REGULAMIN KONKURSU MOTOROLA SOLUTIONS SCIENCE CUP 2026

Rozdział I. Postanowienia Ogólne

Art. 1. Cel Konkursu

Celem Konkursu Motorola Solutions Science Cup jest:

1. Popularyzacja Technologii Informacyjnych oraz nauk ścisłych (w szczególności informatyki, logiki, matematyki oraz fizyki) wśród uczniów szkół ponadpodstawowych na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
2. Rozwijanie pasji i wzmacnianie kompetencji uczniów w zakresie tworzenia innowacyjnych, edukacyjnych gier komputerowych o tematyce bezpieczeństwa publicznego (*Public Safety*).
3. Prezentacja praktycznych wyzwań związanych z pracą w projektach informatycznych.
4. Wzmacnianie kluczowych umiejętności miękkich, w tym efektywnej prezentacji i wystąpień publicznych.

Art. 2. Organizator Konkursu

1. Organizatorem Konkursu jest Motorola Solutions Systems Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, ul. Czerwone Maki 82, 30-392 Kraków, której akta rejestrowe przechowuje Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, wydział XI Gospodarczy KRS pod numerem 146875, NIP: 6772135826 (dalej „Motorola” lub „Organizator”).
2. Aktualne informacje o Konkursie oraz treść niniejszego Regulaminu dostępne są na stronie internetowej Konkursu science-cup.pl.

Rozdział II. Uczestnicy i Zgłoszenia

Art. 3. Uczestnicy Konkursu

1. Konkurs adresowany jest do uczniów szkół ponadpodstawowych z terenu Rzeczypospolitej Polskiej.

2. Warunkiem przystąpienia do Konkursu jest zarejestrowanie uczniów przez Szkołę pod nazwą Drużyny. Po zatwierdzeniu rejestracji uczniowie stają Uczestnikami konkursu (dalej “Uczestnicy”).

Art. 4. Rejestracja Drużyny

1. Aby przystąpić do konkursu, zainteresowana szkoła musi zgłosić do udziału w konkursie co najmniej jedną drużynę. Drużyna musi składać się z makymalnie pięciu osób – uczniów oraz posiadać nauczyciela/opiekuna (dalej “Nauczyciel”) – osobę pełnoletnią. Ponadto w każdej drużynie musi być obecny kapitan drużyny (dalej “Kapitan”). Zgłoszenia drużyny do Konkursu dokonuje Nauczyciel lub pełnoletnia osoba przez niego delegowana. O delegacji Nauczyciel poinformuje Organizatora.
2. Dopuszcza się, aby w trakcie konkursu w uzasadnionych przypadkach, drużyny częściowo zmieniły skład.
3. Nauczyciel dokonuje rejestracji drużyny wypełniając formularz na stronie internetowej konkursu https://science-cup.pl/ w terminie do 22 lutego 2026 r.
4. Nauczyciel jest uprawniony do reprezentowania Drużyny, jednocześnie może reprezentować więcej niż jedną Drużynę oraz może być Uczestnikiem tylko jednej Drużyny.
5. Fakt przyjęcia rejestracji zostanie potwierdzony drogą mailową na adres kontaktowy Nauczyciela wskazanego w formularzu rejestracyjnym.

Rozdział III. Zasady i Przebieg Konkursu

Art. 5. Struktura Konkursu

1. Konkurs składa się z trzech etapów: Koncepcja Gry, Rozwój Gry oraz Prezentacja Gry (Finał).
2. Na potrzeby niniejszego Konkursu przez pojęcie „Gra” rozumie się cyfrowy, edukacyjny projekt informatyczny (w formie gry komputerowej, aplikacji, interaktywnej symulacji lub funkcjonalnego prototypu, działającego na systemie Windows 11), stworzony przez Drużynę. Projekt ten musi angażująco przedstawiać zagadnienia z obszaru bezpieczeństwa publicznego (*Public Safety*) oraz integrować elementy nauk ścisłych i Technologii Informacyjnych.
3. Etap I i II będą prowadzone w trybie zdalnym, z wykorzystaniem Internetu, natomiast Finał odbędzie się w formule stacjonarnej (z udziałem najlepszych Drużyn).

4. Szczegółowe kryteria oceny projektów zostały określone w poszczególnych etapach Konkursu.
5. Harmonogram Konkursu:

- 17.12.2025 - 22.02.2026 - Etap I - Koncepcja Gry
- 27. 02.2026 - Ogłoszenie wyników pierwszego etapu
- 01.03.2026 - 15.05.2026 - Etap II - Rozwój Gry
- 22.05.2026 - Ogłoszenie wyników drugiego etapu
- 25.05.2026 - 03.06.2026 - Szkolenie: “Pitch jak Pro–prezentacja, która robi robotę!” Kompleksowe przygotowanie finalistów do profesjonalnej prezentacji projektu na żywo przed jury
- 08.06.2026 - 10.06.2026 - Etap III - Prezentacja Gry - finał w siedzibie Motoroli

Art. 6. Etap I: KONCEPCJA GRY

1. Etap realizowany jest w terminie od 17 grudnia 2025 r. do 22 lutego 2026 r.
2. Celem etapu jest przygotowanie koncepcji gry edukacyjnej nawiązującej do działalności Organizatora (*Public Safety*), ukazującej portfolio produktów (w oparciu o dostępne materiały: YouTube, strona internetowa, social media).
3. Koncepcja gry musi zostać zaprezentowana w formie prezentacji. Zalecanym formatem prezentacji jest plik PDF zawierający 10-15 slajdów podobnie jak w Game Pitch.
4. Prezentacja zawierająca koncepcję gry, zostaje wysłana przez Drużynę na konkursowy adres e-mail sciencecup@motorolasolutions.com do godziny 23:59 dnia 22 lutego 2026 r. Rozwiązania otrzymane po tym terminie nie będą brane pod uwagę.
5. Pod uwagę będą brane wyłącznie rozwiązania otrzymane z adresu e-mail zgłoszonego w czasie rejestracji Drużyny lub adresu email Opiekuna drużyny.
6. Do 27 lutego 2026 r. Zespół MSSC wybiera 10 Drużyn, które będą realizowały swój projekt. Uczestnicy poinformują o wyborze wszystkich zarejestrowanych uczestników eliminacji.
7. Projekt gry powinien zawierać co najmniej:
   I. Wizytówka
      Maksymalnie dwa zdania opisujące grę, zawierające tytuł i gatunek. (np. "Emergency: Strategiczna gra turowa, w której zarządzasz dyspozytornią ratunkową w czasie klęski żywiołowej").
   II. Opis integracji gry z Public Safety
      Jak konkretnie gra nawiązuje do ekosystemu produktów Motoroli?

III. Opis pętli rozgrywki. To kluczowy element oceny "Projekt gry".
Cele i progresja gracza, które zachęcają do dalszej rozgrywki. (np. Otrzymuje zgłoszenie -> Analizuje dane -> Wysyła jednostki -> Otrzymuje raport).

IV. Fabuła i Setting
Kim jest bohater i jakie motywy nim kierują? Jaki jest cel fabularny i narracja świata przedstawionego?

V. Styl artystyczny
Jak gra będzie wyglądać oprawa audiowizualna? (Realistyczna, pixel-art, low-poly?).

VI. Stos technologiczny
Czy to będzie 2D czy 3D. W czym to napiszecie (Unity, Godot, Unreal, JS?) i dlaczego dacie radę to zrobić w 2 miesiące? Kto będzie odpowiedzialny za jaki aspekt projektu.

8. W pierwszym etapie konkursu oceniany będzie potencjał i plan gry,
   I. Pomysł (40%)
   Czy gra w ciekawy sposób pokazuje świat bezpieczeństwa publicznego.
   II. Projekt gry (30%)
   Czy opisane mechaniki gry mają sens?
   Czy chętnie zagram w taką grę?
   III. Wykonalność (30%)
   Czy zespół realnie jest w stanie zaprogramować swoją grę w około 2 miesiące?

Art. 7. Etap II: ROZWÓJ GRY

1. Etap realizowany jest w terminie od 1 marca do 15 maja 2026 r.
2. Do Etapu II kwalifikuje się 10 drużyn, które w Etapie I osiągnęły najwyższą ocenę.
3. Dziesięć (10) Drużyn zakwalifikowanych do Etapu II przystępuje do opracowania realnego prototypu produktu, korzystając ze wsparcia merytorycznego i mentoringu zapewnionego przez ekspertów z Motorola Solutions.
4. W międzyczasie odbędzie się cykl spotkań online przez platformę google meet (czwartki, godzina 18:00, 60 minut): 26 marca, 9 kwietnia i 23 kwietnia. Tematyka spotkań: Scrum, AI, Cybersecurity. Zaproponowane daty mogą ulec zmianie.
5. Do 15 maja 2026 r. zespoły udostępniają nagranie wideo bezpośrednio, lub poprzez dowolną internetową platformę wideo, w którym prezentują prototyp gry (na adres e-mail sciencecup@motorolasolutions.com).

6. Do 22 maja 2026 r. odbędzie się selekcja 5 drużyn, które wezmą udział w Finale.
7. W tym etapie oceniamy gotowy projekt
   I. Działanie gry (40%)
      Czy to co obiecano w koncepcji faktycznie działa?
   II. Jakość (30%)
      Czy gra nie ma błędów krytycznych?
      Jakie zastosowano pomysły i algorytmy?
   III. Oprawa audiowizualna (20%)
   IV. Implementacja wiedzy ze szkoleń (10%)
      Bonus za wykorzystanie wiedzy zdobytej na webinarach.
8. Pięć (5) drużyn, które zakwalifikują się do Etapu III, w terminie od 25 maja do 3 czerwca 2026 r. przejdzie bezpłatne 8-godzinne szkolenie z wystąpień publicznych.

Art. 8. Finał: PREZENTACJA GRY

1. Finał Konkursu realizowany jest w terminie od 08 czerwca do 10 czerwca 2026 r. i obejmuje następujące działania:
   a. 08.06.2026 r.: Integracja pięciu (5) Drużyn finałowych w siedzibie Organizatora, Motorola Solutions Systems Polska Sp. z o.o.
   b. 09.06.2026 r.: Prezentacja prototypów gier przez pięć (5) Drużyn finałowych przed Jury Konkursu.
   c. 10.06.2026 r.: Wycieczka naukowa lub wyjazd integracyjny dla wszystkich Drużyn biorących udział w Finale Konkursu.
2. Jury Konkursu, na podstawie oceny prac i prezentacji finałowych, wyłoni trzy (3) zwycięskie Drużyny, które zajmą odpowiednio pierwsze (I), drugie (II) i trzecie (III) miejsce.
3. Ocena projektów odbędzie się w oparciu o następujące kryteria:
   I. Jakość finalnej gry (50%)
      Suma ocen technicznych zaimplementowanych mechanik, aspektów audiowizualnych i ocena gameplayu.
   II. Prezentacja (30%)
      Umiejętność prezentacji, charyzma, odpowiedzi na pytania Jury
   III. Demo (20%)
      Umiejętność prezentacji gry na żywo. Radzenie sobie z ewentualnymi problemami.

4. W sytuacji remisowej, o ostatecznej kolejności Drużyn rozstrzyga wynik uzyskany w Etapie II Konkursu.

Rozdział IV. Nagrody

Art. 9. Nagrody

W puli nagród w Konkursie MSSC przewidziane są: a. nagrody rzeczowe; b. szkolenie z wystąpień publicznych; c. zwolnienia z opłat za kursy.

Art. 10. Wykorzystanie Sztucznej Inteligencji

1. Dopuszcza się wykorzystanie narzędzi Generatywnej Sztucznej Inteligencji (GenAI) do tworzenia elementów gry (np. assety graficzne, fragmenty kodu), pod warunkiem, że wkład własny Drużyny (logika gry, integracja, mechanika) pozostaje dominujący.
2. Drużyna **ma obowiązek** oznaczyć w dokumentacji projektowej (Slajd Technologia), które elementy zostały wygenerowane przez AI oraz wskazać użyte narzędzia.

Rozdział V. Prawa Autorskie

Art. 11. Prawa Autorskie i Odpowiedzialność Uczestników

1. W trakcie realizacji Konkursu, Uczestników oraz Organizatora obowiązuje przestrzeganie przepisów Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. 1994 Nr 24 poz. 83 z późn. zm.).
2. Uczestnicy oświadczają, że przysługują im wyłączne i nieograniczone autorskie prawa majątkowe i osobiste do Prac Konkursowych (koncepcji, kodu źródłowego, grafiki, utworów audiowizualnych wchodzących w skład Gry) i że Prace te nie są obciążone prawami osób trzecich.
3. Z chwilą zgłoszenia Pracy Konkursowej do poszczególnych etapów, Uczestnicy (w przypadku osób niepełnoletnich – za zgodą przedstawicieli ustawowych) udzielają Organizatorowi nieodpłatnej, niewyłącznej, nieograniczonej terytorialnie i czasowo licencji na korzystanie z Pracy Konkursowej.
4. Licencja, o której mowa w ust. 3, obejmuje następujące pola eksploatacji (zgodnie z art. 50 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych):
    a. utrwalanie i zwielokrotnianie każdą techniką (w tym techniką cyfrową, zapisu magnetycznego oraz drukarską),

b. wprowadzanie do pamięci komputera oraz do sieci komputerowych (w tym Internetu),
c. publiczne wyświetlanie, odtwarzanie oraz udostępnianie Pracy Konkursowej w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niej dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym (w szczególności na stronie internetowej Konkursu, w mediach społecznościowych Organizatora oraz w serwisie YouTube)
d. wykorzystanie fragmentów Pracy Konkursowej w materiałach promocyjnych i marketingowych Organizatora.

5. Organizator ma prawo do dokonywania koniecznych modyfikacji Pracy Konkursowej (np. skalowanie, kadrowanie, łączenie z innymi utworami) w celach promocyjnych, co Uczestnicy akceptują, nie wykonując w tym zakresie nadzoru autorskiego.
6. Uczestnicy zachowują prawo do dalszego, swobodnego rozporządzania swoimi Pracami Konkursowymi (np. publikacja gry w sklepach cyfrowych), z zastrzeżeniem licencji udzielonej Organizatorowi.

Rozdział VI. Postanowienia Końcowe

Art. 12. Warunki Uczestnictwa w Finale

1. Finał konkursu odbędzie się w miejscu wskazanym przez Organizatora.
2. Organizator zapewnia wszystkim Uczestnikom Finału oraz ich Opiekunom (niezależnie od miejsca zamieszkania) wyżywienie w trakcie trwania wydarzenia (lunch, przekąski, napoje).
3. W przypadku Drużyn, których siedziba szkoły znajduje się w odległości powyżej 50 km od siedziby Organizatora, Organizator zapewnia dodatkowo zakwaterowanie (nocleg) oraz pełne wyżywienie (śniadanie, kolacja) na czas trwania Finału.
4. Wszyscy Uczestnicy Finału będą objęci ubezpieczeniem NNW.

Art. 13. Klauzula Poufności i Zmian

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu z ważnych przyczyn, w szczególności w przypadku:
    a. zmiany przepisów prawa mających wpływ na przebieg Konkursu,
    b. wystąpienia siły wyższej lub zdarzeń losowych zagrażających bezpieczeństwu Uczestników,
    c. problemów technicznych uniemożliwiających przeprowadzenie Konkursu na zasadach określonych w Regulaminie,

   d. konieczności przedłużenia terminów poszczególnych Etapów (np. ze względu na dużą liczbę zgłoszeń).
2. O każdej zmianie Regulaminu Organizator powiadomi Uczestników (poprzez wiadomość e-mail wysłaną do Nauczyciela/Opiekuna) oraz zamieści stosowny komunikat na stronie internetowej Konkursu, z co najmniej 3-dniowym wyprzedzeniem.
3. Zmiany Regulaminu nie mogą naruszać praw nabytych przez Uczestników przed dniem wejścia zmiany w życie (np. nie mogą anulować już zdobytej kwalifikacji do kolejnego etapu).
4. Decyzje Jury Konkursowego są ostateczne i nie przysługuje od nich procedura odwoławcza.
5. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają przepisy prawa polskiego, w szczególności Kodeksu Cywilnego.

Art. 14. Przetwarzanie Danych Osobowych (RODO)

1. Organizator zbiera i przetwarza dane osobowe Uczestników będących osobami fizycznymi zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa w celu przeprowadzenia Konkursu.
2. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator. Dane osobowe przetwarzane są zgodnie z RODO i innymi obowiązującymi ustawami.
3. Uczestnikowi Konkursu przysługuje prawo dostępu do swoich danych osobowych oraz do ich poprawiania. Podanie danych jest dobrowolne, jednakże niezbędne do uczestnictwa w Konkursie.
4. Dokonując Rejestracji, Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych dla celów uczestnictwa w Konkursie.
5. Dane osobowe służą wyłącznie do celów organizacji Konkursu i po jego zakończeniu zostaną trwale usunięte.
6. Szczegółowe informacje na temat potrzebnych zgód znajdują się w **Załączniku 1** oraz **Załączniku 2** dodanych do Regulaminu.

Art. 15. Utrwalanie i Rozpowszechnianie Wizerunku

1. Organizator w trakcie Finału Konkursu będzie sporządzał dokumentację fotograficzną w celu wykorzystania we własnych działaniach marketingowych i promocyjnych.

2. Organizator będzie sporządzał nagranie w celu transmisji Finału w czasie rzeczywistym na prywatnym kanale Konkursu w serwisie YouTube.
3. Dokumentacja fotograficzna będzie prowadzona w taki sposób, by wizerunek Uczestników stanowił jedynie szczegół zdjęcia obejmującego Uczestników Konkursu.
4. Zdjęcia oraz nagrania mogą zostać opublikowane na Stronie Internetowej Konkursu, stronie Organizatora (https://www.motorolasolutions.com) oraz na profilach Organizatora w mediach społecznościowych (Facebook, Instagram, Twitter).
5. Na potrzeby rozpowszechniania wizerunku Uczestników zamieszczonych na zdjęciach sporządzonych w sposób opisany w pkt 1 i 3, nie jest wymagana zgoda w myśl art. 81 ust. 2 pkt 2 Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
6. W przypadku sporządzania zdjęć Uczestników w sposób inny niż wskazany w pkt 1 i 3 (tj. zdjęcia indywidualne lub w małych grupach) oraz w celu publikacji nagrania przebiegu Finału Konkursu (pkt 2), Organizator uzyska wcześniej zgodę na rozpowszechnianie wizerunku osób, których wizerunek ma widnieć na zdjęciach i nagraniu.

ZAŁĄCZNIK NR 1

DO REGULAMINU KONKURSU MOTOROLA SOLUTIONS SCIENCE CUP 2026

OŚWIADCZENIE O PRAWACH AUTORSKICH (LICENCJA)

DANE UCZESTNIKA (AUTORA):

Imię i Nazwisko: .....

Nazwa Drużyny: .....

Nazwa Szkoły: .....

TREŚĆ OŚWIADCZENIA

1. **Autorstwo:** Oświadczam, że jestem twórcą (lub współtwórcą) pracy konkursowej (projektu gry, kodu źródłowego, grafik, opisów) zgłaszanej przez moją Drużynę w konkursie Motorola Solutions Science Cup 2026. Oświadczam, że praca ta jest wynikiem mojej własnej twórczości i nie narusza praw osób trzecich.
2. **Udzielenie Licencji:** Zgodnie z postanowieniami Rozdziału V Regulaminu Konkursu, niniejszym udzielam Organizatorowi (Motorola Solutions Systems Polska Sp. z o.o.) **nieodpłatnej, niewyłącznej licencji** na korzystanie z wyżej wymienionej pracy konkursowej.
3. **Zakres Licencji:** Licencja zostaje udzielona bez ograniczeń terytorialnych i czasowych. Obejmuje ona prawo Organizatora do:
    - Publicznego udostępniania pracy (np. prezentacja gry podczas Finału, publikacja fragmentów na stronie internetowej i w mediach społecznościowych).
    - Utrwalania i zwielokrotniania pracy dowolną techniką w celach promocyjnych i archiwalnych Konkursu.
    - Dokonywania niezbędnych modyfikacji technicznych (np. kadrowanie zrzutów ekranu, montaż wideo) na potrzeby materiałów marketingowych.
4. **Zachowanie Praw:** Jako twórca zachowuję pełne autorskie prawa osobiste i majątkowe do gry, z prawem do jej dalszego swobodnego rozwoju i publikacji, z zastrzeżeniem licencji udzielonej Organizatorowi.

..... *(Miejscowość, Data)*

..... *(Czytelny podpis Uczestnika)*

POTWIERDZENIE RODZICA / OPIEKUNA PRAWNEGO *(Wypełnić w przypadku Uczestnika niepełnoletniego)*

Jako przedstawiciel ustawowy wyżej wymienionego Uczestnika, zapoznałem/am się z treścią powyższego oświadczenia i wyrażam zgodę na udzielenie licencji na opisanych warunkach.

.....

(Czytelny podpis Rodzica / Opiekuna Prawnego)

ZAŁĄCZNIK NR 2

DO REGULAMINU KONKURSU MOTOROLA SOLUTIONS SCIENCE CUP 2026

ZGODA NA PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH I WIZERUNKU (RODO)

DANE UCZESTNIKA:

Imię i Nazwisko: .....
Nazwa Drużyny: .....

TREŚĆ OŚWIADCZENIA

1. **Akceptacja Regulaminu:** Oświadczam, że zapoznałem/am się z Regulaminem Konkursu Motorola Solutions Science Cup 2026 i akceptuję jego postanowienia.
2. **Dane Osobowe (RODO):** Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych (lub danych mojego dziecka) przez Organizatora – Motorola Solutions Systems Polska Sp. z o.o. – w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia Konkursu, oceny prac, wyłonienia zwycięzców, przyznania nagród oraz komunikacji związanej z Konkursem. Oświadczam, że zapoznałem/am się z klauzulą informacyjną zawartą w Regulaminie (Art. 14).
3. **Wykorzystanie Wizerunku:** Wyrażam zgodę na nieodpłatne utrwalanie i rozpowszechnianie mojego wizerunku (lub wizerunku mojego dziecka) utrwalonego podczas wydarzeń związanych z Konkursem (w szczególności podczas Finału). Zgoda obejmuje:
    - Fotorelacje i nagrania wideo publikowane na stronie internetowej Organizatora oraz w jego kanałach w mediach społecznościowych (Facebook, Instagram, LinkedIn, YouTube).
    - Transmisję na żywo (streaming) z przebiegu Finału Konkursu.
    - Wykorzystanie wizerunku w wewnętrznych i zewnętrznych materiałach promocyjnych Motorola Solutions.

PODPIS

(Właściwe zaznaczyć krzyżykiem [X])

[ ] **JESTEM RODZICEM / OPIEKUNEM PRAWNYM** (dla Uczestnika niepełnoletniego) Oświadczam, że jestem rodzicem / opiekunem prawnym ww. Uczestnika i wyrażam zgodę na jego udział w Konkursie oraz akceptuję powyższe zgody.

[ ] **JESTEM UCZESTNIKIEM PEŁNOLETNIM** Oświadczam, że działam we własnym imieniu i wyrażam powyższe zgody.

.....

(Miejscowość, Data)

.....

(Czytelny podpis Rodzica/Opiekuna lub Pełnoletniego Uczestnika)