REGULAMIN
PROJEKTU EDUKACYJNO-ROZWOJOWEGO
„ENEA ENERGIA PRZEDSIĘBIORCZOŚCI”

realizowanego przez fundację pod firmą

Fundacja
Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu
z siedzibą
w Poznaniu

we współpracy ze spółką pod firmą

ENEA S.A.
z siedzibą
w Poznaniu

Obowiązuje od dnia:

20.11.2026 roku.

Wersja:
1

Spis treści

§ 1. [Definicje] 3
§ 2. [Przedmiot, charakter i cele Projektu] 5
§ 3. [Grupa docelowa] 5
§ 4. [Uczestnicy] 5
§ 5. [Prawa i obowiązki Uczestników] 6
§ 6. [Rezygnacja i wykluczenie] 6
§ 7. [Organizacja i harmonogram Projektu] 7
§ 8. [Rekrutacja] 7
§ 9. [Ocena formalna] 7
§ 10. [Ocena merytoryczna] 7
§ 11. [Zasada bezstronności] 8
§ 12. [Kwalifikacja do Hackathonu] 8
§ 13. [Hackathon] 8
§ 14. [Laureaci Hackathonu] 9
§ 15. [Wybór Zespołów do Inkubacji] 9
§ 16. [Inkubacja] 10
§ 17. [Demo Day] 10
§ 18. [Własność intelektualna i zasady korzystania z Rezultatów] 10
§ 19. [Informacje Poufne] 11
§ 20. [Wizerunek] 11
§ 21. [Dane osobowe] 12
§ 22. [Komunikacja] 12
§ 23. [Obowiązywanie Regulaminu] 12

§ 1.
[Definicje]

1. Wszelkie pojęcia na znak ich zdefiniowania w niniejszym regulaminie pisane z wielkich liter winny być interpretowane wyłącznie tak, jak zostały one w nim zdefiniowane.
2. Przez następujące pojęcia należy rozumieć:
   a) **Demo Day** - wydarzenie podsumowujące Projekt, podczas którego prezentowane są Rezultaty wypracowane przez Zespoły w trakcie Hackathonu lub Inkubacji oraz efekty edukacyjne i rozwojowe Projektu;
   b) **Dzień Roboczy** - każdy dzień roku kalendarzowego, z wyjątkiem sobót oraz dni ustawowo uznanych za wolne od pracy;
   c) **Ekspert** - wskazana przez Organizatorów osoba fizyczna, w tym osoba prowadząca działalność gospodarczą, dysponująca wiedzą ekspercką z danej dziedziny;
   d) **ENEA** - spółka pod firmą ENEA S.A. z siedzibą w Poznaniu, ul. Pastelowa 8, 60-198 Poznań, KRS 0000012483, NIP 7770020640, REGON 630139960;
   e) **Formularz Zgłoszeniowy** - udostępniony przez Organizatorów, formularz służący zgłoszeniu Uczestnika lub Zespołu do udziału w Projekcie;
   f) **Fundacja UAM** - fundacja pod firmą Fundacja Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu (kod pocztowy: 61–612), przy ul. Rubież 46, wpisana do rejestru stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz publicznych zakładów opieki zdrowotnej Krajowego Rejestru Sądowego, a także do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, pod nr KRS 0000052045, której akta rejestrowe przechowywane są przez Sąd Rejonowy Poznań – Nowe Miasto i Wilda w Poznaniu, zidentyfikowana Numerem Identyfikacji Podatkowej (NIP) 7810002075 oraz numerem REGON 631509229;

g) **Hackathon** - ograniczone czasowo wydarzenie projektowo-warsztatowe o charakterze konkursu, podczas którego Zespoły zakwalifikowane lub utworzone zgodnie z § 12 pracują nad Koncepcjami przy wsparciu Ekspertów, a następnie prezentują wypracowane Rezultaty Zespołowi Oceniającemu, który wyłania laureatów Hackathonu zgodnie z postanowieniem §14 Regulaminu;

h) **Informacje Poufne** - niepubliczne informacje Organizatorów, których poufny charakter wynika z oznaczenia, treści albo okoliczności ich ujawnienia;

i) **Inkubacja** - etap Projektu następujący po Hackathonie, realizowany przez Organizatorów na rzecz Zespołu lub Zespołów wybranych zgodnie z § 15, obejmujący wsparcie edukacyjne, mentoringowe, warsztatowe, biznesowe i technologiczne;

j) **Koncepcja** - pomysł, model, prezentacja, prototyp, demonstrator lub inny rezultat pracy Zespołu rozwijany w Projekcie w odpowiedzi na Wyzwanie;

k) **Organizatorzy** - Fundacja UAM oraz ENEA;

l) **Projekt** - program edukacyjno-rozwojowy „ENEA Energia Przedsiębiorczości";

m) **Regulamin** - niniejszy regulamin;

n) **Rekrutacja** - etap Projektu obejmujący nabór, ocenę formalną i merytoryczną Formularzy Zgłoszeniowych oraz kwalifikację do Hackathonu;

o) **Rezultaty** - materiały i wyniki pracy Zespołów powstałe w związku z Projektem, w szczególności Koncepcje, modele, prezentacje, prototypy i demonstratory;

p) **Uczestnik** - osoba fizyczna zakwalifikowana do udziału w Projekcie, spełniająca warunki określone w § 3;

q) **Wyzwanie** - opis problemu lub wyzwania technologicznego, na który poszukiwane są rozwiązania w trakcie realizacji Projektu;

r) **Zespół** - grupa Uczestników wspólnie zgłaszająca się do Projektu albo utworzona na zasadach wskazanych przez Organizatorów;

s) **Zespół Oceniający** - zespół osób powołany przez Organizatorów do realizacji zadań wskazanych w Regulaminie.

3. Tytuły poszczególnych jednostek redakcyjnych Regulaminu służą wyłącznie wygodzie korzystania z egzemplarza Regulaminu.

§ 2.
[Przedmiot, charakter i cele Projektu]

1. Przedmiotem Regulaminu jest określenie warunków organizacji Projektu i udziału w Projekcie, w tym zasady: Hackathonu, Inkubacji i Demo Day, prawa i obowiązki Uczestników oraz Zespołów oraz zasady korzystania z Rezultatów.
2. Projekt służy wzmacnianiu kompetencji przedsiębiorczych, technologicznych, środowiskowych i społecznych, z wykorzystaniem zagadnień związanych z transformacją energetyczną, ESG, cyfryzacją i wyzwaniami współczesnej gospodarki, w tym zagadnień istotnych dla grupy kapitałowej ENEA.
3. Projekt nie jest zamówieniem na rozwiązanie technologiczne ani usługę badawczo-rozwojową i nie stanowi zobowiązania żadnego z Organizatorów do wdrożenia, zakupu, finansowania, dalszego rozwoju lub komercjalizacji Koncepcji albo Rezultatów.
4. Ewentualna prezentacja, demonstracja, test lub edukacyjna walidacja Koncepcji ma charakter dodatkowy i służy celom Projektu, zaś dalsza współpraca może nastąpić wyłącznie na podstawie odrębnej umowy zawartej z podmiotem uprawnionym.
5. Udział w Projekcie jest nieodpłatny co oznacza, iż wszyscy biorący w nim udział sami ponoszą związane z nim koszty, w szczególności, choć nie wyłącznie, koszty dojazdu i zakwaterowania.

§ 3.
[Grupa docelowa]

1. Projekt jest kierowany do pełnoletnich pomysłodawców zainteresowanych tematyką Projektu, w szczególności do uczniów szkół średnich, studentów oraz absolwentów wielkopolskich uczelni, którzy ukończyli studia nie wcześniej niż 3 lata przed dniem zgłoszenia do Projektu.
2. Do Projektu może zgłosić się:
   a) Uczestnik,
   b) Zespół.

§ 4.
[Uczestnicy]

1. Warunkiem udziału Uczestnika w Projekcie jest łączne spełnienie następujących wymagań:
   a) ukończenie 18 (słownie: osiemnaście) lat najpóźniej w dniu złożenia Formularza Zgłoszeniowego;
   b) prawidłowe złożenie kompletnego Formularza Zgłoszeniowego w terminie i w sposób wskazany w ogłoszeniu o naborze;
   c) akceptacja Regulaminu i złożenie wymaganych oświadczeń oraz zgód;
   d) posiadanie praw lub upoważnień koniecznych do przedstawienia informacji i materiałów zawartych w Formularzu Zgłoszeniowym;

e) brak konfliktu interesów lub innej okoliczności mogącej podważyć rzetelność udziału, zwłaszcza wobec Organizatorów;
f) gotowość do osobistego i aktywnego udziału w działaniach wymaganych na danym etapie Projektu.

2. Uczestnikiem nie może być osoba prawomocnie skazana za przestępstwo przeciwko obrotowi gospodarczemu, przestępstwo korupcyjne ani umyślne przestępstwo lub wykroczenie skarbowe, a także osoba objęta sankcjami uniemożliwiającymi jej udział zgodnie z prawem.
3. Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu.
4. Uczestnikiem nie może być pracownik któregokolwiek z Organizatorów.

§ 5.
[Prawa i obowiązki Uczestników]

1. Uczestnik ma prawo do równego traktowania, informacji organizacyjnej, udziału w działaniach właściwych dla etapu, do którego został zakwalifikowany, oraz do poszanowania jego praw do Rezultatów.
2. Uczestnik jest zobowiązany w szczególności do:
   a) aktywnego, rzetelnego i terminowego udziału w działaniach Projektu;
   b) stosowania się do informacji organizacyjnych, zasad bezpieczeństwa oraz uzasadnionych poleceń osób prowadzących wydarzenia;
   c) niezwłocznego informowania o przeszkodach, konflikcie interesów, zmianie składu Zespołu lub ryzyku naruszenia prawa;
   d) poszanowania innych osób, zasad współpracy, różnorodności poglądów oraz dobrego imienia Organizatorów i pozostałych Uczestników;
   e) ochrony Informacji Poufnych oraz danych osobowych;
   f) przekazywania informacji potrzebnych do monitorowania, ewaluacji i raportowania efektów Projektu;
   g) powstrzymania się od zachowań korupcyjnych, dyskryminacyjnych, agresywnych, niebezpiecznych albo godzących w integralność oceny.
3. Uczestnik bierze udział w Projekcie na własną odpowiedzialność i ryzyko.
4. Uczestnik bezwzględnie musi stosować się do zasad bezpieczeństwa obowiązujących w miejscu wydarzenia oraz poleceń Organizatorów.

§ 6.
[Rezygnacja i wykluczenie]

1. Uczestnik może w każdym czasie zrezygnować z dalszego udziału w Projekcie, zawiadamiając o tym Organizatorów.
2. Organizatorzy mogą wykluczyć Uczestnika lub Zespół w przypadku istotnego lub powtarzającego się naruszenia Regulaminu, podania nieprawdziwych informacji, braku aktywności, nieusprawiedliwionej nieobecności, naruszenia praw osób trzecich, zasad poufności, bezpieczeństwa, etyki lub dobrego imienia Organizatorów.
3. O ile charakter naruszenia na to pozwala, przed wykluczeniem Organizatorzy wzywają Uczestnika do złożenia wyjaśnień albo zaprzestania naruszenia w odpowiednim terminie.

4. Wykluczenie Uczestnika wchodzącego w skład danego Zespołu co do zasady nie powoduje wykluczenia innych Uczestników wchodzących w skład tego Zespołu.
5. Rezygnacja lub wykluczenie nie uchyla obowiązków dotyczących poufności, praw własności intelektualnej, ochrony danych, wizerunku i odpowiedzialności za wcześniejsze działania.

§ 7.
[Organizacja i harmonogram Projektu]

1. Projekt jest realizowany w następujących etapach:
   a) **Rekrutacja**;
   b) **Hackathon**;
   c) **Inkubacja**, jednakże z zastrzeżeniem postanowienia §15 ust. 3 regulaminu;
   d) **Demo Day**.
2. Harmonogram Projektu stanowi **Załącznik nr 1** do Regulaminu.

§ 8.
[Rekrutacja]

1. Nabór do Projektu ogłoszony zostanie poprzez opublikowanie stosownego ogłoszenia na stronie internetowej pod adresem https://ppnt.poznan.pl/enea-energia-przedsibiorczoci/
2. Formularz Zgłoszeniowy musi zostać rzetelnie wypełniony w języku polskim.
3. Formularz Zgłoszeniowy dla Zespołu składa osoba pełniąca funkcję osoby zgłaszającej Zespół, przy czym każdy Uczestnik będący członkiem Zespołu zobowiązany jest złożyć wymagane oświadczenia i zgody przed rozpoczęciem udziału w Projekcie.
4. Złożenie Formularza Zgłoszeniowego stanowi znak tego, że dany Uczestnik akceptuje w całości i bez jakichkolwiek zastrzeżeń zasady Projektu określone w Regulaminie.

§ 9.
[Ocena formalna]

1. Organizatorzy na etapie Rekrutacji dokonują oceny formalnej Formularzy Zgłoszeniowych.
2. Organizatorzy mogą wezwać do uzupełnienia braków lub złożenia wyjaśnień, wyznaczając do tego termin nie krótszy niż 2 (słownie: dwa) Dni Robocze.
3. Organizatorzy pozostawiają bez rozpoznania merytorycznego zgłoszenia dotyczące Uczestników, którzy nie spełniają kryteriów udziału w Projekcie lub złożone nieprawidłowo, w szczególności, choć nie wyłącznie, po terminie albo nieuzupełnione w wyznaczonym terminie.

§ 10.
[Ocena merytoryczna]

1. Formularze Zgłoszeniowe, które przeszły ocenę formalną, poddane zostaną ocenie merytorycznej Zespołu Oceniającego pod kątem kompetencji, motywacji, komplementarności i dyspozycyjności Uczestnika lub Zespołu;
2. Zespół Oceniający może poprosić o wyjaśnienie kwestii merytorycznych. Postanowienie §9 ust. 2 i 3 Regulaminu stosuje się odpowiednio.

§ 11.
[Zasada bezstronności]

Organizatorzy wyłączą daną osobę ze składu Zespołu Oceniającego w przypadku, gdy zaistnieją okoliczności mogące wywołać rozsądnie oceniając uzasadnioną wątpliwość co do bezstronności tego członka Zespołu Oceniającego, w szczególności, choć nie wyłącznie, gdy dana osoba pozostaje z Uczestnikiem w związku małżeńskim, w stosunku pokrewieństwa lub powinowactwa do drugiego stopnia, w stosunku przysposobienia, opieki lub kurateli albo we wspólnym pożyciu.

§ 12.
[Kwalifikacja do Hackathonu]

1. Po zakończeniu oceny formalnej i merytorycznej Zespół Oceniający sporządza listę Uczestników i Zespołów zakwalifikowanych do Hackathonu oraz listę rezerwową w razie takiej potrzeby.
2. Decyzja o zakwalifikowaniu do udziału w Hackathonie jest wynikiem subiektywnej oceny przez Zespół Oceniający.
3. Organizatorzy według swego swobodnego uznania utworzą Zespół lub Zespoły z Uczestników zakwalifikowanych do udziału Hackathonie, którzy nie wchodzą w skład innych Zespołów.
4. Zmiana składu Zespołu wymaga wcześniejszej zgody Organizatorów z tym zastrzeżeniem, że Organizatorzy mogą odmówić, jeżeli zmiana wpływa na ocenę, zdolność realizacji Koncepcji albo prawa do Rezultatów.

§ 13.
[Hackathon]

1. Celem Hackathonu jest wypracowanie przez Zespoły modeli, prezentacji, prototypów i demonstratorów rozwiązań technologicznych, będących odpowiedzią na Wyzwanie.
2. Warunkiem udziału Uczestnika w Hackathonie jest prawidłowe potwierdzenie udziału oraz przekazanie wymaganych oświadczeń, zgód i informacji organizacyjnych.
3. Zespoły uczestniczące w Hackathonie pracują korzystając ze wsparcia Ekspertów nad Koncepcjami wyłącznie lub przede wszystkim w zakresie Wyzwania.
4. Zespoły uczestniczące w Hackathonie przygotowują prezentację Rezultatu w formacie i czasie określonym przez Organizatorów.
5. Organizatorzy mogą określić obowiązkowe elementy prezentacji Rezultatu, w szczególności, choć nie wyłącznie, opis problemu, proponowane rozwiązanie, wpływ, wykonalność, ryzyka i plan dalszego rozwoju.
6. Zespoły zobowiązane są korzystać wyłącznie z materiałów, danych, oprogramowania i innych zasobów, do których posiadają odpowiednie prawa lub licencje, oraz wskazywać źródła w zakresie wymaganym prawem i dobrymi praktykami.
7. Zabronione jest przedstawianie cudzych rozwiązań jako własnych, naruszanie praw osób trzecich, obchodzenie zabezpieczeń, podejmowanie działań niebezpiecznych lub niezgodnych z prawem oraz wykorzystywanie Informacji Poufnych poza celem Projektu.
8. Prezentacje Rezultatu oceniane są przez Zespół Oceniający w oparciu o kryteria, o których mowa w postanowieniu §10 ust. 1 Regulaminu.

§ 14.
[Laureaci Hackathonu]

1. Zespół Oceniający w oparciu o ocenę, o której mowa w postanowieniu §13 ust. 8 Regulaminu, wyłania spośród Zespołów uczestniczących w Hackathonie laureatów Hackathonu, którym Organizatorzy przyznają nagrody pieniężne odpowiednio za zajęcie:
   a) I miejsca – w kwocie 6.000,00 (słownie: sześć tysięcy 00/100) złotych,
   b) II miejsca – w kwocie 5.000,00 (słownie: pięć tysięcy 00/100) złotych,
   c) III miejsca – w kwocie 4.000,00 (słownie: cztery tysiące 00/100) złotych.
2. Nagrody, o których mowa w ust. 1 powyżej, dzielone są w częściach równych pomiędzy Uczestników wchodzących w skład Zespołu będącego laureatem Hackathonu.
3. Organizatorzy zastrzegają, iż zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa obowiązani są pobrać od części nagrody wypłacanej danemu Uczestnikowi zryczałtowany podatek dochodowy.
4. Warunkiem wypłacenie danemu Uczestnikowi przysługującej mu części nagrody jest przesłanie za pośrednictwem poczty elektronicznej przez tego Uczestnika w terminie 14 (słownie: czternastu) dni od dnia wezwania, oświadczenia zawierającego dane niezbędne do wypłaty i wykonania obowiązków płatnika, w szczególności:
   a) numer rachunku bankowego,
   b) wskazanie państwa rezydencji podatkowej, a w przypadku Uczestnika niebędącego polskim rezydentem podatkowym, który zamierza skorzystać z umowy o unikaniu podwójnego opodatkowania – certyfikat rezydencji.
5. W przypadku, gdy dany Uczestnik nie prześle prawidłowo kompletnego oświadczenia, o którym mowa w ust. 4 powyżej, Organizatorzy ponowią wezwanie, o którym tam mowa, wyznaczają do jego prawidłowego wykonania dodatkowy termin wynoszący 14 (słownie: czternastu) dni.
6. W przypadku, gdy dany Uczestnik pomimo powtórnego wezwania nie prześle prawidłowo kompletnego oświadczenia, o którym mowa w ust. 4 powyżej, przysługujące mu prawo do części nagrody wygasa.
7. Organizatorzy wpłacają poszczególne części danej nagrody wyłącznie przelewem na rachunek bankowy, o którym mowa w ust. 4 lit. a) powyżej, w terminie 14 (słownie: czternastu) dni od dnia prawidłowego przesłania przez danego Uczestnika kompletnego oświadczenia, o którym mowa w ust. 4 powyżej.

§ 15.
[Wybór Zespołów do Inkubacji]

1. Organizatorzy, z zastrzeżeniem ust. 3 poniżej, kierując się rekomendacjami Zespołu Oceniającego wybiorą do Inkubacji spośród wszystkich Zespołów biorących udział w Hackathonie Zespół lub Zespoły, których Rezultaty zdaniem Organizatorów są najbardziej perspektywiczne i możliwe do biznesowego wdrożenia.
2. Wybór, o którym mowa w ust. 1 powyżej, polega na swobodnej decyzji Organizatorów.
3. W przypadku, gdy w ocenie Zespołu Oceniającego żaden Rezultat nie osiągnął poziomu uzasadniającego dalsze wsparcie w procesie Inkubacji Organizatorzy mogą zrezygnować z Inkubacji.

§ 16.
[Inkubacja]

1. Inkubacja realizowana jest na podstawie odrębnej umowy.
2. Inkubacja trwa nie krócej niż 6 (słownie: sześć) miesięcy.
3. W ramach Inkubacji Organizatorzy zapewniają Uczestnikom wchodzącym w skład Zespołu zakwalifikowanego do Inkubacji w szczególności warsztaty, mentoring, konsultacje oraz doradztwo biznesowe, technologiczne, środowiskowe i organizacyjne, a także monitorują postępy Zespołu.
4. Dla każdego Zespołu biorącego udział w Inkubacji zostanie ustalony plan pracy, kamienie milowe, wymagane spotkania oraz oczekiwane Rezultaty.
5. W ramach Inkubacji Zespół może przygotowywać w szczególności: rozwinięty opis Koncepcji, model wartości i wpływu, analizę interesariuszy, model biznesowy, plan wdrożeniowy, prezentację, makietę, demonstrator lub materiał edukacyjny.
6. Walidacja, demonstracja lub test mogą zostać przeprowadzone wyłącznie w zakresie uzgodnionym przez Organizatorów, z zachowaniem wymogów bezpieczeństwa, poufności, ochrony danych i praw osób trzecich.
7. Udział w Inkubacji nie tworzy stosunku pracy, zlecenia, spółki, przedstawicielstwa ani obowiązku inwestycyjnego pomiędzy Uczestnikiem a żadnym z Organizatorów.

§ 17.
[Demo Day]

1. Demo Day służy przedstawieniu efektów edukacyjnych i rozwojowych Projektu, wymianie wiedzy oraz sformułowaniu rekomendacji.
2. Zespoły uczestniczące w Inkubacji przygotowują prezentację końcową na Demo Day zgodnie z wytycznymi Organizatorów. W przypadku, o którym mowa w § 15 ust. 3, Organizatorzy mogą zaprosić do udziału w Demo Day laureatów Hackathonu.

§ 18.
[Własność intelektualna i zasady korzystania z Rezultatów]

1. Prawa do Koncepcji i Rezultatów pozostają przy Uczestniku, Zespole lub innym podmiocie uprawnionym.
2. Uczestnik zapewnia, że posiada prawa lub zgody niezbędne do zgłoszenia, rozwijania, prezentowania i udostępniania Rezultatów w Projekcie oraz że działania te nie naruszają praw osób trzecich. W przypadku współuprawnienia Uczestnik zapewnia wymagane zgody współuprawnionych.
3. Najpóźniej z chwilą przekazania, udostępnienia lub zaprezentowania Rezultatów, Uczestnik udziela Organizatorom nieodpłatnej, niewyłącznej, nieograniczonej terytorialnie i czasowo licencji lub zgody na korzystanie z Rezultatów wyłącznie w zakresie niezbędnym do realizacji, dokumentowania, archiwizacji, ewaluacji, promocji, komunikowania i podsumowania Projektu, oceny jego efektów oraz rozwoju Koncepcji.
4. Licencja lub zgoda obejmuje w szczególności utrwalanie, zwielokrotnianie, przechowywanie, wyświetlanie, prezentowanie, udostępnianie wewnętrzne, analizowanie oraz wykorzystanie Rezultatów w materiałach informacyjnych, edukacyjnych, raportowych, promocyjnych

i komunikacyjnych, w tym w intranecie, Internecie, mediach społecznościowych Organizatorów, materiałach prasowych, a także w uzgodnionych demonstracjach, edukacyjnej walidacji i testach w ramach Projektu.

5. Korzystanie, o którym mowa w ust. 4 powyżej, powinno uwzględniać uzgodniony zakres poufności i nie może być interpretowane jako nabycie praw do komercjalizacji, przy czym wdrożenie, zakup, licencja komercyjna, transfer praw lub dalsze prace wymagają odrębnej umowy z podmiotem uprawnionym.
6. Uczestnik powinien przed ujawnieniem wskazać informacje stanowiące tajemnicę przedsiębiorstwa lub wymagające ograniczenia publikacji przy czym w takim przypadku Organizatorzy mogą wymagać przygotowania jawnej wersji opisu lub prezentacji przeznaczonej do komunikacji Projektu.

§ 19.
[Informacje Poufne]

1. Uczestnik wykorzystuje udostępnione mu Informacje Poufne wyłącznie w celu udziału w Projekcie, chroni je co najmniej z taką starannością jak własne informacje poufne i nie ujawnia osobom nieuprawnionym.
2. Obowiązek poufności nie obejmuje informacji, które są publicznie dostępne w sposób zgodny z prawem, były legalnie znane Uczestnikowi bez obowiązku poufności, zostały legalnie uzyskane od osoby trzeciej, zostały niezależnie opracowane bez wykorzystania Informacji Poufnych albo muszą zostać ujawnione na podstawie prawa.
3. W razie obowiązku prawnego ujawnienia Uczestnik, o ile prawo na to pozwala, uprzednio informuje Organizatorów i ogranicza ujawnienie do niezbędnego zakresu.
4. Obowiązek trwa przez okres 5 (słownie: pięciu) lat od zakończenia Projektu, a w odniesieniu do tajemnicy przedsiębiorstwa tak długo, jak informacja zachowuje taki charakter.
5. Informacje, których ujawnienie mogłoby bezprawnie naruszać renomę lub prawa osób albo podmiotów, nie mogą być wykorzystywane w takim celu także po okresie wskazanym w ust. 4 powyżej.

§ 20.
[Wizerunek]

1. Przebieg Projektu może być dokumentowany za pomocą fotografii, nagrań audio-wideo, zrzutów ekranu i relacji.
2. Zakres wykorzystania wizerunku Uczestnika będzie wynikał z odrębnej, dobrowolnej zgody Uczestnika.
3. Brak zgody na rozpowszechnianie wizerunku nie wyłącza Uczestnika z udziału, o ile możliwe jest racjonalne zorganizowanie udziału bez publikacji wizerunku.
4. Uczestnik, który nie udzielił zgody na rozpowszechnianie jego wizerunku zobowiązany jest sygnalizować to osobom dokumentującym wydarzenie oraz stosować się do rozwiązań organizacyjnych wskazanych przez Organizatorów.
5. Publikacje Uczestnika dotyczące Projektu nie mogą sugerować partnerstwa handlowego, rekomendacji, wdrożenia ani poparcia Koncepcji przez Organizatorów, jeżeli takie oświadczenie nie zostało wyraźnie uzgodnione w formie pisemnej pod rygorem nieważności.

§ 21.
[Dane osobowe]

1. Niezależnymi administratorami danych osobowych Uczestników przetwarzanych w związku z naborem i organizacją Projektu są Organizatorzy.
2. Klauzule informacyjne Organizatorów zawarte są odpowiednio:
   a) klauzula informacyjna Fundacji UAM w Załączniku nr 2 do Regulaminu,
   b) klauzula informacyjna ENEI na stronie internetowej pod adresem: Dane osobowe | Enea
3. Organizatorzy przetwarzają dane osobowe zgromadzone w związku z Projektem zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa, w szczególności, choć nie wyłącznie, z rozporządzeniem 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.
4. W przypadku, o którym mowa w postanowieniu § 8 ust. 3 Regulaminu osoba zgłaszająca Zespół zobowiązana jest udostępnić każdemu Uczestnikowi będącemu członkiem Zespołu klauzule informacyjne, o których mowa w ust. 2 powyżej.

§ 22.
[Komunikacja]

1. Bieżąca komunikacja odbywa pomiędzy Organizatorami a Uczestnikami odbywa się za pośrednictwem poczty elektronicznej przesyłanej:
   a) do Organizatorów – na adres energia@ppnt.poznan.pl;
   b) do Uczestnika lub Zespołu – na adres wskazany w Formularzu Zgłoszeniowym.
2. Za poprawność i aktualność podanych w Formularzu Zgłoszeniowym danych kontaktowych odpowiada odpowiednio Uczestnik albo osoba zgłaszająca Zespół.
3. Wszelkie zmiany danych kontaktowych Uczestnika albo Zespołu są skuteczne od chwili powiadomienia o nich Organizatorów.

§ 23.
[Obowiązywanie Regulaminu]

1. Regulamin w aktualnej wersji obowiązuje od dnia opublikowania go na stronie internetowej pod adresem https://ppnt.poznan.pl/enea-energia-przedsibiorczoci/
2. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany Regulaminu w każdym czasie i bez podawania przyczyny, z tym jednak zastrzeżeniem, że zmiany nie naruszają praw nabytych Uczestników.
3. Zmiany Regulaminu obowiązują od chwili opublikowania zmienionego Regulaminu na stronie internetowej, o której mowa w ust. 1 powyżej.