

## Regulamin Konkursu **Designers Play Sustain 2025**

### **Ekoprojektowanie Digital – 2 – AI**

konkursu dla miłośników mody przyszłości

#### **§ 1**

##### **POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. W ramach Designers Play Sustain 2025 organizowane są dwa konkursy: Designers Play Sustain 2025 – „Upcykling Ready-2-Wear” oraz „ Ekoprojektowanie Digital-2-AI”.
2. Niniejszy regulamin określa zasady, zakres i warunki uczestnictwa w konkursie Designers Play Sustain 2025 – „Ekoprojektowanie Digital-2-AI” (dalej jako: „Konkurs”).
3. Konkurs jest organizowany na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, tylko w języku polskim.
4. Organizatorem konkursu jest Fundacja Play Sustain z siedzibą przy ul. Bagno 2/168, 00-112 Warszawa, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000790330, REGON 383608319, NIP: 5252792316, zwana dalej „Organizatorem”.
5. Konkurs trwa od 08.12.2024 r. do 03.06.2025 r. , w poniżej wskazanych etapach:
  - a. **Etap I** Zgłaszanie uczestników i zadań konkursowych;
  - b. **Etap II** Ocena formalna zadań konkursowych przez Organizatora;
  - c. **Etap III** Ocena merytoryczna zadań konkursowych przez Jury;
  - d. **Etap IV** Realizacja programu edukacyjnego dla Finalistów;
  - e. **Etap V** Dostarczenie Finałowego zadania konkursowego przez Finalistów;
  - f. **Etap VI** Gala Finałowa i wybór Laureatów.
6. Konkurs nie jest grą losową, której wynik zależy od przypadku w rozumieniu przepisów ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.
7. Każda osoba biorąca udział w Konkursie, potwierdza poprzez dokonanie zgłoszenia do Konkursu że zapoznała się z treścią niniejszego Regulaminu oraz zobowiązuje się do przestrzegania zawartych w Regulaminie zasad, jak również potwierdza, iż spełnia wszystkie warunki, które uprawniają ją do udziału w Konkursie.

## § 2

### CEL I TEMAT KONKURSU

1. Konkurs ma charakter edukacyjny. Celem konkursu jest promowanie trendów proekologicznych oraz kształtowanie kompetencji przedsiębiorczych i postaw na rzecz zrównoważonego rozwoju mody cyrkularnej z wykorzystaniem technologii cyfrowych i sztucznej inteligencji w projektowaniu. Cel ten realizowany będzie m.in. poprzez edukację i promocję osób działających zgodnie z założeniami Konkursu.
2. Konkurs adresowany jest do wszystkich osób tworzących modę cyrkularną, miłośników odpowiedzialnej mody, upcyklingu i ekoprojektowania oraz kreowania zrównoważonych rozwiązań z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi cyfrowych, którzy spełniają warunki określone w Regulaminie.

## § 3

### DEFINICJE

#### Użyte w niniejszym Regulaminie pojęcia oznaczają

1. **Moda cyrkularna** – to koncepcja projektowania, produkcji i konsumpcji ubrań w sposób, który minimalizuje negatywny wpływ na środowisko, opiera się na efektywnym wykorzystaniu surowców, modułowym zastosowaniu, recyklingu, upcyklingu i przedłużaniu cyklu życia produktów, np. przez możliwość naprawy.
2. **Upcykling** – trend charakteryzujący modę cyrkularną. To proces ponownego wykorzystania istniejących już materiałów, półproduktów, gotowych egzemplarzy, przy jednoczesnym nadaniu im wyższej wartości, jakości i/lub nowej funkcji. Ilekroć mowa w Regulaminie o upcyklingu odnosi się on do upcyklingu w projektowaniu mody, dotyczy tekstyliów i surowców, z których powstają szeroko rozumiane ubrania i akcesoria do noszenia.
3. **Technika digitalowa** – w kontekście projektowania mody oznacza wykorzystanie narzędzi i technologii cyfrowych do tworzenia, modyfikowania i optymalizowania projektów odzieżowych oraz akcesoriów. W ramach tej techniki, projektanci i twórcy korzystają z takich rozwiązań jak oprogramowanie CAD (Computer-Aided Design), druk 3D, generatywne modele AI, cyfrowe tkaniny, a także narzędzia do analizy danych i prognozowania trendów. Technika digitalowa pozwala na tworzenie wirtualnych prototypów, wirtualnych przymierzalni, personalizację produktów oraz automatyzację procesów produkcyjnych, przyczyniając się do efektywności, innowacyjności i zrównoważonego rozwoju w przemyśle mody.
4. **Projektowanie z wykorzystaniem sztucznej inteligencji (AI)** – w kontekście niniejszego konkursu oznacza proces twórczy, w którym uczestnicy wykorzystują technologie oparte na sztucznej inteligencji, takie jak algorytmy uczenia maszynowego, sieci neuronowe, generatywne modele AI, narzędzia do analizy danych oraz systemy automatyzacji, do tworzenia projektów w dziedzinie mody. Projekty mogą obejmować, ale nie ograniczają się do, generowania wzorów, prognozowania trendów, tworzenia wirtualnych kolekcji, personalizacji produktów, oraz optymalizacji procesów projektowych, produkcyjnych i sprzedażowych. Uczestnicy konkursu zobowiązani są do wykorzystywania narzędzi AI w sposób zgodny z zasadami etycznymi, z poszanowaniem praw autorskich oraz zasad zrównoważonego rozwoju.

5. **Program edukacyjny** - cykl wydarzeń warsztatowych i spotkań organizowanych online i on site przez Organizatora w celu podniesienia kompetencji z zakresu ekoprojektowania i kreowania mody przyszłości z wykorzystaniem technik digitalowych i sztucznej inteligencji.
6. **Kompletna stylizacja** – stylizacja wykonana przez Uczestnika w całości za pomocą techniki digitalowej lub AI, składająca się z zestawu “od stóp do głów”, czyli np. sukienki lub bluzki, koszuli i spodni lub spódnicy Akcesoria np. paski, nakrycia głowy nie są obowiązkowym elementem stylizacji, jeśli nie wynikają z koncepcji projektu. Każda stylizacja powinna zawierać obuwie (damskie – rozmiar 38 lub 39 lub 40, męskie – rozmiar 44 lub 45).
7. **Instrukcja** – instrukcja przygotowania i przesłania projektów sylwetek poprzez Formularz zawierająca dokładny opis formy, formatu, liczby, rozmiaru plików prezentujących projekty kompletnych stylizacji.
8. **Uczestnik/Uczestniczka (dalej: Uczestnik)** – osoba, która prawidłowo wypełni i prześle Formularz do I etapu konkursu.
9. **Finalista/Finalistka (dalej: Finalista)** – Uczestnik, który zostanie zakwalifikowany do IV etapu konkursu.
10. **Laureat/Laureatka (dalej: Laureat)** – Finalista, który otrzyma co najmniej jedną z nagród w konkursie.
11. **Projekt w upcyklingowym trendzie** – projekt wykonany z materiałów już istniejących, półproduktów lub gotowych produktów, nadając im nową, wyższą wartość.
12. **Projekty sylwetek** – projekty kompletnych stylizacji, stanowiące portfolio Uczestnika, w formie digitalnej, stworzone z wykorzystaniem techniki digitalowej lub AI prezentujących każdą sylwetkę co najmniej w ujęciu “od przodu”.
13. **Zadanie konkursowe** – ogół czynności określonych niniejszym regulaminem, które należy wykonać w I etapie Konkursu, , aby zostać Uczestnikiem konkursu oraz brać w nim udział, o których mowa w § 5 ust. 1, na podstawie którego zostaną wybrani Finaliści,
14. **Finałowe zadanie konkursowe** – jest to ogół czynności określonych niniejszym regulaminem, które należy wykonać, a o których mowa w § 5 ust. 5, na podstawie którego zostaną wyłonieni Laureaci.
15. **Strona konkursowa** – strona internetowa Organizatora, <https://playsustain.pl/>, na której zostaną opublikowane wszelkie informacje dotyczące konkursu, wraz z Regulaminami.
16. **Formularz** – dostępny na stronie internetowej Organizatora Formularz Konkursowy umożliwiający zgłoszenie i uczestnictwo w wybranym konkursie, o którym mowa w § 1 ust. 1 w tym w Konkursie zgodnie z założeniami niniejszego Regulaminu.

#### § 4

##### WARUNKI UDZIAŁU W KONKURSIE

1. Udział w Konkursie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Uczestnikiem Konkursu może zostać osoba:
  - a) fizyczna,
  - b) pełnoletnia,
  - c) posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych,
  - d) będąca twórcą zgłaszanego Zadania Konkursowego oraz Finałowego zadania konkursowego,

- e) Uczestnik może brać udział tylko w jednym, wybranym Konkursie w ramach **Designers Play Sustain 2025**
3. W Konkursie nie mogą uczestniczyć osoby:
- a) pozostające w stosunku pracy (bez względu na podstawę prawną) i osoby współpracujące z Organizatorem oraz podmiotami z nim powiązanych, a także innych podmiotów biorących udział w przygotowaniu i prowadzeniu Konkursu. Pod pojęciem pracowników rozumie się osoby działające na rzecz podmiotów je zatrudniających,
  - b) będące członkami rodzin osób wymienionych w ust. 3 pkt. a powyżej. Przez członków rodziny rozumie się małżonków, rodziców oraz rodziców i rodzeństwo małżonków, wstępnych, zstępnych, rodzeństwo oraz małżonków i dzieci rodzeństwa, a także osoby przysposabiające lub pozostające w stosunku przysposobienia wobec którejkolwiek z osób wyżej wymienionych.

## § 5

### PRZEBIEG KONKURSU

1. **ETAP I:** zgłoszenie do Konkursu (od 08.12.2024 r. do 31.01.2025 r.)
  - a. Zgłoszenia do Konkursu należy dokonać poprzez wypełnienie Formularza, dostępnego na Stronie konkursowej, od 08.12.2024 r. do 31.01.2025 r., do godz. 12:00 w południe. Decydującą jest data wpływu zgłoszenia do Organizatora.
  - b. Wypełnienie Formularza wymaga rejestracji w systemie, na stronie internetowej Organizatora, wyrażenia niezbędnych zgód, a następnie uzupełnienia wszystkich pól obowiązkowych.
  - c. Zgłoszenie powinno zawierać prawidłowo wypełniony Formularz wraz z przesłanym portfolio projektowym składającym się z 10 kompletnych stylizacji zdefiniowanych w § 3 pkt. 6, które będą obrazować styl projektowania Uczestnika i warsztat kreatywny oparty na założeniach ekoprojektowania, będące jednym z elementów Zadania konkursowego, o którym mowa w § 3 pkt 13.
  - d. Przygotowanie opisu tekstowego, który uzasadnia jak Uczestnik rozumie możliwość wykorzystania narzędzi digitalowych, w tym sztucznej inteligencji w projektowaniu zrównoważonej mody – długość opisu to 1800 znaków ze spacjami.
  - e. Instrukcja wypełnienia Formularza będzie dostępna na Stronie konkursowej.
  - f. Ocenie będą podlegały wszystkie powyższe elementy Zadania konkursowego.
  - g. Uczestnicy, którzy złożą Formularz w terminie do 17.01.2025 r., do godz. 12.00 w południe, zostaną poinformowani przez Organizatora o stwierdzeniu we wniosku ewentualnych błędów i uchybień formalnych, w wiadomości przesłanej na wskazany w Formularzu adres poczty elektronicznej.
  - h. Uczestnicy którzy przesłali Formularze do 17.01.2025 r., do godz. 12.00 w południe, będą posiadali możliwość ich poprawienia do dnia 31.01.2025 r.
  - i. Po upływie terminu wskazanego w ust. 1 pkt a, uzupełnienie, poprawienie, zmiana Formularza nie będzie możliwa.
2. **ETAP II:** ocena formalna Zadań konkursowych przez Organizatora (od 03 do 06.02.2025 r.)

- a. Formularze zostaną zweryfikowane m.in. pod kątem poprawności formalnej; Uczestnicy w miarę możliwości otrzymają drogą mailową informację zwrotną ze wskazaniem ewentualnych błędów.

**3. ETAP III:** ocena merytoryczna Zadań konkursowych dokonana przez Jury (od 11 do 20.02.2025 r.)

- a. Do 20.02.2025 r. Jury, na podstawie nadesłanych w I Etapie Zadań konkursowych, dokona wyboru maksymalnie 7 najlepszych Uczestników, którzy zakwalifikują się do IV Etapu Konkursu.
- b. W przypadku uzyskania tej samej liczby punktów w głosowaniu Jury przez większą liczbę Uczestników, decyzję o zakwalifikowaniu do Etapu IV podejmuje przewodniczący Jury.
- c. W przypadku rezygnacji przez Finalistę, który został wybrany do IV Etapu Konkursu w jego miejsce wchodzi kolejny Uczestnik z listy rankingowej z najwyższą liczbą przyznanych przez Jury punktów za zadanie konkursowe.
- d. Finaliści wybrani do IV Etapu Konkursu, zostaną o tym poinformowani na Stronie konkursowej oraz drogą elektroniczną, na adres wskazany w Formularzu, w terminie do 21.02.2025 r.

**4. ETAP IV** realizacja programu edukacyjnego dla Finalistów (od 01 do 16.04.2025 r.)

- a. Finaliści zakwalifikowani do IV Etapu Konkursu zobowiązani są do wykonania Finałowego Zadania konkursowego z zachowaniem należytej staranności.
- b. Finaliści odbywają obowiązkowy, 30-godzinny Program edukacyjny, zawierający elementy projektowania z wykorzystaniem techniki digitalowej i AI.
- c. W czasie 30 godzin trwania Programu edukacyjnego, Finaliści nabywają umiejętności i podnoszą swoje kwalifikacje techniczne i projektowe.

**5. ETAP V** dostarczenia Finałowego Zadania konkursowego (15.05.2025 r.)

- a. Dostarczenie Finałowego Zadania konkursowego musi zostać zrealizowane w nieprzekraczalnym terminie – 15.05.2025 r., od godz. 10.00 do godz. 16.00.
- b. Finaliści w ramach realizacji Finałowego zadania konkursowego przedstawią w powyższym terminie:
  - i. 5 kompletnych, wirtualnych sylwetek, tworzących spójną kolekcję, zrealizowanych techniką digitalową, z wykorzystaniem narzędzi AI, innych niż projekty przedstawione w I Etapie,
  - ii. opis kolekcji oraz każdej z sylwetek, zawierający ideę kolekcji, uzasadnienie impaktu zastosowanych rozwiązań cyfrowych na zrównoważony rozwój w branży mody oraz opis zastosowanych technik digitalowych i AI. maksymalnie 1800 znaków ze spacjami.
  - iii. jedną kompletną, odszytą sylwetkę, na podstawie 1 z 5 projektów, o których mowa w lit. i.
- c. Finaliści są zobowiązani do dostarczenia Organizatorowi wszelkich powyższych elementów Finałowego zadania konkursowego.
- d. Niedostarczenie któregoś z elementów Finałowego zadania konkursowego we wskazanym powyżej terminie skutkować będzie wykluczeniem z udziału w dalszej części Konkursu.

**6. ETAP VI** Gala finałowa i wybór Laureatów (03.06.2025 r.)

- a. Gala finałowa odbędzie się 03.06.2025 r.

- b. Informacja o miejscu i godzinie rozpoczęcia Gali Finałowej zostanie podana na Stronie konkursowej.
  - c. Podczas Gali Finałowej zostaną zaprezentowane Finałowe zadania konkursowe.
  - d. Podczas Gali finałowej Jury dokona wyboru Laureatów, o których mowa w § 10.
  - e. Laureaci zostaną poinformowani o zdobyciu nagród podczas Gali finałowej. Informacja o osobach nagrodzonych zostanie umieszczona na stronie konkursowej, w ciągu 48 godzin, od czasu ogłoszenia wyników podczas Gali finałowej.
  - f. Finalista, który zakwalifikował się do IV Etapu Konkursu zobowiązany jest wziąć osobisty udział w przygotowaniu Finałowego zadania konkursowego do pokazu, w tym w szczególności, w dniu pokazu podczas Gali finałowej zgodnie z otrzymaną od Organizatora agendą wydarzenia.
7. Zadania konkursowe zgłoszone w trakcie I Etapu Konkursu jak również Finałowe zadania konkursowe niespełniające wymogów określonych w Regulaminie, a także nienależytej jakości, obrażające uczucia religijne, o treściach pornograficznych, a także niezgodne z prawem, sprzeczne z interesami Organizatora pochodzące od osób niespełniających warunków określonych Regulaminem zostaną wykluczone z Konkursu.

## § 6

### **PRAWA AUTORSKIE**

1. Uczestnik dokonując zgłoszenia do Konkursu oraz doręczając Zadanie konkursowe wraz z opisem w I Etapie, a także doręczając Finałowe zadanie konkursowe wraz z opisem oświadcza i gwarantuje, że jest jedynym i w pełni uprawnionym do dysponowania przedstawionym / przesłanym Zadaniem konkursowym oraz Finałowym zadaniem konkursowym i ich poszczególnymi elementami, a ich wykorzystanie i treść nie będą naruszać przepisów prawa, ani praw osób trzecich;
2. Uczestnik dokonując zgłoszenia do udziału w Konkursie oraz doręczając Zadanie konkursowe wraz z opisem w I Etapie, a także doręczając Finałowe zadanie konkursowe wraz z opisem potwierdza, że przysługują mu autorskie prawa majątkowe do wyżej wymienionego Zadania konkursowego i Finałowego zadania konkursowego;
3. Uczestnik poprzez dokonanie zgłoszenia do Konkursu oraz przesłania Zadania konkursowego wraz z opisem w I Etapie a także doręczając – w przypadku Finalistów - finałowe zadanie konkursowe wraz z opisem udziela Organizatorowi zgody na korzystanie z Zadania konkursowego, jak i Finałowego zadania konkursowego z opisem a także z ich wszelkich utrwań w tym obrazu w celu przeprowadzenia Konkursu oraz promocji Konkursu w tym wyłonienia Uczestników, którzy zostaną zakwalifikowani do IV Etapu, wyłonienia Finalistów oraz Laureatów nagród, informowania o Konkursie, jego przebiegu i wynikach bez ograniczeń czasowych jak i terytorialnych w szczególności w zakresie:
  - a) utrwalanie na jakimkolwiek nośniku audiowizualnym i audialnym, a w szczególności na: nośnikach video, taśmie światłoczułej, magnetycznej, dyskach komputerowych oraz wszystkich typach nośników przeznaczonych do zapisu cyfrowego,
  - b) zwielokrotnienie jakąkolwiek techniką w tym: techniką magnetyczną na taśmach video, dyskach audiowizualnych, techniką światłoczułą i cyfrową, techniką zapisu komputerowego na wszystkich rodzajach nośników dostosowanych do tej formy zapisu,

- wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy utworów, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową,
- c) obrót oryginałem albo egzemplarzami, na których utwór utrwalono – wprowadzenie zwielokrotnionych nośników do obrotu w kraju i za granicą, użyczenie oryginału albo egzemplarzy,
- d) rozpowszechnianie Zadania konkursowego, jak i Finałowego zadania konkursowego lub Opisu a także ich utrważeń w tym obrazu w sposób inny niż określony w pkt a) – c) – publiczne wykonania, wystawienie, wyświetlenie, a także publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w tym w szczególności udostępnianie na stronach internetowych,
- e) wprowadzenie do pamięci komputera i do sieci multimedialnej w nieograniczonej ilości nadań i wielkości nakładów,
- f) wykorzystanie w utworach multimedialnych,
- g) wprowadzanie do obrotu przy użyciu Internetu i innych technik przekazu danych wykorzystujących sieci telekomunikacyjne, informatyczne i bezprzewodowe,
4. Finalista dostarczając Finałowe zadanie konkursowe zobowiązuje się do przeniesienia, przed galą finałową – (treść umowy zostanie udostępniona przez Organizatora) - na Organizatora własności kompletnej stylizacji i poszczególnych jej elementów, oraz przeniesienie majątkowych praw autorskich do Projektu stylizacji/ poszczególnych jej elementów na następujących polach eksploatacji:
- a) utrwalanie na jakimkolwiek nośniku audiowizualnym i audialnym, a w szczególności na: nośnikach video, taśmie światłoczułej, magnetycznej, dyskach komputerowych oraz wszystkich typach nośników przeznaczonych do zapisu cyfrowego,
- b) zwielokrotnienie jakąkolwiek techniką w tym: techniką magnetyczną na taśmach video, dyskach audiowizualnych, techniką światłoczułą i cyfrową, techniką zapisu komputerowego na wszystkich rodzajach nośników dostosowanych do tej formy zapisu, wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy utworów, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową,
- c) obrót oryginałem albo egzemplarzami, na których utwór utrwalono – wprowadzenie zwielokrotnionych nośników do obrotu w kraju i za granicą, użyczenie oryginału albo egzemplarzy,
- d) rozpowszechnianie w sposób inny niż określony w pkt a) – c) – publiczne wykonania, wystawienie, wyświetlenie, a także publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w tym w szczególności udostępnianie na stronach internetowych,
- e) wprowadzenie do pamięci komputera i do sieci multimedialnej w nieograniczonej ilości nadań i wielkości nakładów,
- f) wykorzystanie w utworach multimedialnych,
- g) wprowadzanie do obrotu przy użyciu Internetu i innych technik przekazu danych wykorzystujących sieci telekomunikacyjne, informatyczne i bezprzewodowe,
- h) wykorzystanie Projektów/Kolekcji Konkursowej/ stylizacji składających się na Zadanie konkursowe i Finałowe zadanie konkursowe i ich fragmentów do celów promocyjnych i reklamy,

- i) wykorzystanie dla celów marketingowych, w tym reklamy, promocji identyfikacji, produktów i usług oraz innych przejawów działalności gospodarczej. Dla uniknięcia wątpliwości zadania konkursowe/ich obrazy, utrwalenia mogą być w części lub w całości rozpowszechniane w formie ulotek, gadżetów, billboardów (tradycyjnych i elektronicznych, w tym cyfrowych), jak również za pomocą telefonów, kina, prasy.
- 5. Ponadto Finalista przesyłając Finałowe zadanie konkursowe wraz z opisem upoważnia Organizatora do wykonywania praw zależnych do Projektów oraz Kolekcji Konkursowej, poszczególnych stylizacji składających się na Finałowe zadanie konkursowe w zakresie uzasadnionym wykorzystywaniem każdego z wymienionych na polach eksploatacji wymienionych w pkt 3 i 4 , w tym do dokonywania modyfikacji zadania konkursowego, łączenia go z innymi utworami, przekazywania innym podmiotom w celu modyfikacji.
- 6. Laureaci nagród zobowiązują się do niezbywania kolekcji konkursowych wchodzących w skład Finałowego zadania konkursowego w terminie 1 (jednego) roku od dnia Gali Finałowej, bez pośrednictwa organizatora.
- 7. Każdy z Finalistów konkursu zobowiązuje się do przekazania jednej (wybranej przez Organizatora Konkursu) stylizacji na własność Organizatora konkursu z przeznaczeniem na cele edukacyjne i komercyjne.

## § 7

### KRYTERIA OCENY

1. W **III Etapie** (ocena merytoryczna Zadania konkursowego dokonana przez Jury) Jury będzie oceniało według 3 kategorii:
  - a. kreatywność,
  - b. kompozycja i forma – poszukiwanie innowacyjnych rozwiązań w modzie,
  - c. rozumienie trendów związanych z ekoprojektowaniem m.in. na podstawie opisu tekstowego.
  - 1.1 W każdej z kategorii, Jury może przyznać od 0 do 5 punktów, gdzie poszczególne punktacja odpowiada ocenie, przy czym 5 oznacza najwyższą ocenę:
    - i. 0 – nie spełnia założeń danego kryterium
    - ii. 1 – w stopniu minimalnym spełnia założenia danego kryterium
    - iii. 2 – na poziomie podstawowym wpisuje się w dane kryterium
    - iv. 3 – wykazuje zrozumienie danego kryterium
    - v. 4 – spełnia założenia kryterium
    - vi. 5 – wskazuje na szczególne umiejętności w kontekście danego kryterium wyróżnia się według danego kryterium
  - 1.2 Każdy Uczestnik może maksymalnie otrzymać 15 punktów od jednego członka jury.
2. W **VI Etapie (Gala Finałowa i wybór laureatów)** Jury dokona oceny:
  - a. 5 projektów kompletnych sylwetek, tworzących spójną kolekcję, wykonanych techniką digitalową i AI.
  - b. opisu Kolekcji i każdej z sylwetek zawierającego uzasadnienie wpływu ekologicznego zastosowania praktyk ekoprojektowania, ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania technik digitalowych lub AI.



- c. jednej kompletnej, odszytej sylwetki, na podstawie jednego wybranego przez Finalistę projektu z Finałowego zadania konkursowego, o którym mowa w pkt. a powyżej, zaprezentowanej podczas Gali Finałowej.

2.2 Swoje głosy jury będzie oddawać podczas Gali finałowej, w udostępnionym przez Organizatora systemie do głosowania. Jury będzie oceniało według 5 kryteriów:

- a. potencjał kreowania mody przyszłości,
- b. sprawność wykorzystania narzędzi Digital i AI,
- c. oryginalność kompozycji i formy ubioru, poszukiwanie nowych rozwiązań w ubiorze,
- d. spójność kolekcji konkursowej,
- e. potencjał rynkowy / wdrożeniowy.

2.3 W każdej z kategorii będzie można przyznać od 0 do 5 punktów, gdzie poszczególne punktacja odpowiada ocenie:

- i. 0 – nie spełnia założeń danego kryterium
- ii. 1– w stopniu minimalnym spełnia założenia danego kryterium
- iii. 2– na poziomie podstawowym wpisuje się w dane kryterium
- iv. 3 – wykazuje zrozumienie danego kryterium
- v. 4 – spełnia założenia kryterium
- vi. 5– wskazuje na szczególne umiejętności w kontekście danego kryterium / wyróżnia się według danego kryterium

2.4 Każdy Finalista może otrzymać maksymalnie 25 punktów od jednego członka Jury.

## § 8

### JURY KONKURSU

1. Organizator Konkursu powołuje Jury spośród ekspertów / ekspertek:
  - a. projektantek i projektantów mody,
  - b. zajmujących się modą, reprezentujących środowiska naukowe, badaczy i teoretyków mody, osób aktywnie promujących ekologiczne praktyki w modzie,
  - c. ekspertów z dziedziny nowych technologii, w tym mody Digitalowej lub AI,
  - d. z obszaru biznesu tekstylnego, odzieżowego i mody,
  - e. reprezentujących Partnerów Konkursu.
2. Obrady Jury nie są jawne.
3. Decyzje Jury są ostateczne i nie podlegają odwołaniu.
4. W przypadku rezygnacji członka Jury z udziału w obradach skład osobowy Jury zostaje pomniejszony o tę osobę.

## § 9

### INFORMACJE DODATKOWE DLA FINALISTÓW

1. Organizator odpowiada za produkcję Gali finałowej, w tym zapewnia na rzecz prezentacji kolekcji konkursowych, obsługę administracyjną Gali finałowej.
2. Finaliści w sprawach związanych z przygotowaniem kolekcji konkursowych podczas Gali finałowej będą w kontakcie z koordynatorem pokazu. Informacje i kontakt do właściwej osoby udostępnia Organizator.

## § 10

## **NAGRODY I WYRÓŻNIENIA**

1. Nagrodami – z zastrzeżeniem ust. 3 niniejszego paragrafu w Konkursie są:
  - I. Nagroda główna w wysokości (jedna): 10 000 PLN brutto (dziesięć tysięcy złotych)
  - II. Nagroda Publiczności: 10 000 PLN brutto (dziesięć tysięcy złotych) przy czym nagroda ta zostanie przyznana jednej osobie spośród wszystkich Finalistów Designers Play Sustain 2025 – „Upcykling Ready-2-Wear” oraz Finalistów Designers Play Sustain 2025 – „Ekoprojektowanie Digital-2-AI”.
2. Nagroda publiczności zostanie przyznana podczas trwania Gali Finałowej na podstawie przyznawanych przez publiczność głosów.
3. Szczegółowa lista ewentualnych dodatkowych nagród specjalnych Partnerów Konkursu wraz z informacjami nt. zasad ich przyznania, odbioru/wykorzystania/opodatkowania zostanie opublikowana na Stronie konkursowej.
4. Przed wydaniem Nagród pieniężnych określonych w pkt 1 niniejszego paragrafu, Organizator Konkursu pobierze zgodnie z ustawą o podatku dochodowym od osób fizycznych należny 10% zryczałtowany podatek od wartości przyznanej Nagrody na podstawie art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych.

### **§ 11**

#### **POWIADOMIENIA O WYGRANEJ**

Finalista Konkursu zostanie powiadomiony o wygranej, podczas Gali finałowej. Ponadto Lista osób nagrodzonych w Konkursie zostanie opublikowana na Stronie konkursowej w ciągu 48 godzin od publicznego ogłoszenia wyników.

### **§ 12**

#### **WYDANIE NAGRÓD W KONKURSIE**

1. Laureat w przypadku ewentualnej nagrody specjalnej nie może domagać się zamiany wygranej Nagrody na inną, w tym na ekwiwalent pieniężny.
2. W przypadku rezygnacji przez danego Laureata z przyznanej nagrody, nagrodę otrzymuje Finalista, który uzyskała kolejną pozycję na liście rankingowej
3. W przypadku nagrody specjalnej sponsor nagrody na prawo jej przyznania innemu Finaliście.
4. Nagrody w Konkursie, które nie zostały rozdysponowane wśród Laureatów z przyczyn niezależnych od Organizatora, pozostaną do dyspozycji Organizatora.
5. Nagrody pieniężne po pomniejszeniu ich o podatek, o którym mowa w § 10 pkt 3 zostaną przekazane na nr konta podany przez Laureata. Zasady odbioru/realizacji nagród innych niż pieniężne – jeżeli takowe będą i będą tego wymagały – zostaną ustalone indywidualnie z Laureatem w terminie do 6 miesięcy po zakończeniu Konkursu, licząc od 03.06.2025 r.

## § 13

### POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE

1. Wszelkie reklamacje dotyczące przebiegu Konkursu mogą być składane przez Uczestników Konkursu w formie elektronicznej na adres [designers@playsustain.pl](mailto:designers@playsustain.pl) do 18.06.2025 r.
2. Reklamacja powinna zawierać:
  - a) tytuł maila: „Reklamacja – Designer Play Sustain”;
  - b) wskazanie imienia, nazwiska i adresu e-mail do korespondencji (a także opcjonalnie kontaktowego nr telefonu);
  - c) uzasadnienie powodów wniesienia reklamacji.
3. Złożone reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatora w terminie 30 dni od dnia ich otrzymania, jednak nie później niż do dnia 17.07.2025 r. Składający reklamację zostaną powiadomieni o sposobie rozpatrzenia reklamacji w formie elektronicznej na adres wskazany w przedmiotowej korespondencji.

## § 14

### DANE OSOBOWE

1. Administratorem danych Uczestników jest Fundacja Play Sustain ul. Bagno 2/168, 00-112 Warszawa.
2. Organizator wyznaczył Inspektora Ochrony Danych, z którym kontakt możliwy jest mailowo: [hello@playsustain.pl](mailto:hello@playsustain.pl) lub pisemnie pod adresem: Fundacja Play Sustain, Inspektor Ochrony Danych, ul. Bagno 2/168, 00-112 Warszawa.
3. W razie jakichkolwiek wątpliwości związanych z przetwarzaniem danych osobowych Uczestnicy mogą kontaktować się z Administratorem pod adresem [lukasz@saran.org.pl](mailto:lukasz@saran.org.pl) lub pisemnie na adres siedziby Administratora.
4. Dane osobowe Uczestników konkursu będą przetwarzane:
  - a) w celu wypełnienia obowiązków Organizatora Konkursu, w tym obsługi zgłoszeń, informowania o wynikach i wyłaniania zwycięzców oraz realizacji nagród konkursowych, co stanowi prawnie uzasadniony interes Administratora (art. 6 ust. 1 lit. f RODO),
  - b) w celu prowadzenia rozliczeń, księgowości i sprawozdawczości finansowej (art. 6 ust. 1 lit. c i f RODO),
  - c) w celu realizacji pozostałych obowiązków wynikających z przepisów prawa (art. 6 ust. 1 lit. c RODO),
  - d) w celach wskazanych w treści zgód na przetwarzanie danych osobowych - jeśli takie zgody były wyrażane (art. 6 ust. 1 lit. a RODO),
  - e) w związku z realizacją pozostałych prawnie uzasadnionych interesów administratora (art. 6 ust. 1 lit. f RODO), w tym: w celu ustalenia, dochodzenia i obrony roszczeń,

a także w celach statystycznych, związanych z poprawą efektywności pracy, jakości świadczonych usług i dostosowaniem ich do odbiorców.

5. Odbiorcami danych Uczestników mogą być:
  - a) podmioty biorące udział w przygotowaniu i prowadzeniu Konkursu (w tym Partnerzy Konkursu)
  - b) podmioty świadczące usługi lub dostarczające rozwiązania informatyczne,
  - c) podmioty świadczące usługi kurierskie i pocztowe.
6. Dane osobowe Uczestników będą przechowywane przez okres niezbędny do wypełnienia celu, w jakim zostały zebrane, czyli realizacji i organizacji konkursu, a po jego zakończeniu - przez okres przedawnienia roszczeń.
7. Uczestnikom przysługuje:
  - a) prawo dostępu do swoich danych oraz otrzymania ich kopii,
  - b) prawo do sprostowania (poprawiania) swoich danych,
  - c) prawo do usunięcia danych osobowych,
  - d) prawo do ograniczenia przetwarzania danych,
  - e) prawo do przenoszenia danych – jeśli podstawą prawną ich przetwarzania jest zgoda (art. 6 ust. 1 lit. a lub art. 9 ust. 2 lit. a RODO) lub umowa (art. 6 ust. 1 lit. b RODO),
  - f) prawo do cofnięcia zgody na przetwarzanie danych, gdy stanowi ona podstawę przetwarzania danych (art. 6 ust. 1 lit. a RODO), przy czym nie ma to wpływu na przetwarzanie przed terminem cofnięcia,
  - g) prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania ich danych osobowych – jeśli podstawą prawną ich przetwarzania jest prawnie uzasadniony interes (art. 6 ust. 1 lit. f RODO).
8. Uczestnikom przysługuje ponadto prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa.
9. Podanie danych osobowych przez Uczestnika jest dobrowolne, ale niezbędne do złożenia kompletnego zgłoszenia i udziału w Konkursie.
10. Dane Uczestników nie będą przedmiotem zautomatyzowanego podejmowania decyzji powodującej skutki prawne lub podobnie istotny wpływ.
11. Organizator nie planuje bezpośrednio przekazywać danych uczestników konkursu do państw trzecich (czyli poza Europejski Obszar Gospodarczy, EOG) ani do organizacji międzynarodowych.

## § 15

### POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Konkursu w przypadku niewystarczającej liczby zgłoszeń potrzebnych do jego realizacji.
2. W kwestiach nieobjętych Regulaminem będą miały w szczególności zastosowanie przepisy Kodeksu cywilnego.

3. Tekst Regulaminu Konkursu udostępniony zostanie do publicznej wiadomości na Stronie konkursowej oraz w siedzibie Organizatora.
4. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany postanowień niniejszego Regulaminu. Zmiany regulaminu zostaną opublikowane na stronie konkursowej.