

REGULAMIN PROGRAMU

AKADEMIA PRZEDSIĘBIORCZOŚCI

Z DNIA 19 MAJA 2026 r.

§ 1

DEFINICJE

Określenia użyte w niniejszym regulaminie („Regulamin”) oznaczają:

1. **Challenge kreatywny** – fakultatywne zadanie dodatkowe dla chętnych Uczestników, polegające na przygotowaniu i opublikowaniu krótkiego materiału dotyczącego przedsiębiorczości, pomysłu biznesowego albo lokalnego wyzwania, którego szczegółowe zasady ogłaszają Realizatorzy.
2. **Demo Day / Gala Finałowa** – wydarzenie wieńczące realizację Programu, podczas którego prezentowane są efekty pracy zakwalifikowanych Zespołów projektowych, w tym wybrane przez Komisję Oceniającą zwycięskie Zespoły, którym przyznane zostaną Nagrody.
3. **Formularz zgłoszeniowy** – formularz udostępniony przez Realizatorów, służący przesłaniu zgłoszenia przez osobę ubiegającą się o uczestnictwo w Programie, składany w formie elektronicznej lub innej formie wskazanej przez Realizatorów.
4. **Komisja Oceniająca** – zespół osób powołany przez Realizatorów, dokonujący oceny zgłoszeń, aktywności, wyników symulacji biznesowej oraz prezentacji finałowych, złożony z przedstawicieli Organizatora, Realizatorów, Partnerów oraz wybranych ekspertów.
5. **Mentor** – osoba fizyczna współpracująca z Realizatorami, posiadająca specjalistyczną wiedzę, wspierająca Uczestników w rozwoju ich Projektów oraz zapewniająca merytoryczne wsparcie dla Uczestników.
6. **Nagroda** – wsparcie finansowe, rzeczowe lub w formie voucherów przyznane przez Komisję Oceniającą na rzecz nagrodzonych Zespołów projektowych, Uczestników, szkół lub Nauczycieli/Opiekunów.
7. **Nagroda dodatkowa** – dodatkowe, fakultatywne wsparcie finansowe lub rzeczowe przyznawane Uczestnikowi lub Zespołowi projektowemu przez Partnera Programu,

według jego swobodnego uznania.

8. **Nagroda Publiczności** – Nagroda przyznawana Zespołowi projektowemu wybranemu w głosowaniu publiczności prowadzonym odrębnie od oceny Komisji Oceniającej.
9. **Nauczyciel / Opiekun** – osoba wskazana przez szkołę do wspierania Uczestników oraz kontaktu z Realizatorami.
10. **Organizator** – Województwo Mazowieckie z siedzibą w Warszawie, ul. Jagiellońska 26, 03-719 Warszawa, REGON 013272636, NIP 525-20-87-227.
11. **Partner** – podmiot wspierający Program na podstawie umowy partnerskiej / o współpracy lub listu intencyjnego, w szczególności Wschodnia Izba Gospodarcza z siedzibą w Siedlcach przy ul. Młynarskiej 5, 08-110 Siedlce, a także szkoły, instytucje otoczenia biznesu, przedsiębiorcy lub media.
12. **Program / Akademia** – program edukacyjno-rozwojowy pn. „Akademia Przedsiębiorczości”, skierowany do uczniów szkół ponadpodstawowych z podregionu siedleckiego województwa mazowieckiego.
13. **Projekt** – przedsięwzięcie (pomysł biznesowy) definiowane i rozwijane przez Zespół projektowy w trakcie Programu przy wsparciu Mentorów oraz w ramach symulacji biznesowej.
14. **Realizatorzy** – Fundacja „Inkubator Technologiczny” z siedzibą w Warszawie, przy ul. Targowa 56, 03-733 Warszawa, wpisana do rejestru stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz samodzielnych publicznych zakładów opieki zdrowotnej prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000246493 oraz Fundacja Innovations Hub z siedzibą w Warszawie, przy ul. Okrąg 8/10 m. 44, 00-407 Warszawa, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000912844.
15. **Regulamin** – regulamin niniejszego Programu tj. „Akademia Przedsiębiorczości”.
16. **Strona internetowa Programu** – strona internetowa wskazana przez Realizatorów w komunikatach Programu.
17. **Symulacja biznesowa** – praktyczna rozgrywka edukacyjna prowadzona z wykorzystaniem narzędzia Revas albo innego narzędzia wskazanego przez Realizatorów, w ramach której Zespoły projektowe prowadzą wirtualne przedsiębiorstwa.
18. **Uczestnik** – uczeń lub uczennica szkoły ponadpodstawowej spełniający warunki, o których mowa w § 4 niniejszego Regulaminu.
19. **Zespół projektowy (Zespół)** – grupa Uczestników, co do zasady licząca od 2 do 4

osób, która wspólnie realizuje zadania Programu i rozwija Projekt.

§ 2

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa warunki uczestnictwa w Programie, zasady rekrutacji, realizacji, oceny oraz przyznawania Nagród, a także podstawowe prawa i obowiązki osób biorących udział w Programie.
2. Program jest realizowany przez Realizatorów jako zadanie publiczne w obszarze „Działalność wspomagająca rozwój gospodarczy, w tym rozwój przedsiębiorczości”.
3. Udział w Programie jest nieodpłatny dla Uczestników.
4. Program jest realizowany w 2026 roku, zgodnie z harmonogramem określonym w § 6 niniejszego Regulaminu.
5. Realizacja Programu może odbywać się stacjonarnie, online albo hybrydowo, w szczególności w szkołach, w Siedlcach, w Warszawie, w przestrzeniach partnerskich oraz za pomocą narzędzi cyfrowych.
6. Warunkiem wzięcia udziału w Programie jest pozytywne przejście procesu rekrutacyjnego określonego w niniejszym Regulaminie.
7. Szczegółowy harmonogram, formularze i komunikaty organizacyjne mogą być publikowane przez Realizatorów na Stronie internetowej Programu, w mediach społecznościowych, drogą mailową albo za pośrednictwem szkół.

§ 3

CELE I ZAŁOŻENIA MERYTORYCZNE PROGRAMU

1. Celami realizacji Programu są:
 - rozwijanie edukacji biznesowej młodzieży oraz wzmacnianie postaw przedsiębiorczych poprzez praktyczne doświadczenie tworzenia i prowadzenia przedsięwzięcia;
 - rozwijanie kompetencji przyszłości, w szczególności: kreatywności, myślenia krytycznego, myślenia projektowego, współpracy zespołowej, komunikacji, odpowiedzialności oraz planowania i podejmowania decyzji biznesowych;
 - wzmacnianie współpracy szkół, organizacji społecznych, przedsiębiorców i instytucji otoczenia biznesu w podregionie siedleckim;
 - promowanie przedsiębiorczości akademickiej i edukacyjnej w województwie

„Zadanie publiczne współfinansowane ze środków Samorządu Województwa Mazowieckiego”.

mazowieckim.

2. Metodyka Programu opiera się na pracy projektowej, metodzie Design Thinking, elementach Lean Startup, gamifikacji, symulacji biznesowej oraz mentoringu praktyków biznesu.
3. W ramach Programu Uczestnicy uczą się identyfikować problemy, definiować odbiorców, tworzyć propozycję wartości, planować model działania, prezentować pomysły oraz analizować skutki decyzji biznesowych.

§ 4

UCZESTNICZY PROGRAMU

1. Program jest skierowany do osób fizycznych – uczniów i uczennic szkół ponadpodstawowych z podregionu siedleckiego województwa mazowieckiego, zainteresowanych rozwojem kompetencji przedsiębiorczych.
2. W przypadku osoby niepełnoletniej udział w Programie wymaga zgody rodzica albo opiekuna prawnego, złożonej w formie wskazanej przez Realizatorów.
3. Uczestnik powinien posiadać zgodę szkoły lub Nauczyciela/Opiekuna na udział w działaniach organizowanych przy współpracy szkoły albo w czasie zajęć szkolnych.
4. Warunkiem udziału jest złożenie kompletnego zgłoszenia, spełnienie kryteriów formalnych oraz zakwalifikowanie zgodnie z zasadami określonymi w niniejszym Regulaminie.
5. Uczestnikiem Programu nie może być osoba, wobec której występuje konflikt interesów mogący wpływać na bezstronność oceny lub prawidłową realizację Programu, w szczególności osoba pozostająca z członkiem Komisji Oceniającej, Organizatora lub Realizatorów w stosunku pokrewieństwa lub powinowactwa albo w innej relacji rodzącej taki konflikt.
6. Realizatorzy mogą odmówić udziału albo wykluczyć Uczestnika z Programu, jeżeli narusza on Regulamin, przepisy prawa, zasady bezpieczeństwa, dobre obyczaje albo prawa innych osób.

§ 5

ZGŁOSZENIA I REKRUTACJA

1. Rekrutacja prowadzona jest we współpracy ze szkołami, dyrektorami oraz Nauczycielami/Opiekunami.

2. Zgłoszenie do Programu następuje poprzez wypełnienie Formularza zgłoszeniowego albo w innej formie wskazanej przez Realizatorów, w terminie określonym w komunikacie rekrutacyjnym.
3. Zgłoszenie powinno nastąpić przed upływem terminu, o którym mowa w § 6 niniejszego Regulaminu.
4. Formularz zgłoszeniowy, poza danymi osobowymi, może obejmować w szczególności:
 - dane Uczestnika i szkoły oraz dane kontaktowe;
 - informacje o wymaganych zgodach, w tym zgodzie rodzica albo opiekuna prawnego;
 - opis motywacji do udziału w Programie;
 - preferencje dotyczące pracy zespołowej, zainteresowania i kompetencje;
 - rekomendację szkoły lub Nauczyciela/Opiekuna.
5. Złożenie zgłoszenia oznacza akceptację Regulaminu oraz potwierdzenie, że przekazane informacje są prawdziwe i aktualne.
6. Realizatorzy mogą wezwać do uzupełnienia braków formalnych zgłoszenia. Brak uzupełnienia w wyznaczonym terminie może skutkować pozostawieniem zgłoszenia bez rozpoznania.
7. Realizatorzy zastrzegają sobie prawo do weryfikacji informacji przekazywanych w Formularzach zgłoszeniowych.
8. Realizatorzy mogą zwiększyć liczbę Uczestników albo szkół biorących udział w Programie, jeżeli pozwalają na to warunki organizacyjne i budżetowe.

§ 6

REALIZACJA PROGRAMU

1. Program składa się z następujących po sobie etapów:
 1. Promocja i rekrutacja;
 2. Faza eliminacyjna;
 3. Faza finałowa;
 4. Demo Day / Gala Finałowa.
2. Etapy, o których mowa w ust. 1, zostaną przeprowadzone w następujących terminach orientacyjnych:
 1. Promocja i rekrutacja: maj – wrzesień 2026 r.
 2. Faza eliminacyjna: wrzesień – listopad 2026 r.

3. Faza finałowa: listopad – grudzień 2026 r.
4. Demo Day / Gala Finałowa: listopad – grudzień 2026 r.
3. Realizacja działań merytorycznych odbywa się na następujących zasadach:
 - **warsztaty inspirujące** – trwają co do zasady 3 godziny i obejmują część edukacyjną, pracę zespołową nad koncepcją przedsięwzięcia, krótkie prezentacje oraz informację zwrotną;
 - **webinar z przedsiębiorcami** – ma charakter inspiracyjno-edukacyjny i obejmuje prezentację historii biznesowych, omówienie wyzwań przedsiębiorczości oraz sesję pytań i odpowiedzi;
 - **test predyspozycji/osobowości** – ma charakter rozwojowy; jego wyniki mogą wspierać autorefleksję i tworzenie komplementarnych Zespołów, lecz nie mogą być jedyną podstawą oceny Uczestnika;
 - **Challenge kreatywny** – jest zadaniem dodatkowym dla chętnych Uczestników; szczegółowe zasady Challenge'u ogłaszają Realizatorzy;
 - **w symulacji biznesowej** – Zespoły prowadzą wirtualne przedsiębiorstwa i podejmują decyzje dotyczące m.in. struktury firmy, zatrudnienia, wynagrodzeń, inwestycji, marketingu, cen, kosztów, sprzedaży i analizy wyników;
 - **mentoring i konsultacje** – mogą odbywać się zespołowo, indywidualnie, stacjonarnie albo online i obejmują w szczególności analizę decyzji biznesowych, przygotowanie prezentacji, komunikację oraz refleksję nad pracą zespołową;
 - **wizyty studyjne oraz giełda kariery i praktyk** – mają pokazać Uczestnikom praktyczne funkcjonowanie środowiska przedsiębiorczości, startupów i instytucji otoczenia biznesu oraz możliwe ścieżki rozwoju edukacyjno-zawodowego.
4. Udział w wyjazdach, wydarzeniach zewnętrznych lub działaniach wymagających dodatkowej organizacji może wymagać odrębnych zgód, w szczególności zgody rodzica albo opiekuna prawnego.
5. Realizatorzy mogą zmienić harmonogram, miejsce lub formę działań z przyczyn organizacyjnych, technicznych, bezpieczeństwa albo niezależnych od Realizatorów, informując o tym Uczestników w możliwie najkrótszym terminie.

§ 7

OCENA I KWALIFIKACJA

1. Ocena zgłoszeń dokonywana jest pod względem formalnym i merytorycznym.
2. Oceny formalnej dokonują Realizatorzy na podstawie weryfikacji zgodności

zgłoszenia z Regulaminem. Kryteria brane pod uwagę:

- uzupełnienie wszystkich wymaganych pól Formularza zgłoszeniowego;
 - przesłanie Formularza zgłoszeniowego w terminie wyznaczonym przez Realizatorów;
 - spełnienie kryteriów koniecznych do uczestnictwa, opisanych w § 4;
 - potwierdzenie znajomości Regulaminu i akceptacja jego postanowień.
3. Ocenie merytorycznej podlegają zgłoszenia, które uzyskają pozytywny wynik oceny formalnej. Oceny merytorycznej dokonuje Komisja Oceniająca.
 4. Do etapu finałowego zostanie zakwalifikowanych minimum 60 Uczestników, którzy utworzą Zespoły projektowe liczące co do zasady od 2 do 4 osób.
 5. Przy kwalifikacji do etapu finałowego brane są pod uwagę następujące kryteria:
 - **0–25 pkt** – motywacja i gotowość do pracy – zaangażowanie w rozwój kompetencji przedsiębiorczych, gotowość do pracy zespołowej i udziału w działaniach Programu;
 - **0–20 pkt** – rekomendacja szkoły / nauczyciela – aktywność ucznia, postawa przedsiębiorcza, inicjatywa, odpowiedzialność i umiejętność współpracy;
 - **0–20 pkt** – Challenge kreatywny – kreatywność, jakość przedstawienia pomysłu, jasność przekazu i zaangażowanie odbiorców;
 - **0–20 pkt** – potencjał do pracy zespołowej – komunikacja, współpraca, dzielenie się zadaniami, komplementarność kompetencji oraz wnioski z narzędzi rozwojowych;
 - **0–15 pkt** – kryteria organizacyjne – kompletność dokumentów, dyspozycyjność, reprezentacja szkół oraz możliwości organizacyjne Programu.
 6. Do Demo Day zostanie zakwalifikowanych 5 najlepszych Zespołów projektowych, wyłonionych na podstawie wyników symulacji biznesowej, jakości współpracy, aktywności w Programie oraz oceny merytorycznej prezentacji.
 7. Podczas Demo Day Komisja Oceniająca stosuje następujące kryteria oceny:
 - **wynik symulacji biznesowej (waga 50%)** – rezultaty Zespołu w rozgrywkach, jakość decyzji biznesowych oraz umiejętność analizy wyników;
 - **prezentacja finałowa (waga 50%)** – jasność prezentacji, argumentacja, kreatywność, wnioski z pracy zespołowej oraz sposób pokazania efektów;
 - **Nagroda Publiczności (kategoria odrębna)** – przyznawana na podstawie głosowania publiczności prowadzonego odrębnie od oceny Komisji Oceniającej.
 8. Realizatorzy zastrzegają sobie możliwość zmiany składu osobowego Komisji Oceniającej na każdym etapie trwania Programu.
 9. Ocena Komisji Oceniającej jest ostateczna. Realizatorzy mogą przekazać

Uczestnikowi informację zwrotną, jednak od oceny Komisji Oceniającej nie przysługuje odwołanie, chyba że Realizatorzy postanowią inaczej.

10. Komisja Oceniająca może nie przyznać wszystkich miejsc, wyróżnień lub Nagród, jeżeli poziom zgłoszeń, aktywności albo prezentacji nie spełnia minimalnych wymagań merytorycznych.

§ 8

UDZIAŁ W PROGRAMIE

1. Uczestnik Programu zobowiązuje się do:
 - aktywnego udziału w Programie, punktualności oraz współpracy z Zespołem projektowym;
 - przestrzegania zasad bezpieczeństwa, dobrych obyczajów i kultury osobistej;
 - przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu;
 - wykonywania zadań samodzielnie lub zespołowo, z poszanowaniem praw osób trzecich, w tym praw autorskich, praw własności przemysłowej i dóbr osobistych;
 - wypełniania ankiet ewaluacyjnych w czasie trwania Programu i po jego zakończeniu;
 - niezwłocznego informowania Realizatorów lub Nauczyciela/Opiekuna o okolicznościach mogących wpływać na udział w Programie, w szczególności o braku możliwości udziału w zjeździe, wyjeździe, mentoringu lub Demo Day.
2. Uczestnik ma prawo korzystać ze wsparcia edukacyjnego, mentoringu, materiałów Programu oraz informacji zwrotnej w zakresie przewidzianym harmonogramem.
3. Uczestnik ma prawo zrezygnować z udziału w Programie po poinformowaniu Realizatorów lub Nauczyciela/Opiekuna.
4. Rezygnacja może oznaczać utratę prawa do udziału w kolejnych działaniach i do Nagród.
5. Uczestnik nie może publikować treści bezprawnych, obraźliwych, dyskryminujących, naruszających prywatność innych osób albo szkodzących dobremu imieniu Programu, Organizatora, Realizatorów lub Partnerów.
6. Realizatorzy mogą wymagać podpisania list obecności, potwierdzeń udziału, odbioru materiałów, oświadczeń oraz ankiet ewaluacyjnych.

§ 9

NAGRODY

1. W Programie zostaną przyznane Nagrody dla Zespołów projektowych, Uczestników, szkół lub Nauczycieli/Opiekunów, zgodnie z Regulaminem, komunikatami Programu lub dokumentami konkursowymi.
2. Podczas Demo Day Komisja Oceniająca wybierze dwa zwycięskie Zespoły projektowe, które otrzymają Nagrody główne w formie voucherów albo nagród rzeczowych o wartości 1 000 zł na osobę, z zastrzeżeniem limitów budżetowych Programu.
3. Szkoły reprezentowane przez zwycięskie Zespoły projektowe otrzymają Nagrodę główną w postaci rocznych licencji do symulacji biznesowych Revas oraz szkolenia dla nauczycieli, zgodnie z warunkami licencyjnymi i budżetem Programu.
4. Przyznana zostanie Nagroda Publiczności dla Zespołu projektowego wybranego w głosowaniu online albo w innej formie wskazanej przez Realizatorów.
5. Wartość Nagrody Publiczności wynosi 2 000 zł.
6. Realizatorzy przyznają tytuł „Przedsiębiorczego Nauczyciela Roku” wraz z pucharem, dyplomem oraz nagrodą w formie vouchera o wartości 1 000 zł.
7. Partnerzy mogą przyznać Nagrody dodatkowe według własnego uznania; ich przyznanie może podlegać odrębnym warunkom.
8. Warunkiem otrzymania Nagród jest obecność podczas Demo Day, podpisanie wymaganych oświadczeń, przekazanie danych niezbędnych do wydania Nagrody oraz przestrzeganie Regulaminu.
9. Nagroda przeznaczona dla Zespołu projektowego może zostać przekazana w sposób wskazany przez Realizatorów, w tym na rachunek bankowy wskazany przez Uczestników lub szkołę.
10. Nagrodę należy przeznaczyć na cele związane z rozwojem kompetencji przedsiębiorczych lub realizacją Projektu.
11. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny, chyba że Realizatorzy wyraźnie postanowią inaczej.

§ 10

OBOWIĄZEK PRZESTRZEGANIA POSTANOWIEŃ REGULAMINU

1. Uczestnicy ponoszą odpowiedzialność za naruszenie Regulaminu w stosunku do Organizatora i Realizatorów na zasadach ogólnych.
2. W przypadku naruszenia Regulaminu Uczestnik może zostać wykluczony z Programu, a także może zostać wezwany do zwrotu wartości przyznanej Nagrody.
3. W sytuacji, w której Nagroda nie została przekazana, Realizatorzy bądź Partner mogą wstrzymać jej przekazanie.

§ 11

OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorami danych osobowych są:
 - a. Fundacja „Inkubator Technologiczny”, dane kontaktowe: ul. Targowa 56, 03-733 Warszawa, e-mail: biuro@ybp.org.pl;
 - b. Fundacja Innovations Hub, dane kontaktowe: ul. Okrąg 8/10 m. 44, 00-407 Warszawa, e-mail: hello@innovationshub.pl.
2. Administratorzy wskazani w ust. 1 oświadczają, że w związku z przetwarzaniem danych osobowych na potrzeby Programu są odrębnymi administratorami danych osobowych, zgodnie z art. 4 pkt 7 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) – dalej „RODO”.
3. Dane osobowe Uczestników, rodziców/opiekunów prawnych, Nauczycieli/Opiekunów, przedstawicieli szkół oraz innych osób zaangażowanych w Program są przetwarzane zgodnie z przepisami o ochronie danych osobowych, w tym RODO.
4. Dane osobowe przetwarzane są w szczególności w celu: rekrutacji, realizacji Programu, komunikacji, dokumentowania udziału, zapewnienia bezpieczeństwa, wydania Nagród, rozliczenia i sprawozdawczości – na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a, b, c lub f RODO, odpowiednio do podstawy przetwarzania.
5. Podanie danych może być dobrowolne, jednak niezbędne do udziału w Programie w zakresie wynikającym z formularzy, zgód i wymogów organizacyjnych.
6. Niepodanie danych może uniemożliwić udział w Programie albo wydanie Nagrody.
7. Dane mogą być przekazywane podmiotom współpracującym przy realizacji Programu, w szczególności szkołom, Partnerom, Mentorom, dostawcom narzędzi cyfrowych, podmiotom obsługującym wydarzenia oraz podmiotom uprawnionym na podstawie przepisów prawa.
8. Dane osobowe będą przechowywane przez okres trwania Programu oraz po jego zakończeniu przez okres 5 lat, chyba że dłuższy okres wynika z przepisów prawa lub wymogów sprawozdawczych zadania publicznego.
9. Przetwarzane dane osobowe Uczestników obejmują w szczególności: imię i nazwisko, dane szkoły, adres korespondencyjny, numer telefonu oraz adres e-mail.
10. Osobom, których dane dotyczą, przysługuje prawo żądania dostępu do swoich

danych osobowych, ich sprostowania, ograniczenia przetwarzania, usunięcia, a w przypadkach przewidzianych prawem – prawo do przenoszenia danych oraz prawo sprzeciwu, a także prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego, którym jest Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych (szczegóły na oficjalnej stronie internetowej Urzędu).

11. W przypadku przetwarzania danych na podstawie zgody, zgodę taką można wycofać w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania dokonanego na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
12. Szczegółowe informacje o administratorach, celach i podstawach przetwarzania, okresie przechowywania danych, odbiorcach danych oraz prawach osób, których dane dotyczą, zostaną przekazane w odrębnej klauzuli informacyjnej.
13. Organizator i Realizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za skutki podania błędnych danych osobowych przez Uczestnika.

§ 12

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem publikacji przez Realizatorów albo z dniem wskazanym w komunikacie Programu.
2. Przesłanie Formularza zgłoszeniowego jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu przez Uczestnika, a w przypadku osoby niepełnoletniej – również przez rodzica albo opiekuna prawnego.
3. Udział w Programie jest nieodpłatny; ewentualne koszty transportu, zakwaterowania i wyżywienia nieobjęte organizacją Programu Uczestnicy pokrywają we własnym zakresie, o ile Realizatorzy nie postanowią inaczej.
4. Realizatorzy mogą zmienić Regulamin z ważnych przyczyn, w szczególności organizacyjnych, prawnych, finansowych, bezpieczeństwa, technicznych lub wynikających z dokumentacji zadania publicznego.
5. Zmiany nie mogą naruszać praw nabytych Uczestników w zakresie przyznanych Nagród, chyba że zmiana wynika z przepisów prawa, decyzji Organizatora, siły wyższej albo naruszenia Regulaminu przez Uczestnika.
6. Regulamin dostępny jest na Stronie internetowej Programu oraz w siedzibie Realizatorów.
7. Wszelkie szczegółowe informacje na temat Programu znajdują się na Stronie internetowej Programu i mogą być udzielane drogą mailową.

8. Zapytania należy składać na adres e-mail: biuro@ybp.org.pl albo inny adres wskazany przez Realizatorów.
9. Załączniki, formularze, zgody, klauzule informacyjne, harmonogramy i instrukcje organizacyjne stanowią uzupełnienie Regulaminu, o ile zostały opublikowane albo przekazane Uczestnikom przez Realizatorów.
10. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem oraz w sprawach interpretacji jego zapisów decyzje podejmują Realizatorzy, kierując się celami Programu, zasadą równego traktowania, bezpieczeństwem oraz prawidłową realizacją zadania publicznego.