Regulamin mini-hackathonu „Poznaj dotacje na innowacje”

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin (zwany dalej „Regulaminem”) określa zasady i warunki udziału w mini-hackathonie „Poznaj dotacje na innowacje” (zwanym dalej „mini-hackathonem”).
2. **Mini-hackathon odbywa się w ramach zadania „Poznaj Fundusze Europejskie z Inkubatorem Przedsiębiorczości Krosno! (edycja 2026)” współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach programu regionalnego Fundusze Europejskie dla Podkarpacia 2021-2027 (zwanego dalej „zadaniem”)**
3. Organizatorem Wydarzenia jest Krośnieński Inkubator Technologiczny KRINTECH Sp. z o.o. (zarządzający Inkubatorem Przedsiębiorczości Krosno) wraz z partnerami – Instytucjami Otoczenia Biznesu oraz szkołami wyższymi. Lista Partnerów znajduje się na stronie zadania: www.poznaj.ip-krosno.pl
4. Wydarzenie odbywa się w Inkubatorze Przedsiębiorczości Krosno, ul. Żwirki i Wigury 15, 38-400 Krosno w dniu 13 października 2026 r.
5. Celem mini-hackathonu jest:
   a) Pobudzenie kreatywności i postaw przedsiębiorczych wśród młodzieży,
   b) Praktyczne zapoznanie uczestników z mechanizmem ubiegania się o środki z Funduszy Europejskich, w tym na rozwój startupu,
   c) Rozwój pomysłów na startup w oparciu o uproszczoną dokumentację aplikacyjną (wzorowaną na programie „Platformy Startowe Start in”).

§ 2. Uczestnicy, zespoły i zasady rejestracji

1. Uczestnikami mini-hackathonu mogą być wyłącznie:
   a) Studenci,
   b) Uczniowie szkół średnich,
   z terenu Województwa Podkarpackiego, w szczególności z Miejskiego Obszaru Funkcjonalnego Krosno.
2. Uczestnictwo w mini-hackathonie jest zespołowe. Zespoły muszą liczyć po **3 osoby**.
3. Każdy Zespół musi być jednorodny, tj. składać się w całości ze studentów (dalej „Zespół Studencki”) albo w całości z uczniów szkół średnich - jednej lub kilku (dalej „Zespół Uczniowski”). Udział w mini-hackathonie mogą wziąć wyłącznie **osoby pełnoletnie**.
4. Warunkiem udziału jest prawidłowe wypełnienie i przesłanie formularza rejestracyjnego on-line udostępnionego przez Organizatora **w terminie do 7 października 2026 r.**
5. Organizator ustala łączny limit **10 Zespołów** biorących udział w mini-hackathonie.
6. W celu zapewnienia udziału przedstawicieli obu środowisk, Organizator wprowadza dwie oddzielne pule rejestracyjne:
   a) Pula Studencka: z limitem **5 miejsc** (zespołów), przeznaczona dla Zespołów Studenckich.
   b) Pula Uczniowska: z limitem **5 miejsc** (zespołów), przeznaczona dla Zespołów Uczniowskich.
7. O zakwalifikowaniu Zespołu decyduje **kolejność zgłoszeń (data i godzina przesłania formularza) w ramach danej puli**.
8. Po wyczerpaniu limitu miejsc w danej puli, kolejne Zespoły trafiają na listę rezerwową dla tej puli, z zachowaniem kolejności zgłoszeń.
9. W przypadku niewypełnienia limitu miejsc w jednej z pul do dnia zakończenia rekrutacji na mini-hackathon, Organizator zastrzega sobie prawo do zakwalifikowania Zespołów z listy rezerwowej drugiej puli, z zachowaniem kolejności ich zgłoszeń.
10. Uczestnictwo w Wydarzeniu jest bezpłatne.
11. Zakwalifikowane Zespoły otrzymają dostęp do materiałów video prezentujących zasady udziału w mini-hackathonie oraz wprowadzających w tematykę aplikowania o środki z Funduszy Europejskich na rozwój startupów.

§ 3. Przebieg i zadanie konkursowe

1. Mini-hackathon składa się z:
   a) **szkolenia** w dniu wydarzenia (prezentacja Funduszy Europejskich wspierających rozwój młodych ludzi i przedsiębiorczość, omówienie zasad mini-hackathonu),
   b) **części warsztatowej** – praca Zespołów z pomocą Mentorów,
   c) **prezentacji** wypracowanych pomysłów w formule pitch-deck,
   d) **wyróżnienia** najlepszych pomysłów i wręczenia nagród dla uczestników.

2. Zadaniem Konkursowym jest opracowanie **pomysłu na startup** w oparciu o „Kartę Projektu" (wzór udostępniony przez Organizatora w dniu organizacji mini-hackathonu) oraz przygotowanie krótkiej **prezentacji (typu pitch-deck)**.
3. Karta Projektu zostanie udostępniona w postaci formularza on-line. Każdy z zespołów powinien dysponować własnym laptopem lub tabletem z pomocą którego wypełni i złoży formularz oraz przygotuje prezentację. Dostęp do energii elektrycznej oraz sieci Wi-Fi zapewnia Organizator.
4. Zespoły mają swobodę doboru tematyki projektów.
5. Zespoły pracują samodzielnie w wyznaczonym czasie (3 godziny), korzystając ze wsparcia Mentorów obecnych podczas mini-hackathonu.
6. Gotowe „Karty Projektu" należy złożyć Organizatorowi o wyznaczonej godzinie.
7. Każdy Zespół zobowiązany jest do zaprezentowania swojego pomysłu (pitch-deck) przed Jury i publicznością w wyznaczonym czasie.

§ 4. Ocena projektów i Jury

1. Organizator powołuje Jury i Mentorów, w skład którego wejdą przedstawiciele Organizatora oraz Partnerów Wydarzenia, m.in. przedstawiciele środowiska wspierającego startupy (w tym realizujący programy „Platform startowych").
2. Członkowie Jury nie mogą równocześnie pełnić roli Mentorów.
3. Jury ocenia wszystkie złożone „Karty Projektu" oraz wysłuchuje prezentacji Zespołów.
4. Oceniając projekty, Jury będzie brało pod uwagę **następujące kryteria**:
   a) Innowacyjność i kreatywność pomysłu (diagnoza problemu i proponowane rozwiązanie): **0-10 pkt**
   b) Potencjał biznesowy i rynkowy projektu: **0-10 pkt**
   c) Jakość opracowanej „Karty Projektu": **0-10 pkt**
   d) Jakość prezentacji (pitch-deck): **0-10 pkt**
5. Preferowane (dodatkowo punktowane: **10 pkt**) będą pomysły wpisujące się co najmniej jedną **Regionalną Inteligentną Specjalizację Województwa Podkarpackiego**, tj:
   a) Lotnictwo i kosmonautyka,
   b) Jakość życia,
   c) Informacja i telekomunikacja,
   d) Motoryzacja.
6. Decyzje Jury są ostateczne i niepodważalne.

§ 5. Nagrody i prawa autorskie

1. Jury wyłoni laureatów (I, II, III miejsce), którym zostaną przyznane nagrody rzeczowe.
2. Wszyscy uczestnicy mini-hackathonu, którzy ukończą zadanie konkursowe, otrzymają pamiątkowe upominki.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do przyznania dodatkowych nagród specjalnych lub wyróżnień, niezależnie od nagród głównych przyznawanych przez Jury.
4. Wszelkie prawa autorskie (majątkowe i osobiste) do pomysłów i projektów opracowanych podczas mini-hackathonu pozostają wyłączną własnością Zespołów, które je stworzyły.
5. Uczestnicy, poprzez udział w Wydarzeniu, wyrażają zgodę na nieodpłatne wykorzystanie przez Organizatora ich wizerunku oraz informacji o nazwie Zespołu i ogólnym opisie projektu do celów informacyjnych, sprawozdawczych i promocyjnych Wydarzenia oraz działań Organizatora.

§ 6. Postanowienia końcowe

1. Zgłoszenie udziału w Wydarzeniu jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień Regulaminu w uzasadnionych przypadkach, o czym poinformuje uczestników.
3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem decyduje Organizator.
4. Administratorem danych osobowych uczestników jest Krośnieński Inkubator Technologiczny KRINTECH Sp. z o.o., ul. Żwirki i Wigury 6, 38-400 Krosno. Dane przetwarzane będą wyłącznie w celu organizacji i promocji Wydarzenia, zgodnie z obowiązującymi przepisami o ochronie danych osobowych (RODO). Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do wzięcia udziału w Wydarzeniu.

Krośnieński Inkubator Technologiczny
"KRINTECH" sp. z o.o.
38-400 Krosno ul. Żwirki i Wigury 6
KRS 0000228204
NIP 6842387965 REGON 180013371
email: biuro@krintech.pl tel: 13 43 621 06

Krzysztof Borowicz
PREZES ZARZĄDU