FUNDACJA LEARN 2 BE

GROW UP! ACADEMY

REGULAMIN KONKURSU "GrowUp Academy 2026"

I edycja

Mazowsze. serce Polski

Mazowsze dla organizacji pozarządowych

Fundacja Learn2Be

Warszawa, 2026 rok

ul. Puławska 145
02-715 Warszawa
+48 793 524 882
fundacja@learn2be.org
www.learn2be.org

§1
Informacje wstępne

1. Organizatorem konkursu „GrowUp Academy 2026”, zwanego dalej Konkursem, jest Fundacja Learn2Be z siedzibą w Warszawie (02-715) przy ulicy Puławskiej 145, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0001192131, zwana dalej Organizatorem.
2. Zadanie publiczne współfinansowane jest ze środków Samorządu Województwa Mazowieckiego.
3. Konkurs organizowany jest w oparciu o niniejszy regulamin, który określa jego warunki i zasady udziału.
4. Adresatami Konkursu są uczniowie szkół ponadpodstawowych mających swoją siedzibę na terenie województwa mazowieckiego.
5. Celem Konkursu jest zachęcenie uczniów szkół średnich do poszerzania wiedzy ekonomicznej, rozwijania postaw przedsiębiorczych, a także upowszechnienie wiedzy z zakresu szeroko rozumianej przedsiębiorczości i zarządzania.

§2
Prawa i obowiązki Organizatora Konkursu

1. Zadaniem Organizatora jest w szczególności organizacja konkursu zgodnie z postanowieniami niniejszego Regulaminu, zapewnienie logistyki oraz środków finansowych niezbędnych do realizacji przedsięwzięcia zgodnie z założeniami, a także wsparcie szkół, które zadeklarowały chęć przystąpienia do Konkursu.
2. Organizator dba również o należytą komunikację z uczestnikami Konkursu i środowiskiem szkolnym oraz prowadzi działania promocyjne upowszechniające Konkurs.
3. Organizator odpowiada za zasady przebiegu oraz organizację etapu eliminacyjnego i finałowego Konkursu.
4. Organizator wyznacza terminy etapów eliminacyjnego i finałowego Konkursu. Zmiana terminów może nastąpić wyłącznie z powodów niezależnych od Organizatora, w tym w szczególności z powodu zmiany sposobu funkcjonowania szkół, np. przejścia na naukę zdalną.
5. Organizator może nawiązać współpracę z podmiotami zewnętrznymi, zwłaszcza w kontekście partnerstw.
6. Organizator ma prawo do anulowania lub powtórzenia etapów Konkursu w przypadku stwierdzenia nieprawidłowości w ich przeprowadzaniu.

7. Organizator odpowiedzialny jest za powołanie komisji konkursowej odpowiedzialnej za przeprowadzenie poszczególnych etapów Konkursu.
8. Organizator zapewnia uczestnikom (zespołom wraz z ich opiekunem) nocleg na potrzeby etapu finałowego.
9. Organizator nie zapewnia transportu do Warszawy oraz nie zwraca jego kosztów dla zespołów zakwalifikowanych do etapu finałowego, a także nie zwraca innych kosztów organizacyjnych.

§3
Struktura organizacyjna Konkursu

1. Konkurs składa się z dwóch etapów: eliminacyjnego oraz finałowego.
2. **Etap eliminacyjny** składa się z trzech części:
    a. **Test wiedzy** w formule online, w którym 4-osobowe zespoły uczniów wspólnie rozwiązują test mieszany (jednokrotnego i wielokrotnego wyboru);
    b. **Case study** w formule online, w którym 4-osobowe zespoły uczniów wspólnie rozwiązują zadanie nadesłane przez Organizatora;
    c. **Symulacja biznesowa** za pomocą dedykowanej aplikacji, w której 4-osobowe zespoły uczniów wspólnie prowadzą inkubację wirtualnego przedsiębiorstwa w jednej z trzech losowo przydzielonych przez Organizatora branż.
3. **Etap finałowy** składa się z dwóch części:
    a. **Bootcamp** w formule stacjonarnej, w trakcie którego 4-osobowe zespoły uczniów zgłębią wiedzę na temat przedsiębiorczości, autoprezentacji oraz aspektów prawnych prowadzenia działalności gospodarczej w Polsce;
    b. **Gala Finałowa** w formule stacjonarnej, w trakcie której 4-osobowe zespoły uczniów przeprowadzą prezentację swoich wyników w formule „elevator pitch" przed Panelem Ekspertów.
4. Za przeprowadzenie obu etapów Konkursu odpowiedzialny jest Organizator, z zastrzeżeniem, że realizacja etapu eliminacyjnego wymaga ścisłej współpracy szkoły biorącej udział w Konkursie z Organizatorem.
5. Organizator powołuje Komisję Konkursową składającą się z minimum 3 osób do oceny etapu eliminacyjnego w części a i b.
6. Organizator powołuje Komisję Ekspertów składającą się z minimum 4 osób do oceny etapu finałowego w części b.

7. Organizator odpowiada za przygotowanie programu Konkursu, treści zadań, a także klucza odpowiedzi i oceny.

§4
Organizacja i harmonogram Konkursu

1. Harmonogram Konkursu:
    a. **Rejestracja uczestników Konkursu (online):** 1–30 września 2026 r.;
    b. **Test wiedzy (online):** 5 października 2026 r.;
    c. **Case study (online):** 8 października 2026 r.;
    d. **Symulacja biznesowa (online):** 12 października – 12 listopada 2026 r.;
    e. **Bootcamp (stacjonarnie, Warszawa):** 19 listopada 2026 r.;
    f. **Gala Finałowa (stacjonarnie, Warszawa):** 20 listopada 2026 r.
2. Potwierdzeniem rejestracji uczestników jest otrzymanie wiadomości e-mail z linkiem do kolejnego etapu Konkursu.
3. Po każdej części każdego etapu Organizator przesyła do uczestników oraz na podany adres e-mail szkoły informację z wynikiem danego zespołu oraz decyzją o dalszej kwalifikacji bądź jej braku.
4. Daty podane w ust. 1 lit. a, b, c, d niniejszego paragrafu mogą zostać zmienione ze względów organizacyjnych, o czym Organizator niezwłocznie poinformuje uczestników.

§5
Zakres merytoryczny Konkursu

1. **Test wiedzy (online)** obejmuje zagadnienia związane z szeroko rozumianą przedsiębiorczością i zarządzaniem, ze szczególnym uwzględnieniem wiedzy o podatkach, finansach publicznych, prawnych aspektach prowadzenia działalności gospodarczej w Polsce oraz innych zagadnień z podstawy programowej przedmiotu Biznes i Zarządzanie, ze szczególnym uwzględnieniem zagadnień:
    a. **Pieniądz:** cechy i funkcje pieniądza, zjawiska dotyczące pieniądza, budżet państwa, mechanizmy cen w gospodarce, bank centralny;
    b. **Finanse osobiste:** konsumenckie produkty bankowe, daniny;
    c. **Przedsiębiorstwa:** rodzaje i różnice przedsiębiorstw, daniny, aspekty prawne prowadzenia działalności gospodarczej w Polsce, ubezpieczenia społeczne;

d. **Handel międzynarodowy:** waluty, strefa Euro, umowy handlowe.

2. **Case study (online)** obejmuje zagadnienia związane z praktyczną umiejętnością rozwiązywania problemów, tworzenia i posługiwania się schematami oraz narzędziami biznesowymi, ze szczególnym uwzględnieniem tworzenia uproszczonych biznesplanów, analizy SWOT oraz celów SMART.
3. **Symulacja biznesowa** odbywać się będzie za pomocą dedykowanego narzędzia – platformy REVAS – do zarządzania wirtualnym przedsiębiorstwem w jednej z trzech losowo przypisanych uczestnikom kategorii branżowych: firma transportowa, agencja eventowa, agroturystyka.

§6
Uczestnictwo w Konkursie

1. Uczestnikami Konkursu mogą być uczniowie szkół ponadpodstawowych z terenu województwa mazowieckiego.
2. Zgłoszenia uczestników Konkursu dokonuje szkoła za pośrednictwem dedykowanego formularza Google Forms, w którym należy bezwzględnie:
   a. Załączyć skan Zgody opiekuna prawnego ucznia – Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu (w przypadku osób niepełnoletnich);
   b. Oświadczyć (za pomocą odpowiednich pól formularza) o zapoznaniu się z klauzulą o przetwarzaniu danych osobowych na potrzeby Konkursu;
   c. Wyrazić zgodę (za pomocą odpowiednich pól formularza) na wykorzystanie wizerunku uczestnika do promocji Konkursu w mediach oraz na stronie internetowej Konkursu;
   d. Zaakceptować (za pomocą odpowiednich pól formularza) Regulamin Konkursu.
3. Szkoła w dedykowanym formularzu zgłasza dowolną ilość 4-osobowych zespołów, które będą brać udział w poszczególnych etapach Konkursu.
4. Jeden uczestnik może być przypisany wyłącznie do jednego zespołu.
5. Do każdego zespołu szkoła przypisuje opiekuna, który będzie odpowiedzialny za nadzór nad uczestnictwem zespołu w Konkursie oraz będzie osobą odpowiedzialną za kontakt z Organizatorem. Do jednego zespołu może być przypisany tylko jeden opiekun.

6. Organizator ma prawo weryfikacji zgłoszenia w danej szkole w celu potwierdzenia jego prawdziwości.
7. Organizator nadaje zespołom unikalne numery identyfikacyjne, którymi Uczestnicy posługują się w ciągu trwania całego Konkursu.
8. Udział w Konkursie jest bezpłatny.

§7

Organizacja etapu eliminacyjnego

1. **Część I: Test wiedzy (online)**
    a. Test odbywa się w dniu wskazanym w niniejszym Regulaminie o godzinie wskazanej przez Organizatora w przesłanym zwrotnym potwierdzeniu rejestracji.
    b. Uczestnicy (4-osobowe zespoły) otwierają link do testu oraz przystępują do wspólnej pracy nad testem.
    c. Wspólna praca oznacza pracę samodzielną każdego zespołu. Zabronione jest korzystanie podczas Konkursu z jakichkolwiek pomocy naukowych, telefonów komórkowych oraz innych urządzeń elektronicznych, poza tym, na którym zespół pracuje. Zakazane jest również korzystanie z jakiejkolwiek formy sztucznej inteligencji w trakcie rozwiązywania testu oraz zabrania się konsultacji z innymi zespołami.
    d. Zespoły powinny pracować na jednym urządzeniu wspólnie – Organizator rekomenduje komputer lub laptop.
    e. Test składa się z 20 pytań jednokrotnego i/lub wielokrotnego wyboru.
    f. Na rozwiązanie testu zespoły mają 30 minut.
    g. Do następnej części etapu eliminacji przechodzi 35 zespołów, które uzyskały najlepsze wyniki testu. W przypadku takiej samej ilości punktów decyduje szybkość zakończenia testu.
    h. W terminie 24 godzin od zakończenia testu Organizator przesyła decyzję o dalszej kwalifikacji lub jej braku do uczniów oraz szkoły za pośrednictwem poczty elektronicznej.

2. **Część II: Case study (online)**
    a. Rozwiązanie case study odbywa się w terminie wskazanym w niniejszym Regulaminie przez Organizatora po przesłanej do uczestników decyzji o dalszym zakwalifikowaniu zespołu w Konkursie.
    b. Uczestnicy (4-osobowe zespoły) otrzymują link do case study oraz przystępują do wspólnej pracy nad przypadkiem.
    c. Wspólna praca oznacza pracę samodzielną każdego zespołu. Zabronione jest korzystanie podczas Konkursu z jakichkolwiek pomocy naukowych, telefonów komórkowych oraz innych urządzeń elektronicznych, poza tym, na którym zespół pracuje. Zakazane jest również korzystanie z jakiejkolwiek formy sztucznej inteligencji w trakcie rozwiązywania case study oraz zabrania się konsultacji z innymi zespołami.
    d. Zespoły powinny przygotować ostateczną wersję rozwiązania case study na jednym urządzeniu wspólnie – Organizator rekomenduje komputer lub laptop.
    e. Case study składa się z opisanego konkretnego przypadku, dla którego należy opracować uproszczony biznesplan.
    f. Na rozwiązanie case study zespoły mają 24 godziny od momentu otrzymania linka od Organizatora.
    g. Rozwiązane case study oceniane jest według następujących kryteriów:
        i. Innowacyjność i oryginalność pomysłu (0–15 pkt);
        ii. Analiza grupy docelowej (0–5 pkt);
        iii. Spójność i realność modelu biznesowego (0–10 pkt);
        iv. Jakość wykonania (0–10 pkt);
        v. Plan finansowy i opłacalność przedsięwzięcia (0–5 pkt);
        vi. Potencjał rozwoju (0–5 pkt).
    h. W celu oceny rozwiązań case study Organizator powołuje Komisję Konkursową, która dokonuje oceny na podstawie dedykowanej karty oceny.
    i. Do następnej części etapu eliminacji przechodzi 20 zespołów, które uzyskały największą ilość punktów. W przypadku takiej samej ilości punktów decyduje szybkość zakończenia case study, tj. godzina jego przesłania do Organizatora.
    j. W terminie 72 godzin od zakończenia case study Organizator przesyła decyzję o dalszej kwalifikacji lub jej braku do uczniów oraz szkoły za pośrednictwem poczty elektronicznej.

3. **Część III: Symulacja biznesowa (online)**
    a. Uczestnicy zakładają wirtualne firmy w jednej z trzech losowo przypisanych przez Organizatora branż w narzędziu dostarczonym przez Organizatora.
    b. Uczestnicy mają obowiązek wykonywać wszystkie polecenia programu do symulacji w celu stworzenia wirtualnego przedsiębiorstwa (dodać logo, przypisać role zespołu, określić nazwę firmy itp.).
    c. Uczestnicy mają obowiązek rozwijać wirtualne przedsiębiorstwo, czyli aktywnie korzystać z dostarczonego przez Organizatora narzędzia minimum 5 godzin tygodniowo.
    d. Uczestnicy (4-osobowe zespoły) mają obowiązek wspólnej pracy nad wirtualnym przedsiębiorstwem. Niedopuszczalna jest sytuacja, w której tylko część zespołu aktywnie pracuje nad rozwojem wirtualnego przedsiębiorstwa.
    e. Zadaniem uczestników jest wygenerowanie jak najlepszego wyniku z działalności przedsiębiorstwa w okresie objętym symulacją.
    f. Nauczyciel będący opiekunem danego zespołu aktywnie wspomaga swój zespół w symulacji, a także w przypadku problemów pozostaje w stałym kontakcie z Organizatorem.
    g. Do następnego etapu Konkursu – etapu finałowego – przechodzi 15 zespołów, które osiągnęły najlepszy wynik działalności inkubowanego wirtualnego przedsiębiorstwa.
    h. W terminie 48 godzin od zakończenia inkubacji Organizator przesyła decyzję o zakwalifikowaniu do etapu finałowego lub jego braku do uczniów oraz szkoły za pośrednictwem poczty elektronicznej.

§8
Organizacja etapu finałowego

1. Wszystkie części etapu finałowego odbywają się w formule stacjonarnej w Warszawie w dniach 19–20 listopada 2026 r.
2. Do etapu finałowego Organizator kwalifikuje maksymalnie 15 zespołów oraz zaprasza do udziału ich 15 opiekunów.
3. W trakcie etapu finałowego Organizator zapewnia uczestnikom i ich opiekunom nocleg wraz ze śniadaniem, a także przerwy kawowe w trakcie wszystkich wydarzeń.

4. Pierwszą częścią etapu finałowego jest **bootcamp**, w trakcie którego uczestnicy wezmą udział w warsztatach dotyczących prawnych aspektów prowadzenia działalności gospodarczej w Polsce, budowania wizerunku w sieci oraz szkolenia z wystąpień publicznych.
5. Uczestnicy mają obowiązek przygotować projekty prezentacji multimedialnej dotyczącej swojego wirtualnego przedsiębiorstwa i zespołu według wytycznych dostarczonych przez Organizatora na minimum 5 dni przed rozpoczęciem bootcampu.
6. Uczestnictwo w bootcampie jest obowiązkowe dla zakwalifikowanych uczestników. Niepoinformowanie Organizatora o nieobecności na bootcampie na mniej niż 5 dni przed jego rozpoczęciem skutkuje obowiązkiem zwrotu proporcjonalnych kosztów poniesionych przez Organizatora na organizację bootcampu.
7. W przypadku wycofania się jednego z zespołów Organizator ma prawo zakwalifikować do części finałowej kolejny zespół, który osiągnął najlepszy wynik z poprzedniego etapu.
8. Drugą częścią etapu finałowego jest **Gala Finałowa**, w trakcie której zespoły przedstawią przygotowaną wcześniej prezentację w formule „elevator pitch" przed Panelem Ekspertów powołanym przez Organizatora.
9. Każdy zespół ma prawo do 2-minutowej prezentacji przygotowanej według wytycznych Organizatora (dostarczonych do zespołów na minimum 5 dni przed prezentacją), po której następuje 2-minutowa seria pytań od Ekspertów.
10. Eksperci oceniają zespoły według następujących kryteriów:
    a. Pomysłowość prezentacji (0–10 pkt);
    b. Wartość merytoryczna (0–10 pkt);
    c. Zaangażowanie zespołu (0–20 pkt);
    d. Trafność udzielonych odpowiedzi (0–10 pkt);
    e. Dodatkowe walory (0–5 pkt).
11. Każdy z ekspertów zaznacza ilość punktów na przygotowanych kartach oceny, które później w trakcie obrad zsumowane stanowią podstawę do wyłonienia zwycięzcy „Panelu Ekspertów".
12. Gala Finałowa wyłania zwycięzców w następujących kategoriach:
    a. Najlepszy wynik z działalności przedsiębiorstwa w branży agroturystyki (1 nagroda);
    b. Najlepszy wynik z działalności przedsiębiorstwa w branży transportowej (1

nagroda);

c. Najlepszy wynik z działalności przedsiębiorstwa w branży eventowej (1 nagroda);
d. Najlepsza prezentacja w trakcie „Panelu Ekspertów" (1 nagroda);
e. Nagroda główna dla zespołu, który zdobył największą łączną sumę punktów z wyniku z działalności przedsiębiorstwa oraz z prezentacji przed „Panelem Ekspertów" (1 nagroda).

13. W przypadku takiej samej ilości punktów wśród uczestników opisanych w ust. 12 lit. d i e powyżej, decyzję podejmuje Komisja Ekspertów w głosowaniu jawnym zwykłą większością głosów.
14. W przypadku równego rozkładu głosów ostateczną decyzję podejmuje Organizator.

§9
Tryb odwoławczy

1. W przypadku stwierdzenia błędów merytorycznych lub poważnych nieścisłości w etapie eliminacyjnym Konkursu lub stwierdzenia prowadzenia Konkursu niezgodnie z niniejszym Regulaminem, uczestnicy mają prawo odwołać się od wyników Konkursu bezpośrednio do Organizatora.
2. Uczestnicy wnoszą odwołanie za pośrednictwem nauczyciela-opiekuna zespołu maksymalnie w przeciągu 2 godzin po zakończeniu danego etapu.
3. Odwołanie powinno zawierać pisemne uzasadnienie i precyzyjnie wskazywać przyczynę odwołania.
4. Odwołaniu nie podlegają kwestie subiektywnej oceny członków Komisji Konkursowej i/lub Panelu Ekspertów. Zaskarżeniu podlegają jedynie błędy merytoryczne ujawnione w trakcie Konkursu mogące mieć znaczący wpływ na jego przebieg i ostateczny kształt.
5. Odwołanie od wyników Konkursu należy wnieść na adres poczty elektronicznej: **growup@learn2be.org**.
6. Decyzje Organizatora wydane po rozpatrzeniu odwołania mają charakter ostateczny.

§10
Nagrody i uprawnienia

1. Wszyscy uczestnicy etapu finałowego uzyskują tytuły laureatów Konkursu oraz otrzymują imienny dyplom potwierdzający tytuł oraz uczestnictwo w Konkursie.
2. W przypadku nagród za najlepszy wynik z działalności w danej branży o zwycięstwie decyduje największa ilość punktów, która jest wynikiem iloczynu:
    a. wyniku ekonomicznego,
    b. zadowolenia pracowników,
    c. zadowolenia klientów,
    d. rozwoju firmy,
    e. wskaźnika zadłużenia
3. W przypadku równej ilości punktów nagrody przyznaje się *ex aequo*, dzieląc ją z puli pomiędzy zespoły.
4. Pula nagród za wynik z działalności w każdej z branż wynosi 15 000,00 zł (słownie: piętnaście tysięcy złotych 00/100), przy czym w każdej branży maksymalna nagroda to 5 000,00 zł (słownie: pięć tysięcy złotych 00/100).
5. Nagroda za najlepszą prezentację na „Panelu Ekspertów" wynosi 5 000,00 zł (słownie: pięć tysięcy złotych 00/100).
6. **Nagrodą główną Konkursu** za osiągnięcie najlepszego wyniku z działalności przedsiębiorstwa oraz najwyższą ilość punktów z „Panelu Ekspertów" jest **3-dniowy wyjazd do Wrocławia** dla całego zespołu 4-osobowego (bez opiekuna), w skład którego wchodzą poniższe świadczenia:
    a. Koszty transportu uczestników wyjazdu;
    b. Pełne wyżywienie uczestników wyjazdu;
    c. Nocleg dla uczestników wyjazdu w hotelu;
    d. Spotkanie z Prezydentem Wrocławia;
    e. Spotkanie z Prezesem Zarządu Portu Lotniczego Wrocław S.A. wraz ze zwiedzaniem strefy zastrzeżonej lotniska;
    f. Wizyta studyjna w MPWiK Sp. z o.o. we Wrocławiu wraz z wizytą w Hydropolis;
    g. Wizyta studyjna we Wrocławskim Parku Technologicznym wraz z dwiema grami biznesowymi;
    h. Spotkanie z Prezesem Zarządu Aquapark Wrocław Sp. z o.o. wraz z biletami wstępu do Aquaparku;
    i. Ubezpieczenie OC i NNW uczestników wyjazdu.
7. Fundatorem nagród jest Fundacja Learn2Be oraz Partnerzy Konkursu.

8. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany wysokości nagród pieniężnych w przypadku wycofania się lub zmiany któregokolwiek z Partnerów projektu. Zmiana wysokości nagród musi wynikać z przyczyn niezależnych od Organizatora.
9. Wysokość oraz świadczenia nagrody głównej są gwarantowane i nie ulegają zmianie. Zmiana może obejmować natomiast skład osobowy spotkań ze względów niezależnych od Organizatora.

§11
Przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych przetwarzanych w ramach Konkursu jest Fundacja Learn2Be z siedzibą w Warszawie (02-715) przy ulicy Puławskiej 145, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 000119231.
2. Dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie w celu przeprowadzenia i dokumentowania Konkursu, opublikowania wyników poszczególnych etapów Konkursu, w tym ogłoszenia ich w mediach, w Internecie, na stronie internetowej Organizatora oraz do celów ewaluacji projektu i niezbędnej sprawozdawczości.
3. Dane osobowe mogą zostać udostępnione innym podmiotom wyłącznie w celu przeprowadzenia i dokumentowania Konkursu, opublikowania wyników poszczególnych etapów eliminacji Konkursu, w tym ogłoszenia ich w mediach, w Internecie, na stronie internetowej Organizatora oraz do celów ewaluacji projektu i niezbędnej sprawozdawczości, a także w zakresie niezbędnym do realizacji nagród przewidzianych w Konkursie.
4. Podanie danych jest dobrowolne, aczkolwiek odmowa ich podania jest równoznaczna z brakiem możliwości wzięcia udziału w Konkursie.
5. Opiekunowi prawnemu przysługuje:
    a. **Prawo dostępu do danych osobowych** osoby, której dane dotyczą – na tej podstawie osobie zgłaszającej takie żądanie Administrator przekazuje informację o przetwarzaniu danych osobowych, w tym przede wszystkim o celach i podstawach prawnych przetwarzania, zakresie posiadanych danych, podmiotach, którym dane osobowe są ujawniane, oraz okresie ich przetwarzania;
    b. **Prawo uzyskania kopii danych** – na tej podstawie Administrator przekazuje kopię przetwarzanych danych dotyczących osoby zgłaszającej żądanie;
    c. **Prawo do sprostowania** – na tej podstawie Administrator usuwa ewentualne niezgodności lub błędy dotyczące przetwarzanych danych osobowych oraz

uzupełnia je lub aktualizuje, jeśli są niekompletne lub uległy zmianie;

d. **Prawo do usunięcia danych** – na tej podstawie można żądać usunięcia danych, których przetwarzanie nie jest już niezbędne do realizowania żadnego z celów, dla których zostały zebrane;
e. **Prawo do ograniczenia przetwarzania** – na tej podstawie Administrator zaprzestaje dokonywania operacji na danych osobowych, z wyjątkiem operacji, na które wyraziła zgodę osoba, której dane dotyczą, oraz ich przechowywania, zgodnie z przyjętymi zasadami retencji, lub dopóki nie ustaną przyczyny ograniczenia przetwarzania danych (np. zostanie wydana decyzja organu nadzorczego zezwalająca na dalsze przetwarzanie danych);
f. **Prawo do przenoszenia danych** – na tej podstawie, w zakresie, w jakim dane przetwarzane są w związku z zawartą umową lub wyrażoną zgodą, Administrator wydaje dane dostarczone przez osobę, której one dotyczą, w formacie pozwalającym na ich odczyt przez komputer. Możliwe jest także zażądanie przesłania tych danych innemu podmiotowi – jednak pod warunkiem, że istnieją w tym zakresie techniczne możliwości zarówno po stronie Administratora, jak i tego innego podmiotu;
g. **Prawo sprzeciwu wobec przetwarzania danych** w celach upowszechniania materiałów informacyjnych nt. działalności edukacyjnej Administratora – osoba, której dane dotyczą, może w każdym czasie sprzeciwić się przetwarzaniu danych osobowych w celach marketingowych, bez konieczności uzasadnienia takiego sprzeciwu;
h. **Prawo sprzeciwu wobec innych celów przetwarzania danych** – osoba, której dane dotyczą, może w każdym czasie sprzeciwić się przetwarzaniu danych osobowych na podstawie uzasadnionego interesu Administratora (np. dla celów analitycznych lub statystycznych lub ze względów związanych z ochroną mienia). Sprzeciw w tym zakresie powinien zawierać uzasadnienie oraz podlega ocenie Administratora;
i. **Prawo wycofania zgody** – jeśli dane przetwarzane są na podstawie zgody osoby, której dane dotyczą, ma ona prawo wycofać ją w dowolnym momencie, co jednak nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania dokonanego przed wycofaniem tej zgody;

j. **Prawo do skargi** – w przypadku uznania, że przetwarzanie danych osobowych narusza przepisy RODO lub inne przepisy dotyczące ochrony danych osobowych, osoba, której dane dotyczą, może złożyć skargę do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

6. Wniosek dotyczący realizacji powyższych praw można wysłać drogą elektroniczną na adres: **fundacja@learn2be.org**

§12
Ustalenia końcowe

1. Organizator nie ponosi żadnych kosztów uczestnictwa w Konkursie poza tymi opisanymi w niniejszym Regulaminie.
2. W sprawach spornych i nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie rozstrzyga Organizator.
3. W uzasadnionych przypadkach Organizator ma prawo do dokonywania zmian w niniejszym Regulaminie.

/-/ Michał Jakubek

Załącznik nr 1

Warszawa, dn. .....

Zgoda na udział w Konkursie „GrowUp Academy 2026"

Ja, niżej podpisany_a: .....
(imię i nazwisko rodzica/opiekuna prawnego)

wyrażam zgodę na udział mojego dziecka: .....
(imię i nazwisko uczestnika konkursu)

w Konkursie o nazwie **„GrowUp Academy 2026"** organizowanym przez **Fundację Learn2Be** z siedzibą w Warszawie (02-715) przy ulicy Puławskiej 145, wpisaną do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 000119231.

Jednocześnie oświadczam, że:

- zapoznałem_am się z treścią Regulaminu Konkursu i akceptuję jego postanowienia;
- wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych mojego dziecka – uczestnika Konkursu na zasadach opisanych w Regulaminie oraz oświadczam, że zostałem_am poinformowany_a o prawie żądania od Administratora dostępu do moich danych osobowych oraz prawie do sprzeciwu wobec ich przetwarzania, cofnięcia lub zmiany zgody w każdym czasie, a także o przysługującym mi prawie do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych;
- wyrażam zgodę na nieodpłatne rozpowszechnianie przez Fundację Learn2Be wizerunku mojego dziecka – uczestnika Konkursu, w tym głosu oraz wyglądu, na cele promocji Konkursu w tej i przyszłych edycjach, w szczególności przez publikację w mediach, mediach społecznościowych i za pośrednictwem stron internetowych należących do Fundacji.

.....
(podpis rodzica/opiekuna prawnego uczestnika Konkursu)