

REGULAMIN KONKURSU Lublin Startup Contest

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

§ 1.

Cele Konkursu, Organizator

1. Niniejszy regulamin określa zasady organizacji Konkursu „Lublin Startup Contest” w formule Dragon’s Den.
2. Celem Konkursu jest promocja przedsiębiorczości wśród osób zamieszkałych na terenie Gminy Lublin i gmin ościennych.
3. Organizatorem Konkursu „Lublin Startup Contest.” (zwanego dalej “Konkursem”) jest Grupa utworzona na potrzeby konkursu składająca się z Microsoft, Studenckie Koło Naukowe Informatyki, SmartTech Fund i Talento, zwana dalej "Organizatorem".
4. Dane kontaktowe do organizatora w przedmiocie Konkursu:
e-mail: kontakt@startupfestival.pl tel. 723809192
adres: Akademicka 9/327 20-033 Lublin
5. Każdy Uczestnik przed zgłoszeniem udziału w Konkursie zobowiązany jest do zapoznania się z niniejszym Regulaminem.

§ 2.

Zasady ogólne Konkursu

1. Konkurs przeprowadzany jest w dniach 20.10.2016 - 21.10.2016r.
2. Zgłoszenie do udziału w konkursie podzielone jest na dwa etapy:
 - a Pierwszy etap to rejestracja drużyny jako Startup na stronie <http://startupfestival.evenea.pl/>
 - b Drugi etap to udział w Speed Dating dnia 20.10.2016r. po którym Jury Inwestorskie, oceniając innowacyjność, skalowalność biznesu oraz model biznesowy drużyn, wybierze 6 najlepszych zespołów do prezentacji kolejnego dnia podczas Konkursu.
3. Zgłoszenie i uczestnictwo w Konkursie jest bezpłatne.

II. UCZESTNICY KONKURSU

§ 1.

1. Uczestnikami Konkursu mogą być podmioty prowadzące lub planujące prowadzić działalność gospodarczą, które zgłosiły się do udziału w Konkursie w formie, o której mowa w § 2 ust. 2, a ich zgłoszenie zostało zakwalifikowane przez Organizatora.
2. Każdy Uczestnik może wysłać tylko jedno zgłoszenie do Konkursu. W przypadku wniesienia kilku zgłoszeń przez jednego Uczestnika jako wiążące uznane będzie zgłoszenie wniesione jako pierwsze.

§ 2.

1. Dane osobowe Uczestników przetwarzane, zgodnie z przepisami Ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U.2002.101.926 t. j. z późn. zm.).

2. Dane osobowe Uczestników Konkursu będą przetwarzane w celach przeprowadzenia Konkursu, w tym wyłonienia zwycięzców.
3. Uczestnicy Konkursu mają prawo wglądu do swoich danych osobowych, ich poprawiania oraz zgłoszenia zadania zaprzestania ich przetwarzania i usunięcia.
4. Podanie danych jest dobrowolne jednak niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie.
5. Zgromadzone dane podlegają starannej ochronie, zgodnie z obowiązującymi przepisami.
6. Użytkownik zobowiązany jest podać prawdziwe dane w formularzu zgłoszeniowym. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za konsekwencje podania nieprawidłowych danych.
7. Zgoda na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika Konkursu obejmuje także publikację imienia i nazwiska Uczestnika Konkursu na liście finalistów pierwszego etapu oraz laureatów drugiego etapu.

III. PRZEBIEG KONKURSU

§ 1.

Zgłoszenia

1. Początek przyjmowania zgłoszeń konkursowych nastąpi w dniu 04 października 2016r.
2. Zakończenie przyjmowania zgłoszeń konkursowych nastąpi w dniu 19 października 2016 r. o godz. 23.59.
3. Ogłoszenie Laureatów Drugiego Etapu Konkursu nastąpi najpóźniej w dniu 20 października 2016 r. i zostanie dokonane drogą mailową lub telefoniczną.

§ 2.

Jury Inwestorskie

1. W drugim etapie organem oceniającym jest Jury Inwestorskie. W skład Jury wchodzi:
 - a) Przedstawiciele od Organizatora,
 - b) Przedstawiciel Microsoft
 - c) Przedstawiciele QBN Fund
2. Jury wybiera Sekretarza, który protokołuje przebieg obrad Jury Inwestorskiego oraz dokonuje ogłoszeń wyników.

§ 3.

A. Speed Dating– Drugi Etap

1. Zadaniem postawionym przed Uczestnikami w drugim etapie Konkursu jest przedstawienie własnego projektu lub pomysłu biznesowego związanego z tematem Konkursu przed każdym członkiem Jury Inwestorskiego osobno.
2. Rozmowy z członkami Jury Inwestorskiego trwają 10 minut
3. Po zakończeniu Speed Dating`u Jury Inwestorskie na podstawie odbytych rozmów wybierze 6 drużyn prezentujących najciekawsze rozwiązanie pod względem innowacyjności, skalowalności biznesu oraz modelu biznesowego.

B. Prezentacja – Trzeci Etap

4. Zadaniem postawionym przed Uczestnikami w trzecim etapie konkursu jest przygotowanie i przedstawienie 5 minutowej prezentacji (tzw. Pitch) dotyczącej projektu opisanego w pierwszym etapie Konkursu. Prezentacja może być przeprowadzona przy pomocy prezentacji multimedialnej, z elementami video, prototypów, gotowych produktów lub z użyciem innych pomocy. W przypadku konieczności wyświetlenia

lub odtworzenia prezentacji na specjalistycznych urządzeniach, Uczestnik zobowiązany będzie do zapewnienia tych urządzeń lub wcześniejszej konsultacji z Organizatorem, co do możliwości zapewnienia takich warunków technicznych przez Organizatora.

5. Po zakończeniu prezentacji Jury ma 5 minut na zadanie pytań.
6. Prezentacja, obok kryteriów wskazanych w § 3 ust. 3 powyżej, oceniana będzie także pod kątem umiejętności przedstawienia i prezentacji projektu potencjalnym inwestorom, znajomości rynku i klientów, do których projekt jest kierowany, przeprowadzonej analizy sprzedażowej i biznesowej dla realizacji przedstawionego projektu.

C. Laureaci

7. Każdy uczestnik może uzyskać nagrodę od każdego przedstawiciela w jury.
8. Nagrody dla Laureatów zostaną przygotowane w gestii każdego członka jury.
9. Decyzje są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
10. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność za szkody wynikające z zachowań niezgodnych z postanowieniami niniejszego Regulaminu.

§ 4.

1. Organizator zastrzega sobie prawo do publikowania informacji o Zwycięzcach i wyróżnionych uczestnikach Konkursu,
2. Zwycięzca Konkursu nie może przenieść prawa do otrzymania nagrody na osoby trzecie.
3. Niniejszy Konkurs nie jest grą losową w rozumieniu Ustawy z dnia 29 lipca 1992 r. o grach i zakładach wzajemnych (Dz. U. z 2004 r. Nr 4, poz. 27, z późn. zm.).
4. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny o tej samej wartości.

IV. POSTANOWIENIA KONCOWE

§ 1.

1. Przed przystąpieniem do konkursu należy zapoznać się i zaakceptować niniejszy regulamin. Poprzez wypełnienie i wniesienie formularza zgłoszeniowego w Konkursie, Uczestnik wyraża zgodę na zastosowanie się do postanowień niniejszego Regulaminu.
2. Uczestnik, który nie spełni warunków określonych w Regulaminie, traci prawo do udziału w Konkursie oraz ewentualnej nagrody.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za podanie nieprawdziwych danych lub danych osoby trzeciej przez uczestników Konkursu.
4. Wszelkie reklamacje dotyczące konkursu powinny być kierowane przez Uczestników w formie pisemnej na adres: Akademicka 9/327 Lublin lub elektronicznej na adres e-mail: kontakt@startupfestival.pl. Zgłaszana reklamacja powinna zawierać co najmniej imię, nazwisko i dane kontaktowe Uczestnika oraz podstawy zgłaszanej Reklamacji.
5. Niniejszy regulamin jest dostępny na stronie internetowej startupfestival.pl