

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 przez nich 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
- filozofia
- historia
- językoznawstwo
- literaturoznawstwo
- nauki o kulturze i religii
- nauki o sztuce

Dziedzina nauk inżynieryjno-technicznych

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

Dziedzina nauk medycznych i nauk o zdrowiu

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

Dziedzina nauk rolniczych

- nauki leśne
- rolnictwo i ogrodnictwo
- technologia żywności i żywienia
- weterynaria
- 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

Dziedzina nauk ścisłych i przyrodniczych

- astronomia

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

Dziedzina nauk teologicznych

- nauki teologiczne

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 Rzeczą 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.

S5

JURY KONKURSU

1. Na każdym etapie Konkursu Projekty są oceniane przez członków jury, zwanych dalej Jury Konkursu.
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 i instytucji naukowych 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 kolegiałnie, 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 zgody 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 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 aktywny udział w Półfinale Konkursu, a nie dostały się do Finału decyzją Jury 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) Finaliści (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 otwartego dla publiczności pitchingu Projektów.
 - d) Jury Konkursu oceni Projekty zakwalifikowane do Finału Konkursu. Finaliści (Finalistki), których prace zostaną uznane za najlepsze, zwani dalej Zwycięzcami (Zwycięzczyniami), otrzymają nagrody, o których mowa w par. 8 niniejszego Regulaminu.
 - 2. Pitchingi finałowe mogą wziąć udział w Plebiscycie Internetowym Nagroda Publiczności (Plebiscyt).
 - 3. Zwycięzcą Plebiscytu zostanie pitching Projektu, 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 wyłączonej decyzji Organizatora.

S7

KRYTERIA OCENY

- 1. Na etapie Kwalifikacji Projekty oceniane są w następujący sposób:
 - a) Czy Uczestni(k)/czka zna temat związany z jego (jej) Projektem.
 - b) Czy Projekt wnosi dodatkową wartość naukową, społeczną lub gospodarczą.
 - c) Czy wyniki i wnioski Projektu mogą mieć praktycznie zastosowanie.

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).
 - b) Uczestni(k/czka) umie w ciekawy i klarowny sposób przygotować prezentację dotyczącą Projektu.
 - c) Uczestni(k/czka) zna i umie opowiedzieć o zastosowanych w projekcie metodach i przyjętych założeniach.
 - d) Uczestni(k/czka) zna dotychczasowe badania, dotyczące danej dziedziny lub dyscypliny naukowej.
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:

- 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:

- 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:

- 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 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 po **7 500 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 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) Nieuzasadniona i nie zgłoszona wcześniej Organizatorowi nieobecność podczas otwartego pitchingu Projektów.
 - 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 kopii,
 - 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 radia, 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, niepochoptych 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 wypowiadaniu 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