

# Regulamin 2026

## Regulamin konkursu „Dzemik” – Konkursu Pisania Gier Komputerowych Wydziału Informatyki Politechniki Białostockiej

### 1. Cele konkursu:

- promocja programowania wśród uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych (poniżej 18 roku życia),
- kształtowanie logicznego myślenia,
- kształtowanie pracy w zespole.

**2. Konkurs „Dzemik” polega na samodzielnym bądź drużynowym (drużyna 1–2 osobowa) przygotowaniu gry komputerowej 2D lub 3D w jednym ze środowisk wybranym podczas rejestracji. Temat gry oraz szczegółowe instrukcje zostaną podane w momencie rozpoczęcia konkursu.**

**3. Organizatorem konkursu jest Politechnika Białostocka – Wydział Informatyki z siedzibą – Białystok ul. Wiejska 45a NIP: 542-020-87-21.**

### 4. Zgłoszenia

- a) Uczestników konkursu (samodzielnymi bądź drużyny 2-osobowe) zgłasza osoba pełnoletnia: rodzic, prawny opiekun lub nauczyciel za zgodą rodzica/prawnego opiekuna. Do formularza rejestracyjnego, umieszczonego na stronie konkursu , <http://wi.pb.edu.pl/dzemik> każdy uczestnik zobowiązany jest dołączyć skan lub zdjęcie podpisanej zgody rodzica/opiekuna prawnego na udział w konkursie zgodnie z załącznikiem nr 1 do Regulaminu.
- b) Przesłanie zgłoszenia do udziału w Konkursie oznacza akceptację postanowień niniejszego Regulaminu.
- c) Jedna osoba może zgłosić maksymalnie dwie drużyny.
- d) Rejestracja drużyn będzie możliwa od **20 kwietnia 2026 r.**
- e) Dnia **30 kwietnia 2026 r.** o godzinie 23:59 nastąpi automatyczne zamknięcie możliwości rejestracji i dalsze zgłoszenia po tym terminie nie będą możliwe.
- f) Maksymalna liczba wszystkich drużyn uczestniczących w konkursie wynosi 40 i po przyjęciu takiej liczby zgłoszeń nastąpi zamknięcie możliwości dalszych rejestracji uczestników.
- g) W celu wycofania zgłoszonej drużyny, należy skontaktować się poprzez pocztę elektroniczną bądź telefonicznie z organizatorami konkursu.

### 5. Przebieg Konkursu

- a) Konkurs składa się z dwóch etapów.
- b) Etap I realizowany w formie zdalnej, polega na zaimplementowaniu w określonym terminie gry komputerowej na zadany temat i przesłaniu zrealizowanego rozwiązania do Komisji Konkursowej.

- c) Etap II ma miejsce na Wydziale Informatyki Politechniki Białostockiej i polega na przedstawieniu 5-10 minutowej punktowanej przez jury prezentacji "ilustrująco-promującej" zaimplementowaną grę.
- d) Temat zadania konkursowego zostanie ogłoszony na stronie konkursu 30 kwietnia 2026 r.
- e) Rozpoczęcie konkursu następuje w dniu ogłoszenia treści zadania konkursowego.
- f) Zadanie konkursowe polega na zrealizowaniu gry o określonej tematyce i zawierającej elementy opisane w treści zadania.
- g) Uczestnicy mają czas do 17 maja 2026 r. na realizację zadań i załadowanie plików z rozwiązaniami poprzez link udostępniony przez organizatorów w wiadomości mailowej wysłanej w dniu ogłoszenia tematu konkursu.
- h) Zamknięcie możliwości ładowania rozwiązań następuje 17 maja 2026 r. o godzinie 23:59.
- i) Po zebraniu zadań przesłanych przez zgłoszone drużyny, nastąpi ich ocena przez jury. Jury ocenia czy i w jaki sposób praca realizuje zadany temat. Brak elementów obowiązkowych, określonych w treści zadania, może stanowić podstawę do odrzucenia pracy.
- j) W dniu 26 maja 2026 r. poprzez informację na stronie Konkursu nastąpi ogłoszenie drużyn, które zakwalifikowały się do Etapu II Konkursu.
- k) 3 czerwca 2026 r. na terenie Wydziału Informatyki przeprowadzony zostanie Etap II Konkursu.

## 6. Ustalenia techniczne

- a) Podstawowymi zalecanymi technologiami używanymi w konkursie „Dzemik” są: Scratch, Kodu, Unity oraz Godot. Możliwa jest jednak realizacja gry również przy użyciu dowolnych innych, darmowych bibliotek czy programów. Zadaniem uczestnika jest jednak wówczas upewnienie się, że jury będzie w stanie uruchomić i sprawdzić jego pracę. W razie wątpliwości należy skontaktować się z organizatorami.
- b) Gra może bazować lub wzorować się na istniejącym projekcie, obowiązkowe jest jednak trzymanie się przedstawionego w treści zadania tematu oraz zawarcie określonych obowiązkowych elementów. Dozwolone jest korzystanie z dostępnych zasobów (np. plików graficznych pobranych z Internetu), pod warunkiem że licencja na jakiej zostały udostępnione zezwala na takie użycie. Uczestnicy muszą przedstawić jaka część ich pracy stanowi wkład własny.
- c) Praca ładowana jest w postaci archiwum zawierającego pełen projekt (pliki źródłowe wraz z plikami graficznymi, dźwiękami, etc.).
- d) Drużyny, które zakwalifikowały się do Etapu II Konkursu wgrywają prezentację w formie pliku PDF lub PowerPoint.

## 7. Terminarz

- a) 20 kwietnia 2026 r. – rozpoczęcie rejestracji (przyjmowania zgłoszeń uczestników)
- b) 30 kwietnia 2026 r. – zakończenie rejestracji drużyn
- c) 30 kwietnia 2026 r. – udostępnienie informacji o zadaniu konkursowym i otwarcie możliwości ładowania rozwiązań
- d) 17 maja 2026 r. – zamknięcie możliwości ładowania rozwiązań i rozpoczęcie prac komisji oceniającej

- e) 26 maja 2026 r. – ogłoszenie wyników Etapu I i publikacja drużyn zakwalifikowanych do Etapu II Konkursu
- f) 03 czerwca 2026 r. – prezentacje gier przez drużyny oraz ogłoszenie wyników konkursu i wyłonienie zwycięzców

## **8. Ocenianie**

- g) Gra oraz prezentacja oceniane będą przez Komisję Konkursową powołaną przez Dziekana Wydziału Informatyki Politechniki Białostockiej.
- h) Gra oceniana będzie w następujących aspektach (za każdy z nich można otrzymać od 0 do 5 pkt.):
  - pomysł,
  - realizacja (dopracowanie),
  - scenariusz (fabuła gry),
  - wkład własny (grafika, programowanie),
  - zgodność z tematem.
- i) Za prezentację w Etapie II można uzyskać od 0 do 5 pkt. Drużyny, które pomimo zakwalifikowania do Etapu II nie zgłoszą się na prezentację, otrzymują za nią 0 pkt.
- j) Zawodnicy/drużyny będą oceniani w następujących kategoriach wiekowych:
  - junior – klasy IV-VI szkoły podstawowej
  - kadet – klasy VII-VIII szkoły podstawowej
  - senior – szkoły ponadpodstawowe (do 18 roku życia)Nagrody przyznawane będą za 1-3 miejsca w każdej kategorii.
- k) Przewidywanymi nagrodami w konkursie są gry planszowe. Przekazanie nagród odbędzie się w sposób indywidualnie ustalony z uczestnikami konkursu.

## **9. Komisja konkursowa ma głos decydujący we wszystkich kwestiach nieujętych w regulaminie.**

## **10. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany regulaminu w każdym czasie bez podania przyczyny.**

## **11. Ochrona danych osobowych**

1. Organizator utrzuca przebieg Konkursu dla celów dokumentacji i promocji. W jego wyniku wybrane fragmenty wraz z wizerunkiem Uczestnika mogą być udostępnione na stronie internetowej Organizatora oraz portalach społecznościowych, na których Organizator posiada konto. Uczestnictwo w Konkursie jest jednoznaczne z wyrażeniem nieodpłatnej, nieograniczonej ilościowo i czasowo ani terytorialnie zgody na nieodpłatne wykorzystanie, obróbkę, powielanie i wielokrotne rozpowszechnianie wizerunku Uczestnika utrwalonego na zdjęciach i nagraniach wykonanych podczas Konkursu bez konieczności każdorazowego ich zatwierdzania, w celach dokumentacyjnych i promocyjnych. Powyższa zgoda jest jednoznaczna z tym, że fotografie i nagrania wykonane podczas przebiegu Konkursu mogą być umieszczone w Internecie, w tym przede wszystkim na stronie internetowej Organizatora.
2. Administratorem danych osobowych uczestników konkursu jest Politechnika Białostocka, ul. Wiejska 45A, 15-351 Białystok, tel.: 85 746 90 00, <https://www.pb.edu.pl> (dalej Uczelnia);

3. Administrator, zgodnie z art. 37 ust. 1 lit. a RODO, powołał Inspektora Ochrony Danych, z którym w sprawach związanych z przetwarzaniem danych osobowych może się Pani/Pan kontaktować za pomocą poczty elektronicznej pod adresem: [iod@pb.edu.pl](mailto:iod@pb.edu.pl);
4. Zebrane dane osobowe przetwarzane będą w celu:
  - a) rejestracji uczestnictwa w Konkursie oraz organizacji konkursu,
  - b) ogłoszenia wyników konkursu i publikowania informacji o laureatach,
  - c) dokumentowania przebiegu konkursu w celu informacyjno-promocyjnym poprzez przetwarzanie wizerunku uczestników konkursu – na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a i e RODO.
5. Odbiorcami danych osobowych mogą być dostawcy usług informatycznych administratora oraz podmioty uprawnione na podstawie przepisów prawa. W przypadku ogłaszania wyników laureatów konkursu, odbiorcami danych osobowych laureatów w zakresie imienia i nazwiska uczestnika mogą być dodatkowo użytkownicy stron internetowych administratora;
6. Dane osobowe będą przechowywane będą w okresach niezbędnych do realizacji wyżej określonych celów a następnie przez okres wynikający z przepisów prawa, w szczególności zgodnie z przepisami dotyczącymi archiwizacji lub do czasu cofnięcia udzielonej zgody;
7. Osobom, których dane są przetwarzane przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych, oraz z zastrzeżeniem przepisów prawa przysługuje Pani/Panu prawo do:
  - a) cofnięcia udzielonej zgody, z zastrzeżeniem, że wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.
  - b) sprostowania danych,
  - c) usunięcia danych,
  - d) ograniczenia przetwarzania danych,
  - e) wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych.
8. Osobom, których dane są przetwarzane przysługuje prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego – Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna Pani/Pan, że przetwarzanie danych osobowych narusza powszechnie obowiązujące przepisy w tym zakresie.
9. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednakże jest warunkiem niezbędnym w celu uczestnictwa w konkursie. Konsekwencją niepodania danych osobowych jest brak możliwości wzięcia udziału w konkursie.
10. Dane osobowe nie będą wykorzystywane do zautomatyzowanego podejmowania decyzji ani profilowania, o którym mowa w art. 22 rozporządzenia.

**Wypełnia rodzic/opiekun prawny w przypadku niepełnoletniego uczestnika konkursu  
DŻEMIK 2026**

Oświadczam, że jestem rodzicem/opiekunem prawnym ..... oraz wyrażam zgodę na udział mojego dziecka w Konkursie Pisania Gier Komputerowych organizowanym przez Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej DŻEMIK 2026.

Niniejsza zgoda obejmuje również zgodę na podanie do publicznej wiadomości imienia i nazwiska dziecka, w związku z udziałem w ww. wydarzeniu we *wszelkich ogłoszeniach, zapowiedziach i informacjach o tym wydarzeniu i jego wynikach* oraz zgodę na przetwarzanie oraz utrwalanie i rozpowszechnianie wizerunku mojego dziecka utrwalonego w trakcie przebiegu Konkursu.

Oświadczam, że zapoznałem/łam się z **Regulaminem Konkursu Pisania Gier Komputerowych Wydziału Informatyki Politechniki Białostockiej DŻEMIK 2026 i w pełni go akceptuję.**

Jednocześnie oświadczam, że zapoznałem/am się z obowiązkiem informacyjnym Administratora w zakresie przetwarzania danych osobowych.

.....

.....

(miejsowość, data)

**(czytelny podpis rodzica/  
opiekuna prawnego)**

Informacja Administratora w związku z przetwarzaniem danych osobowych – zgodnie z art. 13 ust. 1 i 2 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (zwanego dalej RODO)

- 1) Administratorem Pani/Pana danych osobowych jest Politechnika Białostocka, ul. Wiejska 45A, 15-351 Białystok, tel.: 85 746 90 00, <https://www.pb.edu.pl> (dalej Uczelnia);
- 2) Administrator, zgodnie z art. 37 ust. 1 lit. a RODO, powołał Inspektora Ochrony Danych, z którym w sprawach związanych z przetwarzaniem danych osobowych może się Pani/Pan kontaktować za pomocą poczty elektronicznej pod adresem: [iod@pb.edu.pl](mailto:iod@pb.edu.pl);
- 3) Pani/Pana dane osobowe przetwarzane będą w celu:
  - a) rejestracji uczestnictwa w Konkursie oraz organizacji konkursu,
  - b) ogłoszenia wyników konkursu i publikowania informacji o laureatach,
  - c) dokumentowania przebiegu konkursu w celu informacyjno-promocyjnym poprzez przetwarzanie wizerunku uczestników konkursu – na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a i e RODO.
- 4) Odbiorcami Pani/Pana danych osobowych mogą być dostawcy usług informatycznych administratora oraz podmioty uprawnione na podstawie przepisów prawa. W przypadku ogłaszania wyników laureatów konkursu, odbiorcami danych osobowych laureatów w zakresie imienia i nazwiska uczestnika mogą być dodatkowo użytkownicy stron internetowych administratora;
- 5) Pani/Pana dane osobowe będą przechowywane będą w okresach niezbędnych do realizacji wyżej określonych celów a następnie przez okres wynikający z przepisów prawa, w szczególności zgodnie z przepisami dotyczącymi archiwizacji lub do czasu cofnięcia udzielonej zgody;
- 6) Przysługuje Pani/Panu prawo dostępu do treści swoich danych, oraz z zastrzeżeniem przepisów prawa przysługuje Pani/Panu prawo do:
  - a) cofnięcia udzielonej zgody, z zastrzeżeniem, że wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.
  - b) sprostowania danych,
  - c) usunięcia danych,
  - d) ograniczenia przetwarzania danych,
  - e) wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych.
- 7) Przysługuje Pani/Panu prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego – Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna Pani/Pan, że przetwarzanie danych osobowych narusza powszechnie obowiązujące przepisy w tym zakresie.
- 8) Podanie przez Panią/Pana danych osobowych jest dobrowolne, jednakże jest warunkiem niezbędnym w celu uczestnictwa w konkursie. Konsekwencją niepodania danych osobowych jest brak możliwości wzięcia udziału w konkursie.
- 9) Pani/Pana dane osobowe nie będą wykorzystywane do zautomatyzowanego podejmowania decyzji ani profilowania, o którym mowa w art. 22 rozporządzenia.