, indicate other participants with whom they wish to form one Team.
5. The Organiser reserves the right to make changes to the composition of the teams in order to balance or skill a particular team.
6. Participants are obliged to use their own computer equipment to participate in the Hackathon.
7. Participants are not permitted to use data from AZ's systems, research conducted by AZ or data held by AZ that has a status restricted to internal company use or confidential.
8. Participants will have access to an isolated environment provided by the organiser (AWS). Participants may use their own access to systems/platforms not available on the AZ network.
9. Participants will be expected to develop a prototype, low-fidelity project, innovative digital product, application prototype or service from the medical industry in areas supporting clinical research.
10. The project must be entirely developed during the Hackathon.
11. The Organiser may refuse the right to participate in the Hackathon to persons and/or Teams in respect of whom it has reasonable grounds for believing that they registered for a purpose other than taking part in a competition organised as part of the Hackathon. Their registration will then be considered as invalid.
12. In the event that a Participant resigns from participation in the Hackathon or is unable to participate in the Hackathon due to the Organiser's decision in connection with a breach of the provisions of the Terms and Conditions, the Participant shall not be entitled to any claims against the Organiser.

13. The Hackathon will end with a presentation of the created solutions to the Jury in order to determine the Winner. The required language of the presentation is English.
14. The date for the submission of ideas is 02.09.2025. The verification of ideas will take place until 09.09.2025, on the basis of which a single topic will be selected as the subject of the Hackathon. All teams will work in parallel on one selected topic. Solutions will be evaluated by the Jury during the final workshop and presentation, which will take place on 28.11.2025 in the FORUM located in the building of AstraZeneca Pharma Poland sp. z o.o. at 14 Postępu Street in Warsaw.

§ 3 Selection of Winners and Prizes

1. Teams participating in the Hackathon will present a project prepared during the Hackathon to the Jury. The required presentation language is English.
2. The Jury will consist of the WAICOE Governance team and members of the SLT, as well as others designated by the Organiser, including representatives from the pharmaceutical industry.
3. Winners of the Hackathon will be determined on the basis of the Jury's evaluations. The Jury's decision will be in the form of a statement made in documentary form. The criteria for determining the Winner(s) are:
 - a. Tailoring of the solution to a substantive need related to clinical research
 - b. Creativity: originality of the idea, evidence of innovative problem solving, uniqueness of the solution.
 - c. Potential impact: evidence of solving a real problem or need, potential to make a significant difference to people's lives, potential to disrupt the status quo.
 - d. Potential to implement the solution- a concept that does not require years of work.
 - e. Presentation: quality of presentation, clarity of presentation, effective use of visual aids, clarity of message.
4. The winning Team will receive a prize in kind in the form of a voucher for a training package of the Team's choice, with a maximum net value of PLN 25,000 to be distributed as chosen by the Team members. Any local tax deductions and contributions will be covered by the Organiser.
5. The prize may be used by the team as a whole or may be divided equally between team members. In the event that the team unanimously decides to divide the prize in a different way, it has the right to do so after notifying the organising team.
6. The prize is not transferable to anyone other than the competing Team members. In the event that the winning Team member resigns before the winners are announced, the prize may be divided among the remaining Team members.
7. Notification of the agreed prize distribution should be sent to Paweł Gunerka, by email pawel.gunerka@astrazeneca.com within 30 working days of the announcement of the winners. The notification should include the personal data of the Team members who, according to the agreement, are to receive the prize and other information necessary for the tax settlement, in particular regarding the Team members who are not AZ employees.
8. The prize may only be awarded to persons who have accepted these Rules and Regulations and, in particular, have agreed to transfer the intellectual property rights to AstraZeneca (see §4).
9. [applicable to AstraZeneca employees] The chosen method of receiving the award should be scheduled outside working hours, unless otherwise agreed with the immediate supervisor.
10. [applicable to AstraZeneca employees] Settlement of the prize will be made through Concur using the specified cost settlement details. Settlement details will be made available to the winning teams following the announcement. The method of settlement is subject to change.
11. The Organiser reserves the right not to award prizes if none of the solutions developed by the Team meet the Competition requirements.

12. The transfer of prizes will take place at a time agreed by the Organiser in consultation with the Hackathon winners. The Organiser reserves the right to pay the prize within 30 days of being notified of the agreed prize distribution.

§ 4 Intellectual Property

1. "Intellectual Property Rights" means patents, supplementary protection rights, rights to trade secrets or business secrets and other rights to know-how, copyrights, rights providing protection equivalent to that provided by copyright, *sui generis* rights in databases, rights of protection for utility models, rights of registration of industrial designs, trademark rights, rights to the registration of topographies of integrated circuits, and rights to file and register these rights, as well as any other intellectual property rights, whether or not they are filed or registered, in any country or jurisdiction.
2. Subject to the use by participants of technology, data, information or objects protected by the Intellectual Property Rights of third parties in accordance with paragraph 3, the Intellectual Property Rights in the results of the Hackathon participants' work created as part of the Hackathon, in particular the projects referred to in [§ 2.6], shall vest in AstraZeneca Pharma Poland sp. z o.o.
3. AstraZeneca shall acquire Intellectual Property Rights in the results of the Hackathon participants' work created during the Hackathon to the fullest extent possible as soon as the results are created, without any time or territorial restrictions. In particular, the acquisition of copyright shall take place in all fields of exploitation known at the time of acquisition, including those fields listed in Article 74(4) of the Act of 4 February 1994 on Copyright and Related Rights (in the case of computer programs) and Article 50 of the Act, and shall also include the right to authorize the exercise of derivative rights.
4. The Hackathon participant agrees to transfer the Intellectual Property Rights in the created results to AstraZeneca at the time of registration for the event.
5. If the Intellectual Property Rights in the results of the Hackathon Participant's work created as part of the Hackathon for any reason (either originally or secondarily) become the property of the Hackathon Participant, or if any additional action or action is required for AstraZeneca to acquire the rights pursuant to subparagraphs 1 and 2 of this para. 2 any additional action or legal process will be required, the participant shall (i) immediately and free of charge transfer those rights to AstraZeneca Pharma Poland sp. z o.o. or a person designated by AstraZeneca or (ii) sign and deliver all documents and perform all acts that may be reasonably required for the full and effective acquisition of those rights by AstraZeneca. The effective transfer of copyright in the results of a Hackathon participant's work created as part of the Hackathon is a prerequisite for the participant concerned to be entitled to the prize referred to in § 3 of the Regulations.
6. AstraZeneca Pharma Poland sp. z o.o. may grant a licence to use all or part of the results of the Hackathon participant's work to the legal entities represented by that participant free of charge. Such a licence is granted upon request of the respective entity, with the consent of the Hackathon participants who created the work.
7. Participants, within the framework of a project created in the Hackathon, may use technologies, data, information or other objects protected by Intellectual Property Rights of third parties, e.g. code fragments, imported libraries, pre-trained AI / ML models.
8. In the aforementioned case, participants are obliged to inform the organiser of (i) the use within the project created during the Hackathon of any technologies, data, information or objects protected by Intellectual Property Rights of third parties, e.g. code fragments, imported libraries, pre-trained AI / ML models, and (ii) the content of the licence under which they have used such objects protected by Intellectual Property Rights of third parties (including e.g. by providing a link to the applicable licence).
9. Participants shall (i) use the technology, data, information or other items provided by the Organiser solely for the purpose of completing their projects as part of the Hackathon, (ii) keep such technology, data, information or other items confidential, not make copies of them and not make them available

to third parties, and (iii) remove or return, at the Organiser's option, any copies or copies of the technology, data, information or other items provided by the Organiser in their possession immediately after submitting their project. The restrictions set out in this paragraph 4 do not apply to technology, data, information or other objects made available by the organiser which are generally available in the form in which they were made available to participants by the organiser.

10. If, in the course of the preparation of the projects within the Hackathon, any know-how concerning the project, the way in which the project operates or the use of the project is created, the participant shall immediately and free of charge perform all acts necessary to transfer such know-how to AstraZeneca.
11. Participants shall be solely responsible for any infringement of third party rights in connection with the Hackathon project, in particular in connection with the use of technology, data, information or objects protected by Intellectual Property Rights of third parties, except in the case of infringement of third party rights as a result of the use of technology, data, information or objects made available for the Hackathon projects by the Organiser. The Organiser shall not be liable for any legal defects in the tasks performed by the Teams, and in particular for any claims of third parties resulting from infringement of their personal rights or Intellectual Property Rights, including non-compliance with the provisions of the Act of 4 February 1994 on Copyright and Related Rights in connection with the performance of the tasks during the Hackathon, with the proviso that the Organiser shall be liable for infringement of third party rights as a result of the use of technology, data, information or objects made available for the performance of projects within the Hackathon by the Organiser.

§ 5 Algorithm Creation Environment and Origin of Training Data

1. Algorithm Creation Environment:
 - a. All algorithms, prototypes, applications, and other technological solutions created as part of the Hackathon must be developed in environments prepared by the Organiser, such as dedicated spaces on SharePoint, SCP, AWS, AI Bench, or others designated by the Organiser, or in open applications/systems available to hackathon participants.
 - b. The Organiser shall provide an environment that is fully secured and compliant with applicable data protection and intellectual property standards.
 - c. Participants are not allowed to transfer, copy or duplicate the developed solutions outside the designated environment without the prior written consent of the Organiser.
 - d. The Organiser accepts no responsibility for the use of systems or applications not supplied by the Organiser or the consequences of using such systems/applications. Participants are obliged to ensure the safety of the created solutions on their own in case of using systems/tools/applications not provided by the Organiser.
 - e. Participants are obliged to place the results of their work, including the created code, solution plans, described requirements, demonstration solutions, presentations and other elements of the solution in an environment accessible to the Organiser.
2. Origin of Training Data:
 - a. All training and source data used to create algorithms must come from legitimate sources that comply with applicable laws, including data protection and intellectual property laws.
 - b. Participants are required to provide synthetic data to be used during the Hackathon. Participants are obliged to use only this data, unless they obtain written permission from the Organiser to use other data.
 - c. Participants agree to comply with the ethical principles and all legal regulations concerning the processing of personal data and intellectual property when using the training data.

§ 6 Final provisions

1. The organiser reserves the right to change the provisions of these Terms and Conditions.
2. The Organizer reserves the right to change the date or the formula of the Hackathon or to cancel it only in case of events beyond the Organizer's control (epidemiological threat, state of emergency, natural disaster, fortuitous events) which make it impossible to carry out the Hackathon on the date or according to the terms and conditions specified in these Regulations.
3. The Organiser reserves the right to change the date or formula of the Hackathon in the case of applications coming exclusively from participants who are employees of AstraZeneca Pharma Poland.
4. By applying for participation in the event, the Participant accepts and agrees to comply with the provisions of these Regulations.
5. Any breach of these Rules and Regulations or violation of the applicable law entitles the Organiser to exclude the Participant from the Hackathon.