

REGULAMIN KONKURSU EXPLORY

§1

CEL KONKURSU

Konkurs Explory, zwany dalej Konkursem, prowadzony jest w ramach Programu Explory realizowanego przez Fundację Zaawansowanych Technologii od 2011 roku. **Celem Konkursu jest rozwijanie zainteresowań młodzieży we wszystkich dziedzinach i dyscyplinach naukowych, poszerzanie wiedzy i umiejętności z zakresu nauki, technologii, inżynierii, sztuki i matematyki (STEAM) oraz rozwijanie indywidualnych pasji i zainteresowań.** Założeniem Konkursu jest wybranie i nagrodzenie najlepszych projektów STEAM zwanych dalej Projektami, a także wspieranie ich Autorów (Autorek) na drodze dalszego rozwoju.

§2

ORGANIZATOR KONKURSU

Organizatorem Konkursu jest Fundacja Zaawansowanych Technologii z siedzibą w Warszawie przy ul. Nowy Świat 60/9, 00-357 Warszawa, KRS 0000379454, NIP 1182059688, zwana dalej Organizatorem.

§3

ADRESACI KONKURSU

1. Konkurs skierowany jest do uczniów 7 i 8 klas szkół podstawowych, uczniów liceów, techników oraz innych branżowych i artystycznych szkół średnich urodzonych w/po **Dacie Kwalifikacji tj. 1 stycznia 2005 roku**, zwanych dalej Uczestnikami (Uczestniczkami) lub Autorami (Autorkami).
2. Data Kwalifikacji ulega zmianie (przesunięciu o rok) w każdej kolejnej edycji Konkursu. Przesunięcie następuje w dniu zakończenia rekrutacji do bieżącej edycji Konkursu.
3. W przygotowaniu Projektu może uczestniczyć mentor/opiekun naukowy (np. nauczyciel szkolny, nauczyciel akademicki, rodzic lub opiekun prawny), zwany dalej Mentorem, który wspiera Uczestnika/ów merytorycznie jako doradca w przygotowaniu Projektu.
4. W przypadku, gdy Uczestnikiem jest osoba niepełnoletnia w wieku powyżej 16 lat (od ukończenia 15 roku życia) Uczestnik może wziąć udział samodzielnie w Finale Konkursu pod warunkiem przedstawienia stosownej zgody rodzica/opiekuna prawnego. Zgoda nie oznacza przejęcia przez Organizatora jakiegokolwiek odpowiedzialności za działania Uczestnika ani nie zwalnia rodzica/opiekuna prawnego z tej odpowiedzialności.
5. W przypadku, gdy Uczestnikiem jest osoba niepełnoletnia w wieku do ukończenia 15 roku życia, Uczestnik może wziąć udziału w Finale Konkursu pod warunkiem, że będzie mu towarzyszył rodzic lub opiekun prawny lub inna upoważniona osoba.

§4

TEMATYKA KONKURSU

1. **Projekty zgłaszane do Konkursu nie mają ograniczeń tematycznych, jednak muszą być pracami o charakterze naukowym, badawczym, technicznym, inżynierskim lub kreatywnym** tzn. bazować na pracy twórczej Uczestników i Uczestniczek oraz prezentować wyniki badań własnych i/lub własne rozwiązania wynalazcze i/lub przedstawiać aktualny stan wiedzy w danej dziedzinie (state-of-the-art), przy wykorzystaniu dowolnych jakościowych lub ilościowych metod badawczych (np. eksperyment, obserwacja,



szacowanie, prototyp, studium przypadku, analiza dokumentów, sondaż diagnostyczny, etc.).

2. Projekty mogą być zgłaszane we wszystkich dziedzinach i dyscyplinach naukowych:

Dziedzina nauk humanistycznych

- archeologia
- etnologia i antropologia kulturowa
- filozofia
- historia
- językoznawstwo
- literaturoznawstwo
- nauki o kulturze i religii
- nauki o sztuce
- polonistyka

Dziedzina nauk inżynijno-technicznych

- architektura i urbanistyka
- automatyka, elektronika, elektrotechnika i technologie kosmiczne
- informatyka techniczna i telekomunikacja
- inżynieria bezpieczeństwa
- inżynieria biomedyczna
- inżynieria chemiczna
- inżynieria lądowa, geodezja i transport
- inżynieria materiałowa
- inżynieria mechaniczna
- inżynieria środowiska, górnictwo i energetyka

Dziedzina nauk medycznych i nauk o zdrowiu

- biologia medyczna
- nauki farmaceutyczne
- nauki medyczne
- nauki o kulturze fizycznej
- nauki o zdrowiu

Dziedzina nauk o rodzinie

- nauki o rodzinie

Dziedzina nauk rolniczych

- nauki leśne
- rolnictwo i ogrodnictwo
- technologia żywności i żywienia
- zootechnika i rybactwo

Dziedzina nauk społecznych

- ekonomia i finanse
- geografia społeczno-ekonomiczna i gospodarka przestrzenna
- nauki o bezpieczeństwie
- nauki o komunikacji społecznej i mediach
- nauki o polityce i administracji
- nauki o zarządzaniu i jakości
- nauki prawne
- nauki socjologiczne
- pedagogika





- prawo kanoniczne
- psychologia
- stosunki międzynarodowe

Dziedzina nauk ścisłych i przyrodniczych

- astronomia
- biotechnologia
- informatyka
- matematyka
- nauki biologiczne
- nauki chemiczne
- nauki fizyczne
- nauki o Ziemi i środowisku

Dziedzina nauk teologicznych

- nauki biblijne
- nauki teologiczne

Dziedzina nauk weterynaryjnych

- weterynaria

Dziedzina sztuki

- sztuki filmowe i teatralne
- sztuki muzyczne
- sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

3. Projekty klasyfikujemy w podziale STEAM:

- **Science (S) / Nauka i Badania** – projekty badawcze: laboratoryjne, B+R
- **Technology (T) / Technologia** – projekty technologiczne: stosowalne, wdrożeniowe
- **Engineering (E) / Inżynieria** – projekty inżynierskie: roboty, drony, sprzęty i urządzenia
- **Arts (A) / Nauka i Sztuka** – projekty badawcze: nauki społeczne, humanistyczne i sztuka
- **Mathematics (M) / Matematyka** – projekty informatyczne: web/mobile, algorytmy, AI/ML, big data/BI

4. Fundacja Zaawansowanych Technologii przystąpiła do Agendy ONZ na Rzecz Zrównoważonego Rozwoju 2030 obejmującej w szczególności globalne cele zrównoważonego rozwoju (SDG). Każdy zgłaszany Projekt do Konkursu powinien odpowiadać na wybrany przez Uczestnika (Uczestniczkę) jeden główny cel zrównoważonego rozwoju:

- **Cel 1. Koniec z ubóstwem** - Cel ten zakłada wyeliminowanie ubóstwa w każdej jego formie na całym świecie.
- **Cel 2. Zero głodu** - Cel ten zakłada zapewnienie dostępu do zdrowej żywności i zapewnienie odpowiedniego odżywiania dla wszystkich ludzi.
- **Cel 3. Dobre zdrowie i jakość życia** - Cel ten zakłada zapewnienie zdrowia i dobrej kondycji fizycznej dla wszystkich ludzi, w tym dostępu do opieki zdrowotnej.
- **Cel 4. Dobra jakość edukacji** - Cel ten zakłada zapewnienie dostępu do jakościowej edukacji dla wszystkich, promowanie równości płci w edukacji oraz uczenia się przez całe życie.
- **Cel 5. Równość płci** - Cel ten zakłada osiągnięcie pełnej równości płci i wzmocnienie praw kobiet i dziewcząt.
- **Cel 6. Czysta woda i warunki sanitarne** - Cel ten zakłada zapewnienie dostępu do czystej wody pitnej i odpowiednich warunków sanitarnych dla wszystkich ludzi.



- **Cel 7. Czysta i dostępna energia** - Cel ten zakłada promowanie czystych źródeł energii, zrównoważonego zarządzania energią i zwiększenie efektywności energetycznej.
 - **Cel 8. Wzrost gospodarczy i godna praca** - Cel ten zakłada promowanie trwałego wzrostu gospodarczego, pełnego i produktywnego zatrudnienia oraz godziwych warunków pracy.
 - **Cel 9. Innowacyjność, przemysł, infrastruktura** - Cel ten zakłada budowę trwałej infrastruktury i promowanie innowacji technologicznych.
 - **Cel 10. Mniej nierówności** - Cel ten zakłada redukcję nierówności w ramach i między krajami.
 - **Cel 11. Zrównoważone miasta i społeczeństwa** - Cel ten zakłada zapewnienie zrównoważonego rozwoju miast i osiedli, w tym zapewnienie dostępu do przestrzeni publicznych, transportu publicznego i bezpiecznych miejsc.
 - **Cel 12. Odpowiedzialna konsumpcja i produkcja** - Cel ten zakłada promowanie zrównoważonej konsumpcji i produkcji oraz efektywnego wykorzystania zasobów.
 - **Cel 13. Działania w dziedzinie klimatu** - Cel ten zakłada podjęcie pilnych działań w celu zwalczania zmian klimatycznych i ich skutków.
 - **Cel 14. Życie pod wodą** - Cel ten zakłada ochronę życia morskiego i zrównoważone wykorzystanie oceanów, mórz i zasobów wodnych.
 - **Cel 15. Życie na lądzie** - Cel ten zakłada ochronę ekosystemów na lądzie, zrównoważone zarządzanie lasami, zwalczanie pustynnienia i utraty bioróżnorodności.
 - **Cel 16. Pokój, sprawiedliwość i silne instytucje** - Cel ten zakłada promowanie pokoju, sprawiedliwości i silnych instytucji na wszystkich poziomach.
 - **Cel 17. Partnerstwa na rzecz celów** - Cel ten zakłada zbudowanie globalnych partnerstw między rządami, sektorem prywatnym, społeczeństwem obywatelskim i innymi podmiotami w celu realizacji wszystkich celów.
5. Do Konkursu nie można zgłaszać projektów, które:
- wykorzystują szkodliwe dla zdrowia substancje,
 - zakładają inwazyjne badania na zwierzętach lub ludziach,
 - dotyczą tematyki militarnej i broni.

§5

JURY KONKURSU

1. Na każdym etapie Konkursu Projekty są oceniane przez członków jury, zwanych dalej Jury Konkursu – z wyłączeniem Szkolnych Explory, gdzie Projekty oceniane są przez szkolne jury festiwalowe, powoływane zgodnie z Regulaminem Szkolnych Explory.
2. Jury Konkursu powołuje Organizator spośród uznanych ekspertów naukowych i biznesowych oraz alumnów Konkursu i pracowników Organizatora. Osoba przewodnicząca obradom Jury Konkursu jest wskazywana przez Organizatora spośród jego członków.
3. W skład Jury Konkursu wchodzi w szczególności naukowcy i naukowczynie tj. pracownicy i pracowniczki uczelni wyższych, instytucji naukowych i badawczych w Polsce, posiadający/e stopień naukowy oraz menedżerowie rekomendowani przez Partnerów Konkursu.
4. Jury Konkursu dokonuje oceny Projektów z zachowaniem najwyższej staranności i poufności w odniesieniu do informacji przekazywanych przez Autorów (Autorki) oraz ich ewentualnych dalszych planów dot. komercjalizacji i praw własności intelektualnej.

5. Przystąpienie do oceny Projektów w Jury Konkursu jest jednoznaczne z oświadczeniem członka jury, iż zapoznał się z niniejszym Regulaminem oraz w pełni akceptuje jego postanowienia.
6. Jury Konkursu ma prawo wykluczyć z Konkursu, na każdym jego etapie, Projekt, który nie spełnia postanowień i standardów etycznych Regulaminu.
7. Decyzje Jury Konkursu są podejmowane kolegiально, są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

S6

PRZEBIEG KONKURSU

1. Projekt może być zgłoszony na Konkurs przez jednego Autora (Autorkę) lub zespół (liczący od dwóch do trzech Autorów). W przypadku Projektu zgłoszonego przez zespół wszyscy Autorzy powinni w jednakowym stopniu uczestniczyć w tworzeniu koncepcji Projektu oraz jego opracowaniu.
2. W przypadku zakwalifikowania Projektu zespołowego powinien on zostać zaprezentowany przez wszystkich Autorów (Autorki) podczas wszystkich etapów Konkursu.
3. Można dodać nowego członka zespołu do projektu indywidualnego i zespołowego, jeżeli liczył on dwóch Autorów, nie później niż **do dnia 30 kwietnia**.
4. Nie można usuwać Autorów z Projektów zespołowych.
5. Uczestnicy Konkursu mają prawo zgłosić i/lub uczestniczyć tylko w jednym Projekcie.
6. Na Konkurs można zgłaszać tylko oryginalne projekty STEAM, co oznacza, że Uczestnicy są Autorami zgłoszonego Projektu oraz samodzielnie prowadzą prace, realizowane w jego ramach i zgodnie z zapisami par. 4.
7. Uczestnik zgłasza Projekt wypełniając elektroniczny formularz zgłoszeniowy znajdujący się na stronie konkurs.explory.pl i odsyłając go do Organizatora. Formularz zgłoszeniowy zawiera dane Autora, szczegółowy opis Projektu oraz inne wymagane informacje i zgody.
8. W przypadku Projektu zespołowego Uczestnik zgłaszający jest osobą kontaktową i wyrażającą zgodę w imieniu pozostałych Autorów.
9. Wszelkie materiały związane z Konkursem przekazane Organizatorowi przez Uczestników nie podlegają zwrotowi. Organizator zastrzega sobie prawo do rozpowszechnienia informacji o Projektach, Autorach i Autorkach w prasie, w Internecie, w radio i telewizji lub innych materiałach i kanałach promocyjnych Konkursu.
- 10. Termin zgłaszania Projektów (rekrutacji) rozpoczyna się z dniem 1 września i upływa z dniem 28 lutego.**
11. Konkurs składa się z następujących etapów:

I ETAP – Kwalifikacja do Konkursu Explory

- a) Zgłoszone do Konkursu Projekty zostaną ocenione pod względem formalnym i merytorycznym. Do Półfinału Konkursu przejdą Projekty, które będą spełniać standardy etyczne Konkursu wymienione w Załączniku nr 1 niniejszego Regulaminu oraz te, które zostaną ocenione jako poprawne formalnie i w najwyższym stopniu spełnią kryteria oceny.
- b) Uczestnicy (Uczestniczki) Konkursu zostaną poinformowani o wynikach oceny formalnej i wstępnej oceny merytorycznej Projektów drogą mailową **do dnia 31 marca**. Wyniki zostaną także ogłoszone na stronie konkurs.explory.pl

II ETAP – Półfinał Konkursu Explory

- a) Uczestnicy (Uczestniczki) zakwalifikowani/e do Półfinału Konkursu, zostaną zaproszeni do zaprezentowania swoich Projektów przed Jury Konkursu podczas Półfinału Konkursu, który odbędzie się **w okresie od 5 maja do 30 czerwca**. Półfinał Konkursu będzie trwać 4-5 dni i odbędzie się w całości online, w podziale na kategorie tematyczne.
- b) Konkretnie daty Półfinału Konkursu zostaną ogłoszone **do dnia 31 marca**.
- c) Wymogiem wzięcia udziału w Półfinałach Konkursu jest przygotowanie określonych przez organizatora materiałów informacyjnych o projekcie: I) plakatu/infografiki i zdjęcia zespołu oraz II) krótkiego wideo o projekcie, które Organizator lub Uczestnik (Uczestniczka) umieszcza na stronie wydarzenia.
- d) Do Finału Konkursu przejdą Projekty, które w najwyższym stopniu spełnią kryteria oceny.
- e) Wyniki oceny Projektów zostaną podawane po zakończeniu Półfinału Konkursu. Lista Uczestników (Uczestniczek) zakwalifikowanych do finału Konkursu, zwanych dalej Finalistami (Finalistkami) zostanie opublikowana na stronie konkurs.explory.pl **do dnia 30 czerwca**.
- f) Dane do logowania są unikatowe dla każdego Uczestnika (Uczestniczki). Zabrania się rozpowszechniania otrzymanych danych dostępowych osobom trzecim.
- g) Uczestnik (Uczestniczka) Konkursu zobowiązany/a jest do posiadania odpowiedniego sprzętu (komputer/laptop, mikrofon, słuchawki) oraz łącza internetowego.
- h) W przypadku braku połączenia się online przez Uczestnika (Uczestniczkę), Jury Konkursu odrzuca Projekt z powodu rezygnacji zgodnie z par. 9 pkt 2a).
- i) Projekty, które wzięły udział w Półfinale Konkursu mogą wziąć udział w Plebiscycie Internetowym Bilet na Finał (Plebiscyt).
- j) Zwycięzcą Plebiscytu zostaje Projekt, który otrzyma największą liczbę prawidłowo oddanych głosów internautów. Nagrodą jest zakwalifikowanie Projektu do Finału Konkursu.

III ETAP – Finał Konkursu Explory

- a) Finałiści (Finalistki) zostaną zaproszeni/e do zaprezentowania swoich Projektów podczas Finału Konkursu.
- b) Finał Konkursu odbędzie się od 1 do 31 października.**
- c) Wymogiem wzięcia udziału w Finale Konkursu jest przygotowanie plakatu oraz wideo dotyczących Projektu wraz z ewentualnymi rekwizytami i zaprezentowanie Projektu przed Jury Konkursu w trakcie sesji konkursowej oraz w trakcie otwartego dla jury i publiczności pitchingu Projektów SHOT Explory (SHOTx).
- d) Jury Konkursu oceni Projekty zakwalifikowane do Finału Konkursu. Finałiści (Finalistki), których prace zostaną uznane za najlepsze, zwani dalej Zwycięzcami (Zwycięzczyniami), otrzymają nagrody, o których mowa w par. 8 niniejszego Regulaminu.
- 2. Projekty finałowe mogą wziąć udział w Plebiscycie Internetowym Nagroda Publiczności (Plebiscyt).
- 3. Zwycięzcą Plebiscytu zostanie Projekt, który otrzyma największą liczbę prawidłowo oddanych głosów internautów. Nagrodą jest finansowa lub rzeczowa nagroda specjalna.
- 12. Jeśli zorganizowanie wydarzeń będzie niemożliwe ze względu na sytuację epidemiczną lub inne ograniczenia, Organizator zastrzega sobie prawo do zorganizowania wszystkich etapów konkursu w formie wydarzeń online.
- 13. Organizator może pokryć koszty zakwaterowania i opłaty związane z uczestniczeniem w Finale oraz może dofinansować dojazd Uczestników i Uczestniczek na miejsce Finału, co jest uzależnione od wyłącznej decyzji Organizatora.

§7

KRYTERIA OCENY

1. Na etapie Kwalifikacji Projekty oceniane są w następujący sposób:
 - a) Czy Uczestni(k/czka) zna temat związany z jego (jej) Projektem – od 0 do 10 pkt.
 - b) Czy Projekt wnosi dodatkową wartość naukową, społeczną lub gospodarczą – od 0 do 10 pkt.
 - c) Czy wyniki i wnioski Projektu mogą mieć praktycznie zastosowanie – od 0 do 10 pkt.
2. Na etapie Półfinału Projekty oceniane są w oparciu o cztery kryteria:
 - a) Projekt jest innowacyjny, nowatorski i/lub wnosi dodatkową wartość w dotychczasowy stan wiedzy (state-of-the-art) – od 0 do 10 pkt.
 - b) Uczestni(k/czka) umie w ciekawy i klarowny sposób przygotować prezentację dotyczącą Projektu – od 0 do 10 pkt.
 - c) Uczestni(k/czka) zna i umie opowiedzieć o zastosowanych w projekcie metodach i przyjętych założeniach – od 0 do 10 pkt.
 - d) Uczestni(k/czka) zna dotychczasowe badania, dotyczące danej dziedziny lub dyscypliny naukowej – od 0 do 10 pkt.
3. Na etapie Finału Projekty oceniane są w trzech komplementarnych obszarach: Doskonałość merytoryczna i jakość wykonania; Praktyczna stosowalność; Społeczne oddziaływanie.

Doskonałość merytoryczna i jakość wykonania – od 0 do 10 pkt:

- a) Uczestni(k/czka) potrafi w płynny, zrozumiały i uporządkowany sposób opowiedzieć o swoim Projekcie oraz odpowiedzieć na pytania.
- b) Uczestni(k/czka) potrafi omówić zastosowaną przez siebie metodologię lub założenia techniczne.
- c) Uczestni(k/czka) przygotował różne materiały (np. rekwizyty, zdjęcia, grafiki, prototypy, makiety, schematy, mockupy, etc.), które ułatwiają odbiorcy zapoznanie się z Projektem.

Praktyczna stosowalność – od 0 do 10 pkt:

- a) Uczestni(k/czka) proponuje nowatorskie rozwiązanie lub twórczo rozwija już istniejące.
- b) Uczestni(k/czka) potrafi przedstawić praktyczne zastosowanie lub rozwinięcie swojego Projektu.
- c) Projekt jest uniwersalny i możliwy do zastosowania na różnych rynkach i/lub w różnych warunkach.

Społeczne oddziaływanie – od 0 do 10 pkt:

- a) Uczestni(k/czka) posiada wiedzę o celu zrównoważonego rozwoju, w ramach którego realizuje Projekt oraz potrafi wykazać związek Projektu z tym celem.
- b) Projekt odpowiada na zidentyfikowane konkretne problemy i/lub potrzeby w obszarze społecznym, gospodarczym lub środowiskowym.
- c) Uczestni(k/czka) potrafi uzasadnić w jaki sposób Projekt pozytywnie wpłynie na zmianę w wybranych obszarach.

§8

NAGRODY W KONKURSIE

4. Nagrodami w Konkursie są **Nagroda Główna, Nagrody Zrównoważonego Rozwoju** w obszarach Człowiek i Społeczeństwo, Klimat i Środowisko, Gospodarka i Bezpieczeństwo oraz **reprezentowanie Polski na Regeneron ISEF**.
5. Organizator posiada wyłączność krajową i wyłania **Reprezentację Polski na ISEF**, zwaną dalej Reprezentacją, na Regeneron International Science and Engineering Fair w USA

(Regeneron ISEF), największy światowy konkurs naukowy dla młodzieży istniejący od 1950 roku.

6. Partnerzy Konkursu mogą także przyznać wybranym Uczestnikom **Nagrody Specjalne** finansowe w wysokości 3 000 zł lub rzeczowe o ekwiwalentnej wartości.
7. Nagrodami Głównymi są **stypendia w wysokości:**
 - a) Nagroda Główna – jedna kwota w wysokości **15 000 złotych**.
 - b) Nagrody Zrównoważonego Rozwoju – trzy kwoty do **5 000 złotych** każda.
 - c) Reprezentowanie Polski na Regeneron ISEF oznacza przyznanie przez Organizatora nagrody w postaci tygodniowego wyjazdu na Regeneron ISEF, który odbędzie się w **maju kolejnego roku** w USA i włączenie w skład Reprezentacji Polski na ISEF.
 - d) Organizator pokrywa koszty zakwaterowania, podróży lotniczej oraz opłaty związane z uczestnictwem w Regeneron ISEF.
 - e) Podczas konkursów międzynarodowych obowiązującym językiem komunikacji jest język angielski. Wyjazd odbywa się pod opieką przedstawiciela Fundacji.
 - f) Reprezentanci (Reprezentantki) powinni płynnie posługiwać się językiem angielskim, przygotować opisu swojego Projektu w języku angielskim i w formacie wymaganym przez Regeneron ISEF oraz umieć dokonać prezentacji Projektu w języku angielskim, a także zobowiązać się do doskonalenia swoich umiejętności językowych do czasu wyjazdu.
8. W sytuacji, gdy Projekt został zgłoszony przez zespół, kwota stypendium zostanie równo podzielona pomiędzy jego Autorów (Autorki).
9. Warunkiem wypłacenia stypendium i/lub wyjazdu na Regeneron ISEF jest zawarcie umowy stypendialnej pomiędzy Organizatorem a Zwycięzcą (Zwyciężczynią) regulującej całokształt praw i obowiązków stron w zakresie formalnym, organizacyjnym oraz wizerunkowym i komunikacyjnym.
10. Wszyscy Uczestnicy (Uczestniczki) Konkursu mogą brać udział w pozostałych działaniach Programu Explory oraz innych programach Fundacji Zaawansowanych Technologii.

§9

REZYGNACJA Z UDZIAŁU W KONKURSIE

1. Z udziału w Konkursie można zrezygnować na każdym jego etapie, powiadamiając o tym fakcie Organizatora bez zbędnej zwłoki.
2. Przez rezygnację z udziału w Konkursie rozumie się również:
 - a) Niepojawienie się na Półfinale lub Finale Konkursu.
 - b) Nieobecność podczas trwania całości lub części sesji konkursowej przed Jury Konkursu.
 - c) Nieobecność podczas pitchingu Projektów SHOT Explory (SHOTx).
 - d) Niedostarczenie niezbędnych materiałów w terminie wskazanym przez Organizatora.
3. W przypadku poniesienia przez Organizatora kosztów związanych z bezpośrednim udziałem Uczestnika (Uczestniczki) w Konkursie przed datą rezygnacji (np. rezerwacja noclegu) i niemożliwości ich anulowania, Organizator ma prawo domagać się zrefundowania tych kosztów przez Uczestni(ka/czkę).

§10

PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorem Danych Osobowych przekazanych w związku ze zgłoszeniem i udziałem w Konkursie jest Organizator.
2. Kontakt w sprawie danych osobowych: biuro@fzt.org.pl
3. Cel, podstawa przetwarzania danych osobowych oraz czas ich przechowywania:

- a) Przygotowanie i przeprowadzenie Konkursu na podstawie zgody uczestnika Konkursu/ opiekuna prawnego uczestnika Konkursu (podstawa prawna: art. 6 ust. 1a RODO – zgoda osoby) przez czas trwania Konkursu.
 - b) Wykonanie zadania realizowanego w interesie publicznym (podstawa prawna: art. 6 ust. 1e w zw. z art. 9 ust. 2g i 2i RODO) przez czas trwania Konkursu.
 - c) Prowadzenie rozliczeń związanych z Konkursem, w szczególności związanych ze zwrotem kosztów dojazdu na Konkurs, na podstawie zgody uczestnika Konkursu/ opiekuna prawnego uczestnika Konkursu (podstawa prawna: art. 6 ust. 1a RODO – zgoda osoby) przez czas trwania Konkursu.
 - d) Zawarcie i wykonanie umowy stypendialnej (podstawa prawna: art. 6 ust. 1b RODO – wykonanie umowy) przez czas trwania umowy i okres rozliczeń po jej zakończeniu.
 - e) Wykonanie ciężących na Organizatorze obowiązków prawnych (podstawa prawna: art. 6 ust. 1c RODO – obowiązek prawny) np. wystawianie i przechowywanie dokumentów księgowych, rozpatrywanie reklamacji przez czas, w którym przepisy nakazują przechowywanie dokumentów np. przepisy podatkowe.
 - f) Tworzenie analiz, statystyk na potrzeby wewnętrzne Administratora (podstawa prawna: art. 6 ust. 1c RODO – prawnie uzasadniony interes Administratora) przez okres lat 5.
 - g) Marketing bezpośredni związany z udziałem w kolejnych edycjach Konkursu oraz innych działaniach i programach Organizatora (podstawa prawna: art. 6 ust. 1c RODO – prawnie uzasadniony interes Administratora) przez okres lat 5.
4. Dane osobowe przekazujemy podmiotom przetwarzającym w naszym imieniu:
- a) podwykonawcom wspierającym Administratora w procesach obsługi działalności (firmy księgowe, audytowe, wsparcia procesów marketingowych, etc.).
 - b) obsługującym system informatyczny, świadczącym umowy hostingu, etc.
 - c) obsługującym płatności – banki, instytucje płatnicze.
5. Uczestnik (Uczestniczka) ma prawo do złożenia wniosku pocztą elektroniczną o:
- a) sprostowanie danych,
 - b) usunięcie danych – prawo do bycia zapomnianym,
 - c) ograniczenie przetwarzania – wstrzymanie przetwarzania lub nieusuwanie danych,
 - d) dostęp do danych – informację o przetwarzanych danych oraz o ich kopię,
 - e) przeniesienie danych (w zakresie określonym w Art. 20 RODO),
 - f) prawo sprzeciwu – np. przetwarzania w celu marketingu bezpośredniego. Złożenie takiego żądania oznacza, że nie będziemy przetwarzać danych w tym celu.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do opublikowania imion, nazwisk, zdjęć i innych informacji o Uczestnikach (Uczestniczkach) Konkursu, jak również wywiadów z nimi na łamach prasy, antenie radio, w Internecie oraz w telewizji.
7. Udział w Konkursie oznacza wyrażenie przez Uczestnika (Uczestniczkę) zgody na nieodpłatne utrwalenie swojego wizerunku w zakresie fotograficznym, filmowym oraz dźwiękowym, a także na jego rozpowszechnianie bez ograniczeń terytorialnych i czasowych, w szczególności poprzez umieszczanie fotografii, filmów i nagrań dźwiękowych: w serwisach internetowych prowadzonych przez Organizatora, w innych elektronicznych środkach przekazu zarządzanych, lub wykorzystywanych w dowolnym zakresie przez Organizatora, w publikacjach Organizatora, a także w publikacjach i serwisach osób trzecich, z zastrzeżeniem, że przedmiotowe fotografie i filmy w publikacjach osób trzecich mogą jedynie ilustrować informacje o działalności prowadzonej przez Organizatora, a ich wykorzystywanie w innym kontekście nie jest dozwolone.
8. Organizator zapewnia, że wizerunek Uczestników Konkursu nie będzie wykorzystywany przez niego w celach zarobkowych, a Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że z tytułu jego użycia nie przysługują im jakiegokolwiek roszczenia, w szczególności prawo do wynagrodzenia.

9. Materiały własne Organizatora, w tym foto/video, udostępnione dla Uczestników Konkursu są chronione prawem autorskim. Dokonując zgłoszenia, Uczestnik (Uczestniczka) zobowiązuje się nie kopiować, nie powielać i nie ściągać na komputer ani żadne inne nośniki pamięci udostępnionych materiałów Konkursu w celu innym niż na użytek własny.
10. Uczestnik (Uczestniczka) ma prawo wnieść skargę do Prezesa Urzędu Ochrony Danych osobowych, jeżeli uważa, że przetwarzanie jego/jej danych osobowych narusza przepisy prawa.
11. Postanowienia niniejszego paragrafu stosuje się odpowiednio do wszystkich pozostałych osób uczestniczących w Konkursie, w szczególności mentorów, rodziców/opiekunów prawnych, członków jury, publiczności i wolontariuszy.

§11

INFORMACJE KOŃCOWE

1. Niniejszy Regulamin obowiązuje bezterminowo. W tym czasie Regulamin może ulec zmianie.
2. Terminy podane w Regulaminie to terminy instrukcyjne Organizatora.
3. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za doręczenia oraz terminowość korespondencji wysyłanej za pomocą poczty lub poczty elektronicznej, a także za działanie Internetu i ewentualnie z tym związane nieprawidłowości w toku Konkursu.
4. We wszystkich przypadkach nieokreślonych w niniejszym Regulaminie oraz w przypadkach, które pojawią się podczas Konkursu, ostateczną decyzję podejmuje Zarząd Fundacji Zaawansowanych Technologii.
5. We wszystkich sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie zastosowanie mają przepisy kodeksu cywilnego, ustawy o ochronie danych osobowych oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

ZAŁĄCZNIK NR 1

STANDARDY ETYCZNE KONKURSU EXPLORY

- 1) Autorzy i Autorki zgłaszający/e Projekty na Konkurs przestrzegają prawa a wykonując swoje badania postępują w zgodzie z wysokimi standardami etycznymi.
- 2) Projekty zgłaszane na Konkurs muszą spełniać wymóg oryginalności przedstawianych badań naukowych. Projekty, które kopiują treść innych prac naukowych lub bazują na nieprawdziwych danych nie będą brane pod uwagę.
- 3) Na Konkurs nie będą przyjmowane Projekty przeprowadzone na podstawie inwazyjnych eksperymentów na zwierzętach. Projekty nie mogą również negatywnie oddziaływać na środowisko, a w szczególności wprowadzać do niego toksycznych substancji.
- 4) W Konkursie nie mogą wziąć udziału projekty naruszające zasady etyki pracy naukowej.
- 5) Do uniwersalnych zasad pracy naukowej należą: ¹
 - **Sumiennosc** w prezentowaniu celów i intencji zamierzonych czy prowadzonych badań, w przedstawianiu metod i procedur badawczych oraz interpretacji uzyskanych wyników, a także w przekazywaniu informacji na temat możliwych zagrożeń oraz dobrze uzasadnionych, niepochopnych przewidywaniach odnośnie możliwych zastosowań i korzyści;
 - **Wiarygodność** w prowadzeniu badań, krytycyzm wobec własnych rezultatów, skrupulatność, troska o szczegóły i pieczołowitość w uzyskiwaniu, zapisywaniu i przechowywaniu danych oraz w przedstawianiu wyników badań; a także nie wykorzystywanie swojego naukowego autorytetu przy wypowiedzaniu się poza obszarem własnej kompetencji;
 - **Obiektywizm**: opieranie interpretacji i wniosków wyłącznie na faktach, sprawdzalnym rozumowaniu i danych, które są możliwe do potwierdzenia przez innych.

¹Zasady zaczerpnięte z „Kodeksu Etyki Pracownika Naukowego” Polskiej Akademii Nauk