

REGULAMIN KONKURSU GEEK

§ 1 Konkurs GEEK

1. Organizatorem Konkursu Gry Eksperymentalne Edukacyjne Komputerowe dalej Konkurs GEEK jest Polskie Towarzystwo Informatyczne z siedzibą przy ul. Solec 38 lok. 103, 00-394 Warszawa dalej PTI, Sekcja Informatyki Szkolnej.
2. Uczestnikami Konkursu GEEK mogą być uczniowie szkół podstawowych oraz ponadpodstawowych mających siedzibę w Polsce.
3. Celami Konkursu GEEK są:
 - a. pobudzanie oraz rozwijanie wśród nauczycieli i uczniów zainteresowań i pasji koncentrujących się wokół tworzenia edukacyjnych gier komputerowych związanych z odkryciami naukowymi, które zmieniły lub mogą zmienić świat,
 - b. popularyzacja w środowisku szkolnym wiedzy o odkryciach naukowych,
 - c. wykorzystanie kompetencji informatycznych służących tworzeniu interdyscyplinarnych rozwiązań edukacyjnych,
 - d. propagowanie nauki programowania,
 - e. rozwijanie w dzieciach i młodzieży kluczowych kompetencji przyszłości: komunikacji, współpracy, krytycznego i kreatywnego myślenia,
 - f. zwiększenie wiedzy o licencjach Open Source, Creative Commons wśród młodzieży, co przygotowuje do pracy w środowiskach start-upów i do umiejętności dzielenia się wiedzą,
 - g. wspieranie rozwoju uczniów, zachęcanie ich do podejmowania dalszego kształcenia oraz podejmowania pracy w szeroko pojętej branży teleinformatycznej,
 - h. promocja działań Polskiego Towarzystwa Informatycznego wśród uczniów i nauczycieli.
4. Konkurs GEEK polega na opracowaniu i przedstawieniu **koncepcji gry edukacyjnej** lub stworzeniu **implementacji gry edukacyjnej** o tematyce związanej z **odkryciami naukowymi, które zmieniły lub mogą zmienić świat**.

§ 2 Organizacja Konkursu GEEK

1. Konkurs GEEK jest rozstrzygany w dwóch kategoriach:
 - a. kategoria **Koncepcja Gry** polega na opracowaniu scenariusza gry wraz z fabułą w postaci prezentacji w dowolnym formacie i udostępnienia jej z zachowaniem możliwości sprawdzenia jej przez jurorów (opis techniczny w dokumencie „Techniczne warunki prac konkursowych”)
 - b. kategoria **Implementacja Gry** polega na implementacji gry w dowolnym programie (języku programowania) i udostępnienia jej z zachowaniem możliwości sprawdzenia jej przez jurorów (opis techniczny w dokumencie „Techniczne warunki prac konkursowych”)
2. Każda z dwóch kategorii ma dwa etapy:
 - a. etap **wojewódzki** – pozwalający wyłonić laureatów wojewódzkich,

STWÓRZ GRĘ ODKRYCIA NAUKOWE



Konkurs dla szkół podstawowych i ponadpodstawowych



- b. etap **ogólnopolski** – pozwalający wyłonić laureatów spośród prac laureatów wojewódzkich.
3. Każda z dwóch kategorii na każdym etapie będzie oceniana na dwóch poziomach edukacyjnych – **podstawowym i ponadpodstawowym**, wynikających z typu szkoły, do jakiej chodzą uczestnicy Konkursu.
4. Organizacja Zespołu uczestniczącego w Konkursie GEEK:
 - a. uczestnictwo w Konkursie jest dobrowolne,
 - b. w Konkursie biorą udział zespoły od 2 do 4 uczniów **jednej szkoły** w wieku od 10 do 20 lat wraz z 1 lub 2 opiekunami – nauczycielami danej szkoły,
 - c. każdy z członków zespołu ma obowiązek zapoznania się z wymaganiami wynikającymi z prawa autorskiego (patrz § 6), z zasadami prawa ochrony danych osobowych (patrz § 7), potwierdzając to własnoręcznym podpisem na zgłoszeniu, a w przypadku osób niepełnoletnich podpisu opiekunów prawnych,
 - d. zespół może zgłosić TYLKO jedną pracę konkursową,
 - e. każdy z uczniów może uczestniczyć **tylko w jednym zespole**,
 - f. jeden opiekun/nauczyciel może zgłosić kilka zespołów,
 - g. opiekun Konkursu nie może być członkiem komitetu organizacyjnego ani jurorem w Konkursie,
 - h. zespół, dokonując zgłoszenia do udziału w Konkursie, przyjmuje do wiadomości treść niniejszego regulaminu i zobowiązuje się go przestrzegać.
5. Zgłoszenie zespołu do Konkursu GEEK:
 - a. za zgłoszenie zespołu do Konkursu GEEK uważa się złożenie kompletu wymaganych dokumentów wraz z pracą konkursową w wyznaczonym terminie i miejscu, które podane są na stronie Konkursu GEEK: <https://mlodzi.pti.org.pl/> w dokumencie „Techniczne warunki prac konkursowych”
 - b. Zespół zgłaszany jest do Konkursu przez nauczyciela danej szkoły (pełniącego funkcję opiekuna zespołu), do której uczęszczają członkowie zespołu,
 - c. o zakwalifikowaniu do Konkursu decyduje kompletność i poprawność formalna złożonych dokumentów wraz z pracą konkursową, zgodnie z zapisami zawartymi w dokumencie „Techniczne warunki prac Konkursowych”.
 - d. Sposób przygotowania prac konkursowych jest podany na stronie Konkursu GEEK: <https://mlodzi.pti.org.pl/> w dokumencie „Techniczne warunki prac konkursowych”.
 - e. zespoły zostaną powiadomione mailowo o zakwalifikowaniu do Konkursu GEEK w ciągu 7 dni od terminu zakończenia składania zgłoszeń,
 - f. od decyzji odmawiającej przyjęcia zgłoszenia przysługuje w ciągu 3 dni odwołanie do Komitetu Organizacyjnego Konkursu, które będzie rozpatrzone w ciągu kolejnych 4 dni roboczych.
6. Wszyscy uczestnicy Konkursu wraz z opiekunami będą mieli możliwość korzystania z doradztwa oraz uczestnictwa w spotkaniach on-line, których terminy podane będą na stronie Sekcji Informatyki Szkolnej <https://sis.pti.org.pl/> oraz na stronie Konkursu GEEK: <https://mlodzi.pti.org.pl/>.

STWÓRZ GRĘ ODKRYCIA NAUKOWE

PTI
POLSKIE TOWARZYSTWO INFORMATYCZNE

{...}
SEKCJA
INFORMATYKI
SZKOLNEJ

Konkurs dla szkół podstawowych i ponadpodstawowych

GEEK

GRY EKSPERYMENTALNE
EDUKACYJNE KOMPUTEROWE

§ 3 Harmonogram przebiegu Konkursu GEEK

1. Ogłoszenie terminu rozpoczęcia Konkursu GEEK oraz jego harmonogramu umieszczony zostanie na stronie internetowej Konkursu GEEK: <https://mlodzi.pti.org.pl/>.
2. Harmonogram Konkursu GEEK:
 - a. termin przyjmowania zgłoszeń Zespołów: od 19.01.2026 do 1.03.2026
 - b. termin potwierdzenia przyjęcia rejestracji zgłoszenia Zespołu: do 7.03.2026
 - c. regionalne podsumowanie Konkursu: 17.04.2026 godz. 17:00 w formule on-line
 - d. termin publikacji wyników na stronie Konkursu z etapu wojewódzkiego w każdej z kategorii: do 30.04.2026
 - e. termin finału w Krakowie 12 czerwca 2026
 - f. termin publikacji wyników na stronie Konkursu z etapu ogólnopolskiego w każdej z kategorii do 20.06.2026
3. Podane terminy harmonogramu w wyjątkowych sytuacjach mogą ulec zmianie. Ewentualne zmiany harmonogramu będą ogłoszone na stronie Sekcji Informatyki Szkolnej <https://sis.pti.org.pl/> oraz na stronie Konkursu GEEK: <https://mlodzi.pti.org.pl/>.

§ 4 Ocena prac Konkursowych

1. Kryteria oceny prac Konkursowych:
 - a. ocenie będą podlegać oznaczone elementy pracy w każdej z kategorii.
 - b. dokładne omówienie kryteriów dostępne jest na stronie Konkursu GEEK: <https://mlodzi.pti.org.pl/> w dokumencie „Szczegółowe kryteria ocen prac konkursowych”
2. W kategorii **koncepcja gry** komputerowej elementami są:
 - a. wartości edukacyjne,
 - b. fabuła,
 - c. wykorzystanie możliwości wybranej aplikacji do zaprezentowania gry,
 - d. poprawność merytoryczna,
 - e. poprawność językowa i ortograficzna,
 - f. walory wizualno-medialne,
 - g. oryginalność i innowacyjność gry,
 - h. przestrzeganie prawa autorskiego.
3. W kategorii **implementacja gry** komputerowej elementami są:
 - a. wartości edukacyjne,
 - b. fabuła,
 - c. mechanika gry,
 - d. grywalność,
 - e. poprawność merytoryczna,
 - f. poprawność językowa i ortograficzna,
 - g. walory wizualno-medialne,
 - h. oryginalność i innowacyjność gry,

STWÓRZ GRĘ ODKRYCIA NAUKOWE



Konkurs dla szkół podstawowych i ponadpodstawowych



GRY EKSPERYMENTALNE
EDUKACYJNE KOMPUTEROWE

- i. poziom rozwiązań - zastosowane elementy programistyczne,
 - j. przestrzeganie prawa autorskiego.
4. Każda praca, z dowolnej kategorii będzie oceniana na poziomie wynikającym z tego, czy członkowie zespołu:
 - a. są uczniami szkoły podstawowej,
 - b. są uczniami szkoły ponadpodstawowej.
5. W etapie wojewódzkim w każdej kategorii i na każdym poziomie wyłoniona zostanie jedna praca, która przechodzi do oceny na etapie ogólnopolskim. Członkowie zespołu zostają laureatami danego województwa. Jury zastrzega sobie prawo do niedopuszczenia pracy do oceny ogólnopolskiej oraz nieprzyznania tytułu laureata wojewódzkiego.
6. Jury zastrzega sobie prawo do skierowania do oceny w etapie ogólnopolskim więcej niż jednej pracy z danego województwa.
7. Na etapie ogólnopolskim spośród laureatów wojewódzkich wyłaniane są w każdej z kategorii: **koncepcja gry i implementacja gry** dla każdego poziomu (szkoły podstawowe i ponadpodstawowe) **po trzy zespoły**, które zostają **Laureatami Konkursu GEEK**.
8. Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo do przyznania nagród specjalnych.

§ 5 Nagrody

1. W puli nagród w Konkursie GEEK przewidziane są nagrody:
 - a. rzeczowe,
 - b. vouchery/bilety wstępu do ciekawych i atrakcyjnych miejsc,
 - c. zwolnienia z opłat za kursy/certyfikaty ICDL oraz specjalistyczne firmowe,
 - d. inne, zależnie od pozyskanych sponsorów.

§ 6 Wymagania ze względu na prawa autorskie

1. W Konkursie GEEK, podczas jego realizacji, uczestników oraz organizatorów obowiązuje przestrzeganie zapisów ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. 1994 Nr 24 poz.83 z późn. zmianami).
2. Każdy z członków zespołu, podpisując zgłoszenie do Konkursu, jest świadomy, że jego i ich wspólna praca ma być oryginalna i nie naruszająca praw autorskich i majątkowych innych osób lub podmiotów.
3. W pełni dopuszczamy użycie oprogramowania (w tym części kodu) opartego na licencjach Open Source, np. GPL czy MIT oraz materiałów multimedialnych na licencji Creative Commons pod warunkiem odpowiedniej atrybucji zgodnej z zapisami licencji.
4. Zespół publikuje swój projekt (w przypadku gry zawierającej kod źródłowy) na licencji MIT (https://pl.wikipedia.org/wiki/Licencja_MIT), a materiały multimedialne na licencji CC BY-NC-SA (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pl>). Licencje te muszą być odpowiednio oznaczone.
5. Zespół, przekazując pracę do oceny Jury, równocześnie udziela PTI licencji na przechowywanie materiałów i programów z nią związanych oraz wykorzystywanie ich w celach związanych z ich oceną i promocją Konkursu w materiałach PTI oraz w mediach elektronicznych i papierowych.
6. W przypadku korzystania z cudzych utworów lub posiadania majątkowych praw autorskich wspólnie z innymi podmiotami członek zespołu oraz zespół oświadcza, że nabył prawa majątkowe do tych utworów co najmniej w postaci licencji dotyczącej tej pracy, łącznie z prawem do jej przeniesienia.

STWÓRZ GRĘ ODKRYCIA NAUKOWE

PTI
POLSKIE TOWARZYSTWO INFORMATYCZNE

**SEKCJA
INFORMATYKI
SZKOLNEJ**

Konkurs dla szkół podstawowych i ponadpodstawowych

GEAK

**GRY EKSPERYMENTALNE
EDUKACYJNE KOMPUTEROWE**

7. Członkowie zespołu zobowiązują się naprawić jakąkolwiek szkodę, jaka powstać może u Organizatora Konkursu w związku z naruszeniem praw autorskich, w tym także zwolnić Organizatora z roszczeń zgłaszanych przez osoby trzecie w związku z korzystaniem z przedstawionej pracy.
8. Członkowie zespołu oraz zespół jako całość zachowują prawa autorskie i majątkowe do całej pracy i związanych z nią materiałów i programów, przedstawionej w Konkursie.

§ 7 Wymagania ze względu na prawo ochrony danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych zbieranych od uczestników Konkursu jest Polskie Towarzystwo Informatyczne z siedzibą w Warszawie, przy ul. Solec 38/lok. 103. Przetwarzanie danych osobowych odbywać się będzie na zasadach przewidzianych w Rozporządzeniu Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679.
2. Administrator danych osobowych nadzoruje prawidłowość przetwarzania danych osobowych, z którym można skontaktować się za pośrednictwem adresu e-mail: iod@pti.org.pl
3. Dane osobowe uczestników będą przetwarzane w celu organizacji i przeprowadzenia Konkursu, a także w celach marketingowych związanych z Konkursem.
4. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, ale jest niezbędne do udziału w Konkursie.
5. Uczestnikom Konkursu, którzy podają dane osobowe, przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych oraz, z zastrzeżeniem przepisów prawa, przysługuje w dowolnym momencie prawo do: sprostowania danych, usunięcia danych, ograniczenia przetwarzania danych, przenoszenia danych, wniesienia sprzeciwu, cofnięcia zgody.
6. Organizator będzie zbierał od nauczycieli szkół podstawowych i ponadpodstawowych następujące dane: imię i nazwisko, dane szkoły/uczelni, adres mailowy, numer telefonu, adres (do korespondencji lub wysyłki nagród).
7. Organizator będzie zbierał od uczestników następujące dane: imię i nazwisko, wiek, dane szkoły/, klasa.
8. Uczestnikom Konkursu przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
9. Uczestnik Konkursu zezwala na wykorzystanie jego imienia i nazwiska w celu informowania (także w mediach) o wynikach Konkursu.
10. Organizator oświadcza, iż dane uczestników Konkursu nie będą poddawane profilowaniu.
11. Dane uczestników Konkursu nie będą udostępniane podmiotom zewnętrznym z wyjątkiem sytuacji przewidzianych przepisami prawa.
12. Dane uczestników Konkursu będą przechowywane przez okres niezbędny do realizacji wyżej określonych celów.
13. Organizator stosuje środki techniczne i organizacyjne mające na celu należyte, odpowiednie do zagrożeń oraz kategorii danych objętych ochroną zabezpieczenia powierzonych danych osobowych.

§ 8 Postanowienia końcowe

1. Niniejszy Regulamin został opracowany przez Komitet Organizacyjny Konkursu i przyjęty przez Zarząd Główny PTI.
2. Decyzje w sprawach nie ujętych w niniejszym Regulaminie oraz jego interpretacja należy do Komitetu Organizacyjnego.
3. Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie.

STWÓRZ GRĘ ODKRYCIA NAUKOWE

PTI
POLSKIE TOWARZYSTWO INFORMATYCZNE

{...}
SEKCJA
INFORMATYKI
SZKOLNEJ

Konkurs dla szkół podstawowych i ponadpodstawowych

GEEK

GRY EKSPERYMENTALNE
EDUKACYJNE KOMPUTEROWE

4. Organizator zastrzega sobie prawo odwołania Konkursu bez podania przyczyn i z tego tytułu uczestnikom nie przysługuje prawo do roszczeń o odszkodowanie.
5. We wszystkich sprawach dotyczących Konkursu, a nieuregulowanych Regulaminem mają zastosowanie przepisy prawa polskiego. Skierowanie sprawy na drogę sądową może nastąpić po wyczerpaniu drogi postępowania reklamacyjnego, do sądu terytorialnie właściwego dla siedziby Organizatora.
6. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego uchwalenia przez ZG PTI i obowiązuje w okresie do zakończenia Konkursu.
7. Regulamin niniejszy będzie dostępny w okresie trwania Konkursu GEEK w siedzibie Organizatora oraz na stronie Konkursu GEEK: <https://mlodzi.pti.org.pl/>.

PREZES
Polskiego Towarzystwa Informatycznego

Wiesław Paluszyński
Wiesław Paluszyński