

## Regulamin konkursu

### *Wschodzący Innowatorzy*



w ramach

**Działania 8. BIZNAK - Rozwijanie i wspieranie aktywności komercjalizacyjnej  
uczniów szkół ponadpodstawowych  
zadania zleconego przez Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego  
pn. „Politechniczna Sieć VIA CARPATIA im. Prezydenta RP Lecha Kaczyńskiego”**

### Preambuła

Konkurs jest organizowany w ramach „Działania 8. BIZNAK - Rozwijanie i wspieranie aktywności komercjalizacyjnej uczniów szkół ponadpodstawowych”, Politechnicznej sieci VIA CARPATIA, polegającego na wdrożeniu programu wychwytywania talentów praktycznych u uczniów szkół ponadpodstawowych, poprzez zlecenie im rozwiązywania konkretnych problemów technicznych, funkcjonalnych czy technologicznych zgłaszanych przez przedsiębiorstwa. Konkurs jest realizowany we współpracy ze szkołami ponadpodstawowymi i przedsiębiorstwami z regionu VIA CARPATIA, obejmującego województwa: podlaskie, lubelskie i podkarpackie. Konkurs jest adresowany do uczniów szkół ponadpodstawowych województw lubelskiego, podkarpackiego oraz podlaskiego, którzy wykazują tzw. talent praktyczny, rozumiany jako umiejętność rozwiązywania problemów w użytkowym opracowaniu danego projektu. Regionalne przedsiębiorstwa, zaproszone do współpracy przez Uczelnie lub szkoły, zgłoszą swoje zapotrzebowania na rozwiązanie zadań oraz oczekiwania i wymagania, dotyczące ich rozwiązania, a uczniowie – uczestnicy Konkursu opracują autorskie rozwiązanie wybranego zadania. Uczelnie udostępnią uczestnikom

Konkursu swoje laboratoria, łącząc je w konwencji Smart Education. Następnie komisja konkursowa oceni poziom wykonania zadań i ogłosi wyniki, nagradzając prace najbardziej innowacyjne. Pozwoli to na odnajdywanie na wczesnym etapie talentów, szczególnie ważnych dla przyszłego dobrostanu społecznego oraz wspierania rozwoju ich naturalnych predyspozycji.

## § 1

### Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Konkursu Wschodzący Innowatorzy, zwanego dalej „Konkuresem”, na terenie województwa podlaskiego jest Politechnika Białostocka w Białymstoku, zwana dalej „Organizatorem Konkursu”. Konkurs „Wschodzący Innowatorzy” będzie również realizowany na terenie województwa lubelskiego przez Politechnikę Lubelską oraz na terenie województwa podkarpackiego przez Politechnikę Rzeszowską, na zasadach określonych przez te Uczelnie. Wszystkie uczelnie wskazane powyżej zrzeszone są w Politechnicznej sieci VIA CARPATIA im. Prezydenta RP Lecha Kaczyńskiego, zwana dalej „Politechniczna sieć VIA CARPATIA”. Każda z uczelni partnerskich, zrzeszonych w sieci jest lokalnym organizatorem Konkursu na obszarze województwa, w którym mieści się siedziba tej uczelni.
2. Niniejszy regulamin określa zasady realizacji Konkursu na terenie województwa podlaskiego przez Politechnikę Białostocką.
3. Celem Konkursu jest rozwijanie innowacyjnej myśli technicznej w zakresie nauk inżyniersko-technicznych, a także promowanie nauk inżynierskich wśród uczniów szkół ponadpodstawowych.
4. Konkurs odbywa się pod patronatem Rektora Politechniki Białostockiej oraz pod merytorycznym nadzorem prorektora ds. rozwoju.
5. Konkurs odbywa się w trzech edycjach, w kolejnych latach realizacji zadania Politechniczna sieć VIA CARPATIA: 2022, 2023 i 2024. Harmonogram naboru do każdej edycji Konkursu jest zamieszczany na stronie internetowej oraz profilach społecznościowych (np. Facebook) Politechniki Białostockiej.

## § 2

### Zakres Konkursu

1. Konkurs jest kierowany do uczniów szkół ponadpodstawowych województwa podlaskiego, którzy wykazują tzw. talent praktyczny, rozumiany jako umiejętność rozwiązywania problemów i realizacji projektów aplikacyjnych.
2. Na Konkurs mogą być zgłaszane prace zespołowe bezpośrednio lub pośrednio związane z obszarem nauk inżynieryjno-technicznych.
3. Prace, o których mowa w ust. 2, mogą w szczególności dotyczyć:
  - a) projektu konstrukcji mechanicznej, mechatronicznej lub biomedycznej;
  - b) schematu maszyny lub urządzenia wraz z opisem jego działania;
  - c) opisu procesu technologicznego;
  - d) programu komputerowego (obliczeniowego lub graficznego);
  - e) układu sterowania;
  - f) układu elektronicznego lub energoelektronicznego;
  - g) modelu wykonanego z dowolnego materiału;
  - h) demonstratora technologii;
  - i) zastosowania nowoczesnych materiałów konstrukcyjnych.
4. W skład zespołu, o którym mowa w ust. 2, mogą wchodzić, co najwyżej 3 osoby, będące uczniami tej samej szkoły ponadpodstawowej mającej siedzibę w województwie podlaskim oraz pełnoletni opiekun, będący nauczycielem tej szkoły.
5. W Konkursie nie mogą brać udziału uczniowie należący do rodzin członków Komisji Konkursowej, powołanej przez Organizatora Konkursu.
6. Przystępując do Konkursu uczestnik oświadcza, że zapoznał się z treścią Regulaminu oraz w pełni go akceptuje. Deklaracja udziału w konkursie następuje poprzez wypełnienie przez zespół i podpisanie przez każdego uczestnika formularza zgłoszeniowego, stanowiącego Załącznik 1 do regulaminu. Dodatkowo, w przypadku

uczestników niepełnoletnich, zgodę na udział w Konkursie wyraża rodzic lub opiekun prawny uczestnika – wzór zgody stanowi Załącznik 2 do regulaminu.

7. Przystępując do Konkursu uczestnik wyraża zgodę na utrwalanie i rozpowszechnianie wizerunku oraz w przypadku wygranej w Konkursie – na podanie do publicznej wiadomości swego imienia, nazwiska, wizerunku, nazwy miasta i szkoły, do której uczęszcza, zgodnie z wzorem określonym w Załączniku 3 do regulaminu – w przypadku uczestników pełnoletnich oraz w Załączniku 4 do regulaminu – w przypadku uczestników niepełnoletnich.
8. O ile niniejszy regulamin nie stanowi inaczej, Uczestnik Konkursu ponosi wszelkie koszty związane z uczestnictwem w Konkursie oraz przygotowaniem prac konkursowych. Wszystkie zespoły biorące udział w Konkursie są zobowiązane do dostarczenia w dniu wskazanym w harmonogramie Konkursu oryginału formularza zgłoszeniowego, podpisanego przez każdego uczestnika oraz zgody rodzica/opiekuna prawnego na udział w Konkursie uczestnika niepełnoletniego.

### § 3

#### Zasady zgłaszania się do Konkursu

1. Aby wziąć udział w Konkursie, opiekun zespołu oraz uczniowie (w tym ich rodzice lub opiekunowi prawni, jeżeli są niepełnoletni) zobowiązani są wypełnić Formularz Zgłoszeniowy do Konkursu, znajdujący się na stronie internetowej Organizatora Konkursu ([pb.edu.pl/via-carpatia](http://pb.edu.pl/via-carpatia)) (Załącznik 1 do regulaminu).
2. W treści zgłoszenia należy opisać zespół (1 strona) a także zamieścić krótki (do 3 stron) opis koncepcji planowanego rozwiązania problemu/zadania, ze wskazaniem danych przedsiębiorstwa, zgłaszającego zadanie praktyczne. Wykaz przedsiębiorstw i zgłoszonych przez nie zadań jest dostępny na stronie internetowej Politechniki Białostockiej ([pb.edu.pl/via-carpatia](http://pb.edu.pl/via-carpatia)). Szkoła ponadpodstawowa, której uczniami są uczestnicy Konkursu, może zaprosić do zgłoszenia zadań konkursowych przedsiębiorstwo spoza wykazu, pod warunkiem wyrażenia przez nie zgody na podpisanie umowy trójstronnej, ze szkołą i Organizatorem Konkursu.

3. W opisie zgłoszenia konkursowego należy podać, na czym polega innowacyjność proponowanego rozwiązania.
4. Osobą uprawnioną do kontaktu z Organizatorem Konkursu i złożenia zgłoszenia jest opiekun. Zgłoszenia można dokonać poprzez rejestrację na stronie internetowej Politechniki Rzeszowskiej. Opiekun jest zobowiązany do przekazywania wszystkim członkom zespołu wszystkich informacji otrzymanych od Organizatora Konkursu.

## § 4

### Zasady przeprowadzania Konkursu

1. Regionalne przedsiębiorstwa, współpracujące z Politechniką Białostocką, zgłaszają swoje zapotrzebowania na rozwiązanie problemów inżyneryjno-technicznych, występujących w ich organizacji – w formie listy zadań konkursowych, wraz z krótkim opisem wymagań dotyczących każdego z zadań.
2. Szkoła ponadpodstawowa, która zamierza wystartować w Konkursie, ma możliwość zgłoszenia do Konkursu zadania praktycznego z przedsiębiorstwa, które nie znajduje się w wykazie współpracujących przedsiębiorstw opublikowanym przez Organizatora Konkursu, zgodnie z warunkami określonymi w § 3 ust. 2.
3. Prorektor ds. rozwoju, zatwierdza tematykę i zakres zadań konkursowych, obowiązującą w aktualnej edycji Konkursu.
4. Konkurs jest przeprowadzany w trzech etapach:
  - a) Etap I polega na przygotowaniu przez zespół uczestniczący w Konkursie prezentacji dotyczącej koncepcji rozwiązania wybranego zadania konkursowego i przesłaniu jej do Komisji konkursowej (wraz z wypełnionym formularzem zgłoszeniowym), w wersji elektronicznej na adres poczty elektronicznej wskazany w formularzu zgłoszeniowym. Każdy z zespołów może przesłać tylko jedną pracę konkursową.
  - b) Komisja konkursowa przekazuje złożoną prezentację przedsiębiorcy, który wydaje wstępną opinię dotyczącą koncepcji zawartej w prezentacji, a także może wnieść o zachowanie danej prezentacji w tajemnicy.

- c) Prezentacje zgłoszone do I etapu oraz karta uczestnictwa zespołu i inne informacje, zostaną opublikowane na stronie internetowej oraz profilach społecznościowych (np. Facebook) Politechniki Białostockiej, z wyłączeniem prezentacji, w stosunku do których przedsiębiorca wniósł o ich zachowanie w tajemnicy, z zastrzeżeniem ust. 5 d)
- d) Komisja konkursowa ustala listę zespołów, zakwalifikowanych do II etapu, na podstawie liczby punktów uzyskanych przez uczestników w I etapie, będących sumą liczby punktów przyznanych przez poszczególnych członków Komisji (w skali od 0 do 10) oraz uwzględnia albo odrzuca wnioski przedsiębiorcy o zachowaniu danej prezentacji w tajemnicy. W przypadku odrzucenia wniosków o zachowanie prezentacji w tajemnicy, prezentacje publikowane są, na takich samych zasadach jak pozostałe prezentacje zgłoszone do etapu I.
- e) Lista osób (imiona i nazwiska członków zespołu oraz opiekuna oraz nazwa i siedziba szkoły, którą reprezentuje zespół), zakwalifikowanych do II etapu zostaną opublikowane na stronie internetowej Organizatora Konkursu.
- f) W Etapie II Konkursu zespoły realizują zadania konkursowe, wykorzystując infrastrukturę przedsiębiorstwa, które zgłosiło wybrane przez zespół zadanie oraz laboratoria Politechniki Białostockiej, (udostępnione konwencji Smart Education). Na zakończenie Etapu II, w terminie podanym w harmonogramie Konkursu, zespół przesyła Komisji Konkursowej (za pośrednictwem poczty elektronicznej) szczegółowy opis rozwiązania zadania konkursowego, według wzoru określonego w Załączniku 5 do regulaminu.
- g) Etap III polega na zaprezentowaniu Komisji Konkursowej przygotowanego przez zespół autorskiego rozwiązania zadania konkursowego. Etap III odbywa się na terenie Politechniki Białostockiej, a w przypadku braku możliwości przeprowadzenia III etapu na terenie uczelni, Organizator Konkursu może wprowadzić zdalny sposób prezentacji prac konkursowych – w formie on-line.
- h) Obrady Komisji Konkursowej odbywają się w wyznaczonej sali w siedzibie Organizatora Konkursu, z zachowaniem obowiązujących zasad bezpieczeństwa. W przypadku, gdy odrębne przepisy nie pozwolą na stacjonarne posiedzenie

Komisji Konkursowej, Organizator Konkursu organizuje posiedzenie komisji w formie on-line, poprzez połączenie członków Komisji z uczestnikami za pośrednictwem wyznaczonej do tego platformy, zapewniającej jednoczesny przekaz obrazu i dźwięku (Microsoft Teams lub innej), w ustalonej wcześniej i przekazanej Uczestnikom III etapu kolejności.

- i) Etap III konkursu w formie on-line, o której mowa powyżej, polega na wcześniejszym przesłaniu komisji nagrania prezentującego rozwiązanie zadania konkursowego. Podczas łączenia się z uczestnikami III etapu, finaliści zostaną poproszeni o omówienie treści nagrania, procesu powstawania projektu oraz o udzielenie odpowiedzi na pytania członków Komisji.
- j) Organizacja III etapu w formie on-line:
  - o Nagranie prezentujące projekt musi być przesłane w pliku zapisanym w jednym z formatów multimedialnych: AVI, MOV, MP4, MPG, WMV, bez montażu filmu, bez komentarza głosowego; długość filmu nie może przekroczyć 3 minut;
  - o Zespół – uczestnik Etapu III sporządza nagranie i najpóźniej w dniu poprzedzającym prezentację on-line wysyła na adres poczty elektronicznej Organizatora Konkursu, wskazany w formularzu zgłoszeniowym – link umożliwiający pozyskanie pliku z nagraniem za pośrednictwem platformy do darmowej wysyłki plików;
  - o W przypadku przesłania uszkodzonego lub niemożliwego do odtworzenia filmu, następuje wykluczenie uczestnika Etapu III, o czym jest on niezwłocznie informowany;
  - o Komisja dwukrotnie ponawia próbę połączenia się z zespołem w przypadku, gdy finalista nie nawiąże pierwszego połączenia. Po trzykrotnym nieudanym nawiązaniu połączenia finalista traci prawo do dalszego uczestnictwa w Konkursie;
  - o Każdemu zespołowi uczestniczącemu w III Etapie przysługuje połączenie z Komisją Konkursową w czasie do 10 minut;



- o Organizator Konkursu nie zapewnia finalistom konkursu dostępu do Internetu oraz sprzętu niezbędnego do wzięcia udziału w III etapie realizowanym w formie on-line (komputera, kamery itd.). Organizator Konkursu nie pokrywa również poniesionych przez finalistów kosztów związanych z transmisją on-line oraz połączeniami telefonicznymi i internetowymi.
- k) Komisja Konkursowa ocenia rozwiązanie zadania konkursowego, biorąc pod uwagę wartość merytoryczną rozwiązania, sposób prezentacji rozwiązania oraz opinię przedsiębiorstwa o zaproponowanym rozwiązaniu (zawierającą poziom spełnienia wymagań i oczekiwań, gotowość rozwiązania do wdrożenia, itp.). Członkowie Komisji głosują na każdy zespół uczestniczący w III etapie osobno (w skali od 0 do 10 punktów, przy czym suma punktów oddanych przez każdego członka Komisji na wszystkie zespoły uczestniczące w Etapie III nie może przekroczyć 10). Na podstawie uzyskanej łącznej liczby punktów Komisja Konkursowa ustala listę laureatów Konkursu.
- l) Listę laureatów konkursu zatwierdza prorektor ds. rozwoju Politechniki Białostockiej.
- m) Wręczenie nagród laureatom Konkursu następuje po zakończeniu danej edycji Konkursu i ustaleniu ostatecznej listy laureatów, nie później jednak niż do końca czerwca każdego roku. Termin uroczystej gali zostanie podany na stronie internetowej Organizatora Konkursu.

## § 5

### **Komisja Konkursowa**

1. Prorektor ds. rozwoju Politechniki Białostockiej powołuje w każdej edycji Konkursu, Komisję konkursową, zwaną „Komisją”, oraz Przewodniczącego Komisji.
2. Prorektor ds. rozwoju Politechniki Białostockiej może dokonywać zmian w składzie Komisji.



3. Komisja liczy 6 osób. W skład komisji wchodzi trzech wytypowani nauczyciele akademicy Politechniki Białostockiej oraz przedstawiciele 3 regionalnych organizacji z otoczenia społeczno-gospodarczego Organizatora Konkursu.
4. Dodatkowo w skład Komisji (poza liczbą członków Komisji wskazaną w ust. 3) może wejść przedstawiciel Kuratorium Oświaty, właściwego dla województwa podlaskiego.
5. Zadaniem Komisji jest organizacja i przeprowadzenie Konkursu, a w szczególności:
  - a) przygotowanie harmonogramu danej edycji Konkursu;
  - b) ocenianie prac;
  - c) ustalanie listy finalistów i laureatów;
  - d) rozpowszechnianie informacji o konkursie wśród młodzieży szkół ponadpodstawowych województwa.

## § 6

### **Prawa autorskie i prawa własności przemysłowej**

1. W zakresie w jakim zgłoszone prace stanowią utwór w rozumieniu ustawy z 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tekst jednolity Dz. U. z 2021 r. poz. 1062 z późn. zm.; dalej: „Ustawa o prawie autorskim”), Uczestnicy Konkursu przenoszą na Organizatora Konkursu autorskie prawa majątkowe do wszystkich utworów powstałych w związku z uczestnictwem w Konkursie, zwanych dalej „Utworem”, bez ograniczenia co do czasu, terytorium i liczby egzemplarzy, oraz do korzystania z opracowań Utworów (w tym polegających na opracowywaniu poprzez dodanie różnych elementów, uaktualnianie, modyfikację, dokonywanie przeróbek oraz tłumaczenie na różne języki) i rozporządzania opracowaniami tych Utworów, jak również do zezwalania podmiotom trzecim na wykonywanie przez te podmioty praw zależnych do Utworów, na następujących polach eksploatacji:
  - 1) utrwalanie Utworu bez żadnych ograniczeń ilościowych, dowolną techniką, w tym drukarską, cyfrową, reprograficzną, elektroniczną, fotograficzną, optyczną, laserową, poprzez zapis magnetyczny, na każdym nośniku, włączając w to także nośniki elektroniczne, optyczne, magnetyczne, dyskietki, CD-ROM, DVD, papier;

- 2) zwielokrotnianie Utworu bez żadnych ograniczeń ilościowych, w każdej możliwej technice, w tym drukarskiej, reprograficznej, cyfrowej, elektronicznej, laserowej, fotograficznej, poprzez zapis magnetyczny, optycznej, na każdym nośniku, włączając w to także nośniki elektroniczne, optyczne, magnetyczne, dyskietki, CD-ROM, DVD, papier, w ramach systemu on-line;
- 3) wprowadzenie Utworu do pamięci komputera i sieci multimedialnych, w tym Internetu, sieci wewnętrznych typu Intranet, bez żadnych ograniczeń ilościowych, jak również przesyłania Utworu w ramach ww. sieci, w tym w trybie on-line;
- 4) rozpowszechnianie Utworu, w tym wprowadzanie go do obrotu, w szczególności drukiem, w ramach produktów elektronicznych, w tym w ramach elektronicznych baz danych, na nośnikach magnetycznych, cyfrowych, optycznych, elektronicznych, również w postaci CD-ROM, dyskietek, DVD, w ramach sieci multimedialnych, w tym sieci wewnętrznych (np. typu Intranet), jak i Internetu, w systemie on-line, poprzez komunikowanie na życzenie, w drodze użyczenia Utworu;
- 5) wypożyczanie, najem, użyczenie, dzierżawa lub wymiana nośników, na których Utwór utrwalono, utrwalonych i zwielokrotnionych stosownie do pkt 1 i 2, przy zastosowaniu dowolnej techniki udostępnienia Utworu, w szczególności określonej w pkt 3 i 4;
- 6) publiczne udostępnianie Utworów w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym;
- 7) wykorzystywanie Utworu i jego fragmentów w celach informacyjnych;
- 8) dokonywanie lub zlecanie osobom trzecim dokonywania opracowań Utworu, w tym jego skrótów i streszczeń;
- 9) udzielenie zezwoleń na rozporządzenie i korzystanie z Utworu, w tym również zezwoleń do jego opracowania i dokonania tłumaczeń;
- 10) łączenie Utworu w całości lub w części z innymi materiałami lub innymi dokumentami oraz jego tłumaczenie;

a w odniesieniu do tych elementów prac konkursowych, które stanowią program komputerowy, w pełnym zakresie określonym w art. 74 ust. 4 Ustawy o prawie autorskim), tj. prawo do:

- a) trwałego lub czasowego zwielokrotnienia programu komputerowego w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie, w tym w zakresie, w którym dla wprowadzania, wyświetlania, stosowania, przekazywania i przechowywania programu komputerowego niezbędne jest jego zwielokrotnienie;
- b) tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian w programie komputerowym, z zachowaniem praw osoby, która tych zmian dokonała;
- c) rozpowszechniania, w tym użyczenia lub najmu, programu komputerowego lub jego kopii.

Uczestnicy Konkursu przekazują również Organizatorowi Konkursu z chwilą zgłoszenia pracy kody źródłowe do oprogramowania komputerowego oraz wszelkie procedury niezbędne do przekształcenia kodu źródłowego do postaci wykonywalnej, z użyciem standardowych, dostępnych na rynku narzędzi informatycznych. Kod źródłowy zostanie przekazany w formie elektronicznej.

2. Przeniesienie na Organizatora Konkursu autorskich praw majątkowych do Utworów, następuje z dniem zgłoszenia pracy przez uczestnika Konkursu.
3. Przeniesienie autorskich praw majątkowych do Utworów następuje nieodpłatnie.
4. Przeniesienie na Organizatora Konkursu własności nośników, na których Uczestnik Konkursu przekazał utrwalone Utwory, następuje nieodpłatnie.
5. W razie dokonania przez Uczestników Konkursu projektu wynalazczego, będącego w szczególności wynalazkiem, wzorem użytkowym, wzorem przemysłowym albo topografią układu scalonego Laureaci Konkursu, są zobowiązani, na wniosek Organizatora Konkursu, nieodpłatnie przenieść na niego, w drodze odrębnej umowy, prawo do uzyskania patentu na wynalazek, prawo do uzyskania prawa ochronnego na wzór użytkowy, prawo do uzyskania

prawa z rejestracji wzoru przemysłowego oraz prawo do uzyskania prawa z rejestracji topografii układu scalonego. Jednocześnie laureaci Konkursu zobowiązani są do zachowania całkowitej poufności w zakresie informacji dotyczących projektów wynalazczych wobec osób innych niż wskazani przez Organizatora Konkursu.

6. Laureaci Konkursu udzielą Organizatorowi Konkursu wszelkich informacji objętych tajemnicą – know-how, dotyczących projektów wynalazczych.
7. W razie komercjalizacji przedmiotów własności przemysłowej Laureaci Konkursu będą traktowani zgodnie z regulaminem zarządzania prawami autorskimi, prawami pokrewnymi i prawami własności przemysłowej obowiązującym Politechnice Białostockiej, w szczególności w przypadku komercjalizacji projektu wynalazczego przysługiwało im będzie przewidziane tam wynagrodzenie.

## § 7

### Nagrody

1. Laureaci Konkursu, w każdej edycji Konkursu otrzymają nagrody pieniężne określone w ust. 3 ufundowane przez Politechniką Białostocką.
2. Nagrodami w Konkursie są:
  - a. 2.000 zł dla każdego członka zespołu, którego praca zajęła I miejsce,
  - b. 1.500 zł dla każdego członka zespołu, którego praca zajęła II miejsce,
  - c. 1.000 zł dla każdego członka zespołu, którego praca zajęła III miejsce.
3. Wręczenie nagród laureatom Konkursu nastąpi podczas ceremonii uroczystego wręczenia dyplomów w siedzibie Politechniki Rzeszowskiej. Nagroda pieniężna zostanie przekazana za pośrednictwem przelewu bankowego osobom nagrodzonym na wskazane przez każdego nagrodzonego uczestnika konto.

## §8

### Postanowienia końcowe

1. Administratorem danych osobowych przetwarzanych w ramach organizacji Konkursu jest Politechnika Białostocka.
2. Przetwarzanie danych osobowych w celu realizacji zadań wynikających z Regulaminu, odbywać się będzie zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami dotyczącymi ochrony danych osobowych, w szczególności 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016) oraz ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U z 2018 r. poz. 1000).
3. Klauzula informacyjna dotycząca przetwarzania danych osobowych uczestników Konkursu znajduje się na formularzu zgłoszeniowym do Konkursu.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do opublikowania imion, nazwisk, imienia i nazwiska opiekuna oraz informacji o szkole. Ponadto zdjęcia prac oraz uczestników lub krótkie streszczenia prac przygotowywanych w obu etapach mogą zostać umieszczane na stronie internetowej Politechniki Białostockiej.
5. Postanowienia niniejszego Regulaminu podlegają przepisom prawa polskiego.
6. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają powszechnie obowiązujące przepisy, a w szczególności przepisy Kodeksu cywilnego.
7. Kwestie nieuregulowane w Regulaminie są ostatecznie rozstrzygane przez Rektora Politechniki Białostockiej.
8. Wszystkie dokumenty, informacje oraz zmiany dotyczące Konkursu będą publikowane na stronie internetowej Organizatora Konkursu.
9. Zasady udziału i przebiegu Konkursu określa wyłącznie niniejszy Regulamin.
10. Politechnika Białostocka zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.