



## REGULAMIN KONKURSU

*Technologie kosmiczne w codziennym życiu | Meet the Space 2026  
„Technologia z kosmosu. Rozwiązanie dla Ziemi!”*

### § 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem konkursu „Technologie kosmiczne w codziennym życiu”, zwanego dalej „Konkursem”, jest Politechnika Rzeszowska im. Ignacego Łukasiewicza, zwana dalej „Organizatorem” lub „PRz”.
2. Konkurs odbywa się w ramach projektu Meet the Space 2026. Projekt finansowany ze środków budżetu państwa, przyznanych przez Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego w ramach Programu Społeczna Odpowiedzialność Nauki III.
3. Konkurs skierowany jest do uczniów szkół ponadpodstawowych, zainteresowanych robotyką, automatyką, mechaniką, elektroniką, programowaniem i technologiami kosmicznymi.
4. Udział w Konkursie jest bezpłatny.
5. Finał Konkursu zaplanowano na 25 listopada 2026 r. na Politechnice Rzeszowskiej.
6. Uroczyste podsumowanie Konkursu oraz wręczenie nagród odbędzie się 25 listopada 2026 r. (środa) na Politechnice Rzeszowskiej.
7. Informacje dotyczące Konkursu, harmonogramu i wyników publikowane będą na stronie <https://mts.prz.edu.pl>. Organizator dopuszcza możliwość zmian w harmonogramie.
8. Niniejszy Regulamin określa warunki uczestnictwa, wymagania techniczne, przebieg Konkursu, kryteria oceny, zasady przyznawania nagród oraz prawa i obowiązki uczestników.

### § 2. Cele Konkursu

1. Celem Konkursu jest rozwijanie kreatywności, innowacyjności, wiedzy technicznej i umiejętności projektowych uczniów szkół ponadpodstawowych przez opracowanie autorskiej koncepcji wykorzystania technologii kosmicznych do rozwiązania rzeczywistego problemu na Ziemi.
2. Konkurs popularyzuje praktyczne zastosowania technologii kosmicznych oraz korzyści wynikające z rozwoju sektora kosmicznego dla codziennego życia.
3. Przedmiotem oceny jest własny pomysł uczniów. Referat, prezentacja wiedzy o kosmosie lub opis istniejącego wynalazku bez wkładu autorskiego nie spełniają zadania konkursowego.

### § 3. Uczestnicy i Zespoły

1. W Konkursie mogą uczestniczyć zespoły składające się z minimum 2 i maksymalnie 3 uczniów, zwane dalej „Zespołami”.
2. Każdy Zespół musi posiadać jednego opiekuna będącego nauczycielem, zwanego dalej „Opiekunem Zespołu”.
3. Dopuszcza się tworzenie Zespołów międzyszkolnych, złożonych z uczniów różnych szkół.
4. W przypadku Zespołu międzyszkolnego funkcję Opiekuna pełni nauczyciel będący pracownikiem jednej ze szkół reprezentowanych przez uczniów.
5. Opiekun Zespołu powinien posiadać akceptację dyrektora szkoły, w której jest zatrudniony, na pełnienie tej funkcji.
6. Opiekun odpowiada za koordynację prac, kontakt z Organizatorem oraz opiekę nad uczniami podczas wydarzenia, zgodnie z obowiązującymi przepisami i uzgodnieniami ze szkołami.
7. Opiekun może udzielać konsultacji i wsparcia dydaktycznego, lecz nie może wykonywać za uczniów zasadniczej części projektu.
8. Każdy Zespół może zgłosić jeden projekt.
9. Jeden uczeń może uczestniczyć w Konkursie tylko jako członek jednego Zespołu.



10. W przypadku uczniów niepełnoletnich wymagana jest zgoda rodzica lub opiekuna prawnego na udział w Konkursie, zgodnie z Załącznikiem nr 1.

11. Zmiana składu Zespołu lub Opiekuna po zgłoszeniu wymaga powiadomienia i akceptacji Organizatora.

## § 4. Zadanie konkursowe

1. Zespół opracowuje autorską koncepcję innowacyjnego produktu, usługi lub rozwiązania wykorzystującego technologię kosmiczną do rozwiązania konkretnego problemu występującego na Ziemi. Rozwiązanie może rozwijać istniejącą koncepcję.

2. Dopuszcza się wykorzystanie technologii opracowanych lub rozwijanych dla sektora kosmicznego, technologii powiązanych z działalnością kosmiczną, danych satelitarnych, nawigacji satelitarnej, obserwacji Ziemi, usług i infrastruktury systemów kosmicznych oraz innych rozwiązań o udokumentowanym związku z tym sektorem.

3. Przykładowe obszary zastosowań to ochrona środowiska, zdrowie i bezpieczeństwo, transport, rolnictwo i gospodarka wodna, inteligentne miasta, dostępność, pomoc osobom ze szczególnymi potrzebami oraz edukacja. Lista ma charakter otwarty.

4. Projekt wskazuje konkretny problem i potencjalnych użytkowników, przedstawia własne rozwiązanie i wyjaśnia rolę technologii kosmicznej. Związek z sektorem kosmicznym należy poprzeć wiarygodnymi źródłami.

5. Nie trzeba wynaleźć nowej technologii. Dopuszczalne jest innowacyjne zastosowanie technologii istniejącej, przy wyraźnym wskazaniu wkładu uczniów i różnic wobec znanych rozwiązań.

6. Projekt przedstawia przewidywane korzyści i podstawowe możliwości realizacji. Nie wymaga się fizycznego prototypu, zaawansowanych obliczeń, szczegółowego kosztorysu ani rozbudowanej dokumentacji inżynierskiej.

## § 5. Zgłoszenia i harmonogram

1. Rejestracja Zespołów odbywa się za pośrednictwem formularza na stronie <https://mts.prz.edu.pl> do 6 listopada 2026 r. do godziny 23:59.

2. Prawidłowo zgłoszony Zespół przesyła opis projektu do 16 listopada 2026 r. do godziny 23:59 na adres e-mail przekazany Opiekunowi przez Organizatora po rejestracji. Organizator przesyła także instrukcję przekazania dokumentacji.

3. W przypadku wykrycia braków formalnych Organizator informuje Opiekuna e-mailem. Braki można uzupełnić w ciągu 24 godzin od powiadomienia, bez dokonywania merytorycznych zmian w projekcie po terminie zgłoszeń.

4. Projekty przesłane po terminie nie są przyjmowane, z wyjątkiem przypadków udokumentowanej awarii systemów lub infrastruktury po stronie Organizatora.

| Data                                | Etap                                               |
|-------------------------------------|----------------------------------------------------|
| 6 listopada 2026 r., 23:59          | Koniec rejestracji Zespołów                        |
| 16 listopada 2026 r., 23:59         | Koniec przyjmowania opisów projektów               |
| 17 listopada 2026 r.                | Przekazanie Opiekunom wstępnych wyników eliminacji |
| Po rozpatrzeniu braków i zastrzeżeń | Ostateczne potwierdzenie składu finału             |
| 25 listopada 2026 r.                | Finał, rozstrzygnięcie i wręczenie nagród          |

## § 6. Dokumentacja konkursowa

1. Zespół przygotowuje opis autorskiego projektu o objętości nieprzekraczającej 5 stron A4. Limit obejmuje cały dokument, w tym ewentualną stronę tytułową, tekst, tabele, schematy, rysunki, wizualizacje, ilustracje i bibliografię.

2. Opis ma odpowiadać koncepcyjnemu charakterowi Konkursu. Nie wymaga się rozbudowanego wniosku grantowego ani dokumentacji właściwej dla gotowego rozwiązania.

3. Opis powinien zawierać elementy wymienione w poniższej tabeli. Organizator nie narzuca obowiązkowego szablonu dokumentu.

4. Opis należy przesłać w formacie PDF lub DOCX. Wystarczy jeden z tych formatów.



5. Dopuszcza się korzystanie z narzędzi sztucznej inteligencji (AI) podczas opracowywania tekstów, grafik, kodu lub innych elementów. Koncepcja projektu musi stanowić samodzielny wkład Zespołu, który odpowiada za poprawność treści i zgodne z prawem wykorzystanie materiałów. W opisie należy wymienić użyte narzędzia AI oraz krótko wskazać zakres ich zastosowania.

| Element opisu            | Wymagana treść                                                                                 |
|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Nazwa i krótki opis   | Podstawowa idea produktu, usługi lub rozwiązania.                                              |
| 2. Problem               | Konkretny problem codziennego życia i osoby, których dotyczy.                                  |
| 3. Technologia kosmiczna | Technologia, dane, system lub usługa, zasada działania i źródła związku z sektorem kosmicznym. |
| 4. Autorski pomysł       | Nowe zastosowanie lub innowacyjność, różnice wobec istniejących rozwiązań.                     |
| 5. Sposób działania      | Opis funkcjonowania; można użyć schematów, rysunków i wizualizacji.                            |
| 6. Korzyści i odbiorcy   | Potencjalni użytkownicy i konkretne korzyści.                                                  |
| 7. Możliwości wdrożenia  | Podstawowe zasoby, rozwiązania techniczne, działania i ograniczenia.                           |
| 8. Źródła                | Źródła technologii kosmicznej i pozostałych istotnych informacji.                              |

## § 7. Eliminacje i kwalifikacja do finału

1. Komisja Konkursowa ocenia wszystkie prawidłowo dostarczone projekty spełniające wymagania Konkursu. Maksymalna ocena opisu projektu w eliminacjach wynosi 60 punktów, zgodnie z § 9.
2. Do finału kwalifikuje się osiem Zespołów z najwyższą punktacją. Jeżeli prawidłowych projektów jest mniej niż osiem, wszystkie takie Zespoły kwalifikują się do finału.
3. 17 listopada 2026 r. Organizator przesyła Opiekunom e-mailem wstępne wyniki eliminacji: punktację własnego Zespołu oraz informację o wstępnej kwalifikacji lub jej braku. Punktacja innych Zespołów nie jest udostępniana.
4. Opiekun może zgłosić e-mailem zastrzeżenia do wyniku eliminacji w terminie 24 godzin od wystania przez Organizatora wiadomości z wynikami. Zastrzeżenia mogą dotyczyć błędów formalnych, rachunkowych, pominięcia dokumentacji lub nieprawidłowego zastosowania kryteriów; samo niezadowolienie z oceny nie stanowi podstawy do ponownej oceny merytorycznej.
5. Organizator rozpatruje zastrzeżenia oraz uzupełnienia braków formalnych i następnie potwierdza Opiekunom e-mailem ostateczny skład finału. Korekty mogą zmienić kolejność Zespołów i kwalifikację.
6. Opiekun zakwalifikowanego Zespołu potwierdza Organizatorowi udział Zespołu w finale. W przypadku rezygnacji Organizator może zaprosić kolejny Zespół zgodnie z rankingiem eliminacji.
7. Informacje o finalistach przekazuje się wyłącznie Opiekunom e-mailem; lista finalistów nie jest publikowana na stronie wydarzenia.

## § 8. Organizacja finału

1. Finał odbywa się 25 listopada 2026 r. na Politechnice Rzeszowskiej. Szczegółowe miejsce i godzina rozpoczęcia zostaną podane w harmonogramie na stronie Meet the Space 2026.
2. Każdy Zespół ma 10 minut na prezentację projektu i 5 minut na pytania Komisji. Po upływie 10 minut prezentacja zostaje zakończona; nie stosuje się dodatkowej kary punktowej, a ocenie podlegają przedstawione treści.
3. Dopuszcza się prezentację multimedialną, wizualizacje, animacje, schematy, ilustracje, makietę, prototyp lub bezpieczną demonstrację. Prototyp nie jest obowiązkowy, a jego posiadanie nie daje automatycznej przewagi punktowej.
4. Wystąpienie przedstawia problem, technologię kosmiczną, autorskie rozwiązanie, sposób działania, korzyści dla użytkowników i podstawowe możliwości realizacji. Komisja może zadawać pytania dotyczące projektu w zakresie adekwatnym do wymagań Konkursu.
5. W przypadku awarii urządzeń lub infrastruktury zapewnianych przez Organizatora czas prezentacji zostaje zatrzymany. Po usunięciu awarii Zespół może wykorzystać pozostały czas, a gdy szybkie wznowienie nie będzie możliwe – Organizator może dopuścić ponowną prezentację tego samego dnia przed zakończeniem oceniania.
6. W przypadku awarii sprzętu należącego do Zespołu Organizator może dopuścić kontynuowanie prezentacji bez urządzenia. Awaria nie powoduje automatycznej kary punktowej.



7. Dopuszcza się udział Zespołu w niepełnym składzie przy obecności co najmniej jednego Uczestnika i Opiekuna lub zastępcy zaakceptowanego przez Organizatora. Nieobecność innych członków nie zmniejsza ich praw do ewentualnej nagrody.

8. Obecność Opiekuna lub zaakceptowanego przez Organizatora zastępcy w finale jest obowiązkowa. W wyjątkowych, uzasadnionych przypadkach Organizator może zgodzić się na zdalną prezentację Zespołu oraz zdalny udział Opiekuna lub zaakceptowanego zastępcy. Zasady oceniania i limity czasu są takie same jak przy udziale stacjonarnym.

## § 9. Ocena, wyniki i rozstrzygnięcie remisów

1. Komisję Konkursową powołuje Organizator. Każdy członek Komisji ocenia projekty niezależnie, według jednakowych kryteriów. Z ocen poszczególnych członków oblicza się średnią arytmetyczną wyniku Zespołu, zaokrągloną do dwóch miejsc po przecinku.

2. Członek Komisji pozostający w konflikcie interesów zostaje wyłączone z oceniania Zespołu, którego konflikt dotyczy. Średnią oblicza się z ocen pozostałych członków Komisji. Oceny i rozstrzygnięcia dokumentuje się w kartach ocen i protokole.

3. Ocenie podlegają dwa etapy: opis projektu do 60 punktów oraz wystąpienie finałowe do 40 punktów. Punkty z eliminacji przechodzą do klasyfikacji finałowej; maksymalny wynik końcowy wynosi 100 punktów.

| Kryterium                                                               | Maksymalna liczba punktów |
|-------------------------------------------------------------------------|---------------------------|
| I. Opis projektu – eliminacje                                           | 60                        |
| Oryginalność i użyteczność rozwiązania                                  | 30                        |
| Poprawność techniczna i rzeczywisty związek z technologiami kosmicznymi | 20                        |
| Realność wdrożenia i spodziewane korzyści                               | 10                        |
| II. Wystąpienie finałowe                                                | 40                        |
| Jakość i atrakcyjność prezentacji                                       | 25                        |
| Odpowiedzi na pytania Komisji Konkursowej                               | 15                        |
| Łączna ocena                                                            | 100                       |

4. W przypadku jednakowej łącznej liczby punktów o wyższym miejscu decyduje wyższa średnia ocena w kryterium „Oryginalność i użyteczność rozwiązania”. Jeżeli remis nadal pozostaje, kolejność ustala Komisja w głosowaniu, a wynik zapisuje w protokole.

5. Komisja przedstawia wstępne wyniki finału. Opiekun może zgłosić zastrzeżenia w terminie 30 minut od ich udostępnienia, w zakresie formalnym i rachunkowym, w tym prawidłowości zastosowania kryteriów.

6. Po rozpatrzeniu zgłoszonych zastrzeżeń Komisja zatwierdza ostateczną klasyfikację. Wyniki i nagrody ogłasza się podczas finału.

7. Po zatwierdzeniu wyników Organizator publikuje na stronie internetowej Meet the Space 2026 informacje o laureatach I, II i III miejsca obejmujące ich imiona i nazwiska, nazwy Zespołów, nazwy szkół i zajęte miejsca, zgodnie z właściwą podstawą prawną przetwarzania danych. Publikowanie rozpoznawalnego wizerunku wymaga odrębnego uprawnienia, gdy wymagają tego przepisy.

## § 10. Nagrody i zasady wypłaty

1. Laureatami zostają trzy najwyżej sklasyfikowane Zespoły. Nagrody pieniężne wynoszą:

| Miejsce | Nagroda dla Zespołu (brutto) | Nagroda dla Opiekuna (brutto) |
|---------|------------------------------|-------------------------------|
| I       | 3 000 zł                     | 500 zł                        |
| II      | 2 000 zł                     | 500 zł                        |
| III     | 500 zł                       | 500 zł                        |
| Łącznie | 5 500 zł                     | 1 500 zł                      |

2. Łączna pula nagród wynosi 7 000 zł brutto.



3. Nagroda przyznana Zespołowi jest dzielona w równych częściach pomiędzy wszystkich uczniów będących jego członkami, zgodnie z zatwierdzonym składem Zespołu, z uwzględnieniem zasad zaokrąglania do pełnych groszy. Kwota nagrody przyznanej Zespołowi stanowi łączną wartość nagrody brutto, a nie kwotę przypadającą na pojedynczego Uczestnika.

4. Opiekun Zespołu otrzymuje odrębną nagrodę w wysokości 500 zł brutto i nie uczestniczy w podziale nagrody przyznanej uczniom.

5. Zasady i sposób przekazywania nagród, w tym nagród dla Opiekunów, określa Organizator, z uwzględnieniem obowiązujących przepisów prawa oraz procedur finansowych Politechniki Rzeszowskiej. Organizator może wstrzymać się w wypłatą nagrody do czasu przedłożenia przez nagrodzonego wszystkich wymaganych dokumentów.

6. Podstawę przyznania i rozliczenia nagród stanowią zatwierdzone wyniki Konkursu oraz protokół Komisji Sędziowskiej. Laureaci i Opiekunowie są zobowiązani do przekazania danych i dokumentów niezbędnych do realizacji wypłat.

7. Uroczyste wręczenie nagród odbędzie się 25 listopada 2026 r. na Politechnice Rzeszowskiej. Organizator zapewnia wyżywienie zaproszonym laureatom i ich Opiekunom. Termin wręczenia nagród nie jest równoznaczny z terminem ich wypłaty.

## § 11. Obowiązki Uczestników i Opiekunów

1. Uczestnicy przygotowują własną koncepcję, rzetelnie opisują pochodzenie materiałów, oznaczają źródła oraz przestrzegają zasad uczciwości, harmonogramu i bezpieczeństwa. Niedopuszczalne jest przedstawianie cudzego rozwiązania jako własnego.

2. Zespół może korzystać z ogólnodostępnych informacji, istniejących technologii i konsultacji, przy zachowaniu rzeczywistego wkładu autorskiego uczniów. Opiekun wspiera i koordynuje pracę Zespołu, ale nie wykonuje za uczniów zasadniczej pracy.

3. Opiekun odpowiada za zgłoszenie Zespołu, kontakt organizacyjny, przekazanie wymaganych dokumentów, potwierdzenie uczestnictwa w finale oraz zapewnienie wymaganej opieki nad uczniami w zakresie wynikającym z prawa.

4. W przypadku rezygnacji Zespołu z finału Opiekun niezwłocznie informuje o tym Organizatora.

## § 12. Autorstwo i prawa do projektów

1. Projekt i materiały konkursowe muszą powstać z poszanowaniem praw autorskich i innych praw osób trzecich, także w odniesieniu do muzyki, zdjęć, filmów i oprogramowania.

2. Członkowie Zespołu przenoszą na rzecz Organizatora autorskie prawa majątkowe do wszystkich utworów powstałych w związku z realizacją Konkursu (dalej: „**Utwór**”), 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 udzielenia Utworu;
  - 5) wypożyczanie, najem, użyczenie, dzierżawa lub wymiana nośników, na których Utwór utrwalono, utrwalał i zwielokrotnił 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 rozporządzanie 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, które stanowią program komputerowy, w pełnym zakresie określonym w art. 74 ust. 4 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2022 r. poz. 2059), tj. prawo do:
- trwałego lub czasowego zwielokrotnienia programu komputerowego w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiejkolwiek formie, w tym w zakresie, w którym dla wprowadzania, wyświetlania, stosowania, przekazywania i przechowywania programu komputerowego niezbędne jest jego zwielokrotnienie;
  - tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian w programie komputerowym, z zachowaniem praw osoby, która tych zmian dokonała;
  - rozpowszechniania, w tym użyczenia lub najmu, programu komputerowego lub jego kopii.
3. Członkowie Zespołu będą ponosić odpowiedzialność z tytułu ewentualnego naruszenia autorskich praw majątkowych, licencyjnych lub praw zależnych osób trzecich, do którego dojdzie w trakcie lub w wyniku wykonywania Konkursu przez członków Zespołu lub podmioty, przy pomocy których członkowie Zespołu realizować będzie działania określone w regulaminie.
  4. Przeniesienie na Organizatora autorskich praw majątkowych do Utworów, o których mowa w niniejszym paragrafie, następuje z chwilą przekazania Utworu Organizatorowi w ramach Konkursu. Członkowie Zespołu przekazują Organizatorowi wszystkie egzemplarze (nośniki), na których utrwalono Utwory.
  5. Przeniesienie autorskich praw majątkowych następuje nieodpłatnie.
  6. Przeniesienie na Organizatora własności nośników, na których Członkowie Zespołu przekazali Organizatorowi utrwalone Utwory, następuje nieodpłatnie.
  7. Oświadczenia o autorstwie i przeniesieniu praw określa Załącznik nr 3. Odpowiednie dokumenty podpisują wszyscy uprawnieni autorzy, a w przypadku osób niepełnoletnich ich przedstawiciele ustawowi. Zespół zapewnia również prawa do wykorzystanych elementów osób trzecich.
  8. Dane osobowe przetwarzane są zgodnie z klauzulą informacyjną Organizatora, udostępnianą wraz z Regulaminem przed rejestracją. Wzory wymaganych oświadczeń i zezwoleń stanowią załączniki do Regulaminu.

## § 13. Dane osobowe i wizerunek

1. Administratorem danych osobowych w związku z Konkursem jest Politechnika Rzeszowska. Klauzula informacyjna RODO jest dostępna na stronie Meet the Space 2026 i przy formularzu rejestracyjnym, pod adresem: <https://mts.prz.edu.pl/rejestracja/>
2. Opiekun informuje Uczestników oraz rodziców lub opiekunów prawnych Uczestników niepełnoletnich o możliwości zapoznania się z klauzulą informacyjną na stronie wydarzenia. Organizator realizuje również własne obowiązki informacyjne wynikające z przepisów.
3. Dostęp Komisji, ekspertów i obsługi do danych osobowych i niepublicznych prac ogranicza się do niezbędnego zakresu, przy zachowaniu wymaganej poufności i uprawnień.



4. Rozpowszechnianie rozpoznawalnego wizerunku Uczestnika następuje na podstawie odrębnego, dobrowolnego zezwolenia w wymaganym zakresie. Zezwolenie obejmuje tylko wybrane przez osobę uprawnioną kanały i obowiązuje 5 lat od podpisania. Brak zezwolenia nie wpływa na udział, ocenę ani nagrodę.

## **§ 14. Postanowienia końcowe**

1. Udział w Konkursie oznacza zapoznanie się z Regulaminem i zobowiązanie do jego przestrzegania.
2. Organizator może weryfikować spełnianie wymagań Regulaminu na każdym etapie Konkursu.
3. Za naruszenie Regulaminu, podanie nieprawdziwych informacji, naruszenie praw osób trzecich lub rażące naruszenie zasad bezpieczeństwa Organizator może zdyskwalifikować Zespół.
4. Organizator może wprowadzać uzasadnione zmiany organizacyjne z zachowaniem równego traktowania Zespołów.
5. Zmiany Regulaminu będą publikowane na stronie Konkursu.
6. W sprawach nieuregulowanych zastosowanie mają przepisy prawa polskiego.
7. Regulamin wchodzi w życie z dniem ogłoszenia przez Organizatora.