

## REGULAMIN KONKURSU POZNAŃ STARTUP CONTEST

### Preambuła

*Konkurs Poznań Startup Contest to konkurs dedykowany zespołom startupowym realizującym projekty startupowe na wczesnym etapie rozwoju biznesu, które w zakresie wskazanym przez organizatora spełniają kryteria zrównoważonego rozwoju ONZ. Celem konkursu jest wyłonienie jednego zespołu, który zostanie zaproszony do udziału w programie akceleryacyjnym i mentoringowym InCredibles Sebastiana Kulczyka.*

### § 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Konkursu Poznań Startup Contest jest HUGE THING Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Poznaniu przy ul. Św. Marcin 11 Poznań, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Poznaniu – Nowe Miasto i Wilda, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000411691, NIP 9721238305, REGON 302055042, zwana dalej Organizatorem.
2. Ilekroć w Regulaminie jest mowa o:
  - a. **Jury** - należy przez to rozumieć zespół ekspertów oceniających startupy w trzecim etapie.
  - b. **Kapitule** - należy przez to rozumieć zespół ekspertów oceniających startupy w drugim etapie.
  - c. **Konkursie** – należy przez to rozumieć Poznań Startup Contest dedykowany zespołom startupowym na wczesnym etapie rozwoju biznesu.
  - d. **Nagroda** - zaproszenie do udziału w programie InCredibles oraz inne nagrody specjalne ufundowane przez Partnerów.
  - e. **Organizatorze** - należy przez to rozumieć HUGE THING Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością.
  - f. **Partnerze** – należy przez to rozumieć podmiot lub podmioty określone na stronie Konkursu, jako Partnerzy programu.
  - g. **Projekt** - należy przez to rozumieć impaktowe przedsięwzięcie biznesowe na wczesnym etapie rozwoju biznesu, opisane w zgłoszeniu do Konkursu.
  - h. **Regulaminie** – należy przez to rozumieć niniejszy Regulamin Konkursu Poznań Startup Contest.
  - i. **Zespole** – należy przez to rozumieć zespół startupowy, zarówno firmy jak i zespoły osób fizycznych) na, który dokonał poprawnego zgłoszenia Projektu do Konkursu za pomocą dostarczonego formularza.

---

#### HQ Address:

Huge Thing Sp. z o.o.  
Św. Marcin 11  
61-803 Poznań

hello@huething.vc  
www.huething.vc

## § 2. Założenia organizacyjne

1. Celem Konkursu jest wyłonienie jednego zwycięskiego Zespołu, który następnie otrzyma zaproszenie do udziału w programie InCredibles.
2. W tym celu, Organizator przewiduje zorganizowanie trzy etapowej rekrutacji, składającej się z następujących etapów: etap 1- preselekcja, etap 2 - ocena Kapituły, etap 3 - ocena Jury.
3. Konkurs kierowany jest do Zespołów startupowych, których Projekty są na wczesnym etapie rozwoju rozumianym jako etap pomysłu lub etap MVP produktu/ technologii, które nie generują przychodów.
4. Całość Konkursu będzie realizowana w okresie od **5.03.2026** do **14.04.2026 r.**
5. Etapy 1 oraz 2 w formie zdalnej, zaś etap 3 w formie stacjonarnej, w Poznaniu. Dаты organizacji każdego z etapów zostaną podane na stronie internetowej Konkursu.
6. Lokalizacja etapu 3 zostanie podana w późniejszym terminie na stronie internetowej Konkursu.

## § 3. Rekrutacja

1. W etapie 1 - preselekcja, Organizator dokonuje oceny wstępnej zgłoszeń, która decyduje o zakwalifikowaniu Zespołu do dalszej części Konkursu. Aby przejść pozytywnie ocenę wstępną, zgłoszony Projekt musi spełniać wszystkie poniższe kryteria:
  - Poprawne wypełnienie wszystkich wymaganych pól formularza oraz udzielenie odpowiedzi na wszystkie pytania merytoryczne;
  - Status startupu na wczesnym etapie rozwoju;
  - Wykazanie realnego wpływu społecznego lub środowiskowego poprzez bezpośrednią realizację co najmniej jednego z Celów Zrównoważonego Rozwoju ONZ
2. W etapie 2 - ocena Kapituły, Organizator przekazuje wybrane zgłoszenia do oceny merytorycznej członkom Kapituły. W każdym kryterium członek Kapituły może przyznać od 0 do 2 punktów. Maksymalna nota członka Kapituły wynosi 10 punktów. Do trzeciego etapu Konkursu zostaną zaproszone Zespoły (maksymalnie 7), których Projekty uzyskają najwyższą łączną sumę punktów Kapituły w poniższych kryteriach:
  - **Potencjał rynkowy.** Ocena wielkości rynku docelowego oraz zdolności startupu do skutecznego konkurowania z istniejącymi rozwiązaniami.
  - **Innowacyjność produktu.** Ocena potencjału technologicznego, planowania zasobów oraz przejrzystości ścieżki dalszego rozwoju produktu.
  - **Kompetencje zespołu.** Weryfikacja posiadanych zasobów ludzkich, doświadczenia we wspólnej pracy Zespołu oraz kompetencji niezbędnych do realizacji projektu.
  - **Model biznesowy.** Ocena dojrzałości koncepcji biznesowej i wykonalności przyjętej strategii generowania przychodów.
  - **Wpływ (Impact).** Całościowa ocena pozytywnego oddziaływania projektu na społeczeństwo i/lub środowisko naturalne.

---

### HQ Address:

Huge Thing Sp. z o.o.  
św. Marcin 11  
61-803 Poznań

hello@huething.vc  
www.huething.vc

3. W etapie 3 - ocena Jury, Zespoły biorą udział stacjonarnie, w Poznaniu. Każdy Zespół oceniany jest w pięciu kryteriach. W każdej kategorii członek Jury może przyznać od 0 do 2 punktów. Maksymalna nota członka Jury wynosi 10 punktów. Jury przeprowadzi ocenę w poniższych kryteriach:
  - **Potencjał rynkowy i innowacyjność produktu.** Ocena wielkości rynku docelowego oraz potencjału technologicznego, planowania zasobów oraz przejrzystości ścieżki dalszego rozwoju produktu.
  - **Kompetencje zespołu.** Weryfikacja posiadanych zasobów ludzkich, doświadczenia we wspólnej pracy Zespołu oraz kompetencji niezbędnych do realizacji projektu.
  - **Model biznesowy.** Ocena dojrzałości koncepcji biznesowej i wykonalności przyjętej strategii generowania przychodów.
  - **Wpływ (Impact).** Całościowa ocena pozytywnego oddziaływania projektu na społeczeństwo i/lub środowisko naturalne
  - **Pitching i prezentacja:** Ocena zdolności Zespołu do spójnego i przekonującego przedstawienia wizji projektu. Weryfikacji podlega również jakość merytoryczna oraz czytelność dostarczonych materiałów prezentacyjnych.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do wcześniejszego lub późniejszego zakończenia każdego z etapów rekrutacji.
5. Limit zespołów zakwalifikowanych do etapu 3 zostaje określony jako 7.
6. Zwycięzcą konkursu zostaje jeden Zespół, który uzyska najwyższą łączną sumę punktów Jury w etapie 3.
7. W sytuacji punktowego remisu w etapie 2 lub 3, czyli uzyskania przez dwa lub więcej Zespołów identycznej liczby punktów, Zespoły te zostają poddane dodatkowej ocenie Organizatora. Każdy z ocenianych w tym trybie Zespołów otrzymuje nową notę w skali od 1 do 10 punktów, zgodnie z kryteriami etapu. Jeżeli po przeprowadzeniu dodatkowej oceny, suma punktów nadal pozostaje jednakowa, decyzję o zakwalifikowaniu Zespołu podejmuje Organizator w procesie wewnętrznego głosowania.
8. Zwycięzca nagrody głównej otrzyma zaproszenie do udziału w kolejnej edycji programu akceleracyjnego i mentoringowego InCredibles Sebastiana Kulczyka, a także: dyplom, prawo do posługiwania się tytułem laureata Konkursu w celach promocyjnych.

#### § 4. Zgłoszenia do Konkursu

1. Do Konkursu mogą przystąpić Zespoły, które są wyłącznymi autorami zgłaszanego Projektu, posiadają wszelkie odpowiednie prawa do niego, i które zobowiązują się zachować takie prawa do zakończenia etapu 3 Konkursu.
2. Zgłoszenia do Konkursu będzie można dokonać za pomocą formularza aplikacyjnego udostępnionego na stronie internetowej.
3. W przypadku wysłania przez Zespół dwóch zgłoszeń, ocenie podlegać będzie zgłoszenie

---

#### HQ Address:

Huge Thing Sp. z o.o.  
św. Marcin 11  
61-803 Poznań

hello@huething.vc  
www.huething.vc

przesłane jako pierwsze.

4. Uczestnicy mogą dokonać rezygnacji z udziału w Konkursie. Rezygnacji należy dokonać elektronicznie na adres e-mail Organizatora: [hello@huething.vc](mailto:hello@huething.vc)

## § 5. Prawa i Obowiązki Zespołów

1. Uczestnictwo w Konkursie jest bezpłatne.
2. Każdy Zespół otrzyma informację o kwalifikacji lub jej braku przy poszczególnych etapach rekrutacji. Informacja ta zostanie podana niezwłocznie po zakończeniu etapu.
3. Zespoły zakwalifikowane do etapu 3 rekrutacji przyjmują do wiadomości, iż Organizator nie zapewnia Zespołom transportu, noclegu, wyżywienia, opieki medycznej ani refundacji kosztów związanych z uczestnictwem w części stacjonarnej Konkursu w Poznaniu.
4. Każdy z Zespołów zobowiązany jest:
  - a. Zachować w poufności wszelkie informacje uzyskane w związku z uczestnictwem w Konkursie w przedmiocie innych Zespołów lub informacji poufnych udostępnionych przez Organizatora i Partnerów.
  - b. Aktywnie uczestniczyć w Konkursie, przy czym dla zespołów zakwalifikowanych do etapu 3 rekrutacji, obowiązkowy jest udział osobisty min. 1 przedstawiciela zakwalifikowanego Zespołu. Nieobecność skutkować będzie dyskwalifikacją.
  - c. W części Konkursu realizowanej w formie stacjonarnej - etapu 3, przestrzegać przepisów porządkowych, w szczególności przepisów przeciwpożarowych, obowiązujących w budynku, w którym przeprowadzana będzie część stacjonarna Konkursu jeśli będzie to wskazane, posługiwać się imiennym identyfikatorem otrzymanym od Organizatora jeżeli zarządca lub administrator budynku, w którym przeprowadzana będzie część Konkursu, wymagał będzie kontroli dostępu osób.
  - d. Przestrzegać postanowień niniejszego Regulaminu.

## § 6. Ochrona danych osobowych

1. Organizator jest administratorem danych osobowych udostępnionych przez Zespoły w toku trwania Konkursu. Podane przez Zespoły dane są zbierane i przetwarzane zgodnie z przepisami ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2016 r. poz. 922 ze zm.).
2. Wysyłając zgłoszenie do Konkursu Zespół wyraża zgodę na:
  - a. przetwarzanie jego danych przez Organizatora w celach związanych z rekrutacją oraz w celu organizacji i przeprowadzenia Konkursu, a także w celach marketingowych,
  - b. otrzymywanie od Organizatora na podany adres e-mail informacji dotyczących organizacji Konkursu oraz innych informacji, w tym informacji handlowych dotyczących Organizatora lub Partnera,

---

### HQ Address:

Huge Thing Sp. z o.o.  
św. Marcin 11  
61-803 Poznań

[hello@huething.vc](mailto:hello@huething.vc)  
[www.huething.vc](http://www.huething.vc)

- c. przekazanie danych osobowych Partnerowi w celach związanych z organizacją i przeprowadzeniem Konkursu, a także w celach marketingowych.
3. Zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych Organizator nie przekazuje, nie sprzedaje i nie użycza zgromadzonych danych osobowych Zespołów innym osobom lub instytucjom, z zastrzeżeniem pkt 2 lit. c) powyżej. Zespołowi przysługuje prawo do zapoznania się ze swoimi danymi oraz prawo żądania wprowadzenia w nich zmian.

## § 7. Zgoda na wykorzystanie wizerunku

1. Wysyłając zgłoszenie Projektu, Zespół startupowy wyraża zgodę na wykorzystywanie i przetwarzanie wizerunku przez czas udziału w Konkursie oraz w okresie 2 lat od zakończenia Konkursu w celach związanych z działaniami informacyjnymi prowadzonymi przez Organizatora.

## § 8. Odpowiedzialność

1. Organizator oświadcza, że wszelkie materiały i informacje przekazane Zespołom przez Organizatora, Partnera, ich przedstawicieli lub członków Kapituły i Jury w trakcie Konkursu mają charakter wyłącznie edukacyjny. Organizator i Partner nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za szkody powstałe u Zespołów lub osób trzecich, w związku lub na skutek wykorzystania przez Zespoły informacji, wiedzy lub umiejętności zdobytych w trakcie Konkursu.
2. Zespół jest wyłącznie odpowiedzialny za wszelkie szkody powstałe w wyniku zawinionego nieprzestrzegania przez Zespół przepisów prawa lub postanowień niniejszego Regulaminu, w tym za uszkodzone mienie powierzone do używania w trakcie trwania Konkursu.
3. Organizator ma prawo wykluczyć Zespół z Konkursu na każdym jego etapie w przypadku gdy zaistnieje jedna z poniższych przesłanek:
  - a. Członek Zespołu nie przestrzega postanowień niniejszego Regulaminu,
  - b. Członek Zespołu w trakcie Konkursu znajduje się pod wpływem alkoholu lub środków odurzających,
  - c. Zespół zakwalifikowany do etapu 3 nie spełnia wymogów dotyczących frekwencji, opisanych w § 5, ust. 4, lit. b.
  - d. Zespół przekazał fałszywe lub wprowadzające w błąd informacje dotyczące swojego projektu w którymkolwiek z etapów rekrutacji Konkursu.
  - e. Zachowanie członka Zespołu w inny sposób narusza dobre obyczaje lub zasady współżycia społecznego.

## § 9. Zmiany

1. Wszelkie zmiany w niniejszym Regulaminie – stałe lub tymczasowe – zostaną opublikowane na
- 

### HQ Address:

Huge Thing Sp. z o.o.  
św. Marcin 11  
61-803 Poznań

hello@huething.vc  
www.huething.vc

stronie Organizatora Konkursu: <https://huething.vc/poznan-startup-contest/>

## **§ 10. Postanowienia końcowe**

1. Zasady przeprowadzania Konkursu określa wyłącznie niniejszy Regulamin.
2. Wszelkie inne materiały mają charakter wyłącznie informacyjny i nie stanowią, ani przyrzeczenia publicznego, ani oferty w rozumieniu przepisów kodeksu cywilnego.
3. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy kodeksu cywilnego oraz innych ustaw

---

### **HQ Address:**

Huge Thing Sp. z o.o.  
św. Marcin 11  
61-803 Poznań

[hello@huething.vc](mailto:hello@huething.vc)  
[www.huething.vc](http://www.huething.vc)