

REGULAMIN V EDYCJI KONKURSU „SZKOŁA PIONIERÓW”

§ 1 Określenia i skróty

Użyte w niniejszym Regulaminie określenia i skróty oznaczają:

1. **Cele Zrównoważonego Rozwoju ONZ** – oznacza 17 celów stanowiących plan działania ONZ na rzecz przemian i przeobrażeń świata w zrównoważony sposób, przyjętych przez wszystkie państwa członkowskie ONZ Rezolucją Zgromadzenia Ogólnego 25 września 2015 roku w Nowym Jorku.
2. Celem Konkursu jest rozwijanie innowacji i projektów technologicznych w branżach *climate tech* oraz *health tech* oraz innych, wpisujących się w Cele Zrównoważonego Rozwoju ONZ.
3. **Demo Day** – oznacza jednodniowe wydarzenie, w trakcie którego zespoły będą prezentować efekty nauki i prac prowadzonych podczas Programu.
4. **Formularz Zgłoszeniowy** – oznacza formularz dostępny na portalu internetowym Organizatora pod adresem www.szkolapionierow.pfr.pl, za pośrednictwem którego Organizator przyjmuje zgłoszenia do udziału w Konkursie.
5. **Gala Finałowa** – oznacza jednodniowe wydarzenie, podczas którego Uczestnicy Programu w zespołach prezentują efekt nauki i prac prowadzonych w czasie trwania Programu.
6. **Grant** – oznacza nagrody finansowe przyznane trzem najlepszym zespołom w czasie Gali Finałowej, o których mowa w § 7 Regulaminu.
7. **Harmonogram** – oznacza szczegółowy terminarz wszystkich wydarzeń zaplanowanych
8. w okresie realizacji Programu. Harmonogram jest dostępny na stronie internetowej Organizatora pod adresem www.szkolapionierow.pfr.pl.
9. **Klub Pionierów PFR** – oznacza społeczność aktywnie zaangażowaną w inicjatywy na rzecz rozwoju gospodarczego i społecznego Polski w oparciu o innowacje technologiczne, w tym organizowane lub polecane przez Organizatora, utworzoną w sposób wskazany w § 4 ust. 4 Regulaminu.
10. **Komisja** – oznacza powołaną przez Organizatora na potrzeby poszczególnych etapów Konkursu:
 - a. **Komisja Konkursowa**, której celem jest wyłonienie 50 Uczestników Programu.
 - b. **Komisja Demo Day**, której celem jest wyłonienie 8 najlepszych zespołów, które wezmą udział w Gali Finałowej.
 - c. **Komisja Gali Finałowej**, której celem jest wyłonienie 3 najlepszych zespołów, które otrzymają nagrody finansowe.

W skład każdej Komisji wchodzi: przewodniczący, sekretarz oraz członkowie Komisji.

11. **Misja międzynarodowa** – nagroda dla 3 najlepszych Zespołów wyłonione podczas Demo Day i 3 najlepszych Zespołów wyłonionych podczas Gali Finałowej.
12. **Organizator** – oznacza Polski Fundusz Rozwoju S.A. z siedzibą w Warszawie, ul. Krucza 50, 00-025 Warszawa, wpisany do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000466256, NIP: 7010374912, REGON: 146615458, kapitał zakładowy 11 475 907 779,00 zł (opłacony w całości). Z Organizatorem można kontaktować się pod adresem e-mail: startup@pfr.pl.
13. **Partner Strategiczny** – oznacza partnera strategicznego programu, tj. Allegro.

14. **Program** – oznacza program edukacyjny i *venture buildingowy* pn. „Szkoła Pionierów”, na który składają się warsztaty stacjonarne oraz online, praca własna Uczestników oraz indywidualne konsultacje z mentorami.
15. **Regulamin** – oznacza niniejszy regulamin.
16. **Uczestnik** – osoba, która zakwalifikowała się do Programu, na podstawie oceny I i II Etapu.
17. **Umowa o Grant** – oznacza umowy zawarte między Organizatorem, a Zwycięzcami Gali Finałowej, które określają wysokość nagrody, wysokość poszczególnych transz, numery rachunków bankowych, harmonogram wypłaty transz, oraz szczegóły realizacji kamieni milowych.
18. **Zespół** – oznacza grupę Uczestników, która wspólnie pracuje nad rozwojem swojego pomysłu biznesowego w ramach Programu.
19. **Zwycięzcy** – oznacza 3 zespoły, które uzyskają najwyższą liczbę punktów i uzyskają prawo do nagrody finansowej oraz wygraają udział w Misji Międzynarodowej.

§ 2 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki organizacji Konkursu na udział w Programie oraz zasady uczestnictwa w Konkursie oraz Programie.
2. Konkurs ma charakter ogólnopolski i organizowany jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
3. V edycja Programu koncentruje się wokół tematyki rozwijania innowacji i projektów technologicznych w branżach *climate tech* oraz *health tech* oraz innych, wpisujących się w Cele Zrównoważonego Rozwoju ONZ.
4. W ramach Konkursu wybranych będzie 50 osób, które wezmą udział w Programie.
5. Celem Programu jest budowanie zespołów oraz edukacja biznesowa uczestników, a także rozwijanie innowacyjnych koncepcji biznesowych. W trakcie Programu Uczestnicy są zobowiązani do zbudowania Minimum Viable Product (MVP), czyli testowej wersji produktu (usługi), która cechuje się podstawowymi funkcjonalnościami.
6. Program jest realizowany w okresie od 1 czerwca 2022 r. do 31 grudnia 2022 r. Ramowy Harmonogram Programu jest następujący:
 - a) Nabór Uczestników – od 1 czerwca 2022 r. do 30 czerwca 2022 r.;
 - b) Rekrutacja Uczestników – od 1 lipca 2022 r. do 15 lipca 2022 r.;
 - c) Program „Szkoła Pionierów” – od 26 sierpnia do 20 października 2022 r.;
 - d) Demo Day – 21 października 2022 r.;
 - e) Gala Finałowa – 4 listopada 2022 r.

§ 3 Zasady rekrutacji Uczestników

1. Konkurs jest skierowany do:
 - a) osób fizycznych, nieprowadzących działalności gospodarczej, z ponadprzeciętnym potencjałem w zakresie tworzenia innowacyjnych produktów oraz prowadzenia firm wykorzystujących nowe technologie;
 - b) zespołów, składających się z maksymalnie 3 osób, o których mowa w lit. a powyżej, które poszukują dodatkowych osób do zespołu.
2. Nabór Uczestników odbywa się przez formularz zgłoszeniowy dostępny na stronie www.szkolapionierow.pfr.pl.
3. Nabór Uczestników trwa od 1 do 30 czerwca 2022 r.
4. Rekrutacja do Programu składa się z dwóch etapów.
5. Etap I przeprowadzony jest przez Komisję Konkursową według następujących kryteriów:

- a. W przypadku osób indywidualnych:
 - 1) posiadania umiejętności i wiedzy w zakresie wybranego obszaru nowych technologii np. marketingu cyfrowego, języków programowania, inżynierii (obszar umiejętności twardych);
 - 2) realizacji własnych inicjatyw i przedsięwzięć, które przyczyniły się do zdobycia doświadczenia (obszar doświadczenia);
 - 3) doświadczenia w pracy przy projektach związanych z Celami Zrównoważonego Rozwoju ONZ lub branżą *climate tech* lub *health tech*.
 - b. W przypadku zespołów, ich członkowie oceniani są pod kątem kryteriów wskazanych w § 3 ust. 5, lit. a) oraz biznesowego potencjału projektu, rozumianego jako szansę na stworzenie rozwiązania (produktu lub usługi), które jest innowacyjne, skalowane, odpowiada na potrzeby klientów, oraz dotyczy zagadnień wskazanych w § 2 ust. 3 Regulaminu.
6. Ocena osób indywidualnych i zespołów prowadzona jest oddzielnie, tj. osoby indywidualnie nie konkurują o udział w Programie z zespołami.
 7. Każdy Formularz Zgłoszeniowy podlega ocenie dwóch członków Komisji Konkursowej etapu I. Członkowie Komisji Konkursowej mogą mieć wgląd w oceny innych członków Komisji Konkursowej i komunikować się między sobą.
 8. Każdy z dwóch członków Komisji Konkursowej przyznaje kandydatom na uczestników od 0 do 3 punktów, gdzie 0 oznacza relatywną słabość, a 3 – relatywną siłę kryterium, w ramach dwóch obszarów wskazanych w § 3 ust. 5 lit. a), ppkt. 1)-2). Przy ocenie pod kątem kryterium doświadczenia w pracy przy projektach związanych z branżą *climate tech* lub *health tech* (§ 3 ust. 5 lit. a), ppkt. 3)) Uczestnikowi zostanie przyznany 1 punkt specjalny w wypadku rozpoznania doświadczenia w pracy przy projektach związanych z branżą *climate tech* lub *health tech*. Punkt specjalny, o którym mowa powyżej, jest przyznawany w specjalnym trybie, tj. wspólnie przez obu członków Komisji Konkursowej, którzy jednomyślnie zgadzają się co do doświadczenia Uczestnika w tym obszarze. Uzyskanie 0 punktów w ocenie obszaru umiejętności twardych lub miękkich od co najmniej jednego Członka Komisji skutkuje automatycznym przyznaniem 0 punktów za pozostałe kryteria.
 9. W ramach etapu I łączna suma punktów możliwych do uzyskania przez jednego Uczestnika wynosi od 0 do 7 punktów.
 10. Liczba punktów możliwych do uzyskania przez zespół wynosi od 0 do 13 i stanowi średnią arytmetyczną ocen przyznanych jego członkom (od 0 do 7 punktów) oraz oceny biznesowego potencjału projektu (od 0 do 6 punktów).
 11. W wyniku otrzymania przez zespół niepełnego punktu, średnia zaokrąglana jest w górę do pełnych jednostek.
 12. Każdy Uczestnik zostanie poinformowany o wyniku oceny Etapu I za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres wskazany w Formularzu Zgłoszeniowym, w ciągu 7 dni roboczych od zakończenia rekrutacji.
 13. Do etapu II Konkursu zakwalifikuje się 80 osób.
 14. Etap II przeprowadzony jest przez Komisję Konkursową. Celem etapu II jest ocena kompetencji miękkich Uczestników oraz ich zdolności do pracy zespołowej.
 15. Etap II polega na wykonaniu przez zakwalifikowanych Uczestników zadań indywidualnych oraz grupowych, a także wypełnieniu ankiety, na podstawie których Komisja Konkursowa oceni m.in. kompetencje miękkie uczestnika, zdolność do pracy zespołowej oraz potencjał do rozwoju jako przedsiębiorca technologiczny.
 16. Łączna suma punktów możliwych do uzyskania przez jednego Uczestnika w ramach etapu II wynosi od 0 do 16 punktów. W przypadku zespołu przyznana liczba punktów stanowi średnią arytmetyczną ocen przyznanych jego członkom. W wyniku otrzymania przez zespół niepełnego punktu średnia zaokrąglana jest w górę do pełnych jednostek.

17. Łączna suma punktów możliwych do uzyskania w ramach etapu I oraz etapu II przez jednego Uczestnika wynosi od 0 do 23 punktów oraz w przypadku zespołu od 0 do 29 punktów.
18. Komisja Konkursowa wyłoni 50 Uczestników, którzy uzyskają łącznie w ramach Etapu I oraz Etapu II najwyższą liczbę punktów i zakwalifikują się do Programu.
19. Uczestnicy, którzy zakwalifikują się do Programu są zobowiązani dostarczyć podpisaną deklarację wzięcia udziału w Programie, wraz z potwierdzeniem uiszczenia opłaty administracyjnej na rachunek bankowy Organizatora. Wzór deklaracji zostanie przesłany drogą elektroniczną Uczestnikom wraz z informacją o terminie jej złożenia. Niedostarczenie deklaracji w terminie 14 dni lub nieuiszczenie opłaty administracyjnej skutkuje skreśleniem z listy Uczestników.
20. Opłata administracyjna wynosi:
 - a) **350 zł brutto**, jeśli Formularz Zgłoszeniowy zostanie złożony w terminie do 13 czerwca 2022 r.
 - b) **550 zł brutto**, jeśli Formularz Zgłoszeniowy zostanie złożony w terminie od 14 do 30 czerwca 2022 r.
21. Organizator wskaże Uczestnikom nr rachunku bankowego właściwego dla uiszczenia opłaty administracyjnej, za pośrednictwem adresów e-mail podanych przez Uczestników w Formularzu Zgłoszeniowym. W tytule przelewu należy wpisać: Opłata administracyjna KONKURS „SZKOŁA PIONIERÓW PFR” oraz wpisać imię i nazwisko osoby, za którą opłata jest wnoszona.

§ 4 Program

1. Na Program składają się:
 - a) Bootcamp stacjonarny, w trakcie którego odbędą się gry zespołowe, pozwalające Uczestnikom połączyć się w zespoły, a zespołom, znaleźć co-founderów oraz warsztaty merytoryczne. Bootcamp odbędzie się w terminie 26-28.08.2022 r.;
 - b) Warsztaty stacjonarne, w trakcie których odbędzie się seria warsztatów, sesji mentoringowych oraz wizyt studyjnych. Warsztaty stacjonarne odbędą się w terminie 5-16.09.2022 r.
 - c) Zdalne sprinty zespołów, w trakcie których zespoły samodzielnie pracują nad zbudowaniem MVP oraz odbywają indywidualne sesje z PFR i mentorami. Na początku każdego sprintu zespoły odbywają konsultacje z PFR lub mentorem dla ustalenia ich przebiegu, celu i KPI. Sprinty odbędą się w terminie od 19.09-20.10.2022 r.
 - d) Demo Day, w trakcie którego Zespoły będą prezentować efekty nauki i prac prowadzonych podczas Programu. Demo Day odbędzie się w terminie 21.10.2022 r.
2. Szczegółowy Harmonogram Programu oraz miejsce odbywania poszczególnych wydarzeń Organizator przedstawi Uczestnikom przed rozpoczęciem Programu, ze stosownym wyprzedzeniem. Organizator uprawniony jest do zmiany terminu Programu, Harmonogramu oraz miejsca odbywania warsztatów, w tym na formę online.
3. Zakwalifikowani Uczestnicy oraz zespoły, mają obowiązek aktywnego uczestnictwa we wszystkich częściach Programu. W przypadku odnotowania więcej niż 20% nieobecności Uczestnika, traci on możliwość wygrania nagrody pieniężnej oraz udziału w Misji Międzynarodowej.
4. Po ukończeniu Programu wszyscy Uczestnicy i Zwycięzcy uzyskają status „*Alumna Szkoły Pionierów*”. Alumni Szkoły Pionierów utworzą Klub Pionierów.
5. Uczestnicy i Zwycięzcy dołożą wszelkich starań, by promować Program i jego przyszłe edycje (w przypadku ich uruchomienia) oraz zachęcać do założenia własnego przedsiębiorstwa lub stworzenia własnego produktu technologicznego w Polsce, w tym poprzez aktywność w mediach społecznościowych i udział w zaplanowanych przez Organizatora działaniach

mających miejsce w trakcie trwania Programu, jak i po jego zakończeniu. Uczestnicy i Zwycięzcy nie nabywają jakiegokolwiek roszczenia w stosunku do Organizatora z tytułu realizacji powyższych działań.

§ 5 Demo Day

1. Celem Demo Day jest weryfikacja postępów Zespołów, prezentacja ich pomysłów biznesowych, nad którymi pracują w trakcie Programu oraz wyłonienie 8 Zespołów, które wezmą udział w Gali Finałowej.
2. Komisja Demo Day wyłoni 3 najlepsze Zespoły, z zespołów o których mowa w ust 1, które uzyskają nagrodę w postaci wzięcia udziału w Misji Międzynarodowej.
3. Podczas Demo Day, każdy z członków Komisji Demo Day samodzielnie dokonuje oceny Zespołów, w sposób wskazany w załączniku nr 1 do Regulaminu, według następujących kryteriów:
 - 1) Prezentacji projektu wraz z prototypem (pitch konkursowy) stosując następujące kryteria:
 - a) wartość merytoryczna projektu,
 - b) wartość biznesowa projektu,
 - c) jakość i sposób przedstawienia przygotowanej prezentacji,
 - d) odpowiedź na pytania zadane przez Komisję Demo Day.
4. Liczba punktów możliwych do uzyskania przez Zespół wynosi od 0 do 40 i stanowi średnią arytmetyczną ocen przyznanych jego członkom. W wyniku otrzymania przez zespół niepełnego punktu średnia zaokrąglana jest w górę do pełnych jednostek.
5. W terminie 3 dni roboczych przed Demo Day, Zespoły zobowiązane są do przesłania dodatkowych materiałów wypracowanych podczas Programu i sprintów zespołowych, tj.:
 - a) opis/potencjał zespołu i wykorzystywanej technologii,
 - b) model biznesowy opisany w metodologii Business Model Canvas,
 - c) szczegółowa mapa/analiza konkurencji i interesariuszy,
 - d) analiza finansowa i planowanie wydatków.

§ 6 Gala Finałowa

1. Celem Gali Finałowej jest wyłonienie 3 Zwycięzców spośród 8 Zespołów, na podstawie oceny zgłoszonych przez Zespoły projektów przedstawiających innowacyjny produkt lub usługę związaną z branżą *climate tech* lub *health tech*, zaprezentowanych w formie krótkiej prezentacji idei i jej modelu biznesowego podczas Gali Finałowej.
2. Podczas Gali Finałowej, każdy z członków Komisji Gali Finałowej samodzielnie dokonuje oceny Zespołów, w sposób wskazany w załączniku nr 1 do Regulaminu, według następujących kryteriów:
 - 1) Prezentacji projektu wraz z prototypem (pitch konkursowy) stosując następujące kryteria:
 - a) wartość merytoryczna projektu,
 - b) wartość biznesowa projektu,
 - c) jakość i sposób przedstawienia przygotowanej prezentacji,
 - d) odpowiedź na pytania zadane przez Komisję.
3. Liczba punktów możliwych do uzyskania przez Zespół wynosi od 0 do 40 i stanowi średnią arytmetyczną ocen przyznanych jego członkom. W wyniku otrzymania przez członka Zespołu niepełnego punktu średnia zaokrąglana jest w górę do pełnych jednostek.
4. W terminie 3 dni roboczych przed Galą Finałową, Zespoły zobowiązane są do przesłania dodatkowych materiałów wypracowanych podczas Programu i sprintów zespołowych, tj.:
 - a) opis/potencjał zespołu i wykorzystywanej technologii,
 - b) model biznesowy opisany w metodologii Business Model Canvas,
 - c) szczegółowa mapa/analiza konkurencji i interesariuszy,

- d) analiza finansowa i planowanie wydatków.
5. Szczegółowy harmonogram wydarzenia oraz miejsce Gali Finałowej Organizator przedstawi Uczestnikom przed rozpoczęciem Gali Finałowej ze stosownym wyprzedzeniem. Organizator uprawniony jest do zmiany terminu, harmonogramu oraz miejsca odbywania Gali Finałowej, w tym na formę online.

§ 7 Nagrody

1. Zwycięzcy Gali Finałowej otrzymają następujące nagrody finansowe w formie Grantów :
 - 1) Nagroda Główna w wysokości 50 000,00 zł łącznie dla Zespołu , który otrzyma najwyższą liczbę punktów w ramach Gali Finałowej (miejsce nr 1 w rankingu projektów);
 - 2) Wyróżnienie w wysokości 30 000,00 zł łącznie dla Zespołu, który zajmie miejsce nr 2 w rankingu projektów w ramach Gali Finałowej;
 - 3) Wyróżnienie w wysokości 30 000,00 zł łącznie dla Zespołu, który zajmie miejsce nr 3 w rankingu projektów w ramach Gali Finałowej.
2. Nagrodą dla Zwycięzców Gali Finałowej jest również udział w Misji międzynarodowej.
3. Nagrody finansowe będą podzielone w równych częściach pomiędzy członków zwycięskich Zespołów.
4. Zwycięzcy Gali Finałowej oprócz nagrody w postaci udziału w Misji międzynarodowej otrzymają dodatkowo nagrodę pieniężną w wysokości 11,11 % wartości nagrody określonej w ust. 2 powyżej, w zaokrągleniu do pełnych złotych.
5. Zwycięzcy otrzymają dodatkową nagrodę pieniężną w wysokości 11,11 % wartości nagrody określonej w par. 5, ust. 2 w zaokrągleniu do pełnych złotych.
6. Organizator zastrzega, że nagrody finansowe w formie Grantów, o których mowa w ust. 1 powyżej, muszą być wykorzystane przez Zwycięzców wyłącznie w celu realizacji projektu Zespołu (tj. na prace inżynieryjne lub programistyczne, prace graficzne, usługi prawne, walidację rynku, cele marketingowe) i będą wypłacane przez Organizatora w transzach, po wykazaniu przez Zwycięzców, że został zrealizowany etap prac (kamień milowy), z którym powiązana jest dana transza.
7. Na podstawie art. 41 ust. 4 ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (t.j. Dz.U. z 2018 r. poz. 200) Organizator jako płatnik 10 % ryczałtowego podatku dochodowego od osób fizycznych od przyznanych w Konkursie nagród, potrąci kwotę należną od nagród, których mowa w ust. 1 powyżej, i przekaże ją do właściwego Urzędu Skarbowego tytułem podatku, o którym mowa w art. 30 ust. 1 pkt 2 ww. ustawy, na co każdy Uczestnik i Zwycięzca wyraża zgodę. W wypadku wypłaty transzy Grantu, przyjmuje się, że każda transza będzie wypłacana Zwycięzcom w częściach równych, chyba że strony Umowy o Grant postanowią inaczej.

§ 8 Przetwarzanie danych osobowych

1. Organizator oświadcza, że jest administratorem danych osobowych w rozumieniu art. 4 pkt 7 Rozporządzenia 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) („**RODO**”) w odniesieniu do danych osobowych Uczestników Konkursu zawartych w zgłoszeniach do Konkursu przekazanych Organizatorowi zgodnie z procedurą określoną w § 3 Regulaminu.
2. Dane osobowe przetwarzane są wyłącznie w celu rejestracji oraz wzięcia udziału w konkursie w zakresie:
 - 1) imię i nazwisko;

- 2) adres e-mail;
 - 3) numer telefonu;
 - 4) data urodzenia;
 - 5) województwo, w którym zamieszkuje Uczestnik;
 - 6) wizerunek;
 - 7) poziom znajomości języka angielskiego;
 - 8) informacje o założeniu działalności gospodarczej;
 - 9) informacje dotyczące kompetencji miękkich i twardych;
 - 10) doświadczenie zawodowe;
 - 11) informacje zawarte w CV.
3. Kandydatowi oraz Uczestnikowi Konkursu przysługują prawa do:
- 1) dostępu do swoich danych osobowych oraz żądania ich kopii,
 - 2) sprostowania swoich danych osobowych,
 - 3) żądania ograniczenia przetwarzania swoich danych,
 - 4) usunięcia danych w prawnie uzasadnionych przypadkach,
 - 5) wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych w zakresie w jakim podstawą przetwarzania danych jest prawnie uzasadniony interes administratora,
 - 6) wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych,
 - 7) wycofania zgody na przetwarzanie danych, które nie ma jednak wpływu na zgodność przetwarzania dokonanego na jej podstawie.
4. Szczegółowe informacje dotyczące ochrony danych osobowych znajdują się w Załączniku nr 2 do Regulaminu.

§ 9 Reklamacje

1. Wszelkie reklamacje w związku z Konkursem - z zastrzeżeniem postanowień dotyczących przetwarzania danych osobowych – należy zgłaszać na adres Organizatora w formie pisemnej z dopiskiem „Konkurs PFR Szkoła Pionierów” wskazany w § 1 ust. 11 niniejszego Regulaminu lub za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres: startup@pfr.pl, przed upływem czasu trwania Konkursu oraz po jego zakończeniu, jednakże nie później niż 14 dni od dnia poinformowania Uczestnika o wynikach Konkursu. W przypadku zgłoszenia reklamacji za pośrednictwem poczty elektronicznej, Uczestnik zobowiązany jest skorzystać z adresu poczty elektronicznej, który wskazał w deklaracji przekazanej Organizatorowi.
2. Reklamacje zgłaszane po terminie nie będą rozpatrywane.
3. Zgłoszenie reklamacji powinno zawierać w szczególności:
 - 1) opis sprawy, której dotyczy reklamacja ze wskazaniem zarzutów reklamacyjnych;
 - 2) imię, nazwisko, adres poczty elektronicznej (e-mail) lub adres poczty tradycyjnej do korespondencji, na który ma zostać wysłana odpowiedź na reklamację.
4. Rozpatrzenie reklamacji oraz udzielenie odpowiedzi o sposobie jej rozpatrzenia nastąpi bez zbędnej zwłoki, nie później niż w terminie 14 dni od dnia doręczenia reklamacji Organizatorowi.
5. O sposobie rozpatrzenia reklamacji Uczestnik zostanie poinformowany:
 - 1) w formie pisemnej w drodze listu tradycyjnego wysłanego na adres do korespondencji wskazany przez Uczestnika, lub
 - 2) w drodze wiadomości e-mail w przypadku reklamacji wysłanej za pośrednictwem wiadomości elektronicznej, o ile w jej treści Uczestnik nie wskazał innego sposobu przekazania informacji o rozpatrzeniu reklamacji.

§ 10 Postanowienia końcowe

1. Zgłoszenie do Konkursu jest równoznaczne z akceptacją postanowień niniejszego Regulaminu.
2. Konkurs nie jest loterią ani inną grą losową w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.

3. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonania z ważnych i nieznanymi w dniu ogłoszenia Regulaminu powodów modyfikacji postanowień Regulaminu, w szczególności w celu zapewnienia prawidłowego przebiegu Konkursu lub Programu. Zmiana Regulaminu następuje z chwilą umieszczenia nowej treści Regulaminu na portalu internetowym www.startup.pfr.pl. Jeżeli zmiana Regulaminu nastąpi po rozpoczęciu I Etapu naboru, o zmianie Regulaminu Uczestnicy zostaną powiadomieni drogą elektroniczną z co najmniej 7 dniowym wyprzedzeniem. Uczestnikom przysługuje nieograniczone w czasie prawo rezygnacji z Konkursu lub Programu.
4. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie znajdują obowiązujące przepisy prawa polskiego.
5. Informacji o Konkursie oraz o Programie udziela Polski Fundusz Rozwoju S.A. jako Organizator – tel. +48 800 800 120 lub +48 22 703 43 00, e-mail: startup@pfr.pl.

Załączniki:

Załącznik nr 1 – Punktacja kryteriów oceny zespołów podczas Demo Day i Gali Finałowej.

Załącznik nr 2 – Obowiązek informacyjny dotyczący przetwarzania danych osobowych

Załącznik nr 1 – Punktacja kryteriów oceny zespołów podczas Demo Day i Gali Finałowej.

Kryterium	1. Wartość merytoryczna projektu (0-9)			2. Wartość biznesowa projektu (0-9)		
	Oceniany aspekt	Stopień innowacyjności rozwiązania (0-3)	Sposób przedstawienia potrzeb i problemów, na które odpowiada zaproponowane rozwiązanie (0-3)	Przedstawienie kompletnego i zrozumiałego opisu rozwiązania i jego podstawowych funkcjonalności (0-3)	Określenie rynku docelowego rozwiązania i jego specyfiki (0-3)	Określenie sposobu generowania przychodów z rozwiązania i możliwości skalowania oraz ekspansji na inne rynki (0-3)
0 pkt.	Rozwiązanie powiela dostępne już na rynku	Zespół nie przedstawił problemu, który adresuje	Zespół nie przedstawił opisu i funkcjonalności rozwiązania	Zespół nie przedstawił rynku docelowego	zespół nie określił sposobu generowania przychodów	Nie przedstawiono składu zespołu
1 pkt	Rozwiązanie w znacznej mierze powiela dostępne na rynku	Opis problemu jest niezrozumiały	Opis rozwiązania jest niezrozumiały	Rynek docelowy został przedstawiony w sposób ogólny	Model biznesowy wymaga istotnych zmian w celu gen. przychodów	Przedstawiono skład zespołu, ale nie ma on kompetencji do realizacji projektu
2 pkt.	Rozwiązanie ma pewne przewagi konkurencyjne	Opis problemu jest zrozumiały w stopniu wymagającym pogłębienia analizy rynku (problem został przedstawiony jako niepełny)	Opis rozwiązania jest zrozumiały w stopniu wymagającym doprecyzowania jego funkcjonalności	Określenie rynku docelowego wskazuje na zrozumienie jego specyfiki	Model biznesowy wymaga drobnych zmian w celu gen. przychodów, skalowania i ekspansji	Zespół posiada główne kompetencje do realizacji projektu
3 pkt.	Rozwiązanie nie ma konkurencji (blue ocean) lub jest szczególnie innowacyjne na tle konkurencji	Zespół przedstawił problem wskazujący na jego zrozumienie poprzedzone analizą ilościową i/lub jakościową	Opis rozwiązania jest kompletny i zrozumiały	Określenie rynku docelowego wskazuje na pogłębione zrozumienie jego specyfiki	Model biznesowy umożliwia gen. przychodów, łatwą skalowalność i ekspansję	Zespół dodatkowo ma świadomość pozyskania dod. kompetencji (np. poszerzenie zespołu, rada doradcza)

Kryterium	3. Jakość i sposób przedstawienia przygotowanej prezentacji (0-6)		4. Odpowiedź na pytanie zadane przez Komisję (0-6)	
	Oceniany aspekt	Jakość przygotowania prezentacji multimedialnej (0-3)	Jakość przygotowania prezentacji ustnej (0-3)	Trafność odpowiedzi (0-3)
0 pkt.	Zespół nie przedstawił prezentacji lub jest ona nieczytelna	Prelegent nie omówił prezentacji (nie znał treści prezentacji)	Zespół nie udzielił odpowiedzi	Zespół nie zaproponował rozwiązania
1 pkt	Prezentacja zawiera podstawowe elementy pitch decka z elementami graficznymi (wykresy/ projekty/ zdjęcia)	Prelegent czyta treść prezentacji ze slajdów lub posługuje się hasłami	Zespół udzielił wymijającej odpowiedzi	Zespół zaproponował rozwiązanie wskazujące na luki w zrozumieniu problemu
2 pkt.	Prezentacja w formie pitch decka zawiera spójną szatę graficzną	Prelegent omówił prezentację z elementami storytellingu	Zespół udzielił trafnej odpowiedzi korzystając z danych z prezentacji	Zespół zaproponował trafne rozwiązanie w stopniu częściowo możliwym do wdrożenia
3 pkt.	Prezentacja w formie pitch decka zawiera spójną szatę graficzną w wysokiej jakości i/lub elementy interaktywne	Prelegent omówił prezentację w formie spójnego i angażującego storytellingu	Zespół udzielił trafnej odpowiedzi poszerzającej dane z prezentacji	Zespół zaproponował trafne i kreatywne rozwiązanie w stopniu możliwym do wdrożenia

Załącznik nr 2

OBOWIĄZEK INFORMACYJNY DOTYCZĄCY PRZETWARZANIA DANYCH OSOBOWYCH

Zgodnie z art. 13 Rozporządzenia 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) pragniemy poinformować, że:

1. ADMINISTRATOR DANYCH

Administratorem Pani/Pana danych osobowych jest Polski Fundusz Rozwoju S.A. z siedzibą w Warszawie przy ulicy Kruczej 50, 00-025 Warszawa, zwany dalej „Administratorem”.

2. DANE KONTAKTOWE

W sprawach dotyczących przetwarzania Pani/Pana danych osobowych i przysługujących praw z tym związanych można się skontaktować z Administratorem poprzez adres e-mail: iod@pfr.pl lub pisemnie na adres siedziby Administratora wskazany w punkcie 1 powyżej.

3. CELE PRZETWARZANIA ORAZ PODSTAWA PRAWNA PRZETWARZANIA

Pani/Pana dane będą przetwarzane w celu rejestracji oraz wzięcia udziału w konkursie na podstawie:

- a) art. 6 ust. 1 lit. a RODO w zw. z art. 81 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych – zgoda osoby, której dane dotyczą na przetwarzanie wizerunku;
- b) art. 6 ust. 1 lit. b RODO – kiedy przetwarzanie jest niezbędne do wykonania umowy, której stroną jest osoba, której dane dotyczą,
- c) art. 6 ust. 1 lit. f RODO, do celów wynikających z prawnie uzasadnionych interesów realizowanych przez administratora, a w szczególności do obrony przed potencjalnymi roszczeniami.

4. OKRES PRZECHOWYWANIA DANYCH

Pani/Pana dane osobowe będą przechowywane do momentu wygaśnięcia podstawy prawnej ich przetwarzania.

5. ODBIORCY DANYCH

Odbiorcą Pani/Pana danych osobowych mogą zostać uprawnione organy publiczne oraz podmioty świadczące usługi na rzecz Administratora, na podstawie zawartych umów.

6. PRZEKAZYWANIE DANYCH POZA EOG

Pani/Pana dane osobowe nie będą przekazywane do odbiorców znajdujących się w państwach poza Europejskim Obszarem Gospodarczym.

7. PRAWA OSOBY, KTÓREJ DANE DOTYCZĄ

Przysługuje Pani/Panu prawo:

- a) dostępu do swoich danych osobowych i żądania ich kopii,
- b) sprostowania swoich danych osobowych,

- c) żądania ograniczenia przetwarzania swoich danych,
- d) usunięcia danych, jeżeli nie jest realizowany żaden inny cel przetwarzania
- e) wycofania zgody na przetwarzanie danych, które nie ma jednak wpływu na zgodność przetwarzania dokonanego na jej podstawie.

W zakresie, w jakim podstawą przetwarzania Pani/Pana danych osobowych jest przesłanka prawnie uzasadnionego interesu administratora, przysługuje Pani/Panu prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania Pani/Pana danych osobowych.

W celu skorzystania z powyższych praw należy skontaktować się z Administratorem. Dane kontaktowe wskazane są w punkcie 2 wyżej.

8. Prawo wniesienia skargi

Przysługuje Pani/Panu również prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. **Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych**, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa

9. INFORMACJA O ZAUTOMATYZOWANYM PODEJMOWANIU DECYZJI, W TYM PROFILOWANIU

Pani/Pana dane osobowe, nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany, w tym profilowane.

