

REGULAMIN KONKURSU SPEECHLAB 2025

§1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki uczestnictwa w konkursie SpeechLab 2025 (dalej: „Konkurs”), którego celem jest tworzenie prototypów analogowych gier wspierających terapię logopedyczną.
2. Organizatorem Konkursu jest Speechflow Sp. z o.o. z siedzibą w Chojno Nowe Drugie 32A, 22-133 Siedliszcze, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0001133663, NIP 9462746431, REGON 529982605 (dalej: „Organizator”).
3. Konkurs jest prowadzony na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
4. Uczestnictwo w Konkursie jest dobrowolne i oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
5. Informacje o Konkursie, w tym aktualności, harmonogram i skład Jury, publikowane są na stronie internetowej: <https://speechflow.org/speechlab-2025/> (dalej: „Strona Konkursu”).

§2. Definicje

Ilekroć w niniejszym Regulaminie jest mowa o:

- a) **Uczestniku** – rozumie się przez to osobę fizyczną, która dokonała rejestracji i została zakwalifikowana do udziału w Konkursie;
- b) **Zespole** – rozumie się przez to grupę Uczestników wspólnie realizującą projekt konkursowy, liczącą od 2 do 5 osób;
- c) **Warsztacie** – rozumie się przez to całonocne szkolenie stacjonarne z zakresu projektowania gier terapeutycznych, prowadzone metodą ADF;
- d) **Karcie Projektu** – rozumie się przez to elektroniczny formularz zgłoszeniowy zawierający opis koncepcji gry terapeutycznej;
- e) **Prototypie** – rozumie się przez to kompletny prototyp gry, zawierający wszystkie elementy niezbędne do przetestowania prototypowej gry;
- f) **Grancie** – rozumie się przez to środki finansowe w wysokości 1 000 PLN brutto przyznawane Zespołom zakwalifikowanym do Etapu III;
- g) **Gali Finałowej** – rozumie się przez to wydarzenie końcowe 30 maja w Warszawie, podczas którego prezentowane są prototypy i ogłaszane są wyniki Konkursu;
- h) **Mentor** – rozumie się przez to eksperta wyznaczonego przez Organizatora do wspierania zespołów w procesie tworzenia prototypu.

§3. Warunki uczestnictwa

1. Uczestnikiem Konkursu może być pełnoletnia osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych.

2. Warunkiem uczestnictwa jest dokonanie rejestracji za pośrednictwem formularza dostępnego na Stronie Konkursu oraz uiszczenie opłaty rejestracyjnej zgodnie z cennikiem opublikowanym na Stronie Konkursu.
3. Opłata rejestracyjna jest bezzwrotna.
4. Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu.
5. Skład Zespołu jest dowolny – nie obowiązuje wymóg dotyczący proporcji zawodowych (logopedzi, projektanci gier i inne specjalności).
6. Zespół może liczyć od 2 do 5 osób. Zespoły mogą być formowane samodzielnie przez Uczestników lub z pomocą Organizatora w trakcie Warsztatu.
7. W przypadku zmniejszenia składu Zespołu w trakcie trwania Konkursu, Zespół może kontynuować udział, pod warunkiem że liczy co najmniej 2 osoby.

§4. Przebieg Konkursu

Konkurs składa się z czterech etapów:

Etap I – Warsztaty (październik 2025 – luty 2026)

1. Warsztaty odbywają się stacjonarnie w 7 miastach uniwersyteckich na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej. Harmonogram i lokalizacje publikowane są na Stronie Konkursu.
2. Warsztat trwa 8 godzin dydaktycznych i obejmuje szkolenie z zakresu metodologii projektowania gier terapeutycznych (metoda ADF).
3. Każdy Uczestnik otrzymuje zaświadczenie ukończenia Warsztatu, materiały szkoleniowe oraz dostęp do kursu online.
4. W trakcie Warsztatu Uczestnicy formują Zespoły i rozpoczynają pracę nad koncepcją gry.

Etap II – Zgłoszenie Kart Projektów

5. W terminie 7 dni od zakończenia Warsztatu każdy Zespół składa elektroniczną Kartę Projektu za pośrednictwem formularza wskazanego przez Organizatora.
6. Karta Projektu musi zawierać co najmniej: nazwę gry, opis mechaniki rozgrywki, określenie grupy docelowej, cel terapeutyczny, skład Zespołu oraz wstępną koncepcję wizualną.
7. W terminie 14 dni od upływu terminu składania Kart Projektów Jury dokonuje oceny i wybiera Zespoły zakwalifikowane do Etapu III.
8. Informacja o wynikach selekcji publikowana jest na Stronie Konkursu oraz przekazywana Zespołom drogą elektroniczną.

Etap III – Mentoring i budowa prototypów (3 miesiące)

9. Każdy zakwalifikowany Zespół otrzymuje Grant w wysokości 1 000 PLN brutto na pokrycie kosztów związanych z budową 6 prototypów.

10. Zespołom przydzielani są Mentorzy. Wspierają pracę nad prototypem w zakresie: projektowania scenariusza, prototypowania (low-poly, papierowy) oraz przygotowania prezentacji.

11. W trakcie Etapu III Zespoły są zobowiązane do dostarczenia 6 prototypów do testów w placówkach partnerskich wskazanych przez Organizatora oraz wdrożenia wniosków z testów.

12. Na zakończenie Etapu III każdy Zespół dostarcza Organizatorowi fizyczny usprawniony Prototyp który będzie prezentowany podczas gali finałowej..

Etap IV – Gala Finałowa (maj 2026)

13. Gala Finałowa jest wydarzeniem, podczas którego Zespoły prezentują swoje prototypy przed Jury.

14. Gala połączona będzie z panelami merytorycznymi oraz dodatkowymi działaniami wynikającymi ze współpracy z partnerami.

§5. Jury i kryteria oceny

1. Oceny projektów dokonuje Jury powołane przez Organizatora. Skład Jury jest ogłaszany na Stronie Konkursu.

2. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

Kryteria oceny w Etapie II (selekcja Kart Projektów):

3. Jury ocenia Karty Projektów, biorąc pod uwagę w szczególności: wartość terapeutyczną, innowacyjność koncepcji, spójność mechaniki z celem terapeutycznym oraz wykonalność projektu.

Kryteria oceny na Gali Finałowej:

4. Jury ocenia prototypy na Gali Finałowej według następujących kryteriów:

- a) wyniki testów prototypu przeprowadzonych w placówkach partnerskich;
- b) sposób implementacji wniosków wynikających z testów;
- c) jakość prezentacji końcowej;
- d) merytoryczne odpowiedzi na pytania członków Jury.

§6. Nagrody

1. Zespół zakwalifikowany do Etapu III otrzymuje Grant w wysokości 1 000 PLN brutto. Grant jest niezależny od nagród przyznawanych na Gali Finałowej. Nie wymaga rozliczenia z organizatorem. Przekazywany jest bezpośrednio liderowi zespołu. Grant nie podlega opodatkowaniu zgodnie z Art. 21 ust. 1 pkt 68 ustawy o PIT.

2. Na Gali Finałowej Jury przyznaje nagrody pieniężne w następujących kategoriach:

- a) I miejsce – 10 000 PLN brutto;
 - b) II miejsce – 6 000 PLN brutto;
 - c) III miejsce – 4 000 PLN brutto.
3. Nagrody pieniężne podlegają opodatkowaniu zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa podatkowego.
4. Nagrody są przyznawane Zespołowi. Podział nagrody pomiędzy członków Zespołu jest wewnętrzną sprawą Zespołu.

§7. Prawa autorskie i własność intelektualna

1. Zespół zachowuje pełnię majątkowych praw autorskich do stworzonego w ramach Konkursu dzieła (gry terapeutycznej).
2. Z chwilą zgłoszenia Karty Projektu Zespół udziela Organizatorowi nieodpłatnej, niewyłącznej licencji na korzystanie z nazwy, opisu i materiałów wizualnych projektu w celach promocyjnych Konkursu, w tym na Stronie Konkursu, w mediach społecznościowych i materiałach prasowych.
3. Organizator ma prawo do produkcji fizycznych prototypów gier wyłącznie na potrzeby Konkursu (testy w placówkach partnerskich, prezentacja na Gali Finałowej). Wszelkie inne formy komercjalizacji wymagają odrębnej pisemnej zgody Zespołu.
4. Uczestnik oświadcza, że zgłoszone dzieło jest wynikiem oryginalnej twórczości Zespołu i nie narusza praw osób trzecich.

§8. Ochrona danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator.
2. Dane osobowe są przetwarzane w celu organizacji i przeprowadzenia Konkursu, w tym: rejestracji Uczestników, komunikacji, oceny projektów, przyznania i wypłaty nagród oraz realizacji obowiązków podatkowych.
3. Podstawą przetwarzania danych jest: zgoda Uczestnika (art. 6 ust. 1 lit. a RODO), wykonanie umowy (art. 6 ust. 1 lit. b RODO) oraz wypełnienie obowiązku prawnego (art. 6 ust. 1 lit. c RODO).
4. Uczestnikowi przysługuje prawo dostępu do danych, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, przenoszenia danych oraz wniesienia sprzeciwu.
5. Szczegółowe informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych zawiera Polityka Prywatności dostępna na Stronie Konkursu.

§9. Odpowiedzialność

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy techniczne leżące po stronie Uczestnika, w tym awarie sprzętu lub połączenia internetowego.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia z Konkursu Uczestnika lub Zespołu, który narusza postanowienia niniejszego Regulaminu.

3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za treści zamieszczone w Kartach Projektów ani za naruszenie przez Uczestników praw osób trzecich.

§10. Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn. O każdej zmianie Uczestnicy zostaną poinformowani za pośrednictwem Strony Konkursu z co najmniej 7-dniowym wyprzedzeniem.

2. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają przepisy prawa polskiego, w szczególności Kodeksu cywilnego oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

3. Wszelkie pytania dotyczące Konkursu należy kierować na adres: hello@speechflow.org.

4. Regulamin wchodzi w życie z dniem publikacji na Stronie Konkursu.