

Regulamin Konkursu na najlepszy pomysł biznesowy Lublin Up!

§1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorami Konkursu są:
 - a. Politechnika Lubelska,
 - b. Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie,
 - c. Uniwersytet Medyczny w Lublinie,
 - d. Uniwersytet Przyrodniczy w Lublinie,
 - e. Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II¹,
 - f. Gmina Lublin.
2. Celem Konkursu jest:
 - a. propagowanie kultury przedsiębiorczości i innowacyjności,
 - b. zidentyfikowanie wśród pomysłów przedstawionych przez uczestników konkursu projektów o największym potencjale biznesowym,
 - c. promocja Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego Jana Pawła II, Politechniki Lubelskiej, Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, Uniwersytetu Medycznego w Lublinie oraz Uniwersytetu Przyrodniczego w Lublinie zrzeszonych w Związku Uczelni Lubelskich (ZUL), a także Gminy Lublin jako instytucji przyjaznych budowaniu ekosystemu start-upowego i wspieraniu innowacji,
 - d. promocja marki Startup Lublin² oraz Lublina jako miasta o wysokim potencjale gospodarczym i biznesowym, co przełożyć się ma na jego rozwój i wzrost atrakcyjności,
3. W czasie Konkursu uczestnicy będą pracować nad własnym pomysłem biznesowym przy wsparciu mentorów i ekspertów³, którzy są praktykami biznesu, przedstawicielami instytucji otoczenia biznesu, czy instytucji i organizacji wspierających start-upy.
4. Udział w Konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.
5. Pomysły biznesowe zgłaszane do Konkursu muszą wpisywać się w co najmniej jedną z inteligentnych specjalizacji Miasta Lublin określonych w Strategii Lublin 2030 tj.:
 - a. przemysł motoryzacyjny i maszynowy,
 - b. zdrowe społeczeństwo,
 - c. inteligentne sieci i ICT,
 - d. zautomatyzowane przetwórstwo spożywcze i żywność funkcjonalna,
 - e. procesy chemiczne i produkty chemii specjalistycznej,
 - f. nowoczesne usługi biznesowe,
 - g. innowacyjna logistyka.

¹Politechnika Lubelska, Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, Uniwersytet Medyczny w Lublinie, Uniwersytet Przyrodniczy w Lublinie oraz Katolicki Uniwersytet Lubelski zrzeszone są w Związku Uczelni Lubelskich (ZUL).

² Właścicielem marki Startup Lublin jest Gmina Lublin.

³ Mentorzy i eksperci, którzy będą współpracować z nieletnimi uczestnikami Konkursu przedstawia aktualne zaświadczenie o niekaralności do pracy z małoletnimi (z Krajowego Rejestru Karnego).

§2. Adresaci konkursu

1. Adresatami Konkursu są:

- a. uczniowie lubelskich szkół ponadpodstawowych (liceów, techników oraz szkół branżowych I stopnia) zrzeszeni w Zespoły Projektowe (2-5 osób plus Opiekun-nauczyciel) - Kategoria StartUp Junior,
 - b. studenci i doktoranci (w tym uczestnicy szkół doktorskich) Politechniki Lubelskiej, Uniwersytetu Marii Curie- Skłodowskiej w Lublinie, Uniwersytetu Medycznego w Lublinie, Uniwersytetu Przyrodniczego w Lublinie oraz Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego Jana Pawła II, a także młodzi naukowcy⁴ z ww. uczelni, zrzeszeni w Zespoły Projektowe (2-5 osób)⁵ – Kategoria StartUp Student,
 - c. seniorzy - Kategoria StartUp Open - wszystkie osoby nie mieszczące się w opisie kategorii StartUp Junior i StartUp Student, zamieszkujące na terenie województwa lubelskiego (osoby indywidualne, niezrzeszone w zespołach).
2. Uczestnikami Konkursu mogą być ww. adresaci, którzy są wyłącznymi autorami pomysłu biznesowego i wspólnie posiadają do niego wszelkie prawa, w tym autorskie prawa majątkowe i osobiste, a ich wykonanie nie naruszy praw osób trzecich,
3. Rezultaty będące przedmiotem praw własności intelektualnej lub przemysłowej oraz rezultaty niepodlegające takiej ochronie, powstałe w wyniku uczestnictwa w Konkursie, stanowią własność Członków Zespołu Projektowego/Uczestników zgłaszających pomysł.
4. W przypadku gdyby, w wyniku uczestnictwa w Konkursie powstał utwór w rozumieniu przepisów ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych. (t.j. Dz. U. z 2019r. poz. 1231 z późn.zm) to autorskie prawa majątkowe do tego utworu pozostają po stronie Autora.

§3. Panel ekspertów

W skład Panelu ekspertów konkursu wejdzie co najmniej po jednym z przedstawicieli:

- a. Gminy Lublin,
- b. Politechniki Lubelskiej,
- c. Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie,
- d. Uniwersytetu Medycznego w Lublinie,
- e. Uniwersytetu Przyrodniczego w Lublinie,
- f. Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego Jana Pawła II,
- g. Otoczenia biznesowego miasta Lublin.

⁴ Definicja młodego naukowca zgodnie z art. 360 ust. 2 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. - Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (t.j. Dz. U. z 2023 r. poz. 742).

⁵ Zespoły mogą być zarówno z jednej Uczelni/grupy adresatów, jak również mogą być mieszane: pomiędzy uczelniami zrzeszonymi w ZUL, jak i grupami (studenci, doktoranci, młodzi naukowcy).

§4. Harmonogram konkursu

1. Ustala się następujący harmonogram Konkursu:
 - a. Nabór - 17.03 - 10.04.2025 r. (w tym ogłoszenie konkursu i działania promocyjne na uczelniach);
 - b. Ocena formalna - 11.04.2025 r. (weryfikacja zgłoszeń, wzywianie do poprawek uchybień formalnych, wnoszenie poprawek od uchybień formalnych - w ciągu dwóch dni roboczych od dnia wezwania);
 - c. Ocena merytoryczna i weryfikacja wstępnych założeń projektowych, sprawy organizacyjne - 14 - 16.04.2025 r.;
 - d. Warsztaty, praca nad projektami, przygotowanie do prezentacji podczas gali - 22.04 - 02.06.2025 r.;
 - e. Finał oraz ogłoszenie wyników Konkursu - 03.06.2025 r. (prezentacja Pitch Deck projektu przed Panelem ekspertów i potencjalnymi inwestorami, Gala finałowa).

§5. Przebieg konkursu - etapy

Konkurs będzie podzielony na następujące etapy:

1. Etap 1 - Nabór formularzy rekrutacyjnych⁶ dostępnych m.in. na stronach: Konkursu, poszczególnych Uczelni oraz Gminy Lublin.
2. Etap 2 - Ocena formalna zgłoszeń.
3. Etap 3 - Ocena merytoryczna i weryfikacja wstępnych założeń projektowych oraz wybór przez Jury maksymalnie 12 projektów⁷, które zostaną zakwalifikowane do dalszego etapu.⁸
4. Etap 4 - Warsztaty - zajęcia dedykowane wszystkim uczestnikom w podziale na 2 bloki tematyczne⁹:
 - a. kompetencje lidarskie - blok będzie obejmował m.in.: warsztaty kompetencji lidarskich /BMC, warsztat pitchowania i tworzenia prezentacji, mentoring - przygotowanie pitcha na Demo Day, mentoring biznesowy (indywidualnie względem potrzeb danego zespołu z zakresu: rozwój biznesu, marketing i sprzedaż, technologia i rozwój produktu w branży, finanse i księgowość, prawo i zasady regulacyjne, networking i budowanie relacji, techniki prezentacyjne, etyka biznesu i zrównoważony rozwój, relacje inwestorskie, internacjonalizacja, współpraca z korporacją, rozwój osobisty);
 - b. kompetencje w zakresie przedsiębiorczości - blok będzie obejmował m.in.: ABC Przedsiębiorcy (formy prawne prowadzenia działalności gospodarczej, podatki, składki, zatrudnianie pracowników), prawo (rodo, nda, prawo własności intelektualnej, prawo umów) business meeting oraz ekosystem przedsiębiorczości (budowanie networku, spotkania

⁶ Formularze składa się w języku polskim.

⁷ W tym min. po 3 z kategorii Junior i Open oraz 6 z kategorii Student.

⁸ Wybór Jury nie podlega uzasadnieniu i nie przysługuje od niego odwołanie. W przypadku odrzucenia wniosku w danej edycji konkursu Wnioskodawca ma prawo złożyć wniosek ponownie w ramach kolejnej edycji konkursu.

⁹ StartUp Junior – zajęcia wspólne dla wszystkich Zespołów w miejscu podanym przez Organizatorów i/lub on-line, StartUp Student – zajęcia ustalone indywidualnie przez Organizatorów (grupowe i indywidualne) stacjonarne i/lub on-line, StartUp Open – zajęcia grupowe dla wszystkich Uczestników z tej kategorii, stacjonarne i/lub on-line.

i rozmowy z lokalnymi praktykami biznesu, lubelski (lokalny) ekosystem wspierania przedsiębiorczości (co/gdzie/kto/jak itp.)¹⁰

5. Etap 5 - Praca nad projektami.
6. Etap 6 - Demo day (finał) - każdy zespół dokona prezentacji¹¹ swojego pomysłu biznesowego, po której nastąpi sesja Q&A (pytań i odpowiedzi). Na podstawie prezentacji finałowej Panel ekspertów wybierze maksymalnie po 3 pomysły biznesowe z każdej Kategorii (StartUp Junior, StartUp Student i StartUp Open), przyznając im odpowiednio pierwsze, drugie bądź trzecie miejsce. Panel ekspertów zastrzega sobie możliwość przyznania wyróżnień i nagród specjalnych.

§6. Nagrody konkursowe

1. Zwycięzcom zostaną przyznane, w zależności od Kategorii Konkursu, następujące nagrody:
 - a. StartUp Junior - wspólne warsztaty/spotkanie o tematyce marketingowej dla max. 3 najlepszych pomysłów biznesowych organizowane przez OIC POLAND Fundacja Akademii WSEI;
 - b. StartUp Student - vouchery o równowartości finansowej:
 - za I miejsce - w wysokości 12 000,00 złotych brutto,
 - za II miejsce - w wysokości 8 000,00 złotych brutto,
 - za III miejsce - w wysokości 5 000,00 złotych brutto.
 - c. StartUp Open – indywidualne spotkanie z mentorem dla max. 3 najlepszych pomysłów biznesowych organizowane przez OIC POLAND Fundacja Akademii WSEI.
2. Vouchery (nagroda dla Kategorii StartUp Student) będzie można wykorzystać w terminie do 30.11.2025 r. na realizację usług okołoprojektowych dostosowanych do specyficznych potrzeb zwycięskich projektów.
3. Płatnikiem Voucherów finansowych jest Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie (za I miejsce) oraz Uniwersytet Medyczny w Lublinie (za II i III miejsce).
4. Płatnik przed wydaniem Vouchera od wskazanych wartości brutto potrąci kwotę należnego zryczałtowanego podatku dochodowego od nagród w wysokości 10%, według art. 30 ust. 1 pkt. 2 ustawy z dnia 26.07.1991r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (tj. Dz. U. z 2024 r. poz. 226, 232)
5. Laureaci będą zobowiązani do używania przez okres 2 lat (słownie: dwóch lat) logotypu Konkursu w prezentacjach przygotowywanych na potrzeby pitch speech, rozmów z inwestorami, innych konkursów start-upowych oraz wydarzeń, podczas których będzie prezentowany pomysł biznesowy.
6. Nagrody dla Kategorii StartUp Junior i StartUp Open zostaną zrealizowane do 30.11.2025 r.

§7. Postanowienia końcowe

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem podpisania.

¹⁰ Warsztaty odbywają się w języku polskim.

¹¹ Prezentacja odbywa się w języku polskim.

2. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany regulaminu, jednak każda zmiana będzie na bieżąco komunikowana uczestnikom poprzez kanały informacyjne, takie jak strony internetowe, e-mail oraz platformy społecznościowe związane z konkursem. Regulamin Konkursu dostępny jest na stronach internetowych Konkursu, poszczególnych Uczelni oraz Gminy Lublin.
3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do nierozstrzygnięcia Konkursu oraz do nieprzyznania wszystkich nagród lub części nagród, a także do odstąpienia od realizacji Konkursu, w przypadku gdy liczba zgłoszeń będzie mniejsza niż 10.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do nieuruchomienia kategorii Junior i Open jeśli liczba zgłoszeń w poszczególniej z tych kategorii będzie mniejsza niż 3 lub jeżeli co najmniej 3 zgłoszenia z poszczególniej z tych kategorii nie przejdą oceny formalnej.¹²
5. Organizatorzy zastrzegają, iż nie ponoszą odpowiedzialności za nadzwyczajne, zewnętrzne, niezależne od ich woli okoliczności, uniemożliwiające przeprowadzenie Konkursu, których nie można przewidzieć ani zapobiec ich wystąpieniu, szczególnie zdarzeń o charakterze siły wyżej.
6. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za zgłoszenia, które nie dotarły z przyczyn od niego niezależnych np. awarii łączy internetowych, błędów w systemie Uczestnika itp.
7. Laureaci oraz Uczestnicy, którzy uzyskali wsparcie szkoleniowe w ramach poprzednich edycji LublinUp nie mogą zgłaszać tych samych pomysłów w tegorocznej oraz kolejnych edycjach Konkursu. Uczestnik ponosi odpowiedzialność za prawdziwość i aktualność informacji zamieszczonych w zgłoszeniu do Konkursu. W razie poświadczenia nieprawdy cały zespół projektowy zostanie zdyskwalifikowany i wydalony z udziału w Konkursie. O nałożeniu sankcji oraz dyskwalifikacji udziału w Konkursie decydują Organizatorzy. Od ich decyzji nie można się odwołać.
8. Uczestnicy konkursu zobowiązani są do regularnego uczestnictwa we wszystkich warsztatach organizowanych w ramach konkursu.¹³ W przypadku nieobecności uczestnika na warsztacie, zobowiązany jest on do poinformowania organizatorów przed jego rozpoczęciem, podając przyczynę nieobecności. Uczestnicy, którzy będą nieobecni na warsztatach bez uprzedniego poinformowania organizatorów, mogą zostać wykluczeni z dalszego udziału w konkursie.
9. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu cywilnego i inne przepisy prawa polskiego.
10. Spory odnoszące się i wynikające z Konkursu będą rozwiązywane przez sąd powszechny w Lublinie.
11. Przystąpienie do konkursu oznacza akceptację regulaminu oraz wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych oraz wykorzystanie wizerunku w związku z jego organizacją i przeprowadzeniem.

¹² W tym przypadku zwiększa się odpowiednio liczbę zespołów z Kategorii Student, które wezmą udział w Konkursie.

¹³ Obowiązek uczestnictwa w warsztatach dotyczy całych zespołów projektowych (w przypadku Kategorii StartUp Junior i StartUp Student).