



Fundusze Europejskie
dla Nowoczesnej Gospodarki



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Regulamin wydarzenia Hackathon Młodych Innowatorów Gdańsk

§1 Definicje:

1. **Formularz zgłoszeniowy** – formularz udostępniony na stronie internetowej wydarzenia [Hackathon Młodzi Innowatorzy Gdańsk](#) i składany drogą elektroniczną przez Kandydata.
2. **Hackathon** – 2-dniowe wydarzenie podczas którego kilkuosobowe interdyscyplinarne zespoły będą pracować nad stworzeniem projektów odpowiadających na zdefiniowane **Wyzwania**. Hackathon nazywany jest też w dalszej części Regulaminu **wydarzeniem**.
3. **Instytucje partnerskie** – podmioty publiczne lub biznesowe, które definiują Wyzwania nad którymi pracować będą Uczestnicy/Uczestniczki.
4. **Kandydat/kandydatka** – student/studentka studiów 1 lub 2 stopnia lub doktorant lub inna pełnoletnia osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych nieposiadająca statusu studenta, która poprawnie wypełniła i wysłała Formularz zgłoszeniowy.
5. **Mentor/Ekspert** – osoba fizyczna współpracująca z Realizatorem i Organizatorem, posiadająca specjalistyczną wiedzę, wspierająca Uczestników/Uczestniczki w rozwoju ich Pomysłów oraz zapewniająca merytoryczne wsparcie dla Uczestników/Uczestniczek.
6. **Partner** – podmiot publiczny lub prywatny wspierający organizację Hackathonu, w szczególności w zakresie jego promocji oraz wsparcia merytorycznego (mentorskiego i eksperckiego) na rzecz zespołów.
7. **Rozwiązanie** – koncepcja rozwiązania Wyzwania określonego przez instytucje partnerskie, opracowana przez Uczestników/Uczestniczki, która jest oceniana przez Jury na podstawie kryteriów, o których mowa w **§5** Regulaminu.
8. **Spotkania mentoringowe** – spotkania przygotowujące merytorycznie do prac nad rozwiązaniem, opierające się na konsultacjach indywidualnych Uczestnika z Mentorem/Ekspertem podczas Hackathonu.
9. **Strona internetowa** – należy przez to rozumieć stronę internetową: <https://startupacademy.pl/mlodzi-innowatorzy-hackathon/>
10. **Uczestnik/Uczestniczka** – pełnoletni/pełnoletnia Kandydat/Kandydatka zakwalifikowany/zakwalifikowana do udziału w Hackathonie po pozytywnym przejściu etapu rekrutacji.
11. **Wyzwania** - określone przez Instytucje Partnerskie problemy lub cele, nad rozwiązaniem których podczas Hackathonu będą pracować Uczestnicy/Uczestniczki.



Fundusze Europejskie
dla Nowoczesnej Gospodarki



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



12. **Zespół** - grupa Uczestników/Uczestniczek licząca od 2 do maksymalnie 5 osób, która została zakwalifikowana do udziału w Hackathonie.

S2 INFORMACJE OGÓLNE

1. Celem niniejszego Regulaminu jest określenie zasad przebiegu Hackathonu, w tym trybu rekrutacji uczestników/uczestniczek Hackathonu organizowanego w ramach projektu pt. „Opracowanie merytoryczne i realizacja działań mających na celu wsparcie edukacyjne przyszłych przedsiębiorców (Inno_LAB XP - Młodzi Innowatorzy)”, współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego ze środków programu Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki (FENG) 2021-2027.
2. **Organizatorem** Hackathonu jest Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości (PARP).
3. **Realizatorem** Hackathonu, działającym na zlecenie Organizatora jest Instytut Kreowania Przedsiębiorczości Sp. z o.o. działający pod marką Startup Academy.
4. Hackathon odbędzie się w formie stacjonarnej w dniach **29-30 listopada 2025 r. w godzinach 8:30-22.00 pierwszego dnia oraz 8.30-19.00 drugiego dnia w Gmachu Hydromechaniki Politechniki Gdańskiej ul. Gabriela Narutowicza 11/12 w Gdańsku.**
5. Organizator wspólnie z Realizatorem ma prawo zaprosić do wydarzenia Instytucje partnerskie, które określą wyzwania dla uczestników/uczestniczek wydarzenia oraz Partnerów wspierających wydarzenie organizacyjnie i promocyjnie. Podmioty te w porozumieniu z Organizatorem mogą oferować dodatkowe korzyści dla Uczestników/Uczestniczek wydarzenia.
6. Celem Hackathonu jest wypracowanie rozwiązań w **tematyce med-tech, ed-tech i green-tech** odpowiadających na rzeczywiste wyzwania instytucji partnerskich. Wyzwania są przedstawione na stronie internetowej wydarzenia. Hackathon ma także wspierać rozwój innowacyjnych i przedsiębiorczych postaw wśród młodych innowatorów.

S3 ZASADY ZGŁOSZENIA I UCZESTNICTWA W HACKATHONIE

1. Rejestracja na wydarzenie rozpoczyna się **16 października** i trwa **do 10 listopada 2025 r. włącznie.**



Fundusze Europejskie
dla Nowoczesnej Gospodarki



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



2. Realizator, w porozumieniu z Organizatorem, może wydłużyć okres rejestracji lub ogłosić rejestrację uzupełniającą. Decyzja w tym zakresie zostanie zakomunikowana na stronie internetowej wydarzenia.
3. Rejestracja odbywa się poprzez wypełnienie **Formularza zgłoszeniowego** dostępnego na stronie internetowej wydarzenia.
4. Każdy kandydat/kandydatka musi złożyć indywidualne zgłoszenie.
5. Kandydaci/kandydatki mogą zgłosić chęć bycia w zespole z innymi zgłoszonymi kandydatami, wpisując w formularzu dane osobowe pozostałych kandydatów, z którymi chcą być w zespole.
6. W przypadku zgłoszeń indywidualnych, bez deklaracji pracy z innymi kandydatami, organizatorzy dokonają podziału na zespoły, uwzględniając kompetencje i preferencje uczestników.
7. Zasady organizacji pracy podczas wydarzenia nie przewidują pracy indywidualnej nad rozwiązaniem wybranego przez uczestnika/uczestniczki wyzwania.
8. Wysłanie formularza rejestracyjnego nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem się do udziału w wydarzeniu.
9. Po zakończeniu rejestracji Realizator przeprowadza ocenę formalną zgłoszeń zgodnie z wymogami określonymi w §1 pkt. 4.
10. Kandydaci, którzy spełnili wymogi formalne, podlegają kwalifikacji Realizatora w porozumieniu z Organizatorem do udziału w wydarzeniu w oparciu o następujące kryteria:
 - a) umiejętności i doświadczenie techniczne/ kreatywne w zakresie tematyki wydarzenia (od 0 do 10 pkt)
 - b) Motywacja do udziału w Hackathonie (od 0 do 10 pkt).
11. Realizator poinformuje Kandydatów/kandydatki do 16 listopada 2025 r. czy zostali zakwalifikowani do udziału w Hackathonie za pomocą poczty elektronicznej, na adres mailowy podany w Formularzu zgłoszeniowy.
12. Zakwalifikowany Kandydat zobowiązuje się do potwierdzenia swojego udziału odpowiadając za pomocą poczty elektronicznej w odpowiedzi na przesłane przez Realizatora potwierdzenie kwalifikacji. Brak odpowiedzi ze strony zakwalifikowanego Kandydata w ciągu 3 dni kalendarzowych od otrzymania informacji o zakwalifikowaniu się do udziału w wydarzeniu będzie oznaczać rezygnację z udziału i zaproszenie do udziału w wydarzeniu kolejnego Kandydata.
13. Uczestnicy nie mogą brać udziału w pracach więcej niż jednego zespołu. Realizator w porozumieniu z Organizatorem dokona ostatecznego podziału na zakwalifikowane zespoły, uwzględniając kompetencje i preferencje uczestników, w tym w szczególności zgłoszone w formularzu składy zespołów.



Fundusze Europejskie
dla Nowoczesnej Gospodarki



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



14. Uczestnik/Uczestniczka ma obowiązek powiadomić Realizatora o rezygnacji z udziału w Hackathonie na każdym etapie.
15. Podczas udziału w wydarzeniu Uczestnik/Uczestniczka zobowiązuje się do:
 - a) poinformowania pisemnie przed wydarzeniem o wszelkich istotnych aspektach dotyczących jego stanu zdrowia, ograniczeń fizycznych, specjalnych potrzeb lub innych okolicznościach, które mogą mieć wpływ na jego bezpieczny udział w wydarzeniu.
 - b) przestrzegania Regulaminu i spełnienia wszystkich warunków uczestnictwa w Hackathonie,
 - c) stosowania się do poleceń Organizatora i Realizatora,
 - d) opracowania rozwiązań zgodnie z obowiązującym prawem,
 - e) dbania o bezpieczeństwo swoje oraz pozostałych uczestników/uczestniczek,
 - f) przestrzegania czystości na terenie, na którym prowadzone jest wydarzenie,
 - g) przestrzegania regulaminów określających warunki korzystania ze sprzętu i urządzeń.
 - h) nieposiadania i niespożywania alkoholu, nieposiadania i niepalenia tytoniu lub papierosów (również elektronicznych),
 - i) nieposiadania i niezazywania narkotyków i środków odurzających,
 - j) niestosowania przemocy fizycznej i psychicznej.
16. Uczestnik/Uczestniczka wydarzenia jest w pełni odpowiedzialny za swoje działania oraz w pełni odpowiada za ich następstwa. Organizator ani Realizator nie odpowiadają za uszkodzenia zdrowia Uczestników/Uczestniczek i innych osób przebywających w miejscu i w trakcie trwania Hackathonu jak i mienia wywołane działaniami Uczestników/Uczestniczek.
17. Organizator ani Realizator nie zapewniają sprzętu komputerowego na czas trwania wydarzenia. Uczestnicy/Uczestniczki wydarzenia zobowiązani są do samodzielnego zapewnienia sobie niezbędnego sprzętu (komputer i oprogramowanie) i innych materiałów niezbędnych do pracy.
18. Organizator i Realizator zapewniają przestrzeń, w której odbędzie się Hackathon, wsparcie merytoryczne mentorów i ekspertów podczas pracy, wsparcie techniczne (dostęp do internetu, zasilanie elektryczne) oraz wyżywienie i napoje.
19. Organizator nie zwraca Uczestnikom/Uczestniczkom wydarzenia żadnych kosztów wynikających z udziału w Hackathonie.
20. Udział w Hackathonie jest bezpłatny.



Fundusze Europejskie
dla Nowoczesnej Gospodarki



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



§4 PRZEBIEG HACKATHONU

1. Agenda wydarzenia jest przedstawiona na stronie internetowej Hackathon i przewiduje sesje pracy zespołowej nad rozwiązaniem dla wybranego rozwiązania, sesje mentoringowe, konsultacje eksperckie, wykłady prelegentów oraz finałowe prezentacje rozwiązań opracowanych przez zespoły i ogłoszenie wyników.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany agendy w trakcie Hackathonu, w szczególności dostosowując ją do tempa prac oraz postępów zespołów.
3. Organizator przedstawia na stronie internetowej wydarzenia oraz na początku Hackathonu wyzwania, nad których rozwiązaniami Uczestnicy będą pracować.
4. Hackathon składa się z trzech etapów:
 - a) **I Etap – PRACA PROJEKTOWA** – zespoły opracowują rozwiązania dla wyzwań. W trakcie pracy projektowej zespoły są wspierane przez Mentorów oraz Ekspertów hackathonu.
 - b) **II Etap – PREZENTACJE ROZWIĄZAŃ** - każdy zespół przygotowuje prezentację swojego rozwiązania. Prezentacja odbywa się przed Jury Hackathonu podczas sesji podsumowującej.
 - c) **III Etap – WYBÓR FINALISTÓW I WRĘCZENIE NAGRÓD** - Jury wybiera finalistów i wręcza nagrody zgodnie z zasadami opisanymi w § 5.
5. Każdy zespół zobowiązany jest do opracowania **jednego rozwiązania** w formie **prezentacji**, odpowiadającego **na jedno, wybrane przez zespół, wyzwanie** spośród przedstawionych przez Organizatora.
6. Maksymalny czas każdej prezentacji, o której mowa w pkt. 3 wynosi 5 minut oraz 5 minut na odpowiedzi na ewentualne pytania od Jury. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany limitów czasowych.

§5 OCENA ROZWIĄZAŃ PODCZAS WYDARZENIA

1. Oceny merytorycznej rozwiązań przygotowanych podczas Hackathonu dokona Jury składające się z minimum 3 ekspertów, w tym przedstawiciele instytucji publicznych, świata nauki i/lub biznesu, posiadających szeroką wiedzę i doświadczenie w dziedzinie innowacji i nowych technologii.
2. Zasady pracy Jury:
 - a) skład osobowy Jury jest jawny i zostanie ogłoszony na stronie internetowej wydarzenia
 - b) Jury wybiera spośród siebie Przewodniczącego
 - c) obrady Jury są tajne



Fundusze Europejskie
dla Nowoczesnej Gospodarki



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- d) ocena merytoryczna rozwiązań dokonywana jest na podstawie kryteriów oceny, o których mowa w pkt. 4.
3. W przypadku braku obecności Zespołu na sesji podsumowującej i braku przeprowadzenia prezentacji, Jury nie dokona oceny rozwiązania opracowanego przez dany zespół. Decyzja Jury o pozostawieniu rozwiązania bez oceny jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.
 4. W ramach oceny merytorycznej, o której mowa w pkt 1, Jury oceni prezentacje zgodnie z następującymi kryteriami:
 - a) innowacyjność, proponowanego rozwiązania (od 0 do 5 pkt);
 - b) poziom szczegółowości rozwiązania problemu określonego w danym wyzwaniu w tym uwzględnienie praktycznych aspektów rozwiązania, odpowiadającego na konkretnie zdefiniowane potrzeby użytkowników; (od 0 do 5 pkt)
 - c) potencjał do wdrożenia i użyteczność proponowanego rozwiązania (szanse rynkowej lub wdrożeniowej) w szczególności, możliwości i/lub ograniczenia technologiczne, finansowe, i czasowe realizacji pomysłu w postaci produktu lub usługi; (od 0 do 5 pkt)
 - d) przewaga konkurencyjna pomysłu, czyli wartości proponowanego rozwiązania w stosunku do istniejących rozwiązań odpowiadających na te same potrzeby lub problemy; (od 0 do 5 pkt)
 - e) jakość i atrakcyjność prezentacji, tj. koncepcja i wartość merytoryczna prezentacji opracowanego rozwiązania oraz sposób jej przedstawienia (od 0 do 5 pkt).
 5. W wyniku przeprowadzenia oceny, Jury wybierze trzy najwyżej ocenione rozwiązania ustanawiając odpowiednio pierwsze, drugie i trzecie miejsce. Organizator wraz z Realizatorem dopuszczają możliwość nagrodzenia mniejszej liczby rozwiązań, a także przyznania dodatkowych wyróżnień, o czym Realizator poinformuje Uczestników/Uczestniczki podczas wydarzenia.
 6. Ocena Jury jest ostateczna i Uczestnikom/Uczestniczkom nie przysługują od niej odwołania.
 7. Informację o wyniku oceny Uczestnicy otrzymają podczas wydarzenia. Wyniki Hackathonu zostaną podane również do publicznej wiadomości na stronie internetowej wydarzenia.
 8. Nagrody dla zespołów, których rozwiązania zostały najwyżej ocenione są następujące:
 - I miejsce – 5 tysięcy PLN
 - II miejsce – 3 tysiące PLN
 - III miejsce – 2 tysiące PLN



Fundusze Europejskie
dla Nowoczesnej Gospodarki



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Powyższe kwoty stanowią łączną wartość nagrody pieniężnej dla każdego zespołu i zostaną podzielone równo pomiędzy wszystkich członków zwycięskiego zespołu, chyba, że zespół uzgodni inny podział nagrody przekazując taką informację na piśmie Realizatorowi potwierdzoną podpisami wszystkich członków zespołu.

9. Wypłata nagród nastąpi w formie przelewów na rachunki bankowe Uczestników/Uczestniczek, po potrąceniu należnego podatku (10%), w terminie 21 dni od otrzymania numeru rachunku bankowego od uczestnika/uczestniczki.
10. Instytucje partnerskie wydarzenia w ramach swoich wyzwań oraz Partnerzy mogą ufundować nagrody dodatkowe. Zespoły nagrodzone w ten sposób będą wybrane przez przedstawiciela danej instytucji niezależnie od oceny jury. Decyzja ich przedstawiciela jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.

S6 PRAWA AUTORSKIE

1. Uczestnicy gwarantują, że zrealizowane podczas Hackathonu rozwiązania będą ich autorstwa, czy też współautorstwa i nie będą naruszać jakichkolwiek praw osób trzecich, zgodnie z ustawą z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2022 r. poz. 2509, z późn. zm.).
2. Uczestnicy są odpowiedzialni za wszelkie wady prawne współtworzonego przez siebie rozwiązania, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające z naruszenia praw autorskich i innych praw osób trzecich.
3. Organizator ani Realizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne roszczenia osób trzecich wynikające z naruszenia praw własności intelektualnej, w tym za naruszenie przez uczestnika/uczestniczkę przepisów ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
4. Uczestnicy wypracowując propozycję rozwiązania odpowiadającego na potrzeby Instytucji partnerskiej zachowują wszelkie prawa do wypracowanego rozwiązania. Warunki wykorzystania wypracowanego rozwiązania są przedmiotem odrębnych ustaleń pomiędzy członkami Zespołu a Instytucją partnerską.
5. Organizatorowi przysługuje nieograniczone w czasie i przestrzeni terytorialnej prawo do wykorzystywania zdjęć, nagrań i materiałów audiowizualnych wykonanych w trakcie Hackathonu, w celu promocji wydarzenia i opracowanych rozwiązań, w szczególności poprzez publikację ww. na własnych stronach internetowych, w mediach społecznościowych



Fundusze Europejskie
dla Nowoczesnej Gospodarki



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



oraz własnych kanałach informacyjnych. Uczestnik wyraża na to zgodę zgłaszając się do wydarzenia.

§7 PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

1. Dane gromadzone i przetwarzane są przez Organizatora, Polską Agencję Rozwoju Przedsiębiorczości z siedzibą przy ul. Pańskiej 81/83 w Warszawie w celu wykonania przez Organizatora zadań realizowanych w związku z realizacją projektu pt. „Opracowanie merytoryczne i realizacja działań mających na celu wsparcie edukacyjne przyszłych przedsiębiorców (Inno_LAB XP - Młodzi Innowatorzy)”, współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego ze środków programu Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki (FENG) 2021-2027 (art. 6 ust. 1 lit. e RODO) - ustawa z dnia 9 listopada 2000 r. o utworzeniu Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości.
2. Pozostałe informacje, w tym dotyczące praw osób i kontaktu do Inspektora Danych Osobowych dostępne są na stronie głównej PARP, w zakładce Ochrona danych osobowych www.parp.gov.pl/regulamin-ochrony-danych-osobowych.

§8 PRZEPISY KOŃCOWE

1. Realizator, w porozumieniu z Organizatorem, zastrzega sobie prawo, w szczególnie uzasadnionych przypadkach, do zmiany Regulaminu.
2. Dodatkowe informacje mogą też zostać udzielone drogą mailową. Zapytania należy składać na adres e-mail: m.gajda@startupacademy.pl
3. Organizator i Realizator zastrzegają sobie prawo do wykluczenia z udziału w Hackathonie Uczestnika/Uczestniczki, który będzie rażąco łamał zasady niniejszego Regulaminu, zasady współzycia społecznego lub będzie narażał na szkodę dobre imię Organizatora, Realizatora i innych ewentualnych partnerów wydarzenia.
4. Organizator i Realizator nie ponoszą odpowiedzialności za wykorzystywanie koncepcji biznesowych przez osoby do tego nieupoważnione przez autorów.
5. Wykładni niniejszego Regulaminu dokonuje Organizator. Ponadto, Organizator rozstrzyga wszelkie kwestie sporne objęte niniejszym Regulaminem.
6. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem ogłoszenia poprzez publikację na Stronie internetowej wydarzenia.