



## Regulamin wydarzenia „#ZaprojektujPrzyszłość! Hackathon Koszalin!”

### Definicje:

1. **Formularz zgłoszeniowy** – formularz udostępniony na stronie internetowej <https://startupacademy.pl/hackathon-zaprojektuj-przyszlosc/> i składany drogą elektroniczną przez Kandydata.
2. **Hackathon** – 2-dniowe wydarzenie pt. „#Zaprojektujprzyszłość! Hackathon Koszalin!” trwające od 5 do 6 listopada 2022 r. W trakcie wydarzenia stworzone zostaną kiluosobowe, interdyscyplinarne Zespoły, które będą rozwijać swoje pomysły biznesowe i tworzyć własne startupy.
3. **Jury** – komisja złożona z partnerów Hackathonu, mająca na celu wybór zwycięzcy wydarzenia.
4. **Kandydat** – każda osoba fizyczna posiadającą pełną lub ograniczoną zdolność do czynności prawnych lub zespół składający się z maksymalnie 6 osób, który poprawnie wypełnił i wysłał Formularz zgłoszeniowy.
5. **Mentor** – osoba fizyczna współpracująca z Organizatorem, zaproszona przez niego bądź wyznaczona przez Organizatora, posiadająca specjalistyczną wiedzę, wspierająca Uczestników w rozwoju ich Pomysłów oraz zapewniająca merytoryczne wsparcie dla Uczestników.
6. **Nagroda** – nagroda lub nagrody Organizatora przyznana lub przyznane zwycięskiemu Zespołowi/Uczestnikowi w postaci nagród rzeczowych i finansowych. Nagroda może być przeznaczona na cel dowolnie wybrany przez Zespół/Uczestnika.
7. **Organizator** – Instytut Kreowania Przedsiębiorczości Sp. z o.o. działający pod marką Startup Academy na zlecenie Urzędu Marszałkowskiego Województwa Zachodniopomorskiego.
8. **Pomysł** – pomysły biznesowe zgłoszone przez Kandydatów, które są oceniane na podstawie kryteriów, o których mowa w par. 3, ust. 2 pkt 2.1-2.4.
9. **Spotkania mentoringowe** – spotkania przygotowujące merytorycznie do przedsięwzięć biznesowych oraz komercjalizacji Pomysłu, opierający się na konsultacjach indywidualnych Uczestnika z Mentorem podczas Hackathonu.
10. **Ścieżka wyzwań** - określona przez Partnera wydarzenia, która definiuje specyfikę poszukiwanych Pomysłów.
11. **Uczestnik** – Kandydat zakwalifikowany do udziału w Hackathonie po pozytywnym przejściu etapu rekrutacji.



12. **Zespół** - grupa Uczestników licząca maksymalnie do 6 osób, która została zakwalifikowana do udziału w Hackathonie.

## §1 INFORMACJE WSTĘPNE

1. Celem Hackathonu jest wspieranie pomysłodawców w tworzeniu przedsiębiorstw w oparciu o sprawdzone metody realizacji i finansowania projektów startupowych. Program wydarzenia zakłada sesje mentoringowe, konsultacje eksperckie, prelekcje mentorów, oraz warsztaty z trenerami biznesowymi. Po dwóch dniach intensywnej pracy, Zespoły zaprezentują swoje rozwiązania przed jury wydarzenia, które wytypuje najlepsze i wręczy im nagrody rzeczowe i finansowe.

## §2 ZASADY UCZESTNICTWA W HACKATHONIE

1. Hackathon przeznaczony jest dla Uczestników pełnoletnich mających pomysł wpasowujący się w jedną ze ścieżek proponowanych przez Organizatora i Partnerów wydarzenia.
2. Rejestracja na wydarzenie trwa od 26 września do 31 października 2022 r.
3. Rejestracja odbywa się poprzez uzupełnienie Formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie: <https://startupacademy.pl/hackathon-zaprojektuj-przyszlosc/>. W Formularzu zgłoszeniowym należy opisać pomysł na rozwiązanie.
4. Organizator kwalifikuje Uczestników na podstawie analizy przesłanych zgłoszeń pod kątem innowacyjności i zasadności biznesowej pomysłów.
5. Organizator poinformuje Uczestników o tym, czy zostali zakwalifikowani do udziału w hackathonie za pomocą poczty elektronicznej, na adres mailowy podany w Formularzu zgłoszeniowym.
6. Hackathon odbywa się według agendy opublikowanej na stronie internetowej wydarzenia. Harmonogram ten zostanie również przesłany Uczestnikom na adres poczty elektronicznej.
7. Organizator zastrzega sobie możliwość zmian w agendzie Hackathonu. O wszelkich zmianach zobowiązuje się powiadomić uczestników z odpowiednim wyprzedzeniem.
8. Hackathon zakończy się sesją podsumowującą, podczas której Zespoły zaprezentują efekty swojej pracy. Na podstawie prezentacji, Jury wybierze Zespoły, które otrzymają nagrody rzeczowe lub finansowe. Zasady oceny uregulowane są Regulaminem Pracy Jury opublikowanym na stronie internetowej Hackathonu.
9. Uczestnik ma obowiązek powiadomić Organizatora o rezygnacji z udziału w Hackathonie.



10. Wszyscy Uczestnicy biorący udział w Hackathonie ponoszą pełną odpowiedzialność za własne zdrowie i bezpieczeństwo. Pełna odpowiedzialność za wszelkie ewentualne urazy, kontuzje i inne szkody na zdrowiu powstałe wskutek uczestnictwa w Hackathonie spada na osoby, które się do nich przyczyniły.

### **§3 OCENA ZGŁOSZONYCH POMYSŁÓW**

1. Ocena Pomysłów dokonywana jest podczas:
  - 1.1. Rekrutacji, w wyniku której wybrane zostaną Pomysły do ich rozwijania podczas 2-dniowego Hackathonu.
  - 1.2. Ocena pomysłów z formularzy odbędzie się w oparciu o wyznaczoną Ścieżkę Wyzwań określoną przez Partnerów Hackathonu.
2. Według określonych kryteriów:
  - 2.1. Zgodności specyfiki Pomysłu z tematyką Hackathonu;
  - 2.2. Poziom innowacyjności Pomysłu;
  - 2.3. Skuteczność Pomysłu względem postawionych Wyzwań;
  - 2.4. Możliwość skomercjalizowania Pomysłu;

### **§4 NAGRODY**

1. Nagrody otrzymają Uczestnicy/Zespoły, które po zaprezentowaniu swoich rozwiązań uzyskają najwyższą ocenę przyznaną przez Jury.
2. Wszelkie należności podatkowe związane z przyznaną Nagrodą, odprowadzone zostaną przez Organizatora do należnego organu podatkowego.
3. Nagrody zostaną wręczone przez Jury drugiego dnia wydarzenia podczas finału Hackathonu, a nagrody pieniężne w ciągu 30 dni po zakończeniu Hackathonu.
4. O Nagrodach Uczestnicy/Zespoły zostaną powiadomieni przez moderatora, a Jury przekażą je do rąk wybranych zwycięzców.

### **§5 PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH**

1. Przetwarzanie danych osobowych Kandydatów/Uczestników obejmują dane kontaktowe: imię i nazwisko; numer telefonu i adres email oraz inne dotyczące realizacji wydarzenia.
2. Kandydat/Uczestnik wyraża zgodę na wykorzystanie swojego wizerunku w związku z uczestnictwem w Hackathonie. Wizerunek zostanie wykorzystany

- w celu promocyjnym, reklamowym, informacyjnym, marketingowym oraz promowania pozytywnego wizerunku Uczestników/Zespołów, Urzędu Marszałkowskiego Województwa Zachodniopomorskiego i Startup Academy w przestrzeni publicznej, w tym w mediach społecznościowych i prasie.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za skutki podania błędnych danych osobowych przez Kandydata/ Uczestnika.
  4. Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji informacji przekazywanych w Formularzu zgłoszeniowym.
  5. Administratorem danych osobowych jest Organizator (dalej jako „Administrator”).
  6. Dane kontaktowe Administratora: e-mail [kontakt@startupacademy.pl](mailto:kontakt@startupacademy.pl), (22) 247 23 72, adres: ul. Świeradowska 47, 02-662 Warszawa.
  7. Inspektor ochrony danych (dalej jako „IOD”): z IOD można się skontaktować we wszystkich sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych oraz korzystania z praw związanych z przetwarzaniem danych poprzez e-mail [michal@startupacademy.pl](mailto:michal@startupacademy.pl) lub pisemnie na adres Organizatora.
  8. Cele przetwarzania danych osobowych oraz podstawa prawna: dane Kandydatów/ Uczestników mogą być przetwarzane w celu i na podstawie:

CEL PRZETWARZANIA DANYCH OSOBOWYCH	PODSTAWA PRAWNA PRZETWARZANIA
Realizacja wydarzenia „#Zaprojektujprzyszłość! Hackathon Koszalin!”, w tym w celu: organizowania, koordynowania i nadzorowania realizowania wydarzenia zgodnie z treścią Regulaminu.	zgoda na przetwarzanie danych
Cele marketingowe	zgoda na przetwarzanie danych

9. Okres przechowywania danych: dane osobowe Kandydatów/ Uczestników będą przechowywane do momentu przedawnienia roszczeń z tytułu udziału w Programie lub do momentu wygaśnięcia obowiązku przechowywania danych wynikającego z przepisów prawa. Administrator przestanie przetwarzać dane wykorzystywane do własnych celów marketingowych, jeżeli Kandydat/ Uczestnik zgłosi sprzeciw wobec przetwarzania danych w tych celach, lub cofnie zgodę na przetwarzanie jednak nie dłużej niż przez 6 miesięcy od zakończenia wydarzenia.
10. Odbiorcy danych: Ponadto dane Kandydata/ Uczestnika mogą być przekazywane podmiotom przetwarzającym dane osobowe na zlecenie



- Administradora, w szczególności dostawcom usług IT, podmiotom przechowującym i usuwającym dane, podmiotom świadczącym usługi personalizacji, kopertowania oraz dystrybucji druku, agencjom marketingowym – przy czym takie podmioty przetwarzają dane na podstawie umowy z Administratorem i wyłącznie zgodnie z poleceniami Administratora. Dane osobowe Kandydatów/ Uczestników nie będą przekazywane do odbiorców znajdujących się w państwach poza Europejskim Obszarem Gospodarczym.
11. Prawa osoby, której dane dotyczą: Kandydatowi/ Uczestnikowi przysługuje prawo dostępu do danych oraz prawo żądania ich sprostowania, ich usunięcia lub ograniczenia ich przetwarzania. W zakresie, w jakim podstawą przetwarzania danych osobowych jest przesłanka prawnie uzasadnionego interesu Administratora, Kandydatowi/ Uczestnikowi przysługuje prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych. W zakresie, w jakim podstawą przetwarzania danych osobowych Kandydata/ Uczestnika jest zgoda, ma on prawo do jej wycofania w dowolnym momencie – niemniej cofnięcie zgody jest jednoznaczne z rezygnacją z udziału w wydarzeniu. Wycofanie zgody nie ma wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem. W zakresie, w jakim dane Uczestnika/ Kandydata są przetwarzane na podstawie zgody lub na podstawie umowy, Uczestnikowi przysługuje prawo do przenoszenia danych osobowych, tj. do otrzymania od Administratora danych osobowych, w ustrukturyzowanym, powszechnie używanym formacie nadającym się do odczytu maszynowego. Kandydat/ Uczestnik może przesłać te dane innemu administratorowi danych. W celu realizacji przysługujących Kandydatowi/ Uczestnikowi uprawnień oraz w razie jakichkolwiek innych pytań w zakresie danych osobowych, Kandydat/ Uczestnik powinien przesłać wiadomość do Organizatora wydarzenia na adres e-mail: [kontakt@startupacademy.pl](mailto:kontakt@startupacademy.pl).
  12. W celu skorzystania z powyższych praw należy skontaktować się bezpośrednio z Administratorem lub z Inspektorem Ochrony Danych Administratora. Dane kontaktowe Administratora i Inspektora Ochrony Danych wskazano powyżej. Kandydatowi/ Uczestnikowi przysługuje również prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego zajmującego się ochroną danych osobowych (w Polsce do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych).
  13. Informacja o wymogu podania danych: Podanie danych osobowych w związku z wydarzeniem jest niezbędne do jego realizacji – bez podania żądanych przez Administratora danych osobowych nie jest możliwy udział. Podanie danych osobowych w celach marketingowych jest dobrowolne.



## §6 FINANSOWANIE

1. Hackathon finansowany jest przez Urząd Marszałkowski Województwa Zachodniopomorskiego w ramach realizowanego projektu pn. „Pomorze Zachodnie – gdzie biznes łączy się z nauką” ze środków Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Zachodniopomorskiego 2014-2020.
2. Udział w Hackathonie jest bezpłatny.

## §7 PRZEPISY KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo, w szczególnie uzasadnionych przypadkach, do zmiany Regulaminu. Regulamin dostępny jest na stronie <https://startupacademy.pl/hackathon-zaprojektuj-przyszlosc/> oraz w siedzibie Organizatora.
2. Przesłanie Formularza zgłoszeniowego jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu przez Uczestnika. Zgłaszając się do Hackathonu, Uczestnicy zobowiązują się do przestrzegania Regulaminu i potwierdzają spełnienie wszystkich warunków uczestnictwa w Hackathonie.
3. Wszystkie szczegółowe informacje na temat Hackathonu znajdują się na stronie <https://startupacademy.pl/hackathon-zaprojektuj-przyszlosc/>. Dodatkowe informacje mogą też zostać udzielone drogą mailową. Zapytania należy składać na adres e-mail [kontakt@startupacademy.pl](mailto:kontakt@startupacademy.pl).
4. Organizator zastrzega sobie prawo do odrzucenia udziału w Hackathonie Uczestnika, który będzie rażąco łamał zasady niniejszego regulaminu, zasady współzycia społecznego lub będzie narażać na szkodę dobre imię Urzędu Marszałkowskiego Województwa Zachodniopomorskiego oraz Startup Academy.
5. Udział w Hackathonie oznacza udzielenie nieodpłatnej zgody na nagrywanie, fotografowanie, filmowanie lub dokonywanie innego rodzaju zapisu wizerunku uczestnika oraz wykorzystywanie utrwalonego wizerunku przez Organizatora i Urząd Marszałkowski Województwa Zachodniopomorskiego, w związku z działaniami promocyjnymi i informacyjnymi prowadzonymi przez Organizatora i Urząd Marszałkowski Województwa Zachodniopomorskiego. W szczególności Uczestnik wyraża zgodę na wykorzystanie wizerunku do celów promocyjnych i informacyjnych na stronach internetowych Organizatora i Urzędu Marszałkowskiego Województwa Zachodniopomorskiego oraz w mediach społecznościowych. Uczestnikowi nie przysługują żadne roszczenia wobec Organizatora z tego tytułu.



**Fundusze Europejskie**  
Program Regionalny



**Pomorze Zachodnie**

**Unia Europejska**  
Europejski Fundusz  
Rozwoju Regionalnego



6. Organizator nie przenosi na siebie autorskiego prawa majątkowego do koncepcji biznesowych zgłoszonych przez uczestników Hackathonu oraz zobowiązuje się do zachowania poufności.
7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wykorzystywanie koncepcji biznesowych przez osoby do tego nieupoważnione przez autorów.
8. Wykładni niniejszego regulaminu dokonuje Organizator. Ponadto, Organizator rozstrzyga wszelkie kwestie sporne objęte niniejszym Regulaminem.
9. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem ogłoszenia.