

**Regulamin konkursu „Twój Start-up - Twoja przyszłość.
AI w biznesie – jak wykorzystać sztuczną inteligencję do pomysłu na biznes ”**

I Wprowadzenie:

1. Konkurs „Twój Start-up - Twoja przyszłość” organizowany jest z inicjatywy Parku Naukowo-Technologicznego w Elku (zwanego dalej „Organizatorem”) pod honorowym patronatem Prezydenta Miasta Elku w celu animacji rozwoju idei przedsiębiorczości. Składać się będzie z wydarzenia głównego (hackathonu) oraz szkoleń poprzedzających hackathon.
2. Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki, na jakich odbywa się konkurs pod nazwą “Twój Start-up - Twoja przyszłość” edycja 2025 pod nazwą “AI w biznesie – jak wykorzystać sztuczną inteligencję do pomysłu na biznes ” (zwanym dalej „Hackathonem”).
3. Organizatorem wydarzenia jest Park Naukowo-Technologiczny w Elku, ul. Podmiejska 5, 19-300 Elk. Partnerem wydarzenia jest Fundacja CODE:ME, Aleja Wojska Polskiego 41, 80-268 Gdańsk.
4. Warunkiem udziału w konkursie jest zgłoszenie chęci udziału w wydarzeniu poprzez wypełnienie formularza dostępnego na stronie internetowej www.technopark.elk.pl
5. Ilość miejsc jest ograniczona do 40 uczestników. Rekrutacja uczestników zakończy się po wyczerpaniu limitu miejsc.
6. Celem Hackathonu jest edukacja i rozwój umiejętności w zakresie sztucznej inteligencji (AI) i programowania. Uczestnicy, wykorzystując swoją kreatywność, narzędzia AI oraz wsparcie mentorów, będą pracować nad projektami, które dostarczą innowacyjnych rozwiązań i pomysłów biznesowych. Hackathon może stać się platformą do nawiązywania kontaktów, wymiany pomysłów oraz potencjalnej współpracy pomiędzy uczestnikami, co może prowadzić do rozwoju przyszłych projektów biznesowych lub technologicznych.
7. Wszystkie projekty prezentowane podczas hackathonu muszą wpisywać się w cel wydarzenia opisany w niniejszym Regulaminie.
8. Hackathon prowadzony jest stacjonarnie w siedzibie Parku Naukowo-Technologicznego w Elku ul. Podmiejska 5, a także zdalnie w formie dedykowanej platformy, w przypadku gdy warsztaty organizowane będą w trybie online.

9. Każda osoba rejestrująca się na Hackathon, oświadcza, że zapoznała się z treścią Regulaminu.
10. Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania zawartych w nim zasad jak również warunków. W przypadku złamania tych zasad Organizator ma prawo wykluczyć Uczestnika. W przypadku zasad nie opisanych w poniższym Regulaminie, zastosowanie mają przepisy Kodeksu Cywilnego.

III Definicje:

Na potrzeby niniejszego Regulaminu poniższym pojęciom przypisuje się następujące znaczenie:

1. Serwis - strona internetowa dostępna pod adresem elektronicznym www.technopark.elk.pl, zawierająca informacje oraz umożliwiającą zgłoszenie uczestnictwa w Hackathonie.
2. Organizator - Park Naukowo-Technologiczny w Elku, ul. Podmiejska 5, 19-300 Elk.
3. Partner - Fundacja CODE:ME, Aleja Wojska Polskiego 41, 80-268 Gdańsk.
4. Hackathon - wydarzenie tworzone przez Organizatora, którego celem jest rozwój umiejętności w zakresie sztucznej inteligencji i programowania, odbywające się w siedzibie Parku Naukowo-Technologicznego w Elku oraz na platformach internetowych.
5. Uczestnik - osoba biorąca udział w Hackathonie. Uczestnikami hackathonu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych oraz osoby niepełnoletnie (osoby od 16 roku życia, są zobowiązane do dostarczenia pisemnej zgody opiekuna prawnego na uczestnictwo w hackathonie).

IV Zgłoszenia:

1. Nabór prowadzony jest za pomocą formularza online dostępnego na stronie www.technopark.elk.pl i prowadzony jest od 1 do 15 października 2025 do godz. 23:59.
2. Każdy uczestnik składa indywidualnie tylko jeden formularz zgłoszeniowy, a w przypadku zgłoszenia jako uczestnik zespołu polu „Uwagi” podaje - uczestnik zespołu + nazwa.
3. Organizator nie pobiera opłat z tytułu rejestracji. Uczestnictwo w konkursie jest nieodpłatne.
4. W odpowiedzi na zgłoszenie uczestnik otrzyma potwierdzenie zakwalifikowania lub wpisania na listę rezerwową w przypadku wyczerpania miejsc.
5. Maksymalna ilość zgłoszeń 40.

V Przebieg hackathonu:

1. Hackathon będzie trwał do 8 godzin i odbędzie się w sobotę w Parku Naukowo-Technologicznym w Elku. Planowany termin wydarzenia to 25.10.2025 r.

2. W tygodniu poprzedzającym wydarzenie odbędą się warsztaty i spotkania przygotowujące, z których uczestnicy mogą, ale nie muszą uczestniczyć. Warsztaty odbędą się w formie online.
3. Udział w hackathonie jest dobrowolny i wymaga zarejestrowanie się poprzez formularz aplikacyjny dostępny na stronie www.technopark.elk.pl
4. Każdy uczestnik dostanie dostęp do Platformy online, na której odbywać się będą spotkania, warsztaty, konsultacje z mentorami oraz praca nad projektem. Każda z grup otrzyma dostęp do osobnego pokoju oraz przestrzeni wspólnej online.
5. Wydarzenie odbywa się w formie BYOL (Bring Your Own Laptop) w związku z czym organizator nie zapewnia komputerów do realizacji projektów,
6. Hackathon złożony jest z elementów, które umożliwiają: pracę twórczą, rywalizację, korzystanie ze wsparcia mentorów oraz integrację uczestników.
7. Hackathon zostanie przeprowadzony zgodnie z harmonogramem umieszczonym na stronie internetowej oraz udostępnionym uczestnikom.
8. Udział w niektórych częściach Hackathonu (to jest: rozpoczęcie, spotkania z mentorem oraz zamknięcie) jest obowiązkowy. Udział w innych jego częściach jest dobrowolny.
9. Hackathon nie promuje i nie zezwala na tworzenie rozwiązań, które w jakikolwiek sposób naruszają standardy bezpieczeństwa lub wykorzystują skradzione oprogramowanie. Wszystkie budowane rozwiązania muszą być zgodne z regulacjami prawnymi oraz powszechnie akceptowanymi standardami etycznymi.

VI Udział w hackathonie w charakterze uczestnika:

1. Uczestnictwo w Hackathonie wymaga spełnienia kryteriów zdefiniowanych w ramach niniejszego Regulaminu.
2. Ocenie podlegać będą projekty stworzone podczas Hackathonu (także te, nad którymi prace rozpoczęto wcześniej), przez minimum 2 osobowe a maksimum 5 osobowe zespoły - pokazujące, w jaki sposób sztuczna inteligencja może zostać wykorzystana w do tworzenia nowych pomysłów biznesowych lub usprawnienia rozwiązań biznesowych.
3. Do udziału nie są wymagane formalne umiejętności ani doświadczenie – liczy się pomysł i jego przedstawienie. Zapraszamy pasjonatów technologii, sztucznej inteligencji (AI), projektowania UX, grafików, programistów oraz wszystkich zainteresowanych

tworzeniem innowacyjnych rozwiązań biznesowych. Na etapie zgłoszenia wymagane jest wyłącznie określenie swoich kompetencji lub zainteresowań w danej dziedzinie.

4. Uczestnicy zapisują się na udział w hackathonie za pośrednictwem formularza online dostępnego na stronie internetowej www.technopark.elk.pl
5. Zgłoszenie uczestnictwa wymaga wypełnienia formularza zgłoszeniowego przez osobę rejestrującą.
6. Przed wzięciem udziału w rejestracji, Uczestnik zobowiązany jest zapoznać się z treścią Regulaminu Polityki Prywatności. Wypełnienie i przesłanie formularza rejestracyjnego oznacza akceptację wszystkich postanowień Regulaminu.
7. Wszyscy uczestnicy chcący wziąć udział w hackathonie muszą przejść przez proces indywidualnej rejestracji. Każdy uczestnik musi zostać zarejestrowany.
8. Każdy uczestnik otrzyma szeroki zakres wsparcia, na który składa się:
 - a. Mentoring technologiczny wiodących ekspertów.
 - b. Mentoring tematyczny doświadczonych osób.
 - c. Wsparcie w zakresie wykorzystania Platformy.
 - d. Możliwość wzięcia udziału w dedykowanych warsztatach przygotowujących do hackathonu oraz spotkaniach podczas jego trwania.
9. Każdy uczestnik musi zgłosić się indywidualnie, wpisując w "uwagach" nazwę grupy, jeśli taką posiada. Podczas hackathonu organizator połączy uczestników indywidualnych w zespoły liczące od 2 do maksymalnie 5 osób. Członkowie zespołów powinni uzupełniać się kompetencjami. Zmiana grupy w trakcie hackathonu jest możliwa tylko za zgodą wszystkich członków obu grup.
10. Organizator zastrzega sobie prawo wykluczenia Uczestnika z Hackathonu w trakcie wydarzenia w przypadku braku przestrzegania regulaminu oraz ogólnie przyjętych zasad Hackathonu.
11. Organizator dokłada starań, by forma wydarzenia nie wykluczała osób ze względu na zasady dostępności: miejsca, gdzie będzie się odbywać wydarzenie jest dostępne dla osób niepełnosprawnych ruchowo.

VII Inne osoby zaangażowane w realizację hackathonu:

Mentorzy:

1. Mentorami są osoby specjalizujące się w danym temacie. Zadaniem Mentorów w czasie Hackathonu jest wspieranie Uczestników, udzielanie porad, naprowadzanie na właściwe rozwiązanie oraz udzielanie odpowiedzi na ich pytania.
2. Każdy zespół otrzyma możliwość skorzystania ze wsparcia mentorów - ekspertów z dziedziny technologii i biznesu, których wiedza i doświadczenie pozwolą zbudować rozwiązanie maksymalizujące wykorzystanie dostępnych zasobów.
3. W trakcie hackathonu wyznaczono godziny, w których grupy odbędą konsultacje mentorskie. Każda z grup może również skorzystać z pomocy mentora poza wyznaczonymi godzinami, za jego zgodą.
4. Konsultacje z mentorami odbywać się będą za pośrednictwem Platformy lub stacjonarnie, gdy dany mentor będzie fizycznie na miejscu.

Jury:

1. W skład jury wejdą przedstawiciele organizatorów oraz partnerów wydarzenia.
2. Organizator oświadcza, iż wszyscy członkowie jury związani są Deklaracją o bezstronności i poufności.
3. Projekty będą oceniane na podstawie prezentacji, której czas nie powinien przekraczać 5 minut + 3 minuty na pytania jury.
4. Decyzje Jury zapadają zwykłą większością głosów. W przypadku równego rozłożenia liczby głosów, wiążąca jest decyzja przewodniczącego Jury, wybieranego przez członków Jury ze swojego grona przed rozpoczęciem finałowych prezentacji

VIII Wirtualna przestrzeń hackathonu:

1. Podczas przygotowań technologicznym wykorzystywanym narzędziem do komunikacji i pracy nad projektami będzie platforma Discord.
2. Każdy z uczestników otrzyma pełny dostęp do platformy na czas trwania wydarzenia. Uczestnik zobowiązany będzie wykonać m.in. instrukcję korzystania z platformy w zakresie rejestracji i podstawowych funkcji.

IX Ocena projektów i nagrody:

1. Ocenie podlegać będą projekty stworzone podczas Hackathonu (także te, nad którymi prace rozpoczęto wcześniej), przez minimum 2 osobowe a maksimum 5 osobowe zespoły - pokazujące, w jaki sposób sztuczna inteligencja może zostać wykorzystana w

do tworzenia nowych pomysłów biznesowych lub usprawnienia rozwiązań biznesowych. Warunkiem przystąpienia do konkursu projektów jest zaprezentowanie wyników swojej pracy podczas prezentacji.

2. Nie będą oceniane projekty, które naruszają prawa autorskie, w całości lub w części, wykorzystywane były do celów komercyjnych.
3. Komisja Oceniająca wybierze zwycięzcę spośród prawidłowo zgłoszonych projektów. Przy ocenie brane będą pod uwagę następujące kryteria: innowacyjność pomysłu, model biznesowy, forma wystąpienia oraz zrozumiałość prezentacji. Ostateczne ogłoszenie wyników konkursu nastąpi podczas Hackathonu.
4. Uczestnicy hackathonu wspólnie wybiorą projekt, który otrzyma „wyróżnienie publiczności”.
5. Organizatorzy przewidują nagrody dla zwycięzców. Za zajęcie I, II, III miejsca są przewidziane bon o wartości 4000 zł (bon na zespół), 2000 zł (bon na zespół), 1000 zł (bon na zespół).
Każdy uczestnik otrzyma bon na zakup sprzętu RTV o wartości **100 zł**.
6. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do przyznania dodatkowych wyróżnień niezależnie od przyznania nagród głównych.

X Własność intelektualna:

1. Wypracowane przez zespoły w trakcie Hackathonu projekty jest ich własnością.
2. Organizatorzy nie roszczą sobie praw do projektów stworzonych w trakcie Hackathonu.
3. Organizatorzy nie zapewniają zespołom biorącym udział w Hackathonie ochrony prawnej wygenerowanej przez nich projektów.
4. Uczestnicy muszą być autorami lub współautorami wszelkich prac wykonanych podczas Hackathonu. Uczestnicy biorą na siebie wszelką odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, które powstałyby w związku z udziałem w Hackathonie.
5. Uczestnicy przyjmują na siebie całkowitą i niczym nieograniczoną odpowiedzialność z tytułu jakichkolwiek roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, a powstałych w związku ze zgłoszonym projektem.
6. Za zgodą twórców, wybrane projekty mogą być wykorzystywane i promowane przez Organizatora lub jego partnera zewnętrznego w kolejnych edycjach konkursu. W takim przypadku forma współpracy będzie uregulowana odrębną umową.

XI Przetwarzanie danych osobowych:

1. Zgodnie z rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO), informacje wymagane, to:
2. Administratorem danych osobowych jest: Organizator: Park Naukowo-Technologiczny w Elku - jednostka budżetowa Gminy Miasta Elk z siedzibą w Elku: 19-300 Elk, ul. Podmiejska 5, oraz Partner wydarzenia: Fundacja CODE:ME z siedzibą w Gdańsku: 80-268 Gdańsk, Al. Wojska Polskiego 41
3. Kontakt z Inspektorem Ochrony Danych możliwy jest pod adresem: iod@technopark.elk.pl
4. Dane osobowe będą przetwarzane w związku z przeprowadzeniem Hackathonu - nazwa oraz jej promocją, w tym publikacją wyników, zdjęć, filmów z wydarzenia, nagrań audio.
5. Podstawą przetwarzania danych jest zgoda uczestnika wyrażona w formularzu rejestracyjnym.
6. Dane osobowe będą przechowywane przez okres niezbędny do realizacji celu przetwarzania.
7. Odbiorcami danych osobowych będą wyłącznie podmioty uprawnione do rozliczania i kontroli działalności Administratora, podmioty świadczące na rzecz Administratora (o ile przedmiot umowy dotyczy takiego zakresu) usługi prawne, bankowe, firmy hostingowe dostarczające usługi poczty elektronicznej, operatorzy telekomunikacyjni, Fundacja CODE:ME (współorganizator, partner merytoryczny wydarzenia).
8. Każdy, którego dane dotyczą ma prawo do żądania od Administratora danych osobowych dostępu do swoich danych, ich sprostowania, ograniczenia przetwarzania, a także prawa do przenoszenia danych.
9. Każdy, którego dane dotyczą ma prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
10. Dane nie podlegają profilowaniu ani automatyzacji.
11. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w Konkursie.
12. Każdy uczestnik konkursu, akceptując warunki Regulaminu, wyraża zgodę na publikację swojego wizerunku w relacji z wydarzenia, materiałach prasowych, marketingowych

związanych z konkursem w celu informacji i promocji itp. Dotyczy to także swojego znaku towarowego.

13. W trakcie Hackathonu Organizator ma prawo do wykonywania zdjęć oraz nagrywania filmów po uprzednim ich wykorzystaniu w środkach masowego przekazu (TV, radio, Internet, prasa) oraz na celach dokumentacyjnych, promocyjnych i marketingowych Organizatora, partnerów i sponsorów konkursu oraz innych podmiotów wskazanych przez Organizatora.

XII Rejestracja przebiegu Hackathonu:

1. Organizator i Partnerzy Hackathonu są uprawnieni do utrwalania i rozpowszechniania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk dla celów dokumentacji, a także promocji i reklamy wydarzenia. W związku z tym wizerunek osób uczestniczących w Hackathonie może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie rozpowszechniany w sposób i dla celów określonych celem bezterminowo, na co Uczestnik Hackathonu wyraża zgodę z momentem rozpoczęcia udziału w wydarzeniu, a zgoda obowiązuje również po jego zakończeniu.
2. Zezwolenia nie wymaga rozpowszechnianie wizerunku osoby stanowiącej jedynie szczegół całości takiej jak zgromadzenie, krajobraz, publiczna impreza.

XIII Postanowienia końcowe:

1. Organizator zastrzega sobie możliwość odwołania/wydłużenia/zmiany daty lub zmiany daty odbycia się Hackathonu bez podania przyczyny i bez tytułu wypłaty świadczeń.
2. Organizator zastrzega sobie prawo wykluczenia Uczestnika z Hackathonu w trakcie wydarzenia w przypadku braku przestrzegania regulaminu, ogólnie przyjętych zasad Hackathonu lub regulaminu budynku w którym wydarzenie będzie się odbywać.
3. Organizator ma prawo wprowadzić zmiany zapisów niniejszego Regulaminu. W każdym przypadku obowiązuje wersja aktualna interpretacja zapisów Regulaminu należy do Organizatora.
4. Regulamin wchodzi w życie w dniu 10 września 2025



Agnieszka Piotrowicz
DYREKTOR