

Regulamin konkursu „Złoty Bilet”

Regulamin określa zasady uczestnictwa w konkursie „Złoty Bilet” organizowanym w związku z Konferencją Digital Dragons

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Konkurs „Złoty Bilet” (dalej: „Konkurs”) przewidziany jest dla startupów z poza Polski, z branży GameDev, które zainteresowane są również udziałem w programie akceleryacyjnym KPT Poland Prize realizowanym przez Krakowski Park Technologiczny (dalej: „KPT”). Startup z branży GameDev – wypełniając Aplikację – może dodatkowo wyrazić zgodę na skierowanie jego zgłoszenia do oceny w ramach konkursu „Złoty Bilet” szybkiej ścieżki. Zwycięstwo w Konkursie jest równoznaczne z wyborem Startupu do udziału w Programie Akceleryacyjnym w ramach KPT Poland Prize.
2. Konkurs jest częścią wydarzenia Digital Dragons – edycji konferencji Digital Dragons, która odbędzie się w terminie 7-9 września 2021 r. (<https://digitaldragons.pl/>).
3. Organizatorem Konkursu jest KPT.
4. Udział w Konkursie jest bezpłatny i dobrowolny.
5. Konkurs skierowany jest do personelu Startupów. Startup może być zgłoszony wyłącznie przez członka zespołu Startupu lub osobę przez ten zespół upoważnioną. KPT uprawniona jest do weryfikacji uprawnienia zgłaszającego do reprezentowania zespołu Startupu.
6. Udział w konkursie „Złoty Bilet” nie jest obligatoryjny.. W przypadku braku wyboru tej opcji, Aplikacja Startupu procedowana jest zgodnie z zasadami, procedury rekrutacji do programu akceleryacyjnego KPT Poland Prize zamieszczonymi na portalu <https://ktp.krakow.pl/poland-prize-powered-by-akcelerator-kpt/>.
7. Zwycięstwo w Konkursie powoduje, iż procedura oceny formalnej i merytorycznej Aplikacji Startupu zostaje zakończona. Oznacza to tym samym, że liczba startupów, które zostaną wybrane do Programu Akceleryacyjnego w ramach aktualnej rundy na podstawie postanowień Regulaminu Programu Akceleryacyjnego KPT Poland Prize zostanie pomniejszona o jeden (a to miejsce zajmie Startup, który wygrał Konkurs).
8. Celem Konkursu jest wyłonienie najlepszego startupu z dominującym wpływem osób zagranicznych, czyli co najmniej 51% udziałów w rękach osób nie posiadających obywatelstwa polskiego, spośród tych, które wzięły udział w konkursie, a tym samym promocja wartościowych w skali globalnej przedsięwzięć z branży GameDev.
9. Zgłoszenie do Konkursu składane jest w związku z działalnością gospodarczą prowadzoną lub planowaną do rozpoczęcia przez Startup. W przypadku, gdy do Konkursu zgłasza Startup osoba fizyczna prowadząca indywidualną działalność gospodarczą, zgłoszenie to odbywa się w związku z bezpośrednio prowadzoną przez tę osobę działalnością gospodarczą.

§ 2. Definicje

Przyjmuje się w niniejszym regulaminie (dalej: „Regulamin”) następujące definicje:

1. **Startup** – osoba (pomysłodawca), zespół osób lub podmiot działający na rynku nie dłużej niż 5 lat liczonych na dzień podpisania umowy o powierzenie grantu (Umowa Akceleryacyjna), który złożył Aplikację do Programu Akceleryacyjnego i chciałby wziąć w nim udział; podmiot, o którym mowa w art. 35 ust. 3 ustawy wdrożeniowej (ustawa z dnia 11 lipca 2014 r. o zasadach realizacji programów w zakresie polityki spójności

finansowanych w perspektywie finansowej 2014-2020); mikroprzedsiębiorca lub mały przedsiębiorca, spełniający warunki określone w art. 22 rozporządzenia KE nr 651/2014 (nienotowany na giełdzie w okresie do pięciu lat po jego rejestracji, który nie dokonał jeszcze podziału zysków i nie został utworzony w wyniku połączenia), spełnia warunki określone w § 21 rozporządzenia POIR (rozporządzenie Ministra Infrastruktury i Rozwoju z dnia 10 lipca 2015 r. w sprawie udzielania przez Polską Agencję Rozwoju Przedsiębiorczości pomocy finansowej w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020) oraz działa w formie spółki kapitałowej, w której co najmniej połowę udziałów lub akcji posiadają osoby, które nie posiadają polskiego obywatelstwa i co najmniej jeden z członków zarządu spółki nie posiadał polskiego obywatelstwa, który ponadto został zakwalifikowany do programu akceleratorycznego „KPT Poland Prize” oraz podpisał Umowę Akceleratoryczną z Akceleratorem; **Startup musi być startupem z branży GameDev, mającym już prototyp rozwiązania lub rozpocząć realizację swojego pomysłu lub mieć doświadczenie w produkcji i wydawaniu gier komputerowych lub mobilnych, by móc spełnić wymóg formalny udziału w konkursie „Złoty Bilet”**;

2. **Digital Dragons 2021** – konferencja organizowana przez Krakowski Park Technologiczny (KPT), odbywająca się częściowo w formule online i offline w dniach 7-9 września 2021 r., w której może uczestniczyć Startup biorący udział w konkursie „Złoty Bilet” oraz wyłoniony zostanie zwycięzca konkursu „Złoty Bilet”;
3. **Poland Prize** – program Poland Prize stanowiący koncepcję rozwoju i akceleracji startupów z dominującym wpływem osób zagranicznych, które założone zostaną w Polsce w formie spółki kapitałowej, realizowany w ramach Działania 2.5 Programy akceleratorycznej – Poland Prize przez KPT na podstawie zawartej z Polską Agencją Rozwoju Przedsiębiorczości umowy o dofinansowanie Projektu pn. „KPT Poland Prize”.
4. **Złoty Bilet** - czyli certyfikat potwierdzający możliwość wzięcia udziału przez utworzoną z jego udziałem polską spółkę kapitałową w Programie Akceleratorycznym KPT Poland Prize w przypadku

Pozostałe definicje przewidziane w Regulaminie należy rozumieć zgodnie z Regulaminem Programu Akceleratorycznego KPT Poland Prize.

§ 3. Zgłoszenie do Konkursu oraz procedura oceny zgłoszenia

1. Aby skutecznie zgłosić się do Konkursu, Startup zobowiązany jest prawidłowo formalnie i merytorycznie wypełnić Aplikację (formularz zgłoszeniowy), podczas jej wysyłania zaznaczyć, iż Startup zgłasza się również do udziału w Konkursie i przesłać ją do KPT do dnia 22.08.2021 r. W przypadku braku zaznaczenia chęci udziału w Konkursie, Aplikacja Startupu uwzględniona zostanie wyłącznie przy rekrutacji do Programu Akceleratorycznego KPT Poland Prize.
2. KPT może przedłużyć termin przesyłania zgłoszeń do Konkursu, a także zmienić datę pitchu oraz ogłoszenia wyników Konkursu, w szczególności w przypadku, gdy konferencja Digital Dragons zostanie przeniesiona na późniejszy termin.
3. W Konkursie mogą wziąć udział wyłącznie startupy z branży GameDev. Jeśli z treści Aplikacji wynika, iż Startup nie należy do branży GameDev, taka Aplikacja nie będzie podlegać analizie merytorycznej w ramach Konkursu. Odrzucenie Aplikacji w ramach Konkursu nie wpływa na potencjalną analizę formalną i merytoryczną Aplikacji w

ramach procedury rekrutacji do Programu Akceleracyjnego KPT Poland Prize, która to analiza formalna i merytoryczna odbywa się niezależnie.

4. Aplikacja Startupu, która spełnia wymogi formalne i merytoryczne, podlegać będzie wstępnej ocenie merytorycznej, na podstawie której wyłonione zostanie 5 startupów, które podczas konferencji Digital Dragons będą mogły zrealizować zadanie konkursowe. KPT ma prawo zwiększyć lub zmniejszyć liczbę startupów zaproszonych do realizacji zadania konkursowego podczas Digital Dragons stosownie do liczby otrzymanych zgłoszeń oraz wartości wstępnych ocen merytorycznych, jakie te zgłoszenia otrzymały.
5. Zadaniem konkursowym będzie pitching pomysłu Startupu opisanego w Aplikacji, podczas którego Startup będzie mógł opisać pomysł, swoje doświadczenie oraz inne kryteria podlegające ocenie. O wyborze Startupu do realizacji pitchu (wykonania zadania konkursowego) Startup zostanie poinformowany na co najmniej 5 dni przed planowym terminem pitchu.
6. Ocena odbywa się na podstawie tych samych kryteriów oceny co ocena Aplikacji w ramach KPT Poland Prize. Opis kryteriów formalnych i merytorycznych oraz punktacja przyznawana w ramach konkretnego kryterium stanowi Załącznik nr 1 do Regulaminu Programu Akceleracyjnego KPT Poland Prize. Kryteriami merytorycznymi są:
 - ocena działalności Startupu / adekwatność rozwiązania Startupu,
 - poziom zaawansowania produktu, jego dojrzałość, gotowość do wdrożeń,
 - innowacyjność rozwiązania,
 - potencjał rozwojowy biznesu,
 - poziom kompetencji zespołu zarządzającego Startupem,
 - gotowość osób zarządzających Startupem do poddania się intensywnej pracy nad produktem i nad zespołem (tzw. coachability).
7. Ostateczna ocena Aplikacji następuje po pitchingu (wykonaniu zadania konkursowego) na podstawie treści Aplikacji oraz informacji i sposobu wykonania zadania konkursowego. Startup, który nie wykona pitchingu, nie może zostać zwycięzcą Konkursu, co nie wpływa na późniejszą ocenę formalną i merytoryczną jego Aplikacji w ramach procedury rekrutacji do Programu Akceleracyjnego KPT Poland Prize.
8. Wstępną oraz ostateczną ocenę Aplikacji w ramach Konkursu przeprowadza Komisja Konkursowa, w skład której wchodzi przedstawiciele KPT (wśród nich przewodniczącym Komisji Konkursowej), przedstawiciele Partnerów biznesowych KPT Poland Prize reprezentujących branżę gamingową oraz zaproszone przez KPT osoby pełniące funkcję ekspertów. KPT może zrezygnować z zapraszania ekspertów. Skład Komisji Konkursowej ogłoszony zostanie najpóźniej w pierwszym dniu Digital Dragons przed pitchami startupów (wykonywaniem przez nie zadania konkursowego).
9. Aplikacja, która podczas wstępnej oceny merytorycznej nie została wybrana do pitchu Startupu podczas konferencji Digital Dragons, zostaje przekazana do oceny formalnej i merytorycznej wraz z pozostałymi aplikacjami startupów, które zgłosiły chęć udziału w Programie Akceleracyjnym KPT Poland Prize. Analogicznie do tej puli dołączane zostają po ogłoszeniu wyników Konkursu wszystkie aplikacje startupów za wyjątkiem aplikacji zwycięskiego startupu.
10. Mając na uwadze, że pitch odbywać się będzie on-line, Startup zobowiązany jest we własnym zakresie zapewnić sobie wszystkie niezbędne narzędzia komunikacji elektronicznej takie jak sprzęt komputerowy oraz stabilny szerokopasmowy internet. Celem ułatwienia organizacji pitchu Startup powinien przesłać swoją prezentację do

przedstawiciela KPT na adres e-mail: kmagdziak@kpt.krakow.pl lub w postaci linku do serwisu hostingu plików z co najmniej 24-godzinnym wyprzedzeniem przed zaplanowaną godziną pitchu. Prezentacja powinna być przygotowana w powszechnie stosowanym formacie takim jak plik PowerPoint (PPT, PPTX) lub Adobe Acrobat (PDF). Niemożność udziału w pitchu lub znaczne trudności w jego przeprowadzeniu, wynikające z przyczyn innych niż te, za które odpowiada KPT lub inne podmioty uczestniczące w organizacji Digital Dragons, powoduje niemożność oceny pitchu, a tym samym dokonanie ostatecznej oceny merytorycznej Aplikacji.

11. Startup – zgłaszając się do Konkursu, musi zarejestrować się jednocześnie na darmowy bilet podczas konferencji Digital Dragons oraz wyraża zgodę na nieodpłatną rejestrację i rozpowszechnianie wizerunku osób należących do zespołu Startupu (w tym w szczególności osób uczestniczących w pitchu Startupu) w całości lub we fragmentach przez KPT oraz podmiotów zaangażowanych w organizację konferencji Digital Dragons. Przebieg konkursu może być rejestrowany, a nagranie prezentacji może być dostępne publicznie, w tym dla osób, które zarejestrowały się do udziału w konferencji Digital Dragons jako aktywni i bierni uczestnicy wydarzenia.
12. Podczas pitchu, w tym w materiałach wykorzystywanych w jej trakcie (m.in. w prezentacji) Startup zobowiązuje się nie zamieszczać treści, które są niezgodne z przepisami polskiego prawa, ich rozpowszechnianie jest nielegalne lub naruszają dobra osób trzecich.
13. W przypadku wątpliwości Startupu, czy dane treści nie naruszają zasad przewidzianych powyżej, Startup powinien skontaktować się w tej sprawie z KPT za pomocą adresu e-mail: mcybula@kpt.krakow.pl

§ 4. Złoty Bilet - zakwalifikowanie do Programu Akceleryjnego KPT Poland Prize

1. Zwycięzca Konkursu otrzyma od KPT „Złoty Bilet” – czyli certyfikat potwierdzający możliwość wzięcia udziału przez utworzoną z jego udziałem polską spółkę kapitałową w Programie Akceleryjnym KPT Poland Prize.
2. Zwycięzca nie może odsprzedać ani przekazać jakiegokolwiek osobie trzeciej „Złotego Biletu”. W przypadku, gdyby doszło do zmian w składzie zespołu Startupu, wówczas osoba przesyłająca Aplikację zobowiązana jest poinformować o tym KPT, który może określić, czy takie zmiany mogą zaistnieć oraz ma prawo nie zaakceptować dokonanych zmian.
3. W przypadku wątpliwości co do tego, kto jest zwycięzcą Konkursu, przyjmuje się, iż:
 - w przypadku, gdy Aplikacja przesłana została przez Startup mający już polską spółkę kapitałową (beneficjenta końcowego) – zwycięzcą zostaje polska spółka kapitałowa (beneficjent końcowy);
 - w przypadku, gdy Aplikacja przesłana została przez Startup niemający jeszcze polskiej spółki kapitałowej (beneficjenta końcowego) – zwycięzcą zostaje osoba (lub osoby), które prowadziły pitch Startupu.
4. Wydanie certyfikatu może zostać uzależnione od pozyskania od Startupu danych, których uzyskanie jest niezbędne w celu udokumentowania przyznania Złotego Biletu. Podanie nieprawdziwych, nieczytelnych lub niepełnych danych osobowych bądź niepodanie ich w ogóle powoduje wykluczenie z udziału w Konkursie.
5. Startup może złożyć oświadczenie o odmowie przyjęcia Złotego Biletu lub wykorzystania wizerunku, co będzie traktowane jako rezygnacja z zakwalifikowania się

do Programu. W imieniu Startupu takie oświadczenie może złożyć każda osoba wymieniona w Aplikacji lub uczestnicząca w pitchu w imieniu Startupu.

6. W przypadku rezygnacji przez zwycięski Startup z wykorzystania Złotego Biletu lub wystąpienia innych zdarzeń, które uniemożliwiają jej wykorzystanie, KPT ma prawo – według własnej decyzji – przyznać „Złoty Bilet” kolejnemu startupowi najwyżej ocenionemu przez Komisję Konkursową lub też zrezygnować z przyznawania „Złotego Biletu”. Procedura ta stosowana jest analogicznie w sytuacji, gdy tak wybrany startup również zrezygnuje z wykorzystania „Złotego Biletu”. W przypadku, gdy więcej niż jeden startup otrzymał tę samą punktację, wówczas o tym, który z nich otrzyma „Złoty Bilet” decyduje przewodniczący Komisji Konkursowej.
7. KPT poinformuje pozostałe Startupy biorące udział w pitchach o tym, jaką punktację otrzymały i które zajęły miejsce podczas oceny realizacji zadania konkursowego.

§ 5. Wyłączenia konkursowe. Informacje przekazywane podczas udziału w Konkursie

1. W Konkursie nie mogą brać udziału członkowie władz, pracownicy i przedstawiciele KPT oraz Partnerów biznesowych, ekspertów zaproszonych do uczestnictwa w Komisji Konkursowej, Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości, osób fizycznych, przedsiębiorców i innych podmiotów niebędących przedsiębiorcami współpracujących przy organizacji Konkursu, osoby wyznaczone przez KPT do nadzoru i obsługi Konkursu, jak również członkowie ich najbliższych rodzin. Przez członków najbliższej rodziny rozumie się wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, rodziców i osoby pozostające w stosunku przysposobienia.
2. KPT, członkowie Komisji Konkursowej oraz inne osoby, które z przyczyn technicznych lub organizacyjnych będą miały dostęp do treści przekazywanych przez Startup w związku z udziałem w Konkursie, zobowiązani są do zachowania w tajemnicy i nieujawniania jakichkolwiek informacji dotyczących przesłanych przez Startup treści w ramach Aplikacji lub przygotowania do pitchu, a także do zabezpieczenia tych treści i ochrony przed dostępem osób niepowołanych. Dostęp do tych treści będą miały jedynie osoby upoważnione.
3. W pozostałym zakresie treści zamieszczone w Aplikacji będą podlegały ochronie w sposób przewidziany w Regulaminie Programu Akceleryjnego KPT Poland Prize.

§ 6. Przetwarzanie danych osobowych na potrzeby Konkursu

1. Konkurs prowadzony jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej. W Konkursie mogą wziąć udział Startupy zarejestrowane zarówno w kraju, jak i za granicą.
2. Przetwarzanie danych osobowych odbywa się na zasadach przyjętych dla KPT Poland Prize z zastrzeżeniem różnic zawartych w Regulaminie. W szczególności oznacza to, że:
 - dane osobowe przetwarzane będą w celu niezbędnym do organizacji Konkursu, organizacji wydarzeń w ramach konferencji Digital Dragons związanych z Konkursem, rozstrzygnięcia Konkursu, wyłonienia zwycięzcy Konkursu i umożliwienia wykorzystania „Złotego Biletu”,
 - dane osobowe przetwarzane będą w celu poinformowania startupów, które wzięły udział w Konkursie o jego wynikach, w tym w celu podania wyników do publicznej wiadomości;
 - dane osobowe przetwarzane będą w celu załączenia dokumentacji związanej z Konkursem do dokumentacji projektu „KPT Poland Prize”;

- KPT przechowywać będzie dokumentację potwierdzającą przekazanie nagrody konkursowej zwyciężskiemu Startupowi.
- 3. Przetwarzanie danych polegające na zbieraniu, przechowywaniu i udostępnianiu danych z Aplikacji jest niezbędne do wypełnienia wyżej wymienionych prawnie usprawiedliwionych celów realizowanych przez KPT jako administratora danych osobowych. W przypadku niektórych danych lub szczególnych rodzajów przetwarzania, których nie można uznać za niezbędną do wypełnienia wyżej wymienionych celów lub w przypadku celów, których nie można uznać za wystarczająco usprawiedliwione, KPT może prosić o wyrażenie odrębnej zgody. Wtedy podstawą przetwarzania będzie indywidualna zgoda.
- 4. Każda osoba fizyczna, której dane osobowe są przetwarzane w związku z Konkursem, ma prawo:
 - do dostępu do swoich danych osobowych i uzyskania kopii danych;
 - do sprostowania swoich danych osobowych;
 - do usunięcia danych w przypadkach przewidzianych w art. 17 RODO;
 - do ograniczenia przetwarzania danych osobowych w przypadkach przewidzianych w art. 18 RODO;
 - do sprzeciwu.
- 5. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w Konkursie.
- 6. Dane osobowe przekazane w związku z Konkursem nie będą podlegały zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu.

§ 7. Reklamacje. Odpowiedzialność KPT za organizację Konkursu

1. Udział w Konkursie stanowi dodatkową możliwość wyłonienia startupu, który ma prawo wziąć udział w Programie Akceleryjnym KPT Poland Prize. Możliwość ta przewidziana została tylko dla niektórych startupów, tj. podmiotów z branży GameDev, mających już prototyp rozwiązania lub rozpoczynających realizację swojego pomysłu lub mających doświadczenie w produkcji i wydawaniu gier komputerowych lub mobilnych.
2. Z tego powodu wybór określonego startupu jako zwycięzcy Konkursu nie wpływa negatywnie na sytuację pozostałych startupów, które zgłosiły swoją chęć udziału w Programie Akceleryjnym KPT Poland Prize. Podlegają one bowiem tej samej ocenie formalnej i merytorycznej co wszystkie inne zgłoszenia. Konkurs daje im dodatkową możliwość zaprezentowania się i wyjaśnienia zagadnień ocenianych przez Panel Ekspertów lub Komisję Rekrutacyjną KPT Poland Prize.
3. Wobec braku negatywnego wpływu wyników Konkursu na sytuację startupów zgłaszających się do Programu Akceleryjnego KPT Poland Prize, nie przewidziano procedury odwoławczej lub procedury reklamacyjnej od wyników Konkursu. Podmiot uprawniony do odbioru nagrody konkursowej może skorzystać z procedury reklamacyjnej w terminie 14 dni od dnia zaistnienia zdarzenia będącego przedmiotem reklamacji. Reklamacja może być złożona w formie pisemnej (listem poleconym przesłanym na adres KPT) lub w formie elektronicznej (za pomocą wiadomości e-mail przesłanej na adres: biuro@kpt.krakow.pl) KPT rozpatruje wyłącznie reklamacje, które wpłynęły w określonym w Regulaminie terminie.
4. Reklamacje powinny zawierać imię, nazwisko, adres do korespondencji osoby składającej reklamację oraz adres e-mail lub inne dane pozwalające na kontakt w celu rozpatrzenia reklamacji. Reklamacja musi również zawierać szczegółowy opis

zastrzeżeń składającego reklamację. W przypadku składania reklamacji w formie pisemnej, reklamacja powinna zawierać również podpis składającego reklamację.

5. Reklamacje będą rozpatrywane przez KPT w ciągu 7 dni od dnia ich doręczenia. KPT poinformuje pisemnie lub pocztą elektroniczną (w zależności od formy, w jakiej złożono pierwotną reklamację) o zajęтым stanowisku. W szczególnie skomplikowanych przypadkach, które uniemożliwiają rozpatrzenie reklamacji i udzielenie odpowiedzi w wyżej wymienionym terminie 7 dni KPT wyjaśni składającemu reklamację przyczynę opóźnienia, wskaże okoliczności, które muszą zostać ustalone dla rozpatrzenia reklamacji i udzielenia odpowiedzi oraz określi przewidywany termin rozpatrzenia reklamacji i udzielenia odpowiedzi, nie dłuższy jednak niż 30 dni od dnia otrzymania reklamacji. Do zachowania terminu udzielenia odpowiedzi na reklamację wystarczy wysłanie odpowiedzi przed upływem tego terminu. W przypadku niedotrzymania terminu rozpatrzenia reklamacji uważa się ją za rozpatrzoną zgodnie z wnioskiem składającego reklamację.
6. W przypadku, gdy reklamacja zostanie rozpatrzona pozytywnie, ale jej rozpatrzenie nastąpi po rozpoczęciu się 1. rundy Programu Akceleracyjnego KPT Poland Prize, wówczas Startup będzie miał możliwość wzięcia udziału w 2. rundzie Programu Akceleracyjnego, jeśli nadal będzie zainteresowany odbiorem nagrody konkursowej.
7. KPT nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowości związane z opóźnieniem lub niedoręczeniem nagrody konkursowej spowodowanymi podaniem przez Startup błędnego adresu lub innych danych oraz w sytuacji, gdy Startup z przyczyn formalnych lub zależnych od Startupu nie jest w stanie wykorzystać nagrody konkursowej i podpisać umowy o powierzenie grantu (umowy akceleracyjnej).
8. Odpowiedzialność KPT z tytułu organizacji Konkursu zostaje wykluczona w pełnym zakresie dozwolonym przez prawo. W szczególności KPT nie ponosi kosztów, które ewentualnie może ponieść Startup zgłaszając się do udziału w Konkursie lub uczestnicząc w nim, w tym przygotowując się lub realizując pitch (zadanie konkursowe).

§ 8. Postanowienia końcowe

1. Postanowienia Regulaminu podlegają przepisom prawa powszechnie obowiązującym na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej. W kwestiach nieuregulowanych Regulaminem zastosowanie mają przepisy Kodeksu cywilnego, ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz Regulaminu Programu Akceleracyjnego KPT Poland Prize. Wszelkie materiały promocyjno-reklamowe związane z Konkursem oraz konferencją Digital Dragons mają charakter wyłącznie informacyjny i nie definiują zasad przeprowadzania Konkursu.
2. Publikacja niniejszego Regulaminu oznacza złożenie przez KPT przyrzeczenia publicznego przyznania nagród, o których mowa poniżej, jeśli spełnione zostaną warunki określone w Regulaminie.
3. Osoba dokonująca zgłoszenia Startupu potwierdza, że zapoznała się z wszystkimi zasadami Konkursu zawartymi w niniejszym Regulaminie.
4. Postanowienia Regulaminu należy interpretować w sposób zgodny z obowiązującymi w Polsce przepisami dotyczącymi ochrony konkurencji, ochrony konsumentów oraz obiektywizmem i transparentnością wyboru startupów do programu Poland Prize.
5. Konkurs nie podlega przepisom ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.

6. Wszelkie spory wynikłe z tytułu wykonania zobowiązań związanych z Konkursem będą rozstrzygane przez sąd powszechny właściwy dla siedziby KPT.
7. KPT zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu i warunków Konkursu w okresie jego trwania, bez podania przyczyny, przy czym zmiany te nie mogą naruszać praw już nabytych przez zgłaszających się lub startupy. O zmianie Regulaminu KPT będzie informować poprzez zamieszczenie informacji na stronie internetowej konferencji Digital Dragons.