



BioBoosters Hackathon: Zasady udziału.

Zasady ogólne.

1. Poniższe “Zasady udziału w Hackathonie BioBoosters” (dalej jako **“Zasady udziału”**) obowiązują wszystkich uczestników hackathonów organizowanych w ramach projektu “BioBoosters – boosting the circular transition” finansowanego środkami Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego (projekt realizowany w okresie 1 stycznia 2023 r. – 31 grudnia 2025 r., dalej także jako **„Projekt”**).
2. “Zasady udziału” dotyczą współpracy wszystkich uczestników Hackathonu BioBoosters, tj.:
 - Organizatora – formalnego partnera Projektu
 - Przedsiębiorcy – podmiotu przedstawiającego Wyzwanie
 - Innowatorów – osobę bądź zespół biorący udział w Hackathonie
 - Mentorów
 - potencjalnych Współorganizatorów.
3. Przedsiębiorca i Organizator są wskazani w “Zaproszeniu do udziału w Hackathonie”. Osoby wskazane przez Przedsiębiorcę i Organizatora w “Zaproszeniu do udziału w Hackathonie” są odpowiedzialne za proces decyzyjny w ramach Hackathonu.
4. Celem Hackathonów BioBoosters jest wypracowanie rozwiązań / pomysłów na rozwiązania wyzwań przedstawianych przez przedsiębiorców.
5. Czas trwania poszczególnych Hackathonów BioBoosters może się różnić, podobnie jak zasady implementacji poszczególnych etapów Hackathonu. Szczegóły dotyczące czasu trwania oraz implementacji poszczególnych etapów znajdują się każdorazowo w „Zaproszeniu do udziału w Hackathonie”.

Prawa własności intelektualnej.

1. W trakcie Hackathonu BioBoosters nie będzie miał miejsce transfer istniejących praw własności intelektualnej. Innowatorzy zachowują wszelkie prawa do materiałów i pomysłów przedstawianych Przedsiębiorcy. Innowatorzy uznają jednakże i akceptują, że Przedsiębiorca może wykorzystać przedstawione mu materiały i pomysły w ramach swoich wewnątrzfirmowych aktywności i w ramach swoich własnych prac rozwojowych.
2. Przedsiębiorca zachowuje prawa własności intelektualnej do materiałów prezentowanych przez Przedsiębiorcę w trakcie Hackathonu BioBoosters. Uczestnicy Hackathonu, w szczególności Innowatorzy i Mentorzy, mogą korzystać z tych materiałów wyłącznie w trakcie udziału w Hackathonie BioBoosters.



3. Prawa własności intelektualnej do pomysłów, rozwiązań, materiałów prezentowanych przez Innowatorów w trakcie Hackathonu BioBoosters należą wyłącznie do ich twórców – Innowatorów biorących udział w Hackathonie BioBoosters. Wprawdzie Przedsiębiorca ma prawo do wykorzystania pomysłów, rozwiązań, materiałów prezentowanych w trakcie Hackathon Day do własnych wewnętrznych prac planistycznych i rozwojowych, ale jest to możliwe dopiero po zawarciu umowy na wykorzystanie tych pomysłów, rozwiązań, materiałów z ich autorem – Innowatorem.
4. Jako, że wszystkie Hackathony BioBoosters są organizowane jako Wydarzenia otwarte, Innowatorzy muszą wziąć pod uwagę, że wszystkie pomysły, rozwiązania, materiały tworzone i prezentowane w trakcie Hackathonu mają charakter publiczny. Zagwarantowanie praw własności intelektualnej do tych pomysłów, rozwiązań, materiałów jest obowiązkiem Innowatorów, jako podmiotów tworzących i zgłaszających.

Publiczny charakter informacji o udziale w Hackathonie BioBoosters.

1. Informacje o Innowatorach biorących udział w Hackathonie BioBoosters mają charakter publiczny. Zarówno Innowator, jak i Przedsiębiorca mogą wykorzystać tę informację w ramach prowadzonej przez siebie komunikacji zewnętrznej.
2. W trakcie rejestracji swojej aplikacji do udziału w Hackathonie BioBoosters, Innowator przedstawia:
 - a. krótki opis (1 – 2 zdania) swojego pomysłu w odpowiedzi na Wyzwanie;
 - b. informację o osobie kontaktowej.

W przypadku zakwalifikowania Innowatora do udziału w Hackathonie, ten krótki opis pomysłu staje się publiczny i zarówno Innowator, Organizator, jak i Przedsiębiorca mogą wykorzystywać ten krótki opis w swojej komunikacji, także tej zewnętrznej.

3. Z chwilą zakwalifikowania Innowatorów do wzięcia udziału w Kick – off Meeting, Organizator opublikuje na platformie komunikacyjnej Hackathonów BioBoosters:
 - a. nazwy zespołów
 - b. krótki opis pomysłów
 - c. dane kontaktowe osób reprezentujących poszczególne zespoły.

Informacje te mogą być aktualizowane na podstawie wniosków poszczególnych Innowatorów.

4. Istnieje możliwość rejestracji poszczególnych wydarzeń w ramach Hackathonu BioBoosters (zdjęcia, nagrania wideo, inne formy rejestracji). Materiały te mogą być wykorzystywane w komunikacji zarówno przez podmioty uczestniczące w Hackathonie, jak i przez podmioty zewnętrzne, w szczególności media. Jednakże rejestracje te nie mogą zawierać treści, które naruszałby prawa własności intelektualnej uczestników Hackathonu. Ponadto rejestracje te nie mogą zawierać



informacji szczegółowych o przedmiocie Wyzwania, które nie zostały zamieszczone w “Zaproszeniu do udziału w Hackathonie”, albo w komunikatach prasowych zatwierdzonych przez Przedsiębiorcę.

Poufność.

1. Wszystkie osoby i podmioty zaangażowane w process Hackathonu BioBoosters zobowiązują się do przestrzegania poufności w odniesieniu do wszystkich otrzymywanych informacji poufnych. Informacje te nie mogą być udostępniane podmiotom trzecim.
2. Za informacje poufne uważa się w szczególności tajemnice handlowe i biznesowe oraz informacje wskazane jako poufne z mocy prawa.
3. Przedsiębiorca i Innowatorzy mogą wskazać na dalsze materiały, które powinny zostać objęte poufnością.
4. Przedsiębiorca może oczekiwać od uczestników Hackathonu, w tym Innowatorów i Mentorów, podpisania umów / oświadczeń o zachowaniu poufności. Możliwość ta powinna zasadniczo zostać wskazana w “Zaproszeniu do udziału w Hackathonie”.
5. W przypadku podpisywania umów / oświadczeń o zachowaniu poufności dla Hackathonu BioBoosters, należy wskazać wszystkie osoby działające w zespole Innowatora, a informacje poufne będą przekazywane tylko do osób w ramach zespołu, które podpisały umowę /oświadczenie NDA.
6. Zobowiązanie do zachowania poufności zaczyna obowiązywać od daty opublikowania “Zaproszenia do udziału w Hackathonie” i obowiązuje przez trzy kolejne lata począwszy od dnia przeprowadzenia Hackathon Day(s). Uczestnicy Hackathonu BioBoosters powinni we własnym zakresie:
 - a. zabezpieczyć swoje prawa do materiałów prezentowanych w trakcie Hackathonu;
 - b. zabezpieczyć poufność informacji prezentowanych w trakcie Hackathonu.

Organizatorzy.

1. Gospodarzem każdego Hackathonu BioBoosters jest podmiot – partner Projektu; podmiot ten jest głównym organizatorem Hackathonu BioBoosters. Dopuszczalne jest zaangażowanie podmiotów zewnętrznych w charakterze współorganizatorów; przedstawiciele współorganizatorów mogą m.in. pełnić funkcję ekspertów i mentorów wspomagających proces Hackathonu. Dodatkowo wszyscy partnerzy Projektu powinni wspierać działania komunikacyjne i upowszechniające “Zaproszenie do udziału w Hackathonie”.
2. Organizatorzy są w szczególności odpowiedzialni za:
 - realizację Hackathonów BioBoosters
 - działania komunikacyjne dla Hackathonów



- przetwarzanie danych osobowych
 - dalsze działania organizacyjne i logistyczne związane z Hackathonami
3. Podobnie jak Przedsiębiorca i Uczestnicy Hackathonu, także Organizator i współorganizatorzy są zobowiązani do zachowania poufności.

Nagrody, ewaluacja i dalszy rozwój.

1. Przedsiębiorca jest zobowiązany do wskazania nagród za udział w Hackathonie BioBoosters i za wszelkie kwestie praktyczne związane z ich wręczeniem. Wszelkie nagrody związane z możliwością dalszej współpracy Innowatorów z Przedsiębiorcą są przedstawione w „Zaproszeniu do udziału w Hackathonie”.
2. Propozycje przedstawiane przez Innowatorów w trakcie Hackathonu BioBoosters będą oceniane przez panel ekspercki desygnowany przez Przedsiębiorcę. Kryteria tej oceny będą przygotowywane przez Przedsiębiorcę i szczegółowo opisywane w „Zaproszeniu do udziału w Hackathonie”.
3. Po zakończeniu Hackathonu BioBoosters – Przedsiębiorca podejmie niezależne ustalenia z poszczególnymi Innowatorami w przedmiocie dalszych prac rozwojowych i związanych z tym zagadnień prawa własności intelektualnej.

Rezygnacja z udziału.

1. Innowator może zrezygnować z udziału w Hackathonie BioBoosters na każdym etapie Hackathonu. Innowator nie może wziąć udziału w finałowym procesie oceny, jeśli rezygnuje z udziału w Hackathonie, albo nie jest w stanie przygotować prezentacji finałowej na odpowiednim poziomie. Innowator może dokonać zmian w swoim zespole w przypadku wystąpienia uzasadnionych okoliczności dla takiego działania. W przypadku podejmowania takich decyzji, należy uwzględniać prawa poszczególnych uczestników.
2. Z uzasadnionych powodów takich jak w szczególności niewłaściwe postępowanie, bądź nieprzestrzeganie reguł obowiązujących – Przedsiębiorca może odmówić Innowatorowi, bądź osobie indywidualnej z zespołu Innowatora, prawa dalszego udziału w Hackathonie BioBoosters. W takich przypadkach ani Organizator ani Przedsiębiorca nie są odpowiedzialni za jakiegokolwiek szkody powstałe po stronie Innowatora, bądź osoby indywidualnej z zespołu Innowatora.

Ograniczenie odpowiedzialności.

1. Żadna ze stron nie jest odpowiedzialna za żadne szkody poniesione przez inną stronę, za wyjątkiem zamierzonego, bądź wynikającego z niedbalstwa naruszenia praw własności intelektualnej lub zasad poufności. W przypadku wystąpienia naruszenia, o którym mowa w zdaniu poprzednim – strony będą odpowiedzialne za szkodę.



Odpowiedzialność ta jest ograniczona do maksymalnej wysokości EUR 50 000.

2. W sprawach nieuregulowanych w Zasadach udziału zastosowanie mają powszechnie obowiązujące przepisy prawa polskiego.
3. Wszelkie spory, których strony nie są w stanie rozstrzygnąć w drodze negocjacji – będą rozstrzygane przez Sąd Arbitrażowy przy Krajowej Izbie Gospodarczej w Warszawie przez jednego arbitra, zgodnie z zasadami sądu arbitrażowego.