



Regulamin Konkursu **Designers Play Sustain 2026**

Ekoprojektowanie Digital -2 -AI

konkursu dla miłośników mody przyszłości

§ 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. W ramach Designers Play Sustain 2026 organizowane są dwa konkursy: Designers Play Sustain 2026 - „Upcycling Ready-2-Wear” oraz „Ekoprojektowanie Digital-2-AI”.
2. Niniejszy regulamin określa zasady, zakres i warunki uczestnictwa w konkursie Designers Play Sustain 2026 - „Ekoprojektowanie Digital-2-AI” (dalej jako: „Konkurs”).
3. Konkurs jest organizowany na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej i skierowany jest do osób, które w chwili przystąpienia do Konkursu posiadają stałe miejsce zamieszkania lub zwykłe miejsce pobytu na terytorium państw należących do Unii Europejskiej, Europejskiego Obszaru Gospodarczego, Ukrainy i Wielkiej Brytanii.
4. Konkurs dopuszcza dwa języki: polski i angielski. Wszystkie zgłoszenia, dokumenty, materiały prezentacyjne, komunikacja z Organizatorem oraz udział w etapach konkursu powinny być prowadzone w jednym z tych języków. Materiały przesłane w innym języku mogą nie zostać uwzględnione w ocenie. Jednocześnie Organizator zastrzega, iż spotkania, mentoring oraz przygotowanie projektu końcowego w grupach mogą być prowadzone wyłącznie w języku angielskim.
5. 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”.
6. Konkurs trwa od 1 grudnia 2025 r. do 12 czerwca 2026 r., i jest realizowany w formule zbliżonej do hackathonu projektowego, opartego na metodologii Design Thinking, w poniżej wskazanych etapach:
 - Etap I: Zgłoszenia indywidualne;
 - Etap II: Preselekcja Uczestników (Ocena formalna i merytoryczna zgłoszeń) przez Organizatora i ogłoszenie listy Finalistów;
 - Etap III: Formowanie Zespołów Finałowych i realizacja Programu edukacyjnego;
 - Etap IV: Praca Zespołowa nad Wyzwaniem Konkursowym (cykl warsztatów, sprintów projektowych i mentoringu);
 - Etap V: Finał Konkursu - Gala Finałowa, Pitching Zespołów i wybór Laureatów.
7. Konkurs nie jest grą losową, której wynik zależy od przypadku w rozumieniu przepisów ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.
8. 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. Celem Konkursu jest również wypracowanie w formule



Let's Play Sustain! Together.

Najnowsze inicjatywy Fundacji
na profilu LinkedIn





Play Sustain

zespołowej innowacyjnych rozwiązań - prototypów odpowiadających na zdefiniowane Wyzwanie Konkursowe, opartych na metodologii Design Thinking.

2. Tematem przewodnim i Wyzwaniem Konkursowym (dalej „Wyzwanie Konkursowe”) jest:
 - a. „Minimalizacja nadprodukcji i nadkonsumpcji ubrań”, ze szczególnym uwzględnieniem aspektów zdiagnozowanych w badaniach Organizatora
 - b. „Jakość i wartość mody polskiej”.
 - c. Zespoły będą pracować nad znalezieniem innowacyjnego rozwiązania dla tego Wyzwania.
3. Konkurs adresowany jest do osób fizycznych, tworzących modę cyrkularną, miłośników odpowiedzialnej mody, ekoprojektowania oraz kreowania zrównoważonych rozwiązań z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi cyfrowych, którzy spełniają warunki określone w Regulaminie.
4. Organizator w szczególności zaprasza do udziału osoby reprezentujące następujące profile i posiadające następujące kompetencje:
 - a. **Twórców cyfrowych**, tj. osoby fizyczne prowadzące działalność twórczą w zakresie grafiki 2D i 3D, sztuki generatywnej oraz innych form kreacji wizualnej, wykazujące biegłość w posługiwaniu się specjalistycznymi narzędziami cyfrowymi oraz deklarujące zamiar realizacji projektów o charakterze artystycznym bądź komercyjnym.
 - b. **Projektantów mody cyfrowej**, tj. osoby fizyczne zainteresowane upowszechnianiem swoich dzieł wśród szerszego kręgu odbiorców oraz rozwojem kompetencji w obszarze projektowania mody o charakterze phygitalowym (łączącym elementy fizyczne i cyfrowe).
 - c. **Twórców intermedialnych oraz freelancerów**, tj. osoby fizyczne prowadzące działalność twórczą w oparciu o zróżnicowane media i formy ekspresji artystycznej.
 - d. **Studentów kierunków związanych z grafiką komputerową oraz dyscyplin pokrewnych**, tj. osoby fizyczne zamierzające rozwijać swoje umiejętności w obszarze estetyki mody oraz projektowania kreatywnego.
 - e. **Twórców i projektantów gier komputerowych, entuzjastów gamingu oraz osoby fizyczne zaangażowane w tworzenie struktur narracyjnych, programistycznych i wizualnych**, posiadające umiejętności analityczne i zdolność opracowywania warstw funkcjonalnych oraz estetycznych produktów cyfrowych.
 - f. **Osoby fizyczne zainteresowane innowacjami technologicznymi w zakresie produkcji tekstyliów, materiałoznawstwa oraz rozwiązań inżynierskich**, w tym studentów i absolwentów kierunków technicznych oraz osoby pasjonujące się eksperymentalnymi technologiami materiałowymi.
 - g. **Osoby fizyczne wykazujące predyspozycje i zainteresowania w dziedzinach strategicznych**, obejmujących w szczególności marketing, zarządzanie marką, pozycjonowanie produktów oraz wprowadzanie innowacyjnych rozwiązań na rynek.
 - h. **Osoby fizyczne identyfikujące się z wartościami zrównoważonego rozwoju**, deklarujące gotowość wspierania innowacji w zakresie gospodarki cyrkularnej oraz projektów ograniczających negatywny wpływ na środowisko.
 - i. **Osoby fizyczne ukierunkowane na rozwój zawodowy w oparciu o kompetencje przyszłości**, w szczególności w zakresie myślenia kreatywnego, współdziałania,



Let's Play Sustain! Together.

Najnowsze inicjatywy Fundacji
na profilu LinkedIn





Play Sustain

adaptacji do dynamicznie zmieniających się warunków rynkowych, efektywnego przetwarzania dużych zbiorów danych oraz korzystania z narzędzi generatywnych i technologii wspierających procesy twórcze.

§ 3 DEFINICJE

Użyte w niniejszym Regulaminie pojęcia oznaczają:

1. **Moda cyrkularna** - to odpowiedzialne i kompleksowe podejście do projektowania, produkcji i użytkowania odzieży, którego celem jest maksymalne wydłużenie życia ubrań i eliminacja odpadów. Moda cyrkularna oznacza świadome wybory twórców, producentów, dystrybutorów i konsumentów, takich jak: zastosowanie zgodnych z przeznaczeniem i wysokogatunkowych materiałów, jakościowe wykonanie, zapewniających możliwość ponownego użycia, naprawy upcyklingu lub recyklingu. Moda cyrkularna to promowanie jakości, trwałości, żywotności, etycznego i zrównoważonego obiegu zasobów - zamiast nadmiernej, linearnej produkcji i konsumpcji. Moda cyrkularna to moda, która ma w sobie życie i jest dobrem społecznym.
2. **Ekoprojektowanie** - świadome projektowanie produktów i usług o neutralnym lub pozytywnym wpływie na istoty żywe i przyrodę nieożywioną w całym cyklu życia, od surowców po utylizację. Celem ekoprojektowania jest tworzenie wartościowych, trwałych i potrzebnych produktów oraz usług, które przyczyniają się do zrównoważonego rozwoju i efektywnego wykorzystania zasobów, spełniając jednocześnie wymagania ekonomiczne. Ekoprojektowanie odpowiada na istniejące i przyszłe potrzeby środowiska i społeczeństw, poprzez budowanie partnerstw i współprac wielu interesariuszy całego łańcucha wartości.
3. **Moda phygitalowa** - należy przez to rozumieć obszar działalności twórczej i projektowej łączący elementy świata fizycznego i cyfrowego, w ramach którego powstają produkty, usługi lub doświadczenia modowe funkcjonujące równocześnie w formie materialnej (np. odzież, akcesoria, prototypy) oraz niematerialnej (np. modele 3D, wirtualne kolekcje, elementy AR/VR, zasoby cyfrowe wykorzystywane w przestrzeniach online, metaverse lub grach). Moda phygitalowa obejmuje w szczególności procesy projektowania, prezentacji, personalizacji, użytkowania i komercjalizacji treści modowych z wykorzystaniem technologii cyfrowych, a jej istotą jest integracja realnych i wirtualnych aspektów produktu modowego w celu stworzenia spójnej, interaktywnej i możliwej do skalowania wartości estetycznej, użytkowej lub biznesowej.
4. **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.
5. **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.
6. **Projektowanie z wykorzystaniem sztucznej inteligencji (AI)** - w kontekście niniejszego



Let's Play Sustain! Together.

Najnowsze inicjatywy Fundacji
na profilu LinkedIn





Play Sustain

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.

7. **Program edukacyjny** - cykl wydarzeń warsztatowych i spotkań organizowanych online i on site przez Organizatora w celu podniesienia kompetencji z zakresu ekoprojektowania, kreowania mody przyszłości z wykorzystaniem technik digitalowych i sztucznej inteligencji oraz obligatoryjny cykl szkoleń z metodologii Design Thinking przygotowujący Zespoły do pracy nad Wyzwaniem Konkursowym.
8. **Design Thinking** - metodyka pracy projektowej, na której oparty jest Konkurs, składająca się z 5 etapów (Odkrywanie, Definiowanie, Tworzenie rozwiązania, Prototypowanie i Testowanie, Planowanie wdrożenia), ukierunkowana na tworzenie innowacyjnych rozwiązań w odpowiedzi na potrzeby użytkowników.
9. **Uczestnik/Uczestniczka** (dalej: Uczestnik) - osoba, która prawidłowo wypełni i prześle Formularz do I etapu konkursu.
10. **Finalista/Finalistka** (dalej: Finalista) - Uczestnik, który zostanie zakwalifikowany przez Organizatora w Etapie II (preselekcja) do udziału w Etapach III-V Konkursu i pracy zespołowej.
11. **Zespół** - grupa Finałowa składająca się z maksymalnie 5 (pięciu) Finalistów, utworzona przez Organizatora w Etapie III, pracująca wspólnie nad realizacją Finałowego zadania konkursowego.
12. **Laureat/Laureatka** (dalej: Laureat) - Finalista będący członkiem Zespołu, który otrzymał Nagrodę główną w Konkursie.
13. **Zadanie konkursowe** - ogół czynności określonych niniejszym regulaminem, które należy wykonać w I etapie Konkursu (zgłoszenie indywidualne), aby zostać Uczestnikiem konkursu, o których mowa w § 5 ust. 1.
14. **Finałowe zadanie konkursowe** - jest to ogół czynności i wytworów pracy Zespołu w Etapie IV, stanowiący odpowiedź na Wyzwaniem Konkursowe. Składa się na nie w szczególności Prototyp rozwiązania oraz prezentacja (Pitching) zawierająca Kartę Projektu (opis rozwiązania, plan wdrożenia MVP, KPI, budżet).
15. **Utwór** - należy przez to rozumieć przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci lub formie, stanowiący wynik samodzielnej pracy uczestnika lub zespołu i podlegający ochronie na podstawie ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Utworem mogą być w szczególności prace o charakterze artystycznym, wizualnym, cyfrowym, tekstowym lub multimedialnym, o ile posiadają cechy twórczej oryginalności i indywidualności. Za utwór nie uważa się samych pomysłów, idei, koncepcji, procedur, metod, zasad działania, modeli biznesowych lub danych, które nie zostały utrwalone w sposób twórczy i nie mają indywidualnego charakteru.
16. **Prototyp** - należy przez to rozumieć wstępną, materialną lub cyfrową formę rozwiązania opracowanego przez uczestnika lub zespół, stanowiącą twórcze przedstawienie kluczowych założeń projektu, umożliwiającą weryfikację jego funkcjonalności, założeń użytkowych lub wartości koncepcyjnej. Prototyp może przyjmować różne postacie, w tym wizualizacje, modele cyfrowe, prezentacje interaktywne, makiety, modele trójwymiarowe lub inne formy



Let's Play Sustain! Together.

Najnowsze inicjatywy Fundacji
na profilu LinkedIn





Play Sustain

utrwalenia, o ile pozwalają na ocenę istoty proponowanego rozwiązania. Prototyp nie musi stanowić w pełni działającego produktu, jednak powinien w sposób czytelny odzwierciedlać indywidualny, twórczy charakter rozwiązania oraz jego potencjał wdrożeniowy.

17. **Własność przemysłowa** - należy przez to rozumieć dobra niematerialne podlegające ochronie na podstawie przepisów prawa własności przemysłowej, w szczególności wynalazki, wzory użytkowe, wzory przemysłowe, znaki towarowe, oznaczenia geograficzne oraz topografie układów scalonych, a także prawa z rejestracji tych dóbr. Własność przemysłowa obejmuje rozwiązania i oznaczenia mające zastosowanie w działalności gospodarczej, które mogą być przedmiotem zgłoszenia, rejestracji, komercjalizacji lub licencjonowania, a jej celem jest zapewnienie wyłączności korzystania z danego dobra przez uprawniony podmiot oraz ochrona jego interesów rynkowych i ekonomicznych.
18. **Pitching (Pitch)** - prezentacja Finałowego zadania konkursowego przez Zespół przed Jury podczas Finału Konkursu.
19. **Strona konkursowa** - strona internetowa Organizatora, <https://playsustain.pl/>, na której zostaną opublikowane wszelkie informacje dotyczące konkursu, wraz z Regulaminami.
20. **Formularz** - dostępny na stronie internetowej Organizatora Formularz Konkursowy umożliwiający zgłoszenie i uczestnictwo w Konkursie.

§ 4 WARUNKI UDZIAŁU W KONKURSIE

1. Udział w Konkursie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Uczestnikiem Konkursu może zostać wyłącznie osoba fizyczna, która kumulatywnie spełnia wszystkie poniższe warunki:
 - a. osoba pełnoletnia (która ukończyła 18. rok życia) i posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych,
 - b. posiadająca miejsce stałego lub zwykłego pobytu na terytorium Unii Europejskiej, Europejskiego Obszaru Gospodarczego, Ukrainy lub Wielkiej Brytanii.
 - c. będąca twórcą zgłaszanego Zadania Konkursowego,
 - d. dokonująca zgłoszenia imiennie.
 - e. znająca język angielski w stopniu komunikatywnym, umożliwiającym aktywny udział w Programie edukacyjnym i pracach Zespołu Finałowego.
3. W Konkursie nie mogą uczestniczyć osoby:
 - a. osoby pozostające w stosunku pracy z Organizatorem lub podmiotami z nim powiązanymi, niezależnie od podstawy prawnej tego stosunku, a także osoby współpracujące z Organizatorem, podmiotami z nim powiązanymi lub innymi podmiotami uczestniczącymi w przygotowaniu i przeprowadzeniu Konkursu. Za pracowników uznaje się również osoby wykonujące czynności na rzecz wskazanych podmiotów, niezależnie od formy zatrudnienia lub współpracy.



Let's Play Sustain! Together.

Najnowsze inicjatywy Fundacji
na profilu LinkedIn



- b. członkowie rodzin osób wskazanych w ust. 3 pkt a powyżej. Za członków rodziny uznaje się małżonków, rodziców, rodzeństwo małżonków, wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków i dzieci rodzeństwa oraz osoby przysposabiające lub przysposobione wobec którejkolwiek z powyższych osób

§ 5 PRZEBIEG KONKURSU

1. Przedmiotem zadania konkursowego jest opracowanie innowacyjnego rozwiązania w formie produktu, usługi, platformy, systemu lub aplikacji wykorzystującego nowe technologie w celu zwiększenia konkurencyjności polskich marek modowych na rynku europejskim. Rozwiązanie powinno bazować na technologiach takich jak:
 - a. modele językowe i sztuczna inteligencja,
 - b. projektowanie generatywne,
 - c. technologie wspierające cyrkularność m.in. traceability, regeneracja materiałów, cyfrowe paszporty produktów.
2. Opracowane rozwiązanie musi być możliwe do zastosowania w realnych warunkach branży modowej oraz generować mierzalną wartość dla marek i ich użytkowników, w szczególności w obszarach rozwoju, komunikacji, produkcji, sprzedaży oraz budowania długofalowej wartości i przewagi technologicznej.
3. Zespół konkursowy jest zobowiązany do przygotowania efektów pracy zgodnie z procesem Design Thinking, obejmujących w szczególności:
 - a. Kartę konceptu prezentującą ideę oraz kluczowe założenia rozwiązania,
 - b. Prototyp rozwiązania,
 - c. Testy z użytkownikami obejmujące minimum 5 przedstawicieli realnych marek modowych lub interesariuszy branżowych (np. dystrybutorów, platform sprzedażowych, atelier) wraz ze zbiorem danych jakościowych i ilościowych oraz iteracją pomysłu po uzyskanym feedbacku,
 - d. MVP rozwiązania przygotowane w matrycy MoSCoW,
 - e. KPI i mierniki sukcesu, minimum 3 wskaźniki o charakterze mierzalnym,
 - f. Business Model.
4. **ETAP I: Zgłoszenia indywidualne (01.12.2025 r. do 29.01 2026 r.)**
 - a. Zgłoszenia do Konkursu należy dokonać poprzez wypełnienie Formularza, dostępnego na Stronie konkursowej, od 01.12 2025 r. do 29.01.2026 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 - Zadanie konkursowe powinno zawierać:
 - i. Prawidłowo wypełniony Formularz,
 - ii. opis dotychczasowego doświadczenia w zakresie wyżej wymienionych kompetencji lub informacja o zdobytych nagrodach i wyróżnieniach (do 800 znaków ze spacjami),
 - iii. list motywacyjny, zawierający wizję świata w 2070 roku, w którym nowe technologie (cyfrowe / LLM / kwantowe / biologiczne etc.) kształtują życie mieszkańców i modę (do 1800 znaków)





Play Sustain

- d. Uczestnicy, którzy złożą Formularz w terminie do 14.01.2026 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.
- e. Uczestnicy którzy przesłali Formularze do 14.01.2026 r. do godz. 12:00 w południe, będą posiadali możliwość ich poprawienia do dnia 29.01.2026 r. godz. 12:00
- f. Po upływie terminu wskazanego w ust. 1 pkt a, uzupełnienie, poprawienie, zmiana Formularza nie będzie możliwa.

5. ETAP II: Preselekcja - Ocena formalna i merytoryczna dokonywana przez Organizatora
(29.01.2026 r. - 5.02.2026r.)

- a. Organizator dokona oceny formalnej oraz merytorycznej nadesłanych Zadań konkursowych.
- b. Na podstawie oceny merytorycznej, Organizator dokona preselekcji od 25 (dwudziestu pięciu) do maksymalnie 40 (czterdziestu) Uczestników, którzy otrzymają status Finalisty i zostaną zaproszeni do kolejnych etapów Konkursu.
- c. Kryteriami oceny merytorycznej (preselekcji) będą w szczególności: jakość i innowacyjność portfolio, adekwatność umiejętności do profili poszukiwanych w § 2 ust. 4, oraz potencjalny wkład Uczestnika w pracę interdyscyplinarnego Zespołu.
- d. Finaliści zostaną poinformowani o zakwalifikowaniu się do Etapu III drogą elektroniczną, na adres wskazany w Formularzu, w terminie do 5.02.2026 r.

6. ETAP III: Formowanie Zespołów i Program edukacyjny (6.02.2026 r. – 15.02.2026 r.)

- a. Finaliści zakwalifikowani do tego Etapu zobowiązani są do wzięcia udziału w obowiązkowym Programie edukacyjnym, obejmującym m.in. szkolenia z metodologii Design Thinking.
- b. Obowiązkowego, osobistego udziału w wydarzeniu Press Day Designers 2026 w dniu 21.04.2026 r. w Warszawie;
- c. Organizator, bazując na zgłoszeniach i kompetencjach Finalistów, dokona ich podziału na interdyscyplinarne Zespoły (maksymalnie 5-osobowe). Decyzja Organizatora o składzie Zespołów jest ostateczna.

7. ETAP IV: Praca Zespołowa nad Wyzwaniem Konkursowym (18.02.2026 r. – 27.05.2026 r.).

- a. Zespoły pracują nad rozwiązaniem Wyzwania Konkursowego (§ 2 ust. 2) metodologią Design Thinking.
- b. Praca Zespołów będzie wspierana przez wyznaczonych Moderatorów oraz Mentorów zapewnionych przez Organizatora.
- c. Praca będzie odbywać się w formule cyklicznych sprintów projektowych, z których Zespoły będą zobowiązane raportować postępy.
- d. W procesie projektowym szczególny nacisk należy położyć na etap diagnozy potrzeb, obejmujący rozmowy m.in. z przedstawicielami marek odzieżowych lub innymi użytkownikami końcowymi rozwiązania. Etap ten może być elementem działań badawczych w ramach całego procesu, bez konieczności wykazywania go jako osobnego punktu w dokumentacji.
- e. Efektem pracy Zespołu jest Finałowe zadanie konkursowe (Prototyp oraz Karta Projektu).
- f. Ostateczny termin na zgłoszenie gotowości do Finału i przesłanie materiałów (np. Karta



Let's Play Sustain! Together.

Najnowsze inicjatywy Fundacji
na profilu LinkedIn





Play Sustain

Projektu, prezentacja Pitch) zostanie podany przez Organizatora w harmonogramie pracy Zespołów, nie później jednak niż do 15.02.2026 r.

8. ETAP V: Finał Konkursu – Gala Finałowa, Pitching i wybór Laureatów (12.06.2026 r.)

- a. Finał Konkursu odbędzie się 12.06.2026 r.
 - b. Informacja o miejscu i godzinie rozpoczęcia Finału zostanie podana na Stronie konkursowej.
 - c. Podczas Finału Konkursu, Zespoły zaprezentują swoje Finałowe zadania konkursowe (Pitching) przed Jury.
 - d. Podczas Finału Konkursu Jury dokona wyboru jednego zwycięskiego Zespołu (Laureatów).
 - e. Laureaci zostaną poinformowani o wygranej podczas Finału. Informacja o Zespole Laureatów zostanie umieszczona na stronie konkursowej.
 - f. Obecność i osobisty udział wszystkich członków Zespołu podczas Gali finałowej w Finałowym Pitchingu jest obowiązkowa.
9. Z Konkursu zostaną wykluczone wszelkie zadania konkursowe zgłoszone lub wypracowane w trakcie trwania Konkursu, zarówno w I Etapie, jak i w Finale, które nie spełniają wymogów formalnych lub merytorycznych określonych w niniejszym Regulaminie. W szczególności dotyczy to prac niskiej jakości, zawierających treści obraźliwe, nie stosowne, naruszające uczucia religijne, przepisy prawa lub dobre obyczaje, a także prac sprzecznych z interesami Organizatora. Wykluczeniu podlegają również prace pochodzące od osób niespełniających warunków uczestnictwa określonych w Regulaminie.

§ 6 WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA, WIZERUNEK I LICENCJE

1. Uczestnik dokonując zgłoszenia do Konkursu oraz doręczając Zadanie konkursowe (Etap I) wraz z opisem oświadcza i gwarantuje, że jest jedynym i w pełni uprawnionym do dysponowania przedstawionym Zadaniem konkursowym i ich jego 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 potwierdza, że przysługują mu autorskie prawa majątkowe oraz inne prawa własności intelektualnej w tym prawa własności przemysłowej, prawo do know-how do wyżej wymienionego Zadania konkursowego oraz poszczególnych jego elementów.
3. Uczestnik zakwalifikowany do Etapu III dalej jako: „Finalista” przystępując do Etapu III Konkursu oświadcza i gwarantuje, że wraz z ewentualnie innymi członkami Zespołu jest w pełni uprawnionym samodzielnie lub ewentualnie z innymi członkami Zespołu do dysponowania przedstawionym Finałowym zadaniem konkursowym (Prototyp oraz Karta Projektu) i ich poszczególnymi elementami, a ich wykorzystanie i treść nie będą naruszać przepisów prawa, ani praw osób trzecich.
4. Uczestnik zakwalifikowany do Etapu III dalej jako: „Finalista” przystępując do Etapu III Konkursu potwierdza, że przysługują mu wraz z ewentualnie innymi członkami Zespołu autorskie prawa majątkowe oraz inne prawa własności intelektualnej w tym prawa własności przemysłowej, prawo do know-how do wyżej wymienionego Finałowego zadania konkursowego (Prototyp oraz Karta Projektu) oraz poszczególnych jego elementów.
5. Z chwilą zgłoszenia do Konkursu oraz doręczenia Zadania konkursowego (Etap I) w stosunku do Zadania konkursowego oraz z chwilą ustalenia, stworzenia jakiegokolwiek utworu w toku Konkursu, w tym w szczególności w ramach pracy Zespołów podczas Etapu III oraz IV i V Konkursu - Uczestnik udziela Organizatorowi nieodpłatnej, niewyłącznej, nieograniczonej



Let's Play Sustain! Together.

Najnowsze inicjatywy Fundacji
na profilu LinkedIn





Play Sustain

terytorialnie i czasowo licencji na korzystanie z Zadania Konkursowego (Etap I) oraz wraz z pozostałymi członkami Zespołu całości efektów na korzystanie z rezultatów prac powstałych w

ramach Etapu III, IV i V Konkursu, w szczególności na korzystanie z Finałowego zadania konkursowego (Prototyp i Karta Projektu). Licencja ta obejmuje w szczególności:

- a. Wstępne Zadanie Konkursowe (Etap I);
 - b. Wszelkie rezultaty prac wytworzone w trakcie trwania Konkursu, w tym: wypracowane koncepcje, prototypy (fizyczne i cyfrowe), modele, makiety, prezentacje, dokumentację projektową, kody źródłowe, grafiki oraz wszelkie inne utwory powstałe w wyniku pracy indywidualnej lub zespołowej warsztatowej w ramach Etapu III, IV, oraz V w tym w szczególności Finałowe zadanie konkursowe (Prototyp i Karta).
6. Licencja udzielana jest nieodpłatnie w celu realizacji umożliwienia przeprowadzenia Konkursu, wyłonienia Laureatów, wydania nagród oraz w szeroko pojętych celach informacyjnych, promocyjnych, marketingowych i wizerunkowych Organizatora oraz Partnerów Organizatora tj. podmiotów osób, przy udziale których Konkurs jest realizowany, związanych zarówno z Konkursem, jak i działalnością statutową/gospodarczą Organizatora. Pola eksploatacji obejmują:
- a. utrwalanie i zwielokrotnianie każdą techniką cyfrową, drukarską, zapisu magnetycznego;
 - b. wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem egzemplarzy;
 - c. publiczne udostępnianie, w tym w Internecie, mediach społecznościowych, na stronach www, w materiałach wideo;
 - d. publiczne prezentowanie, wyświetlanie, odtwarzanie m.in. podczas konferencji, targów, spotkań branżowych;
 - e. wykorzystanie fragmentów w materiałach zbiorczych m.in. raportach, portfolio Organizatora, filmach promocyjnych.
7. Uczestnik wyraża nieodpłatną zgodę na utrwalanie i rozpowszechnianie swojego wizerunku, głosu oraz wypowiedzi zarejestrowanych podczas wszelkich aktywności konkursowych m.in. warsztaty, prace zespołowe, pitchingi, Galę finałową. Organizator ma prawo wykorzystywać te materiały do promocji Konkursu oraz budowania wizerunku marki Organizatora na polach eksploatacji wymienionych w ust. 6 lit. a. do e., w tym do tworzenia materiałów typu „making of”, relacji wideo i fotoreportaży.
8. Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że specyfika Konkursu polega na wspólnym wypracowywaniu rozwiązań. W związku z tym:
- a. Finałiści/Członkowie Zespołów oświadczają, że rezultaty ich wspólnej pracy m.in. Finałowe zadanie konkursowego (Prototyp oraz Karta Projekt) stanowią przedmiot współautorstwa;
 - b. Każdy z członków Zespołu udziela Organizatorowi licencji opisanej w ust. 5 i 6 w zakresie swojego wkładu twórczego w dzieło rozwiązanie/rezultat wspólne;
 - c. Uczestnicy zobowiązują się do uregulowania kwestii autorstwa we własnym zakresie w sposób niezakłócający udziału w Konkursie ani praw Organizatora, przy czym co do zasady przyjmowane będzie, że Finałiści członkowie danego Zespołu będą współtwórcami danego rozwiązania/rezultatu oraz współuprawnionymi do danego rozwiązania/rezultatu w częściach równych .
9. Uczestnicy ponoszą wszelką odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych



Let's Play Sustain! Together.

Najnowsze inicjatywy Fundacji
na profilu LinkedIn





Play Sustain

wobec Organizatora, które powstałyby w związku z udziałem w Konkursie.

10. Z chwilą przyznania wydania/wypłaty Nagrody głównej lub nagród dodatkowych z zastrzeżeniem ust. 11 niniejszego paragrafu, Laureaci przenoszą na Organizatora a Organizator nabywa bez ograniczeń czasowych jak i terytorialnych autorskie prawa majątkowe do rezultatów Finałowego zadania konkursowe w tym w szczególności do Prototypu oraz Kart Projektu (dalej w niniejszym paragrafie również jako: „Rezultaty”) , na polach eksploatacji określonych w art. 50 lub art. 74 ust. 4 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, w tym w szczególności takich jak:

- a. trwałe lub czasowe utrwalanie lub zwielokrotnianie w całości lub w części, jakimikolwiek środkami i w jakiejkolwiek formie, niezależnie od formatu, systemu lub standardu, w tym techniką drukarską, techniką zapisu magnetycznego, techniką cyfrową lub poprzez wprowadzanie do pamięci komputera oraz trwałe lub czasowe utrwalanie lub zwielokrotnianie takich zapisów, włączając w to sporządzanie ich kopii oraz dowolne korzystanie i rozporządzanie tymi kopiami;
- b. tworzenie nowych wersji i adaptacji (tłumaczenie, przystosowanie, zmianę układu lub jakiejkolwiek inne zmiany) oraz dowolne przetwarzanie, w tym łączenie z innymi utworami;
- c. wprowadzania do obrotu, użyczenia lub najmu oryginału albo egzemplarzy;
- d. wprowadzanie do pamięci komputerów i swobodnego udostępniania w sieciach komputerowych, w tym: Internet oraz Intranet;
- e. publiczne rozpowszechnianie, w szczególności wyświetlanie, publiczne odtwarzanie, nadawanie i reemitowanie w dowolnym systemie lub standardzie, a także publiczne udostępnianie w ten sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, w szczególności elektroniczne udostępnianie na żądanie, w tym rozpowszechnianie w sieci Internet i sieciach zamkniętych;
- f. wystawiania, wyświetlania i nadawania i reemitowania drogą emisji radiowej lub telewizyjnej prowadzonej w sposób bezprzewodowy lub przewodowy (naziemny, za pośrednictwem satelity lub sieci komputerowych, drogą kablową), w tym nadawanie za pomocą fonii lub wizji, w sposób bezprzewodowy (drogą naziemną i satelitarną) lub w sposób przewodowy, w dowolnym systemie i standardzie, w tym także poprzez sieci kablowe i platformy cyfrowe;
- g. prawa do określania nazw Rezultatów, pod którymi będą one wykorzystywane lub rozpowszechniane, w tym nazw handlowych;
- h. prawa do wykorzystywania z Rezultatów do celów marketingowych lub promocji, a także dla celów edukacyjnych lub szkoleniowych;
- i. prawo do rozporządzania opracowaniami Rezultatów oraz prawo udostępniania ich do korzystania, w tym udzielania licencji na rzecz osób trzecich, na wszystkich wymienionych powyżej polach eksploatacji;
- j. zezwalanie na wykonywanie przez osoby trzecie praw autorskich zależnych w stosunku do Rezultatów;
- k. sporządzanie wersji obcojęzycznych (jak również z użyciem technik umożliwiających przekazywanie informacji dla osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności);

11. Jednocześnie na podstawie Umowy, o której mowa w ust. 12 niniejszego paragrafu Regulaminu Finaliści będący członkami zwycięskiego Zespołu czyli Laureatami przenoszą bez ograniczeń czasowych jak i terytorialnych:



Let's Play Sustain! Together.

Najnowsze inicjatywy Fundacji
na profilu LinkedIn





Play Sustain

- a. prawo do zgłoszenia Rezultatów łącznie lub oddzielnie, w całości lub ich poszczególnych elementów w tym w połączeniu z innymi projektami lub elementami - do każdego urzędu patentowego lub innej podobnej instytucji w celu uzyskania patentu lub każdego innego prawa własności przemysłowej jakie przewidują przepisy obowiązujące w danym czasie na danym terytorium,
 - b. prawo do korzystania z Rezultatów w dowolny sposób przez Organizatora lub inny podmiot w tym w szczególności do prowadzenia działalności gospodarczej, wytwórczej, produkcyjnej, do czerpania z Rezultatów oraz wytworzonych na jego podstawie materiałów, produktów i jakichkolwiek innych rezultatów korzyści i pożytków.
 - c. całość autorskich praw majątkowych do nagrodzonego Finałowego Resultatu Prac - Prototypu / Rozwiązania. Przeniesienie to:
 - i. Ma charakter nieograniczony czasowo i terytorialnie;
 - ii. Obejmuje wszystkie pola eksploatacji znane w chwili wydania nagrody (w tym wskazane w ust. 2) oraz prawo do komercyjnego wykorzystania rozwiązania w działalności Organizatora;
 - iii. Obejmuje prawo do dokonywania modyfikacji, rozwoju projektu i wykonywania praw zależnych. Podpisanie umowy przenoszącej prawa jest warunkiem wydania nagrody.
12. Szczegółowe warunki przeniesienia praw zostaną określone w odrębnej umowie pisemnej, której zawarcie przez wszystkich członków zwycięskiego Zespołu musi nastąpić przed wydaniem Nagrody głównej lub wydaniem innej nagrody. Podpisanie umowy przenoszącej prawa jest warunkiem wydania każdej z nagród.
13. W przypadku Rezultatów Prac, które nie zostały nagrodzone, a posiadają potencjał rynkowy, Organizator zastrzega sobie, a Uczestnicy akceptują, prawo pierwszeństwa Organizatora w komercjalizacji tych rozwiązań. Oznacza to, że w okresie 24 miesięcy od zakończenia Konkursu, w przypadku chęci zbycia praw, licencjonowania lub wdrożenia rozwiązania, Uczestnicy zobowiązani są w pierwszej kolejności przedstawić ofertę Organizatorowi, który ma 30 dni na wyrażenie woli współpracy na warunkach rynkowych. W przypadku zgłoszeń patentowych Uczestnicy zobowiązują się do uprzedniego poinformowania Organizatora.
14. W przypadku, gdyby wypracowane w toku Konkursu Resultaty rozwiązania - prototypy, technologie posiadały zdolność patentową lub mogły stanowić wzór przemysłowy /użytkowy, znak towarowy, lub być przedmiotem innego prawa własności intelektualnej w tym know-how:
- a. Gdyby Uczestnicy/Zespół zdecydowali się na komercjalizację lub sprzedaż praw do takiego rozwiązania, Organizatorowi przysługuje prawo pierwszeństwa nabycia tych praw;
 - b. Uczestnicy zobowiązują się informować Organizatora o zamiarze zgłoszenia rozwiązania do Urzędu Patentowego;
 - c. Ewentualna wspólna komercjalizacja lub wdrożenie rozwiązania przez Organizatora w przypadku braku nagrody odbywać się będzie na podstawie odrębnych negocjacji w dobrej wierze.
15. Uczestnicy zobowiązują się, że w przypadku publicznej prezentacji rozwiązań (prototypów, koncepcji) wypracowanych w toku Konkursu, przez okres 1 (jednego) roku od jego zakończenia, każdorazowo umieszczą czytelną informację o genezie rozwiązania oraz - o ile



Let's Play Sustain! Together.

Najnowsze inicjatywy Fundacji
na profilu LinkedIn





Play Sustain

platforma technicznie na to pozwala - oznaczą (otagują) profil Organizatora w mediach społecznościowych.

§ 7 KRYTERIA OCENY

1. W II Etapie (Preselekcja merytoryczna Uczestników przez Organizatora) zgłoszenia (Zadania konkursowe) będą oceniane pod kątem:
 - a. Kreatywności, jakości i innowacyjności nadesłanego zgłoszenia;
 - b. Zgodności kompetencji Uczestnika z profilami określonymi w § 3 ust. 4;
 - c. Poziomu merytorycznego opisu tekstowego (§ 5 ust. 5 lit. c ppkt iii);
 - d. Potencjału Uczestnika do wniesienia wartości w pracę interdyscyplinarnego Zespołu.
2. Ocena w II Etapie jest dokonywana przez Ekspertów i ma charakter jakościowy, niepunktowy. Decyzja o zakwalifikowaniu do III Etapu jest ostateczna.
3. W V Etapie (Finał Konkursu i wybór Laureatów) Jury dokona oceny Finałowego zadania konkursowego.
4. Jury będzie oceniało Zespoły według 3 (trzech) głównych kryteriów metodologii Design Thinking:
 - a. POŻĄDANIE PRZEZ UŻYTKOWNIKÓW (Desirability): stopień zrozumienia problemu i potrzeb użytkowników, potencjał rozwiązania do wywarcia realnego wpływu (1 - 10);
 - b. WYKONALNOŚĆ TECHNICZNA (Feasibility): jakość i stopień zaawansowania Prototypu, realność techniczna proponowanego rozwiązania (1- 10);
 - c. OPŁACALNOŚĆ BIZNESOWA (Viability): potencjał rynkowy, zasadność modelu biznesowego, realność planu wdrożenia (MVP, KPI, budżet) przedstawionego w Karcie Projektu (1 - 10).
5. Każde z kryteriów jest równoważne. Jury wyłoni zwyciężski Zespół w drodze głosowania i obrad.

§ 8 JURY KONKURSU

1. Organizator Konkursu powołuje Jury spośród ekspertów:
 - a. 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. ekspertów z zakresu metodologii Design Thinking oraz rozwoju modeli biznesowych i startupów,
 - f. 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



Let's Play Sustain! Together.

Najnowsze inicjatywy Fundacji
na profilu LinkedIn





Play Sustain

1. Finaliści zakwalifikowani do Etapu III zobowiązani są do aktywnego i pełnego uczestnictwa w Programie edukacyjnym (§ 3 pkt 7) oraz we wszystkich działaniach Zespołu w Etapie IV (sprinty, warsztaty, spotkania z Mentorami).
2. Finaliści akceptują przydział do Zespołu dokonany przez Organizatora (§ 5 ust. 3 lit. b). Zmiany w składach Zespołów nie są możliwe bez wyraźnej zgody Organizatora.
3. Brak aktywnego udziału Finalisty w pracach Zespołu lub Programie edukacyjnym, zgłoszony przez członków Zespołu lub Moderadora, może skutkować wykluczeniem danego Finalisty z dalszego udziału w Konkursie, bez prawa do roszczeń wobec Organizatora.
4. W przypadku rezygnacji Finalisty z udziału w Konkursie, jego wykluczenia, o którym mowa w ust. 3, lub ustania jego uczestnictwa na skutek działania Siły Wyższej, Organizator podejmie w granicach dostępnych możliwości organizacyjnych i faktycznych, działania zmierzające do uzupełnienia składu osobowego Zespołu, w szczególności poprzez powołanie Uczestnika z listy rezerwowej. Organizator nie gwarantuje skutecznego uzupełnienia wakatu, a brak takiego uzupełnienia nie stanowi podstawy do wysuwania przez pozostałych członków Zespołu jakichkolwiek roszczeń, w tym roszczeń odszkodowawczych, względem Organizatora, ani nie zwalnia Zespołu z obowiązku wykonania Finałowego zadania konkursowego.
5. Organizator odpowiada za produkcję Finału Konkursu (Etap V), w tym zapewnia zaplecze techniczne do przeprowadzenia Pitchingu.
6. Organizator zapewnia Zespołom wsparcie Moderatorów procesu Design Thinking oraz Mentorów merytorycznych.

§ 10 NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

1. Nagroda w Konkursie, z uwzględnieniem postanowień ust. 2 niniejszego paragrafu, obejmuje:
 - a. Nagroda główna dla zwycięskiego Zespołu w wysokości: 30 000 PLN brutto (trzydzieści tysięcy złotych).
2. Szczegółowa lista ewentualnych dodatkowych nagród specjalnych Partnerów Konkursu wraz z informacjami nt. zasad ich przyznania, odbioru/wykorzystania/opodatkowania zostanie opublikowana na Stronie konkursowej, najpóźniej miesiąc przed Galą finałową.
3. Nagroda główna, o której mowa w ust. 1 lit. a), podlega podziałowi w równych częściach pomiędzy wszystkich Laureatów (członków zwycięskiego Zespołu), chyba że Zespół przedstawi Organizatorowi pisemne oświadczenie o innym podziale, podpisane przez wszystkich członków Zespołu.
4. Przed wydaniem Nagród pieniężnych (lub ich części przypadających na Laureata), 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.
5. Organizator zastrzega sobie prawo, jeżeli uzna to za stosowne, do przyznania nagród dodatkowych lub wyróżnień dla uczestników lub zespołów, które nie zajęły miejsc przewidzianych w regulaminie jako nagrody główne. Decyzja o przyznaniu nagród dodatkowych należy wyłącznie do Organizatora i nie stanowi podstawy do roszczeń ze strony uczestników.
6. W przypadku istnienia nagród dodatkowych lub wyróżnień, Organizator zastrzega, że ich przyznanie zostanie ogłoszone uczestnikom najpóźniej na tydzień przed galą finałową.



Let's Play Sustain! Together.

Najnowsze inicjatywy Fundacji
na profilu LinkedIn





Play Sustain

Informacja o nagrodach dodatkowych nie stanowi zobowiązania Organizatora do ich przyznania i nie daje uczestnikom podstaw do roszczeń wobec Organizatora.

§ 11 POWIADOMIENIA O WYGRANEJ

1. **Zespół Laureatów** zostanie powiadomiony o wygranej, podczas Finału Konkursu (Etap V). Ponadto Lista osób nagrodzonych w Konkursie zostanie opublikowana na Stronie konkursowej w ciągu 72 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 dany Zespół Laureatów z przyznanej nagrody, nagrodę otrzymuje Zespół Finałowy, który uzyskał kolejną pozycję na liście rankingowej Jury.
3. W przypadku nagrody specjalnej sponsor nagrody ma prawo jej przyznania innemu Zespołowi Finałowemu.
4. Nagrody w Konkursie, które nie zostały rozdysponowane wśród Laureatów z przyczyn niezależnych od Organizatora, pozostaną do dyspozycji Organizatora.
5. Warunkiem wypłaty Nagrody pieniężnej, o której mowa w § 10 ust. 1 lit. a), jest uprzednie podpisanie przez wszystkich Laureatów (członków zwycięskiego Zespołu) umowy o przeniesienie autorskich praw majątkowych, o której mowa w § 6 ust.
6. Nagrody pieniężne po pomniejszeniu ich o podatek, o którym mowa w § 10 pkt 4, 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 16.06.2026 r.

§ 13 POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE

1. Wszelkie reklamacje dotyczące przebiegu Konkursu mogą być składane przez Uczestników Konkursu w formie elektronicznej na adres designers@playsustain.pl w terminie 14 dni od ogłoszenia wyników.
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.

§ 14 DANE OSOBOWE

1. Administratorem danych Uczestników jest Fundacja Play Sustain ul. Bagno 2/168, 00-112 Warszawa.
2. W razie jakichkolwiek wątpliwości związanych z przetwarzaniem danych osobowych Uczestnicy mogą kontaktować się z Administratorem pod adresem hello@playsustain.pl lub pisemnie na adres siedziby Administratora.
3. 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



Let's Play Sustain! Together.

Najnowsze inicjatywy Fundacji
na profilu LinkedIn





Play Sustain

- 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.
4. Odbiorcami danych Uczestników mogą być:
- a. podmioty biorące udział w przygotowaniu i prowadzeniu Konkursu (w tym Partnerzy Konkursu, w szczególności VIVE Group),
 - b. podmioty świadczące usługi lub dostarczające rozwiązania informatyczne,
 - c. podmioty świadczące usługi kurierskie i pocztowe.
5. 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.
6. Uczestnikom przysługuje:
- a. prawo dostępu do swoich danych oraz otrzymania ich kopii,
 - b. prawo do sprostowania 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).
7. Uczestnikom przysługuje ponadto prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa.
8. Podanie danych osobowych przez Uczestnika jest dobrowolne, ale niezbędne do złożenia kompletnego zgłoszenia i udziału w Konkursie.
9. Dane Uczestników nie będą przedmiotem zautomatyzowanego podejmowania decyzji powodującej skutki prawne lub podobnie istotny wpływ.
10. Organizator nie planuje bezpośrednio przekazywać danych uczestników konkursu do państw trzecich (czyli poza Europejski Obszar Gospodarczy, EOG) ani do organizacji międzynarodowych.



Let's Play Sustain! Together.

Najnowsze inicjatywy Fundacji
na profilu LinkedIn





Play Sustain

§ 15 STATUS FINALISTY I ROLA AMBASADORA

1. Uzyskanie statusu Finalisty lub Laureata Konkursu jest wyróżnieniem, potwierdzającym wysoki poziom merytoryczny i zgodność postawy twórczej z misją Organizatora.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zaproszenia wybranych Finalistów lub Laureatów do pełnienia honorowej roli Ambasadora Fundacji Play Sustain.
3. Objęcie roli Ambasadora jest w pełni dobrowolne i ma na celu wspólną promocję idei mody cyrkularnej oraz zrównoważonego rozwoju.
4. Szczegółowe warunki ewentualnej współpracy ambasadorskiej, w tym w szczególności okres jej trwania, zakres wzajemnych świadczeń oraz zasady wykorzystania wizerunku, zostaną określone w odrębnej umowie lub porozumieniu zawartym między Stronami. Przyjęcie zaproszenia i podpisanie ww. umowy nie jest warunkiem udziału w Konkursie ani otrzymania Nagrody.

§ 16 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 prawo do dokonywania zmian w treści niniejszego Regulaminu. Każda zmiana Regulaminu wywołuje skutek prawny z chwilą jej opublikowania na stronie konkursowej, chyba że w treści zmiany wskazano inny termin jej obowiązywania.



Let's Play Sustain! Together.

Najnowsze inicjatywy Fundacji
na profilu LinkedIn





Terms and Conditions of the **Designers Play Sustain 2026** Contest

Ecodesign Digital -2 -AI

contest for future fashion lovers

§ 1 GENERAL PROVISIONS

1. Two contests are being organized as part of Designers Play Sustain 2026: Designers Play Sustain 2026 – "Upcycling Ready-2-Wear" and "Eco-design Digital-2-AI."
2. These Terms and Conditions set out the rules, scope, and conditions for participation in the Designers Play Sustain 2026 contest – "Digital-2-AI Eco-Design" (hereinafter referred to as: "Contest").
3. The contest is organized in the territory of the Republic of Poland and is addressed to persons who, at the time of entering the contest, have their permanent place of residence or habitual place of stay in the territory of countries belonging to the European Union, the European Economic Area, the United Kingdom, and Ukraine.
4. The contest allows two languages: Polish and English. All submissions, documents, presentation materials, communication with the Organizer, and participation in the stages of the contest should be conducted in one of these languages. Materials submitted in another language may not be considered in the evaluation. At the same time, the Organizer reserves the right to conduct meetings, mentoring, and preparation of the final project in groups exclusively in English.
5. The contest is organized by the Play Sustain Foundation, based at ul. Bagno 2/168, 00-112 Warsaw, entered in the National Court Register under KRS number 0000790330, REGON 383608319, NIP: 5252792316, hereinafter referred to as the "Organizer."
6. The contest runs from 1.12.2025yr. - 12.06.2026yr. and is organized in a format similar to a design hackathon, based on the Design Thinking methodology, in the following stages:
 - Stage I: Individual applications;
 - Stage II: Preselection of Participants (formal and substantive evaluation of applications) by the Organizer and announcement of the list of Finalists;
 - Stage III: Forming Final Teams and implementing the Educational Program;
 - Stage IV: Teamwork on the Contest Challenge (a series of workshops, design sprints, and mentoring);
 - Stage V: Contest Final – Final Gala, Team Pitching, and Selection of Winners.
7. The Contest is not a game of chance, the outcome of which depends on chance within the meaning of the provisions of the Act of November 19, 2009, on gambling.



Let's Play Sustain! Together.

Najnowsze inicjatywy Fundacji
na profilu LinkedIn





8. By entering the Contest, each participant confirms that they have read these Terms and Conditions and agree to comply with the rules contained therein, as well as confirms that they meet all the conditions that entitle them to participate in the Contest.

§ 2 PURPOSE AND THEME OF THE CONTEST

1. The contest is educational in nature. The aim of the contest is to promote pro-environmental trends and shape entrepreneurial skills and attitudes towards sustainable circular fashion development using digital technologies and artificial intelligence in design. The aim of the Contest is also to develop innovative solutions in a team-based formula—prototypes that respond to the defined Contest Challenge, based on the Design Thinking methodology.
2. The theme and Contest Challenge (hereinafter referred to as the "Contest Challenge") is:
 - a. "Minimizing overproduction and overconsumption of clothing," with particular emphasis on aspects identified in the Organizer's research.
 - b. "The quality and value of Polish fashion."
 - c. The teams will work on finding an innovative solution to this Challenge.
3. The contest is open to individuals who create circular fashion, enthusiasts of responsible fashion, eco-design, and the creation of sustainable solutions using modern digital tools, who meet the conditions set out in the Terms and Conditions.
4. The Organizer particularly invites people representing the following profiles and possessing the following competencies to participate:
 - a. **Digital creators**, i.e., individuals engaged in creative activities in the field of 2D and 3D graphics, generative art, and other forms of visual creation, demonstrating proficiency in the use of specialized digital tools and declaring their intention to carry out artistic or commercial projects.
 - b. **Digital fashion designers**, i.e., individuals interested in promoting their work to a wider audience and developing their skills in the field of phygital fashion design (combining physical and digital elements).
 - c. **Intermedia artists and freelancers**, i.e., individuals engaged in creative activities based on various media and forms of artistic expression.
 - d. **Students of computer graphics and related disciplines**, i.e., individuals who want to develop their skills in the field of fashion aesthetics and creative design.
 - e. **Computer game creators and designers, gaming enthusiasts, and individuals involved in the creation of narrative, programming, and visual structures**, with analytical skills and the ability to develop functional and aesthetic layers of digital products.
 - f. **Individuals interested in technological innovations in textile production, materials science, and engineering solutions**, including students and graduates of technical fields and those passionate about experimental materials technologies.





- g. **Individuals demonstrating aptitude and interest in strategic areas**, including in particular marketing, brand management, product positioning, and bringing innovative solutions to market.
- h. **Individuals who identify with the values of sustainable development** and declare their willingness to support innovation in the circular economy and projects that reduce negative environmental impact.
- i. **Individuals focused on professional development based on future skills**, particularly in the areas of creative thinking, collaboration, adaptation to rapidly changing market conditions, effective processing of large data sets, and the use of generative tools and technologies that support creative processes.

§ 3 DEFINITIONS

The terms used in these Terms and Conditions shall have the following meanings:

1. **Circular fashion**—a responsible and comprehensive approach to the design, production, and use of clothing, aimed at maximizing the lifespan of garments and eliminating waste. Circular fashion means conscious choices made by designers, manufacturers, distributors, and consumers, such as: the use of high-quality materials suitable for their intended purpose, high-quality workmanship, ensuring the possibility of reuse, repair, upcycling, or recycling. Circular fashion promotes quality, durability, longevity, and the ethical and sustainable circulation of resources—instead of excessive, linear production and consumption. Circular fashion is fashion that has life in it and is a social good.
2. **Eco-design** – conscious design of products and services with a neutral or positive impact on living beings and inanimate nature throughout their entire life cycle, from raw materials to disposal. The aim of eco-design is to create valuable, durable, and necessary products and services that contribute to sustainable development and the efficient use of resources, while meeting economic requirements. Eco-design responds to the existing and future needs of the environment and societies by building partnerships and cooperation between multiple stakeholders throughout the value chain.
3. **Phygital fashion** – this should be understood as an area of creative and design activity combining elements of the physical and digital worlds, within which fashion products, services, or experiences are created that exist simultaneously in material form (e.g., clothing, accessories, prototypes) and immaterial form (e.g., 3D models, virtual collections, AR/VR elements, digital resources used in online spaces, metaverse, or games). Phygital fashion encompasses, in particular, the processes of designing, presenting, personalizing, using, and commercializing fashion content using digital technologies, and its essence is the integration of real and virtual aspects of a fashion product to create a coherent, interactive, and scalable aesthetic, functional, or business value.
4. **Upcycling** – a trend characterizing circular fashion. It is the process of reusing existing materials, semi-finished products, and finished items, while giving them higher value, quality, and/or a new function. Whenever the Terms and Conditions refer to upcycling, they refer to



Let's Play Sustain! Together.

Najnowsze inicjatywy Fundacji
na profilu LinkedIn



upcycling in fashion design, concerning textiles and raw materials used to make clothing and wearable accessories in the broad sense.

5. **Digital technology** – in the context of fashion design, this refers to the use of digital tools and technologies to create, modify, and optimize clothing and accessory designs. As part of this technique, designers and creators use solutions such as CAD (Computer-Aided Design) software, 3D printing, generative AI models, digital fabrics, as well as tools for data analysis and trend forecasting. Digital technology enables the creation of virtual prototypes, virtual fitting rooms, product personalization, and automation of production processes, contributing to efficiency, innovation, and sustainable development in the fashion industry.
6. **Designing with artificial intelligence (AI)** – in the context of this contest, this refers to a creative process in which participants use AI-based technologies such as machine learning algorithms, neural networks, generative AI models, data analysis tools, and automation systems to create designs in the field of fashion. Projects may include, but are not limited to, pattern generation, trend forecasting, virtual collection creation, product personalization, and optimization of design, production, and sales processes. Contest participants are required to use AI tools in an ethical manner, respecting copyright and the principles of sustainable development.
7. **Educational program** – a series of workshops and meetings organized online and on site by the Organizer to improve skills in eco-design, creating the fashion of the future using digital techniques and artificial intelligence, and a mandatory series of training sessions on Design Thinking methodology to prepare Teams to work on the Contest Challenge.
8. **Design Thinking** – a project work methodology on which the Contest is based, consisting of five stages (Discover, Define, Create, Prototype and Test, Plan Implementation), focused on creating innovative solutions in response to user needs.
9. **Participant** (hereinafter: Participant) – a person who correctly completes and submits the Form for Stage I of the contest.
10. **Finalist** (hereinafter: Finalist) – a participant who is qualified by the Organizer in Stage II (pre-selection) to participate in Stages III-V of the Contest and teamwork.
11. **Team** – a Finalist group consisting of up to five (5) Finalists, formed by the Organizer in Stage III, working together on the Final contest task.
12. **Winner** (hereinafter: Winner) – a Finalist who is a member of the Team that received the Grand Prize in the Contest.
13. **Contest task** – all activities specified in these terms and conditions that must be completed in the first stage of the Contest (individual application) in order to become a Participant in the Contest, as referred to in § 5(1).
14. **Final contest task** – this is the totality of activities and work products of the Team in Stage IV, constituting a response to the Contest Challenge. These include, in particular, a prototype of



the solution and a presentation (pitching) containing a Project Card (description of the solution, MVP implementation plan, KPIs, budget).

15. **Work** – this should be understood as a manifestation of creative activity of an individual nature, established in any form or format, constituting the result of the independent work of a participant or team and subject to protection under the Act on Copyright and Related Rights. Works may include, in particular, artistic, visual, digital, textual, or multimedia works, provided that they possess characteristics of creative originality and individuality. Ideas, concepts, procedures, methods, operating principles, business models, or data that have not been recorded in a creative manner and do not have an individual character are not considered works.
16. **Prototype** – this should be understood as a preliminary, physical or digital form of a solution developed by a participant or team, constituting a creative presentation of the key assumptions of the project, enabling verification of its functionality, functional assumptions, or conceptual value. A prototype can take various forms, including visualizations, digital models, interactive presentations, mock-ups, three-dimensional models, or other forms of recording, as long as they allow for an assessment of the essence of the proposed solution. The prototype does not have to be a fully functional product, but it should clearly reflect the individual, creative nature of the solution and its implementation potential.
17. **Industrial property** – this should be understood as intangible assets protected under industrial property law, in particular inventions, utility models, industrial designs, trademarks, geographical indications, and integrated circuit topographies, as well as the rights arising from the registration of these assets. Industrial property includes solutions and markings used in business activities that can be subject to application, registration, commercialization, or licensing, and its purpose is to ensure the exclusive use of a given asset by an authorized entity and to protect its market and economic interests.
18. **Pitching (Pitch)** - presentation of the Final Contest Task by the Team before the Jury during the Contest Finals.
19. **Contest website** – the Organizer's website, <https://playsustain.pl/>, where all information about the contest, including the Terms and Conditions, will be published.
20. **Form** – the Contest Form, available on the Organizer's website, enabling registration and participation in the Contest.

§ 4 CONDITIONS OF PARTICIPATION IN THE CONTEST

1. Participation in the Contest is free of charge and voluntary.
2. Only natural persons who cumulatively meet all of the following conditions may participate in the Contest:
 - a. an adult (who is at least 18 years of age) and has full legal capacity,
 - b. a person, who has a permanent or habitual residence in the European Union, the European Economic Area, Ukraine, or the United Kingdom.





- c. a person, who is the creator of the submitted Contest Task,
 - d. a person, who makes the submission by name.
 - e. a person with a communicative level of English, enabling active participation in the Educational Program and the work of the Final Team.
3. The following persons are not eligible to participate in the Contest:
- a. persons employed by the Organizer or its affiliates, regardless of the legal basis for such employment, as well as persons cooperating with the Organizer, its affiliates, or other entities involved in the preparation and conduct of the Contest. Persons performing activities for the indicated entities are also considered employees, regardless of the form of employment or cooperation.
 - b. family members of the persons referred to in sec. 4 item a above. Family members are defined as spouses, parents, parents and siblings of spouses, ascendants, descendants, siblings, spouses and children of siblings, and persons who adopt or are adopted by any of the above persons.

§ 5 COURSE OF THE CONTEST

1. The aim of the contest is to develop an innovative solution in the form of a product, service, platform, system, or application that uses new technologies to increase the competitiveness of Polish fashion brands on the European market. The solution should be based on technologies such as:
 - a. language models and artificial intelligence,
 - b. generative design,
 - c. technologies supporting circularity, including traceability, material regeneration, and digital product passports.
2. The developed solution must be applicable in real-world fashion industry conditions and generate measurable value for brands and their users, particularly in the areas of development, communication, production, sales, and building long-term value and technological advantage.
3. The contest team is required to prepare the results of their work in accordance with the Design Thinking process, including in particular:
 - a. A concept card presenting the idea and key assumptions of the solution,
 - b. Prototype solution,
 - c. User testing – involving at least five representatives of real fashion brands or industry stakeholders (e.g., distributors, sales platforms, ateliers), along with a collection of qualitative and quantitative data and iteration of the idea based on the feedback received.
 - d. MVP of a solution prepared in the MoSCoW matrix,
 - e. KPIs and success metrics, at least 3 measurable indicators,



f. Business Model.

4. STAGE I: Individual entries (01.12.2025 yr. - 29.01 2026 yr)

- a. Entries into the Contest must be submitted by completing the Form available on the Contest Website between 01.12 2025 yr. and 29.01.2026 yr., until 12:00 noon. The date of receipt of the entry by the Organizer is decisive.
- b. To complete the Form, one must register in the system on the Organizer's website, give the necessary consents, and then fill in all the required fields.
- c. Entry - The contest entry should include:
 - i. A correctly completed Form,
 - ii. description of previous experience in the above-mentioned areas of expertise or information about awards and distinctions received (up to 800 characters with spaces),
 - iii. cover letter describing a vision of the world in 2070, where new technologies (digital/LLM/quantum/biological, etc.) shape people's lives and fashion (up to 1,800 characters)
- d. Participants who submit the Form by 14.01.2026 yr., 12:00 noon, will be informed by the Organizer of any errors or formal deficiencies found in the entry, in a message sent to the email address provided in the Form.
- e. Participants who submitted their forms by 14.01.2026 yr. 12:00 noon will have the opportunity to correct them until 29.01.2026 yr. 12:00 noon.
- f. After the deadline specified in section 1 item a, it will not be possible to supplement, correct, or amend the Form.

5. STAGE II: Preselection - Formal and substantive evaluation carried out by the Organizer (29.01.2026 yr. - 5.02.2026 yr.)

- a. The Organizer will conduct a formal and substantive evaluation of the submitted contest entries.
- b. Based on the substantive evaluation, the Organizer will preselect between 25 (twenty-five) and a maximum of 40 (forty) Participants, who will receive Finalist status and will be invited to the subsequent stages of the Contest.
- c. The criteria for substantive evaluation (pre-selection) will include, in particular: the quality and innovation of the portfolio, the adequacy of skills to the profiles sought in § 2 sec. 4, and the Participant's potential contribution to the work of the interdisciplinary Team.
- d. Finalists will be notified of their qualification for Stage III by email, sent to the address provided in the Form, by 5.02.2026 yr..

6. STAGE III: Team Building and Educational Program (6.02.2026 r. – 15.02.2026 r.)

- a. Finalists who qualify for this stage are required to participate in a mandatory educational program, including training in Design Thinking methodology.



- b. Based on the applications and competencies of the Finalists, the Organizer will divide them into interdisciplinary Teams (maximum 5 people). The Organizer's decision regarding the composition of the Teams is final.
7. **STAGE IV: Teamwork on the Contest Challenge (18.02.2026 r. – 27.05.2026 r.).**
- a. Teams work on solving the Contest Challenge (§ 2 sec. 2) using the Design Thinking methodology.
 - b. The work of the Teams will be supported by designated Moderators and Mentors provided by the Organizer.
 - c. The work will take place in the form of cyclical project sprints, with teams required to report on their progress.
 - d. In the design process, particular emphasis should be placed on the needs assessment stage, which includes discussions with, among others, representatives of clothing brands or other end users of the solution. This stage may be part of research activities within the overall process, without the need to show it as a separate item in the documentation.
 - e. The result of the Team's work is the Final Contest Task (Prototype and Project Card).
 - f. The deadline for confirming readiness for the Final and submitting materials (e.g., Project Card, Pitch presentation) will be announced by the Organizer in the Teams' work schedule, but no later than 15.02.2026 r.
8. **STAGE V: Contest Final – Final Gala, Pitching, and Selection of Winners (12.06.2025 yr.)**
- a. The final of the Contest will take place on 12.06.2025 yr.
 - b. Information about the location and start time of the Final will be posted on the contest website.
 - c. During the Contest Finals, Teams will present their Final Contest Tasks (Pitching) to the Jury.
 - d. During the Contest Finals, the Jury will select one winning Team (Winners).
 - e. The winners will be notified of their victory during the Final. Information about the winning team will be posted on the contest website.
 - f. The presence and personal participation of all Team members during the Final Gala and Final Pitching is mandatory.
9. Any contest tasks submitted or developed during the Contest, both in Stage I and in the Final, which do not meet the formal or substantive requirements set out in these Terms and Conditions, will be excluded from the Contest. This applies in particular to works of poor quality, containing offensive or inappropriate content, violating religious feelings, legal provisions, or good manners, as well as works contrary to the interests of the Organizer. Works submitted by persons who do not meet the conditions for participation specified in the Terms and Conditions will also be excluded.

§ 6 INTELLECTUAL PROPERTY, IMAGE, AND LICENSES

- 1. By submitting an entry to the Contest and delivering the Contest Task (Stage I) together with a description, the participant declares and guarantees that they are the sole and fully authorized owner of the submitted Contest Task and its individual elements, and that their use and content will not violate the law or the rights of third parties.



2. By submitting an application to participate in the Contest and delivering the Contest Task together with a description, the participant confirms that they hold the economic copyright and other intellectual property rights, including industrial property rights, the right to know-how to the above-mentioned Contest Task and its individual elements.
3. Participant qualified for Stage III, hereinafter referred to as: the "Finalist", by entering Stage III of the Contest, declares and guarantees that, together with any other members of the Team, they are fully authorized, either independently or together with other members of the Team, to dispose of the submitted Final Contest Task (Prototype and Project Card) and their individual elements, and that their use and content will not violate the law or the rights of third parties.
4. Participant qualified for Stage III, hereinafter referred to as: By entering Stage III of the Contest, the "Finalist" confirms that they, together with any other members of the Team, are entitled to copyright and other intellectual property rights, including industrial property rights, know-how rights to the above-mentioned Final Contest Task (Prototype and Project Card) and its individual elements.
5. Upon entering the Contest and submitting the Contest Task (Stage I) in relation to the Contest Task, and upon determining and creating any work in the course of the Contest, including in particular as part of the Teams' work during Stages III, IV, and V of the Contest, the Participant grants the Organizer a free, non-exclusive, territorially and temporally unlimited license to use the Contest Task (Stage I) and, together with the other members of the Team, all the effects of the use of the results of the work created during Stages III, IV, and V of the Contest, in particular the use of the Final Contest Task (Prototype and Project Card). This license covers in particular:
 - a. Preliminary Contest Task (Stage I);
 - b. All results of work produced during the Contest, including: developed concepts, prototypes (physical and digital), models, mock-ups, presentations, project documentation, source codes, graphics, and any other works created as a result of individual or team workshop work during Stages III, IV, and V, including, in particular, the Final Contest Task (Prototype and Card).
6. The license is granted free of charge for the purpose of conducting the Contest, selecting the Winners, awarding prizes, and for broadly understood informational, promotional, marketing, and image purposes of the Organizer and the Organizer's Partners, i.e., entities and persons involved in the implementation of the Contest, related to both the Contest and the statutory/economic activities of the Organizer. The fields of operation include:
 - a. recording and reproduction by any digital, printing, or magnetic recording technique;
 - b. marketing, lending, or renting copies;
 - c. public sharing, including on the Internet, social media, websites, and in video materials;
 - d. public presentation, display, playback, including during conferences, trade fairs, industry meetings;
 - e. use of fragments in collective materials, including reports, the Organizer's portfolio, promotional films.



7. The participant gives their consent, free of charge, to the recording and dissemination of their image, voice, and statements recorded during all contest activities, including workshops, teamwork, pitching, and the final gala. The Organizer has the right to use these materials to promote the Contest and build the Organizer's brand image in the fields of use listed in section 6, letters a. to e., including the creation of "making of" materials, video reports, and photo reports.
8. Participants acknowledge that the specific nature of the Contest lies in the joint development of solutions. Therefore:
 - a. The finalists/team members declare that the results of their joint work, including the final contest task (prototype and project card), are co-authored;
 - b. Each member of the Team grants the Organizer the license described in sections 5 and 6 with regard to their creative contribution to the joint work/solution/result;
 - c. Participants undertake to settle the issue of authorship on their own in a manner that does not interfere with their participation in the Contest or the rights of the Organizer, whereby, as a rule, it will be assumed that the Finalists who are members of a given Team will be co-creators of a given solution/result and co-owners of a given solution/result in equal parts.
9. Participants bear all responsibility for any third-party claims against the Organizer that may arise in connection with their participation in the Contest.
10. Upon awarding the Grand Prize or additional prizes, subject to section 11 of this paragraph, the Winners transfer to the Organizer, and the Organizer acquires, without any time or territorial restrictions, the economic copyrights to the results of the Final Contest Task, including, in particular, the Prototype and Project Cards (hereinafter also referred to in this paragraph as: "Results"), in the fields of use specified in Article 50 or Article 74 sec. 4) of the Act of February 4, 1994, on copyright and related rights, including in particular:
 - a. permanent or temporary recording or reproduction in whole or in part, by any means and in any form, regardless of format, system or standard, including printing, magnetic recording, digital technology or by entering into a computer memory, and permanent or temporary recording or reproduction of such recordings, including making copies thereof and any use and disposal of such copies;
 - b. creating new versions and adaptations (translation, adaptation, layout changes, or any other changes) and any processing, including combining with other works;
 - c. marketing, lending, or renting the original or copies;
 - d. entering into computer memory and freely sharing on computer networks, including: Internet and Intranet;
 - e. public distribution, in particular display, public performance, broadcasting and rebroadcasting in any system or standard, as well as making available to the public in such a way that anyone can access it at a place and time of their choosing, in particular electronic on-demand distribution, including distribution on the Internet and closed networks;
 - f. broadcasting, displaying, and transmitting and retransmitting by radio or television broadcast conducted wirelessly or by wire (terrestrial, via satellite or computer networks, by cable), including broadcasting by means of sound or vision, wirelessly



- (terrestrial and satellite) or by wire, in any system and standard, including cable networks and digital platforms;
- g. the right to determine the names under which the Results will be used or distributed, including trade names;
 - h. the right to use the Results for marketing or promotional purposes, as well as for educational or training purposes;
 - i. the right to dispose of the Results and the right to make them available for use, including granting licenses to third parties, in all the fields of exploitation listed above;
 - j. allowing third parties to exercise derivative copyrights in relation to the Results;
 - k. preparing foreign language versions (as well as using techniques that enable the transfer of information to people with various types of disabilities);
11. At the same time, pursuant to the Agreement referred to in section 12 of these Terms and Conditions, the Finalists who are members of the winning Team, i.e. the Winners, shall transfer, without any time or territorial restrictions:
- a. the right to submit the Results, collectively or separately, in whole or in part, including in combination with other projects or elements, to any patent office or other similar institution for the purpose of obtaining a patent or any other industrial property right provided for by the regulations in force at a given time in a given territory,
 - b. the right to use the Results in any manner by the Organizer or another entity, including in particular to conduct business, manufacturing, and production activities, to derive benefits and profits from the Results and materials, products, and any other results produced on the basis thereof.
 - c. all copyrights to the award-winning Final Result of Work - Prototype/Solution. This transfer:
 - i. It is unlimited in terms of time and territory;
 - ii. Covers all fields of use known at the time of awarding the prize (including those specified in section 2) and the right to commercial use of the solution in the Organizer's activities;
 - iii. Includes the right to modify, develop the design, and exercise derivative rights. Signing the agreement transferring the rights is a condition for issuing the prize.
12. The detailed terms and conditions of the transfer of rights will be specified in a separate written agreement, which must be concluded by all members of the winning Team before the Grand Prize or any other prize is awarded. The signing of the agreement transferring the rights is a condition for the awarding of each prize.
13. In the case of Work Results that have not been awarded a prize but have market potential, the Organizer reserves, and the Participants accept, the Organizer's right of first refusal in the commercialization of these solutions. This means that within 24 months of the end of the Contest, if they wish to sell their rights, license or implement a solution, Participants are required to first submit an offer to the Organizer, who has 30 days to express their willingness



to cooperate on market terms. In the case of patent applications, Participants undertake to inform the Organizer in advance.

14. In the event that the results of the solution developed in the course of the Contest—prototypes, technologies—are patentable or could constitute an industrial/utility model, trademark, or be subject to other intellectual property rights, including know-how:
 - a. If the Participants/Team decide to commercialize or sell the rights to such a solution, the Organizer shall have the right of first refusal to purchase these rights;
 - b. Participants undertake to inform the Organizer of their intention to file a solution with the Patent Office;
 - c. Any joint commercialization or implementation of the solution by the Organizer in the absence of a prize will be based on separate negotiations in good faith.
15. The Participants agree that, in the event of any public presentation of the solutions (prototypes, concepts) developed during the Contest, for a period of one (1) year following its conclusion, they shall each time include a clear notice regarding the origin of the solution and—where the platform technically allows—tag the Organizer’s profile on social media.

§ 7 EVALUATION CRITERIA

1. In Stage II (substantive pre-selection of Participants by the Organizer), entries (contest tasks) will be evaluated in terms of:
 - a. Creativity, quality, and innovation of the submitted entry ;
 - b. Compliance of the Participant's competences with the profiles specified in § 2 sec. 4;
 - c. The level of substantive textual description (§ 5 sec. 5 letter c sub-item iii);
 - d. The Participant's potential to contribute value to the work of the interdisciplinary Team.
2. The assessment in Stage II is carried out by experts and is qualitative, not quantitative. The decision to qualify for Stage III is final.
3. In Stage V (Contest Final and Selection of Winners), the Jury will evaluate the Final Contest Task.
4. The jury will evaluate the teams according to three main criteria of the Design Thinking methodology:
 - a. DESIRABILITY BY USERS: degree of understanding of the problem and user needs, potential of the solution to have a real impact (1-10);
 - b. TECHNICAL FEASIBILITY: quality and degree of advancement of the prototype, technical feasibility of the proposed solution (1-10);
 - c. BUSINESS VIABILITY: market potential, validity of the business model, feasibility of the implementation plan (MVP, KPI, budget) presented in the Project Card (1 - 10).
5. Each criterion is equivalent. The jury will select the winning team by voting and deliberation.

§ 8 CONTEST JURY

1. The Contest Organizer appoints a Jury from among experts:



- a. fashion designers,
 - b. those involved in fashion, representing academic circles, fashion researchers and theorists, people actively promoting eco-friendly practices in fashion,
 - c. experts in the field of new technologies, including digital fashion and AI,
 - d. from the textile, clothing, and fashion industries,
 - e. experts in Design Thinking methodology and business model and startup development,
 - f. representing the Contest Partners.
2. The deliberations of the Jury are not public.
 3. The Jury's decisions are final and cannot be appealed.
 4. If a member of the Jury resigns from participating in the deliberations, the composition of the Jury shall be reduced by that person.

§ 9 ADDITIONAL INFORMATION FOR FINALISTS

1. Finalists who qualify for Stage III are required to actively and fully participate in the Educational Program (§ 3 point 7) and in all activities of the Team in Stage IV (sprints, workshops, meetings with Mentors).
2. The finalists accept the assignment to the Team made by the Organizer (§ 5 sec. 3 letter b). Changes in the composition of the Teams are not possible without the express consent of the Organizer.
3. Failure of a Finalist to actively participate in the work of the Team or the Educational Program, as reported by Team members or the Moderator, may result in the exclusion of the Finalist from further participation in the Contest, without the right to make any claims against the Organizer.
4. In the event of a Finalist's withdrawal from the Contest, their exclusion as referred to in section 3, or the termination of their participation as a result of Force Majeure, the Organizer shall, within the limits of its organizational and factual capabilities, take steps to supplement the composition of the Team, in particular by appointing a Participant from the reserve list. The Organizer does not guarantee that the vacancy will be successfully filled, and failure to fill the vacancy does not constitute grounds for other Team members to make any claims, including claims for damages, against the Organizer, nor does it release the Team from its obligation to complete the Final Contest Task.
5. The Organizer is responsible for the production of the Contest Final (Stage V), including providing the technical facilities for the Pitching.
6. The Organizer provides teams with support from Design Thinking moderators and subject matter mentors.

§ 10 PRIZES AND DISTINCTIONS

1. The Prize in the Contest, subject to the provisions of section 2 of this paragraph, includes:





- a. The Grand Prize for the winning team in the amount of: PLN 30,000 gross (thirty thousand zlotys).
2. A detailed list of possible additional special prizes from the Contest Partners, along with information on the rules for their award, receipt, use, and taxation, will be published on the Contest's Website no later than one month before the Final Gala.
3. The Grand Prize referred to in section 1 letter a shall be divided equally among all Winners (members of the winning Team), unless the Team submits a written statement to the Organizer regarding a different distribution, signed by all members of the Team.
4. Before awarding the cash prizes (or the portion thereof due to the Winner), the Contest Organizer shall collect, in accordance with the Personal Income Tax Act, a 10% flat-rate tax on the value of the Prize awarded, pursuant to Article 30 sec. 1 item 2 of the Personal Income Tax Act of July 26, 1991.
5. The Organizer reserves the right, if deemed appropriate, to award additional prizes or distinctions to participants or teams that did not win the main prizes specified in the Terms and Conditions. The decision to award additional prizes is solely at the discretion of the Organizer and does not constitute grounds for claims by participants.
6. In the event of additional prizes or awards, the Organizer reserves the right to announce their award to participants no later than one week before the final gala. Information about additional prizes does not constitute an obligation on the part of the Organizer to award them and does not give participants grounds for claims against the Organizer.

§ 11 NOTIFICATION OF WINNING

1. **The winning team** will be notified of their victory during the Contest Finals (Stage V). In addition, the list of winners of the Contest will be published on the Contest website within 72 hours of the public announcement of the results.

§ 12 AWARDING OF PRIZES IN THE CONTEST

1. The winner of any special prize may not request that the prize be exchanged for another prize, including its cash equivalent.
2. If a given Team of Winners declines the awarded prize, the prize shall be awarded to the Finalist Team that was next in line on the Jury's ranking list.
3. In the case of a special prize, the prize sponsor has the right to award it to another Finalist Team.
4. Prizes in the Contest that have not been distributed among the Winners for reasons beyond the Organizer's control shall remain at the Organizer's disposal.



Let's Play Sustain! Together.

Najnowsze inicjatywy Fundacji
na profilu LinkedIn





5. The condition for the payment of the cash prize referred to in § 10 sec. 1 letter a) is the prior signing by all Winners (members of the winning Team) of the agreement on the transfer of copyrights referred to in § 6 sec. 7 and 9.
6. Cash prizes, after deduction of the tax referred to in § 10 item 4, will be transferred to the account number provided by the Winner. The rules for receiving/redeeming non-cash prizes, if any and if required, will be agreed upon individually with the Winner within 6 months after the end of the Contest, counting from 15.06.2026 yr.

§ 13 COMPLAINT PROCEDURE

1. Any complaints regarding the course of the Contest may be submitted by Contest Participants in electronic form to designers@playsustain.pl within 14 days from the announcement of the results.
2. The complaint should include:
 - a. email subject line: "Complaint - Designer Play Sustain.";
 - b. indication of first name, last name, and email address for correspondence (as well as optional contact telephone number);
 - c. justification of the reasons for filing a complaint.
3. Complaints will be considered by the Organizer within 30 days of receipt, will be notified of the outcome of their complaint by email to the address provided in the correspondence.

§ 14 PERSONAL DATA

1. The controller of Participants' data is the Play Sustain Foundation, ul. Bagno 2/168, 00-112 Warsaw.
2. In the case of any questions regarding the processing of personal data, one may contact the Controller at hello@playsustain.pl or in writing at the Controller's registered office address.
3. The personal data of contest participants will be processed:
 - a. in order to fulfill the obligations of the Contest Organizer, including handling entries, informing about the results and selecting winners, and awarding contest prizes, which constitutes the legitimate interest of the Controller (Article 6 sec. 1 letter f of the GDPR),
 - b. for the purposes of accounting, bookkeeping, and financial reporting (Article 6 sec. 1 letter c and f of the GDPR),
 - c. in order to fulfill other obligations arising from legal provisions (Article 6 sec. 1 letter c of the GDPR),
 - d. for the purposes specified in the consent to the processing of personal data - if such consent has been given (Article 6 sec. 1 letter a of the GDPR),
 - e. in connection with the pursuit of other legitimate interests of the controller (Article 6 sec. 1 letter f of the GDPR), including: for the purpose of establishing, pursuing, and defending claims, as well as for statistical purposes related to improving work



Let's Play Sustain! Together.

Najnowsze inicjatywy Fundacji
na profilu LinkedIn





Play Sustain

efficiency, the quality of services provided, and adapting them to recipients.

4. The recipients of Participants' data may be:
 - a. entities involved in the preparation and running of the Contest (including Contest Partners, in particular VIVE Group),
 - b. entities providing services or delivering IT solutions,
 - c. entities providing courier and postal services.
5. Participants' personal data will be stored for the period necessary to fulfill the purpose for which it was collected, i.e., the implementation and organization of the contest, and after its completion, for the period of limitation of claims.
6. Participants are entitled to:
 - a. access their data and receive a copy of it,
 - b. rectify their data;
 - c. erase their personal data,
 - d. restrict the processing of personal data
 - e. the right to data portability—if the legal basis for processing is consent (Article 6 sec. 1 letter a or Article 9 sec. 2 letter a of the GDPR) or a contract (Article 6 sec. 1 letter b of the GDPR),
 - f. the right to withdraw consent to data processing when it constitutes the basis for data processing (Article 6 sec. 1 letter a of the GDPR), without affecting the processing prior to the withdrawal,
 - g. the right to object to the processing of their personal data—if the legal basis for processing is a legitimate interest (Article 6 sec. 1 letter f of the GDPR).
7. Participants also have the right to lodge a complaint with the President of the Personal Data Protection Office, ul. ul. Stawki 2, 00-193 Warsaw.
8. Providing personal data by the Participant is voluntary, but necessary to submit a complete entry and participate in the Contest.
9. Participants' data will not be subject to automated decision-making that produces legal effects or similarly significant effects.
10. The Organizer does not plan to directly transfer the data of contest participants to third countries (i.e., outside the European Economic Area, EEA) or to international organizations.

§ 15 FINALIST STATUS AND ROLE OF AMBASSADOR

1. Becoming a Finalist or Winner of the Contest is an honor that confirms a high level of expertise and creative approach in line with the Organizer's mission.
2. The Organizer reserves the right to invite selected Finalists or Winners to serve as honorary Ambassadors of the Play Sustain Foundation.
3. Becoming an Ambassador is entirely voluntary and aims to jointly promote the ideas of circular fashion and sustainable development.
4. The detailed terms and conditions of any ambassadorial cooperation, including in particular its



Let's Play Sustain! Together.

Najnowsze inicjatywy Fundacji
na profilu LinkedIn





Play Sustain

duration, the scope of mutual services, and the rules for the use of the likeness, shall be specified in a separate agreement or arrangement between the Parties. Accepting the invitation and signing the above-mentioned agreement is not a condition for participation in the Contest or for receiving the Prize.

§ 16 FINAL PROVISIONS

1. The Organizer reserves the right to cancel the Contest if there are insufficient entries to proceed.
2. In matters not covered by the Terms and Conditions, the provisions of the Civil Code shall apply in particular.
3. The text of the Contest Terms and Conditions will be made available to the public on the Contest's Website and at the Organizer's headquarters.
4. The Organizer reserves the right to make changes to the content of these Terms and Conditions. Any amendment to the Terms and Conditions shall take legal effect upon its publication on the contest's website, unless the amendment specifies a different date of entry into f



Let's Play Sustain! Together.

Najnowsze inicjatywy Fundacji
na profilu LinkedIn

