

## WYROK

Warszawa, dnia 20 lipca 2026 r.

Krajowa Izba Odwoławcza - **w składzie:**

Przewodnicząca: Barbara Loba  
Protokolantka: Klaudia Kwadrans

po rozpoznaniu na rozprawie w dniu 15 lipca 2026 r. odwołania wniesionego do Prezesa Krajowej Izby Odwoławczej w dniu 18 maja 2026 r. przez odwołującego wykonawcę ubiegającego się o udzielenie zamówienia publicznego: Asseco Data Systems Spółka Akcyjna z siedzibą w Gdańsku,

w postępowaniu prowadzonym przez zamawiającego – Akademię Nauk Stosowanych z siedzibą w Nowym Targu,

przy udziale wykonawcy ubiegającego się o udzielenie zamówienia publicznego - CYBID spółka z ograniczoną odpowiedzialnością spółka komandytowa z siedzibą w Krakowie – uczestnika postępowania odwoławczego po stronie zamawiającego,

orzeka:

1. Oddala odwołanie.

2. Kosztami postępowania odwoławczego obciąża odwołującego wykonawcę ubiegającego się o udzielenie zamówienia publicznego: Asseco Data Systems Spółka Akcyjna z siedzibą w Gdańsku i:

2.1. zalicza w poczet kosztów postępowania odwoławczego kwotę 15 000 zł 00 gr (słownie: piętnaście tysięcy złotych zero groszy) tytułem uiszczonego wpisu oraz kwotę 3 600 zł 00 gr (słownie: trzy tysiące sześćset złotych zero groszy) poniesioną tytułem wynagrodzenia pełnomocnika przez zamawiającego: Akademię Nauk Stosowanych z siedzibą w Nowym Targu,

2.2. zasądza od odwołującego wykonawcy ubiegającego się o udzielenie zamówienia publicznego: Asseco Data Systems Spółka Akcyjna z siedzibą w Gdańsku na rzecz zamawiającego: Akademii Nauk Stosowanych z siedzibą w Nowym Targu kwotę 3 600 zł 00 gr (słownie: trzy tysiące sześćset złotych zero groszy) tytułem zwrotu kosztów postępowania odwoławczego.

Na orzeczenie - w terminie 14 dni od dnia jego doręczenia - przysługuje skarga za pośrednictwem Prezesa Krajowej Izby Odwoławczej do Sądu Okręgowego w Warszawie - Sądu Zamówień Publicznych.

Przewodnicząca:.....

Sygn. akt: KIO 2404/26

## UZASADNIENIE

Zamawiający – Akademia Nauk Stosowanych z siedzibą w Nowym Targu - prowadzi w trybie przetargu nieograniczonego postępowanie o udzielenie zamówienia publicznego pn.: „Dostawa licencji bezterminowej na oprogramowanie – symulator VR umożliwiający prowadzenie oględzin kryminalistycznych wraz z wdrożeniem i sprzętem komputerowym”.

Ogłoszenie o zamówieniu zostało opublikowane w Dzienniku Urzędowym Unii Europejskiej OJ S 66/2026 w dniu 3 kwietnia 2026 pod numerem 233799-2026.

Postępowanie prowadzone jest na podstawie ustawy z dnia 11 września 2019 roku – Prawo zamówień publicznych (t.j.: Dz. U. z 2026 r. poz. 793), zwanej dalej ustawą Pzp.

W dniu 18 maja 2026 r. odwołujący wykonawca ubiegający się o udzielenie zamówienia publicznego: Asseco Data Systems Spółka Akcyjna z siedzibą w Gdańsku, dalej: odwołujący, wniósł odwołanie wobec unieważnienia postępowania, zarzucając zamawiającemu naruszenie:

1. art. 255 ust. 6 w zw. z art. 457 ust. 1, 5 ustawy Pzp oraz art. 260 ust. 1 ustawy Pzp w zw.

z art. 16 pkt 1 ustawy Pzp poprzez niezasadne unieważnienie postępowania oraz zaniechanie wykazania w uzasadnieniu faktycznym i prawnym spełnienia wszystkich przesłanek uprawniających zamawiającego do unieważnienia

postępowania w trybie art. 255 pkt 6 ustawy Pzp, w szczególności ustaleń, jak nieprawidłowości zamawiającego rzutują na brak możliwości zawarcia ważnej, niepodlegającej unieważnieniu umowy, co w konsekwencji doprowadziło do naruszenia zasad uczciwej konkurencji, przejrzystości postępowania i pisemności postępowania przetargowego;

2. art. 226 ust. 1 pkt 5 w zw. z art. 16 ustawy Pzp – poprzez zaniechanie odrzucenia oferty CYBID spółka z ograniczoną odpowiedzialnością spółka komandytowa z siedzibą w Krakowie, pomimo że jest ona niezgodna z warunkami zamówienia.

W oparciu o tak postawione zarzuty odwołujący wniósł o uwzględnienie odwołania w całości i nakazanie zamawiającemu: unieważnienia czynności unieważnienia postępowania; dokonania czynności badania i oceny złożonych ofert; odrzucenia oferty złożonej przez CYBID spółka z ograniczoną odpowiedzialnością spółka komandytowa z siedzibą w Krakowie ze względu na niezgodność z treścią Specyfikacji Warunków Zamówienia; dokonania wyboru oferty najkorzystniejszej złożonej przez odwołującego.

Odwołujący argumentował, że przedmiotowe zamówienie wchodzi w zakres jego ekonomicznego zainteresowania, lecz z uwagi na czynność unieważnienia i brak wyboru oferty odwołującego, odwołujący nie może zaoferować swoich produktów. W wyniku unieważnienia postępowania w sposób naruszający przepisy ustawy Pzp odwołujący został więc pozbawiony uczestnictwa w postępowaniu na uczciwych i zgodnych z prawem warunkach, w tym możliwości złożenia ważnej i konkurencyjnej oferty przez wykonawców gwarantujących prawidłowe wykonanie zamówienia ze względu na posiadanie odpowiedniego potencjału. Zatem objęte odwołaniem czynności zamawiającego prowadzą do możliwości poniesienia szkody przez odwołującego, polegającej na uniemożliwieniu uzyskania przez odwołującego zamówienia, a w konsekwencji osiągnięcia korzyści w postaci zysku, który odwołujący zamierza osiągnąć w wyniku realizacji zamówienia.

Krajowa Izba Odwoławcza ustaliła i stwierdziła:

Odwołanie nie zawiera braków formalnych, od odwołania uiszczono wpis, nie zaistniały przesłanki określone w art. 528 ustawy Pzp, skutkujące odrzuceniem odwołania, odwołujący posiada interes w rozumieniu art. 505 ust. 1 ustawy Pzp, uprawniający do złożenia odwołania.

Do postępowania odwoławczego zachowując termin ustawowy oraz wskazując interes w uzyskaniu rozstrzygnięcia na korzyść zamawiającego, zgłosił skuteczne przystąpienie wykonawca CYBID spółka z ograniczoną odpowiedzialnością spółka komandytowa z siedzibą w Krakowie (dalej: przystępujący).

Izba dokonała ustaleń faktycznych w oparciu o zgromadzony w sprawie materiał dowodowy, tj. w szczególności dokumentację przedmiotowego postępowania o udzielenie zamówienia publicznego oraz na podstawie oświadczeń stron oraz dowodów przez nich składanych, które zostały przez Izbę przyjęte w poczet materiału dowodowego.

Izba ustaliła następujący stan faktyczny i prawny:

Zgodnie z informacją zamawiającego z dnia 26 maja 2026 r. wartość zamówienia przekracza progi unijne określone w przepisach wydanych na podstawie art. 3 ust. 3 ustawy Pzp.

Na podstawie Specyfikacji Warunków Zamówienia (dalej: SWZ):

Rozdział 5. Wykaz dokumentów i oświadczeń składanych przez Wykonawców wraz z Formularzem ofertowym.

C. Przedmiotowe środki dowodowe.

1. W celu potwierdzenia zgodności o ferowanych dostaw z wymaganiami określonymi w opisie przedmiotu zamówienia zamawiający, zgodnie z treścią art. 107 ust. 1 ustawy Pzp, żąda złożenia wraz z ofertą następujących przedmiotowych środków dowodowych:

I. Przedmiotowe środki dowodowe dotyczące Symulatora.

1) W celu potwierdzenia, że oferowany Symulator spełnia wymagania zamawiającego określone w Opisie przedmiotu zamówienia, Wykonawca zobowiązany jest złożyć wraz z ofertą:

a) Próbkę w postaci wersji demonstracyjnej (demo) lub dostępu testowego do oprogramowania VR, obejmującą wszystkie wymagane przez zamawiającego funkcjonalności.

b) Instrukcje uruchomienia i obsługi - zestaw przygotowanych przez Wykonawcę dokumentów, umożliwiających zamawiającemu zweryfikowanie funkcjonalności Symulatora w praktyce.

2) Prezentacja zostanie przeprowadzona najpóźniej w terminie 2 dni roboczych od dnia terminu składania ofert zgodnie z Procesem weryfikacji funkcjonalności (Załącznik nr 8 do SWZ) w oparciu o próbkę oraz instrukcję uruchomienia i obsługi oprogramowania VR, jakie Wykonawca złoży wraz z ofertą. O godzinie oraz sposobie przeprowadzenia prezentacji (stacjonarnie w siedzibie Zamawiającego lub zdalnie przy użyciu systemu do wideokonferencji, na zapewnionym przez

siebie zestawie testowym wedle wyboru Wykonawcy) Wykonawca zostanie powiadomiony najpóźniej 24 godziny przed prezentacją za pośrednictwem strony internetowej prowadzonego postępowania.

Na podstawie załącznika nr 1 do SWZ – Formularz ofertowy:

2. Sprzęt komputerowy niezbędny do funkcjonowania Symulatora:

| Przedmiot zamówienia                                      | Cena netto [zł] | Wartość VAT | Cena brutto [zł] |
|-----------------------------------------------------------|-----------------|-------------|------------------|
| 2.1 komputer klasy PC – 1 sztuka                          |                 |             |                  |
| 2.2. monitor PC – 1 sztuka                                |                 |             |                  |
| 2.3. zestaw do obsługi VR (gogle i kontrolery) – 1 zestaw |                 |             |                  |
| Łączna wartość pozycji 2.1.-2.3.:                         |                 |             |                  |

Na podstawie załącznika nr 1A do SWZ – Opis przedmiotu zamówienia:

Opis przedmiotu zamówienia

Przedmiotem zamówienia jest dostawa licencji bezterminowej na oprogramowanie – symulator VR, umożliwiającego prowadzenie oględzin kryminalistycznych oraz zabezpieczenie śladów na miejscu zdarzenia, celem wyposażenia pracowni kształcenia praktycznego wraz z wdrożeniem i sprzętem komputerowym.

**Szczegółowe wymagania funkcjonalne dotyczące Symulatora**

| Lp. | Opis wymagania                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Symulator VR zostanie przygotowany w technologii wirtualnej rzeczywistości (ang. virtual reality).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 2.  | Aplikacja umożliwi prowadzenie rozgrywki jednocześnie przez czterech użytkowników (multiplayer). Każdy z użytkowników będzie wcielał się w określoną rolę.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 3.  | Aplikacja umożliwi określanie ról dla użytkowników oraz odpowiednich uprawnień dla każdej z ról (np. dostęp do walizki oględzinowej).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 4.  | Rozgrzywka w aplikacji będzie obejmowała fazę statyczną i dynamiczną prowadzonych oględzin.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 5.  | Użytkownik symulatora VR będzie miał możliwość podnoszenia, obracania i oglądania pod różnym kątem interaktywnych przedmiotów zlokalizowanych w przestrzeni, w której będą prowadzone oględziny.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 6.  | Symulator musi posiadać trójwymiarowe projekty graficzne miejsca zdarzenia, na które składać się będą co najmniej:<br><br>1. Parter budynku mieszkalnego (min.70 m <sup>2</sup> ) z następującymi pomieszczeniami: <ul style="list-style-type: none"><li>•kuchnia,</li><li>•salon,</li><li>•łazienka,</li><li>•pomieszczenie gospodarcze,</li><li>•garaż,</li><li>•schody.</li></ul><br>2. Pierwsze piętro budynku mieszkalnego (min. 70 m <sup>2</sup> ) z następującymi pomieszczeniami: <ul style="list-style-type: none"><li>•sypialnia,</li><li>•łazienka.</li></ul><br>3. Obrys bryły budynków powierzchnia 80 m <sup>2</sup> ;<br>4. Otoczenie budynków w wersji lato i zima 500 m <sup>2</sup> ;<br>5. Pomieszczenia będą w pełniumeblowane oraz będą zawierały obiekty interaktywne. |
| 7.  | Symulator musi zawierać co najmniej trzy gotowe do użycia scenariusze wydarzeń, w tym co najmniej jeden ze śladami w otoczeniu budynku. Scenariusze różnić się będą między sobą rozłożeniem i ilością śladów.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 8.  | Każdy scenariusz musi posiadać wprowadzenie w wersji tekstowej i/lub audio.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 9.  | W ramach każdego scenariusza użytkownik będzie mógł zabezpieczyć ślady prowadzące do określonych wniosków oraz inne przedmioty bez znaczenia dla procesu wnioskowania o przyczynach śmierci.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 10. | Otoczenie budynku musi być zrealizowane w taki sposób, aby można wybierać zróżnicowane warunki pogodowe mające wpływ na zobrazowanie występowania śladów.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 11. | <p>Symulator musi umożliwiać dokonanie oględziny miejsca zdarzenia (zgodnie z poniższym opisem), tj. czynności procesowej polegającej na szczegółowej obserwacji, wykrywaniu i zabezpieczaniu śladów kryminalistycznych miejsca, osoby, rzeczy lub zwłok, przeprowadzana przez człowieka za pomocą zmysłów i z wykorzystaniem środków technicznych, w celu wyjaśnienia charakteru i okoliczności powstałego zdarzenia oraz ustalenia jego sprawy. Biorąc pod uwagę kryterium przedmiotowe, na podstawie art. 207 § 1 k.p.k. oględziny można podzielić na:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• oględziny miejsca,</li> <li>• oględziny osoby,</li> <li>• oględziny rzeczy.</li> </ul> <p>Podstawowym celem oględzin jest obiektywna rekonstrukcja przebiegu zdarzenia i zabezpieczenie rzeczowego materiału dowodowego dla potrzeb postępowania karnego. Osiągnięcie głównego celu możliwe jest dzięki realizacji celów częściowych, które określa reguła tzw. 7 złotych pytań kryminalistyki - co? gdzie? kiedy? jak? czym? dlaczego? kto? Co się wydarzyło? - należy ustalić, czy zdarzenie będące przedmiotem zainteresowania jest przestępstwem, czy może jest to innego rodzaju zdarzenie, np. nieszczęśliwy wypadek, działanie sił przyrody (pożar itp.).</p> <p>Gdzie miało miejsce zdarzenie? - trzeba ustalić, gdzie faktycznie przebiegało całe zdarzenie (przestępstwo) oraz gdzie nastąpił skutek, a następnie ustalić inne miejsca mające związek ze zdarzeniem.</p> <p>Kiedy zaistniało zdarzenie? - chodzi tu o ustalenie czasu popełnienia przestępstwa, ewentualnie czasu trwania zdarzenia. Jak przebiegało zdarzenie? - przede wszystkim należy ustalić dokładny przebieg zdarzenia (chronologię).</p> <p>Czym posługiwał się sprawca? - należy ustalić rodzaj środków i narzędzi, które służyły sprawcy do popełnienia przestępstwa.</p> <p>Dlaczego sprawca popełnił przestępstwo? - trzeba określić, czym kierował się sprawca, dokonując przestępstwa, jaki był motyw jego działania.</p> <p>Kto był uczestnikiem zdarzenia? - przede wszystkim należy ustalić sprawcę (sprawców) i pokrzywdzonych, a następnie określić rolę poszczególnych uczestników zdarzenia (np. sprawca główny, pomocnik).</p> <p>Uzyskanie odpowiedzi na powyższe pytania jest uwarunkowane:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• przebiegiem i wynikami oględzin,</li> <li>• uzyskanymi wcześniej informacjami o zdarzeniu,</li> <li>• wynikami innych czynności przeprowadzonych w trakcie śledczego (kryminalistycznego) badania miejsca zdarzenia,</li> <li>• wiedzą oraz doświadczeniem zawodowym policjantów obsługujących zdarzenie.</li> </ul> <p>Aby odpowiedzi udzielone na postawione wyżej pytania były sensowne, należy zrealizować szczegółowe zadania oględzin. Zadania te są różne, w zależności od rodzaju zdarzenia i miejsca jego wystąpienia. Praktyka wykazuje, że bez względu na rodzaj i charakter zdarzenia można wyodrębnić pewien zakres zadań wspólnych. Należą do nich:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• określenie drogi przyjscia i odejścia osób uczestniczących w zdarzeniu,</li> <li>• ustalenie kierunków poruszania się poszczególnych osób na miejscu zdarzenia, sposobu ich zachowania i czasu ich pobytu na miejscu zdarzenia,</li> </ul> |

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     | <ul style="list-style-type: none"> <li>•ustalenie, czy pozostawiono ślady (jeżeli tak, należy je ujawnić, wstępnie zbadać oraz zabezpieczyć pod względem kryminalistyczno-procesowym), czy są to ślady jednego lub kilku sprawców, punktu szczytowego przestępstwa, np. ognisko pożaru,</li> <li>•wskazanie tzw. okoliczności negatywnych,</li> <li>•określenie miejsca, skąd można było widzieć zdarzenie lub je słyszeć oraz ustalenie osób mogących je widzieć lub słyszeć,</li> <li>•utrwalenie zastanego stanu rzeczy zgodnie z wymogami procedury karnej.</li> </ul> <p>Realizacja zadań oględzin pozwala na wypracowanie najbardziej prawdopodobnych wersji zdarzenia, a tym samym osiągnięcie celów oględzin, umożliwia również zabezpieczenie odpowiedniego materiału dowodowego.</p> |
| 12. | <p>Symulator musi zawierać co najmniej pięć różnych śladów każdego z następujących typów:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•daktyloskopijne,</li> <li>•traseologiczne,</li> <li>•mechanoskopijne,</li> <li>•biologiczne,</li> <li>•fizykochemiczne,</li> <li>•osmologiczne,</li> <li>•dokumenty pisane odręcznie, drukowane i zdjęcia.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 13. | <p>Symulator musi zawierać poniższe zestawy wyposażenia dla zespołu oględzinowego:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•uniwersalny zestaw oględzinowy,</li> <li>•zestaw do zabezpieczania/izolacji miejsca zdarzenia.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 14. | <p>W skład uniwersalnego zestawu oględzinowego wchodzić będą następujące w pełni funkcjonalne elementy:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• aparat cyfrowy,</li> <li>• tabliczki numeryczne (tabliczki ogólne - numerowe oraz tabliczki szczególne: liczba i litera),</li> <li>• latarka UV,</li> <li>• latarka,</li> <li>• proszek argenterat,</li> <li>• proszek magnetyczny,</li> <li>• proszek daktyloskopijny czarny,</li> <li>• proszek daktyloskopijny fluorescencyjny,</li> <li>• pędzel z puchu marabuta,</li> <li>• pędzel z włókna szklanego,</li> <li>• aplikator do proszków magnetycznych,</li> <li>• folia daktyloskopijna żelatynowa biała,</li> <li>• folia daktyloskopijna żelatynowa czarna,</li> <li>• folia daktyloskopijna żelatynowa przezroczysta,</li> <li>• folia do zbierania mikrośladów,</li> <li>• skalpel chirurgiczny,</li> <li>• szklana próbówka,</li> <li>• pojemniki do zabezpieczania śladów fizykochemicznych,</li> <li>• pinceta metalowa,</li> <li>• przymiar fotograficzny,</li> <li>• koperty papierowe różnej wielkości,</li> <li>• woreczki strunowe różnej wielkości,</li> <li>• okulary (gogle) ochronne,</li> <li>• półmaski ochronne przeciwpyłowe,</li> <li>• czepki ochronne,</li> <li>• ochraniacze na obuwie,</li> <li>• rękawiczki lateksowe,</li> <li>• kombinezon ochronny jednorazowego użycia,</li> <li>• wymazówki jałowe w tulejkach,</li> <li>• koperty papierowo-foliowe,</li> <li>• pudełka papierowe,</li> <li>• masa odlewowa gipsowa,</li> <li>• obręcz do odlewów,</li> <li>• sprej utwardzający do odlewów,</li> <li>• siatka wzmacniająca,</li> <li>• pochłaniacz zapachowy,</li> <li>• słoik,</li> <li>• stoliczek do zabezpieczania śladów GSR,</li> <li>• przenośnik elektrostatyczny,</li> <li>• płyn luminol,</li> <li>• pasta sylikonowa do zabezpieczania śladów daktyloskopijnych z nierównych powierzchni.</li> </ul> |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 15. | W skład zestawu do zabezpieczenie/izolacji miejsca zdarzenie będzie wchodził minimum: <ul style="list-style-type: none"> <li>• pacholki,</li> <li>• barierki,</li> <li>• namiot policyjny,</li> <li>• parawan,</li> <li>• taśma zabezpieczająca.</li> </ul>                                                                                                                                                                                      |
| 16. | Użytkownik będzie mógł wycinać fragmenty niektórych tkanin zabrudzone krwią.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 17. | Użytkownik będzie mógł wykonać odlew gipsowy wklęsłego odcisku buta.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 18. | Użytkownik będzie mógł korzystając z aparatu fotograficznego zrobić zdjęcia wybranym przez siebie elementom otoczenia. Wszystkie zdjęcia zrobione przez użytkownika będą widoczne po zakończeniu rozgrywki.                                                                                                                                                                                                                                      |
| 19. | Ślady krwi będą występować w scenariuszach w formie zastygłej i płynnej. Sposób ich zabezpieczanie i ich wygląd będzie się różnił zależnie od ich typu.                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 20. | Zastygłe ślady krwi będzie należało zeszkrobać skalpelem do szklanej próbówki.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 21. | Płynne ślady krwi zabezpieczać się będzie za pomocą wymazówki i szklanej tulejki. Szklaną tulejkę z wymazówką z odpowiednio pobranym materiałem dowodowym będzie należało umieścić w kopercie.                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 22. | Użytkownik za pomocą pędzla daktyloskopijnego będzie mógł nanieść proszek daktyloskopijny na odcisk palca. Widoczność śladów daktyloskopijnych będzie stopniowo wzrastać wraz z ilością naniesionego proszku.                                                                                                                                                                                                                                    |
| 23. | Ślady daktyloskopijne i traseologiczne zebrane na folię żelatynową będzie trzeba w odpowiedni sposób zabezpieczyć przez m.in. włożenie do właściwego opakowania.                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 24. | Użytkownik w czasie rozgrywki będzie mógł uszkodzić niektóre ślady (w tym daktyloskopijne) przez nieprawidłowe ich zabezpieczanie (w tym niewłaściwe naniesienie proszku daktyloskopijnego).                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 25. | Wszystkie istotne dla wnioskowania ślady umieszczone w predefiniowanych scenariuszach będą logicznie powiązane z przebiegiem zdarzeń na miejscu zbrodni.                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 26. | Symulator musi zawierać trójwymiarowe modele ciała ludzkiego z różnymi typami uszkodzeń właściwych dla charakteru zdarzenia przedstawionego w scenariuszu symulacji. Uszkodzenia ciała powinny obejmować następujące elementy: <ul style="list-style-type: none"> <li>• rana cięta,</li> <li>• rana postrzałowa,</li> <li>• rana zadana tępym narzędziem,</li> <li>• rana szarpana,</li> <li>• zadziergnięcie,</li> <li>• zasinienie.</li> </ul> |
| 27. | Podczas rozgrywki użytkownicy będą mogli zmieniać pozycję zwłok w celu dokonania ich oględzin.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 28. | Podczas rozgrywki użytkownicy będą mogli zdjąć ubranie ze zwłok w celu dokonania oględzin. Zdjęte ubranie będzie można osobno zabezpieczyć.                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 29. | Zarządzanie symulatorem musi być możliwe z poziomu panelu administracyjnego, bez konieczności instalacji dodatkowego oprogramowania.                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 30. | Z poziomu serwera zarządzającego rozgrywką multiplayer możliwe będzie włączenie podglądu widoku wirtualnej sceny.<br>Widok będzie możliwy do ustawienia minimum na poszczególne tryby: <ul style="list-style-type: none"> <li>• bieżący widok dowolnego z aktywnych graczy,</li> <li>• wolny widok podglądu na wirtualną scenę (z możliwością poruszania w trzech wymiarach).</li> </ul>                                                         |

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 31. | Grafikę widoków symulacji należy przygotować z jakością zbliżoną do fotorealistycznej, która jest dostępna w wiodących zintegrowanych środowiskach do tworzenia trójwymiarowych oraz dwuwymiarowych gier komputerowych lub innych materiałów interaktywnych, takich jak wizualizacje czy animacje.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 32. | Komplementarną częścią aplikacji VR będzie edytor pozwalający osobie nieposiadającej wiedzy technicznej na tworzenie nowych scenariuszy rozgrywki w oparciu o bibliotekę dostępnych obiektów. W czasie tworzenia nowych scenariuszy rozgrywki lub edytowania istniejących możliwe będzie między innymi określenie właściwego sposobu zabezpieczenia dodawanych do wirtualnej przestrzeni śladów, ich rozmieszczenia oraz szczegółowego wyglądu.                                                                                                                                                                                                        |
| 33. | Symulator musi umożliwić tworzenie dwóch różnych wersji językowych scenariuszy. Wymagany jest język polski i język angielski.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 34. | <p>Edytor będzie wyposażony w bibliotekę składającą się z minimum 50 trójwymiarowych obiektów możliwych do dodania do wirtualnego środowiska. Znajdą się wśród nich m.in. poniższe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•szklanka,</li> <li>•ubrania,</li> <li>•śrubokręt,</li> <li>•łyżka,</li> <li>•kubek,</li> <li>•talerz,</li> <li>•siekiera,</li> <li>•zakrwawione materiały,</li> <li>•książki,</li> <li>•nożyczki,</li> <li>•pistolet,</li> <li>•magazynek,</li> <li>•łuska</li> <li>•laptop,</li> <li>•długopis.</li> </ul> <p>Na powyżej wymienionych obiektach będzie można nanieść ślady takie jak odcisk palca lub plama krwi.</p> |
| 35. | <p>Edytor będzie wyposażony w bibliotekę składającą się z minimum 4 trójwymiarowych postaci (zwłok) możliwych do dodania do wirtualnego środowiska.</p> <p>Trójwymiarowe postacie ofiar będzie można edytować pod względem:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•umiejscowienia w wirtualnej przestrzeni,</li> <li>•pozycji ułożenia,</li> <li>•obecności poszczególnych typów ran.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 36. | <p>Edytor będzie wyposażony w bibliotekę składającą się z minimum 25 plam różnego kształtu. Plamy będzie można swobodnie edytować pod względem:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•umiejscowienia w wirtualnej przestrzeni (np. na podłodze, na książce itp.),</li> <li>•wielkości,</li> <li>•barwy,</li> <li>•stopnia przejrzystości,</li> <li>•sposobu zabezpieczenia,</li> <li>•konieczności wykonania zdjęcia przez użytkownika (ze skalówką, bez skalówki, z tabliczką z numerem lub bez).</li> </ul>                                                                                                                                    |

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 37. | <p>Edytor umożliwi dodawanie śladów daktyloskopijnych do wirtualnej sceny. Ślady daktyloskopijne będzie można edytować pod względem:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•umieszczenia w wirtualnej przestrzeni,</li> <li>•wielkości,</li> <li>•stopnia przejrzystości,</li> <li>•stopnia widoczności i barwy przed i po naniesieniu proszku daktyloskopijnego,</li> <li>•sposobu zabezpieczenia (jakiego użytkownik ma użyć proszku, jakiego pędzla, jakiej folii daktyloskopijnej),</li> <li>•konieczności wykonania zdjęcia przez użytkownika (ze skalówką, bez skalówki, z tabliczką z numerem lub bez).</li> </ul> |
| 38. | <p>Biblioteka edytora zawierać będzie też następujące elementy:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•tabletki różnego kształtu,</li> <li>•wielorakie odciski daktyloskopijne dłoni,</li> <li>•otwory wlotowe po pocisku,</li> <li>•ślady GSR,</li> <li>•obiekty o charakterze śladów osmologicznych.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 39. | Edytor pozwoli na edycję drzwi wejściowych pod względem obecności śladów wskazujących na włamanie (wyłamany zamek).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 40. | Edytor pozwoli na edycję okien pod względem obecności śladów wskazujących na włamanie (stłuczona szyba).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 41. | Edytor umożliwi zdefiniowanie i modyfikację wprowadzenia do scenariusza. Wprowadzenie może mieć formę tekstową i głosową (plik mp3).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 42. | Edytor pozwoli na zapisywanie scenariuszy rozgrywki i ich późniejszą edycję.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 43. | Edytor pozwoli na zdefiniowanie opisu metryczki dla każdego śladu.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 44. | W edytorze dostępny będzie trójwymiarowy model pistoletu, który będzie wyposażony w magazynek. Możliwe będzie ustawienie w edytorze położenia pistoletu, ilości naboju w magazynku oraz obecności naboju w komorze. Użytkownik w czasie rozgrywki będzie mógł rozładować broń, sprawdzić ilość naboju w magazynku oraz sprawdzić komorę broni.                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 45. | Obiekty dostępne w bibliotece edytora będzie można swobodnie implementować do wirtualnego środowiska, obracać je, przemieszczać oraz skalować.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 46. | Edytor będzie wyposażony w mechanizm autozapisu scenariuszy.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 47. | Symulator musi posiadać system wyświetlania awatarów uczestników.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 48. | Symulator musi umożliwiać tworzenie identyfikatorów nowych użytkowników.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| 49. | Symulator musi umożliwiać tworzenia ról dla użytkowników.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 50. | Symulator musi pozwalać na definiowanie uprawnień dla poszczególnych ról.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 51. | Symulator po zakończeniu rozgrywki musi szczegółowo raportować i oceniać (poprawne/niepoprawne) działania każdego z użytkowników podjęte w czasie symulacji.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 52. | Aplikacja po zakończeniu rozgrywki w sposób automatyczny oceni działania użytkowników oraz przedstawi informacje o zdobytych przez nich punktach, wykonanych chronologicznie aktywnościach, zabezpieczonych śladach oraz popełnionych błędach.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

Na podstawie załącznika nr 8 do SWZ - Proces weryfikacji funkcjonalności:

1. Wykonawca dokona weryfikacji oferowanego symulatora VR w oparciu o oprogramowanie VR dostarczone wraz z ofertą oraz instrukcję uruchomienia i obsługi.
2. Prezentacja zostanie przeprowadzona najpóźniej w terminie 2 dni roboczych od dnia terminu składania ofert zgodnie z niniejszym załącznikiem, w oparciu o próbkę oraz instrukcję uruchomienia i obsługi oprogramowania VR, jakie Wykonawca złoży wraz z ofertą.
3. O godzinie oraz sposobie przeprowadzenia prezentacji (stacjonarnie w siedzibie Zamawiającego lub zdalnie przy użyciu systemu do wideokonferencji, na zapewnionym przez siebie zestawie testowym – wedle wyboru Wykonawcy) Wykonawca zostanie powiadomiony najpóźniej 24 godziny przed prezentacją za pośrednictwem strony internetowej

prowadzonego postępowania.

4. Prezentacja zostanie przeprowadzona jednorazowo.

5. Zamawiający nie przewiduje zmiany terminu prezentacji Oprogramowania VR z przyczyn leżących po stronie Wykonawcy.

6. Zestaw testowy musi zawierać:

a) oferowane Oprogramowanie VR (złożone wraz z ofertą) oraz instrukcję uruchomienia i obsługi;

b) zestaw komputerowy (lub laptop) oraz zestaw VR (okulary VR oraz kontrolery) wraz z niezbędnym oprogramowaniem – o parametrach minimalnych podanych w Załączniku nr 1B do SWZ.

7. Podczas wideoprezentacji symulatora VR jednocześnie muszą być widoczne: ekran komputera, na którym uruchomiono prezentację symulacji VR, widok z okularów VR oraz postać osoby użytkującej Symulator VR podczas prezentacji.

8. Nie dopuszcza się prezentacji poglądowych zużyciem oprogramowania prezentacyjnego np. Microsoft Power Point.

9. Ze strony zamawiającego, podczas prezentacji będą obecni co najmniej 3 członkowie komisji przetargowej powołanej przez zamawiającego oraz ewentualnie inne osoby reprezentujące zamawiającego.

10. Nie przewiduje się w prezentacji udziału stron trzecich, w szczególności innych Wykonawców.

11. Prezentacje Symulatora należy przygotować w oparciu o postanowienia niniejszego załącznika w sposób umożliwiający zaprezentowanie wszystkich wymagań funkcjonalnych określonych w załączniku nr 1A do SWZ.

12. Przeprowadzenie prezentacji będzie udokumentowane pisemnym protokołem sporządzonym przez zamawiającego celem włączenia go do akt postępowania przetargowego. Wykonawca ma prawo oczekiwać zamieszczania w protokole złożonych przez siebie oświadczeń lub zastrzeżeń.

13. Dopuszcza się nagrywanie przez zamawiającego przebiegu prezentacji kamerą video i/lub innymi środkami audiowizualnymi.

14. Wykonawca może korzystać z pomocy technicznej podczas uruchamiania oprogramowania VR z zastrzeżeniem wyłącznie możliwości konsultacji telefonicznej głosowej ze swoim konsultantem technicznym lub konsultantem technicznym producenta oprogramowania.

15. W przypadku wystąpienia błędu oprogramowania dopuszcza się wykonanie odpowiednich modyfikacji celem usunięcia błędu. Czas przerw przeznaczonych na usunięcie błędów nie może być dłuższy niż 1 godzina.

16. Przez błąd zamawiający rozumie nieprawidłowe funkcjonowanie oprogramowania przejawiające się w niemożności wykonania określonej operacji lub utrudnieniach w jej wykonaniu spowodowanych przez niestabilność oferowanego rozwiązania.

17. Ewentualne awarie sprzętowe nie będą traktowane jako dysfunkcyjność Oprogramowania. W takim przypadku dopuszcza się możliwość przedłużenia czasu prezentacji ponad wyznaczony czas.

18. Jeżeli podczas prezentacji wystąpi błąd, który nie będzie możliwy do naprawienia (naprawa nie może wymagać ingerencji w kod źródłowy oprogramowania) prezentacja zostanie zakończona, a oferta Wykonawcy zostanie odrzucona jako niezgodna z warunkami zamówienia.

19. Zamawiający ma prawo zadawać pytania Wykonawcy w zakresie prezentowanych wymagań, mające na celu ustalenie czy dana funkcjonalność jest rzeczywiście realizowana.

20. Każde z zaprezentowanych wymagań będzie weryfikowane przez zamawiającego na zasadzie "1-0" (TAK/NIE). W przypadku co najmniej jednej negatywnej weryfikacji oferta Wykonawcy zostanie odrzucona.

21. W przypadku, gdy Wykonawca nie przeprowadzi prezentacji lub nie wykaże w trakcie prezentacji (w wyznaczonym dniu oraz godzinach), że wszystkie wymagania są rzeczywiście realizowane przez oferowane Oprogramowanie VR, oferta tego Wykonawcy zostanie odrzucona.

Na podstawie ustawy Pzp:

Art. 16. Zamawiający przygotowuje i przeprowadza postępowanie o udzielenie zamówienia w sposób:

1) zapewniający zachowanie uczciwej konkurencji oraz równe traktowanie wykonawców;

2) przejrzysty;

3) proporcjonalny.

Art. 137.1. W uzasadnionych przypadkach zamawiający może przed upływem terminu składania ofert zmienić treść SWZ.

Art. 239. 1. Zamawiający wybiera najkorzystniejszą ofertę na podstawie kryteriów oceny ofert określonych w dokumentach zamówienia.

Art. 255. Zamawiający unieważnia postępowanie o udzielenie zamówienia, jeżeli:

1) nie złożono żadnego wniosku o dopuszczenie do udziału w postępowaniu albo żadnej oferty;

- 2) wszystkie złożone wnioski o dopuszczenie do udziału w postępowaniu albo oferty podlegały odrzuceniu;
- 3) cena lub koszt najkorzystniejszej oferty lub oferta z najniższą ceną przewyższa kwotę, którą zamawiający zamierza przeznaczyć na sfinansowanie zamówienia, chyba że zamawiający może zwiększyć tę kwotę do ceny lub kosztu najkorzystniejszej oferty;
- 4) w przypadkach, o których mowa w art. 248 ust. 3, art. 249 i art. 250 ust. 2, zostały złożone oferty dodatkowe o takiej samej cenie lub koszcie;
- 5) wystąpiła istotna zmiana okoliczności powodująca, że prowadzenie postępowania lub wykonanie zamówienia nie leży w interesie publicznym, czego nie można było wcześniej przewidzieć;
- 6) postępowanie obarczone jest niemożliwą do usunięcia wadą uniemożliwiającą zawarcie niepodlegającej unieważnieniu umowy w sprawie zamówienia publicznego;
- 7) wykonawca nie wniósł wymaganego zabezpieczenia należytego wykonania umowy lub uchylił się od zawarcia umowy w sprawie zamówienia publicznego, z uwzględnieniem art. 263;
- 8) w trybie zamówienia z wolnej ręki negocjacje nie doprowadziły do zawarcia umowy w sprawie zamówienia publicznego.

Art. 260. 1. O unieważnieniu postępowania o udzielenie zamówienia zamawiający zawiadamia równocześnie wykonawców, którzy złożyli oferty lub wnioski o dopuszczenie do udziału w postępowaniu lub zostali zaproszeni do negocjacji - podając uzasadnienie faktyczne i prawne.

Art. 457.1. Umowa podlega unieważnieniu, jeżeli zamawiający:

- 1) z naruszeniem ustawy udzielił zamówienia, zawarł umowę ramową lub ustanowił dynamiczny system zakupów bez uprzedniego zamieszczenia w Biuletynie Zamówień Publicznych albo przekazania Urzędowi Publikacji Unii Europejskiej ogłoszenia wszczynającego postępowanie lub bez wymaganego ogłoszenia zmieniającego ogłoszenie wszczynające postępowanie, jeżeli zmiany miały znaczenie dla sporządzenia wniosków o dopuszczenie do udziału w postępowaniu albo ofert;
- 2) zawarł umowę z naruszeniem art. 264 lub art. 308 ust. 2 lub 3 lub art. 421 ust. 1 lub 2 albo art. 577, jeżeli uniemożliwiło to Krajowej Izbie Odwoławczej uwzględnienie odwołania przed zawarciem umowy;
- 3) zawarł umowę przed upływem terminu, o którym mowa w art. 216 ust. 2;
- 4) z naruszeniem art. 314 ust. 1 pkt 3, ust. 3 i 4, art. 315 lub art. 422 ust. 2 lub 3 udzielił zamówienia objętego umową ramową;
- 5) z naruszeniem art. 323, art. 324 lub art. 391 ust. 4 lub 5 udzielił zamówienia objętego dynamicznym systemem zakupów.

W odpowiedzi na ogłoszenie wpłynęły dwie oferty, złożone przez odwołującego i przystępującego. W dniu 6 maja 2026 r. zamawiający przystąpił do weryfikacji oprogramowania. O godz. 09:03 rozpoczął weryfikację oprogramowania zaoferowanego przez odwołującego, o godz. 12:14 rozpoczął weryfikację oprogramowania zaoferowanego przez przystępującego. Spotkanie weryfikacyjne z odwołującym prowadzone było przy pomocy platformy Zoom, spotkanie z przystępującym prowadzone było stacjonarnie w siedzibie zamawiającego.

W toku prezentacji odwołującego konieczne było zarządzenie przerwy technicznej umożliwiającej przygotowanie dodatkowego środowiska/prezentacji funkcjonalności wymagającej równoczesnego udziału więcej niż jednego użytkownika. Przygotowanie dodatkowego środowiska było możliwe z uwagi na zdalny charakter spotkania z odwołującym. Weryfikacja oprogramowania przystępującego odbywała się natomiast stacjonarnie, więc taka możliwość nie istniała. W trakcie procesu weryfikacyjnego przystępujący zgłosił zastrzeżenie w zakresie treści załączników do SWZ (załącznika 1A do SWZ oraz załącznika 8 do SWZ) – odnotowane w protokole z weryfikacji oprogramowania. Przystępujący wprost wskazał, iż wskutek zapisów dokumentacji nie jest możliwe zaprezentowanie wszystkich wymaganych przez zamawiającego funkcjonalności, mianowicie tych z punktu:

- 2. Opisu przedmiotu zamówienia - „Aplikacja umożliwi prowadzenie rozgrywki jednocześnie przez czterech użytkowników (multiplayer). Każdy z użytkowników będzie wcielał się w określoną rolę” oraz
- 30. Opisu przedmiotu zamówienia - „Z poziomu serwera zarządzającego rozgrywką multiplayer możliwe będzie włączenie podglądu widoku wirtualnej sceny. Widok będzie możliwy do ustawienia minimum na poszczególne tryby: bieżący widok dowolnego

z aktywnych graczy, wolny widok podglądu na wirtualną scenę (z możliwością poruszania w trzech wymiarach)”,

gdyż w celu umożliwienia przełączenia w trakcie prezentacji widoku pomiędzy graczami

i zaprezentowania widoku więcej niż jednego gracza (weryfikacja funkcjonalności „*bieżący widok dowolnego z aktywnych graczy*”) koniecznym byłoby użycie więcej niż jednego zestawu komputerowego lub laptopa. (Zamawiający wymagał, aby

aplikacja umożliwiała prowadzenie rozgrywki jednocześnie przez czterech użytkowników „multiplayer”).

Przystępujący w trakcie spotkania wskazał, iż zamawiający – zgodnie z treścią załącznika 8 do SWZ - wymagał tylko jednego zestawu komputerowego (lub laptopa), zatem dla celów weryfikacyjnych (weryfikacja odbyła się stacjonarnie w siedzibie zamawiającego), wykonawca zapewnił sobie tylko jeden zestaw komputerowy (siedziba przystępującego znajduje się

w Krakowie, a siedziba Zamawiającego w Nowym Targu – odległość ok. 84 kilometry, czas pokonania trasy w jedną stronę 1 godzina 25 minut).

W treści protokołu z weryfikacji oprogramowania przystępującego zamawiający uczynił wzmiankę: „Zamawiający przychylił się do zastrzeżeń Oferenta, wskazujących na brak możliwości weryfikacji wszystkich wymaganych przez zamawiającego funkcjonalności, wynikających z nieścisłości w dokumentacji zamawiającego. Oferent zgodnie z zał. nr 1A do SWZ został zobowiązany do zapewnienia tylko jednego zestawu testowego podczas prezentacji oprogramowania. (...). Na podstawie analizy złożonej oferty oraz przeprowadzonej weryfikacji oprogramowania: symulator VR umożliwiający prowadzenie oględzin kryminalistycznych, zawartej w załączniku do niniejszego protokołu, zamawiający stwierdza, że Oferent spełnia wymagania zawarte w SWZ”.

W załączniku do protokołu z weryfikacji oprogramowania odwołującego zamawiający odnotował spełnienie wszystkich wymagań OPZ. W załączniku do protokołu z weryfikacji oprogramowania przystępującego w odniesieniu do pkt 2 i 30 OPZ zamawiający wpisał „Brak możliwości weryfikacji (niezależny od Oferenta) – brak dodatkowych stanowisk”, przy pkt 7 OPZ zamawiający wpisał: „Nie. Oferent potwierdził, że w momencie weryfikacji symulator zawiera jeden gotowy scenariusz i możliwość bieżącego przygotowania dodatkowych scenariuszy”, przy pkt 35 wpisał: „Nie. Edytor nie jest wyposażony w bibliotekę postaci – zwłok w formie gotowych modeli, postaci są tworzone na bieżąco przez użytkownika na podstawie elementów dostępnych w bazie – cech wyglądu i typów obrazów”.

W dniu 7 maja 2026 r. zamawiający na podstawie art. 260 ust. 1 i 2 w zw. z art. 255 pkt 6 ustawy Pzp unieważnił postępowanie. W uzasadnieniu wskazał, że w załączniku nr 8 do SWZ posłużył się liczbą pojedynczą – używając słowa „zestaw komputerowy lub laptop”. Powyższa omyłka zamawiającego spowodowała niemożność weryfikacji wszystkich parametrów oferowanego Symulatora w trakcie jednego ze spotkań weryfikacyjnych, które odbyło się stacjonarnie w siedzibie zamawiającego, gdyż w zakresie weryfikacji funkcjonalności z pkt 2 oraz 30 Opisu przedmiotu zamówienia konieczne było użycie więcej niż jednego zestawu komputerowego lub laptopa (zamawiający wymagał, aby aplikacja umożliwiała prowadzenie rozgrywki jednocześnie przez czterech użytkowników „multiplayer”). Niemożność weryfikacji wynikała m. in. z powodów wymagania przez zamawiającego od wykonawcy tylko jednego zestawu komputerowego lub laptopa na potrzeby spotkania. Zamawiający ocenił, że jego obowiązkiem jest unieważnienie postępowania w każdym przypadku, jeśli łącznie zostaną spełnione następujące przesłanki: 1) dojdzie do naruszenia przepisów ustawy regulujących udzielenie zamówienia (wada postępowania), 2) wada musi być niemożliwa do usunięcia, 3) wada ma skutkować niemożliwością zawarcia niepodlegającej unieważnieniu umowy o udzielenie zamówienia publicznego. Za wadę postępowania uznaje się przede wszystkim błędy popełnione w dokumentacji postępowania. Wada, którą obarczona jest dokumentacja przygotowana dla potrzeb niniejszego postępowania, uniemożliwiła zaś obiektywną i pełną weryfikację oprogramowania zaoferowanego przez jednego z wykonawców. Na ówczesnym etapie procedury zamawiający stwierdził brak możliwości sprostowania dokumentacji zamówienia. Zgodnie z art. 16 ust.1 ustawy Pzp - zamawiający przygotowuje i przeprowadza postępowanie o udzielenie zamówienia w sposób zapewniający zachowanie uczciwej konkurencji oraz równe traktowanie wykonawców. Na podstawie dokumentacji przygotowanej na potrzeby niniejszego postępowania nie było możliwe dokonanie rzetelnego badania i oceny złożonych ofert, a kontynuacja procedury przez zamawiającego stanowiłaby rażące naruszenie zasady uczciwej konkurencji oraz równego traktowania wykonawców. Okoliczność ta zdaniem zamawiającego potwierdza, że dokumentacja postępowania nie określała w sposób dostateczny i jednoznaczny wymagań organizacyjnych oraz technicznych związanych z prezentacją funkcjonalności „multiplayer”, co uniemożliwia przeprowadzenie porównywalnej i obiektywnej oceny ofert bez naruszenia zasad uczciwej konkurencji i równego traktowania wykonawców.

Zdaniem odwołującego użycie liczby pojedynczej w opisie zestawu testowego (zestaw lub laptop oraz okulary VR) stanowi minimalne oczekiwanie zamawiającego co do zestawu testowego. Żaden zapis SWZ ani tym bardziej ustawy nie zakazywał posłużyć się poszerzonym zestawem testowym i dozwolone jest, aby oferent zapewnił bardziej rozbudowany zestaw testowy, jeżeli nie potrafi lub nie może wykazać spełnienia funkcjonalności na pojedynczym sprzęcie. Odwołujący oświadczył, że był w stanie wykazać spełnienie wymagań w zakresie z pkt 2 oraz 30 opisu przedmiotu zamówienia, co protokolarnie potwierdził zamawiający. Ponadto zamawiający nie wykazał, iż wada skutkuje brakiem możliwości zawarcia niepodlegającej unieważnieniu umowy. Z załącznika nr 1 do protokołu weryfikacji oprogramowania przystępującego z dnia 6 maja 2026 r. wynika natomiast, iż oprogramowanie nie spełnia wymagań nr 7 oraz 35.

Przystępujący z kolei argumentował, że – wobec dokonanego unieważnienia postępowania - zamawiający nie dokonał końcowej oceny próbki i zapisy protokołu weryfikacji oprogramowania nie stanowią ostatecznej decyzji w tym zakresie. Zdaniem przystępującego odnośnie do wymagania nr 7 fakt, że w momencie prezentacji próbki system „zawiera jeden gotowy scenariusz i możliwość bieżącego przygotowania dodatkowych scenariuszy” nie może być podstawą do uznania, że system nie spełnia wymagania określonego jako „Symulator musi zawierać co najmniej trzy gotowe do użycia scenariusze wydarzeń, w tym co najmniej jeden ze śladami w otoczeniu budynku. Scenariusze różnić się będą między sobą rozłożeniem i ilością śladów.” – gdyż jak wskazano w załączniku do protokołu z weryfikacji istnieje „możliwość bieżącego przygotowania dodatkowych scenariuszy”. Przystępujący wskazał, że ocenie podlega próbka, a nie gotowy system, zatem ustalenie na podstawie próbki, że istnieje możliwość bieżącego przygotowania dodatkowych scenariuszy potwierdza, że będący przedmiotem dostawy symulator będzie posiadał co najmniej trzy gotowe do użycia scenariusze wydarzeń. Odnośnie do wymagania nr 35 zdaniem przystępującego zachodzi analogiczna sytuacja. Weryfikacja próbki potwierdziła, że system pozwala na tworzenie trójwymiarowych postaci (zwłok) możliwych do dodania do wirtualnego środowiska. Również tę okoliczność należy oceniać przez pryzmat oceny próbki, a nie gotowego rozwiązania. Przystępujący w trakcie prezentacji przedstawił 4 różne, gotowe 3D modele ciała w postaci: tj.: kompletny model ciała mężczyzny, kompletny model ciała kobiety, model ciała w dalekim stanie rozkładu - szkielet mężczyzny oraz model ciała w dalekim stanie rozkładu - szkielet kobiety, które w ostatecznym, zaoferowanym rozwiązaniu będą wchodzić w skład biblioteki zgodnej z wymaganiami zamawiającego.

Zamawiający w odpowiedzi wniósł o oddalenie odwołania, z wyjątkiem zarzutu 1 odwołania w części obejmującej wyłącznie zaniechanie wykazania w uzasadnieniu prawnym spełnienia wszystkich przesłanek uprawniających zamawiającego do unieważnienia postępowania w trybie art. 255 pkt 6 ustawy Pzp, w szczególności ustaleń, jak nieprawidłowości zamawiającego rzutują na brak możliwości zawarcia ważnej, niepodlegającej unieważnieniu umowy, który zamawiający uwzględnił. Wyrazem uwzględnienia części zarzutu 1 odwołania jest doprecyzowane zawiadomienie o unieważnieniu postępowania (które zostanie zamieszczone na stronie prowadzonego postępowania) o zwrot: „Naruszenie art. 16 ustawy Pzp stanowi wadę postępowania niedającą się naprawić w toku postępowania o udzielenie zamówienia. Przedmiotowa wada uniemożliwia zawarcie niepodlegającej unieważnieniu umowy na podstawie art. 457 ust. 1 ustawy Pzp.”

Przenosząc powyższe ustalenia na grunt niniejszej sprawy w ocenie Izby kluczowe dla oceny zasadności zarzutów odwołania są zapisy dokumentów zamówienia, w myśl których prezentacja oprogramowania mogła się odbyć stacjonarnie w siedzibie zamawiającego lub zdalnie przy użyciu systemu do wideokonferencji, wedle wyboru wykonawcy, w oparciu

o próbkę prezentowaną na zapewnionym przez wykonawcę zestawie testowym zawierającym zestaw komputerowy (lub laptop) oraz zestaw VR (okulary VR oraz kontrolery) wraz

z niezbędnym oprogramowaniem. Zapisy te przesądzały o niezasadności zarzutów. Nie ulega bowiem wątpliwości, że na prezentację każdy z wykonawców stawiał się z zestawem komputerowym, przy czym odwołujący miał możliwość przygotowania dodatkowego środowiska (prezentacji na więcej niż jednym zestawie komputerowym/laptopie), z uwagi na zdalny charakter prezentacji, zaś odwołujący – który prezentował zamawiającemu symulator stacjonarnie – był tej możliwości pozbawiony. Nie ulega więc wątpliwości, że ustanowienie wymogu prezentacji symulatora na zestawie komputerowym/laptopie, w kontekście pozostawienia wykonawcom swobody co do charakteru prezentacji (zdalnie/stacjonarnie

w siedzibie zamawiającego) doprowadziło do zróżnicowania sytuacji wykonawców

w zależności od dokonanego wyboru sposobu prezentacji zdalnie albo stacjonarnie.

W sytuacji, gdy prezentacja zdalna umożliwiała przygotowanie dodatkowego środowiska technicznego, co okazało się niemożliwe do osiągnięcia podczas prezentacji stacjonarnej, wykonawcy nie mieli równych szans w postępowaniu. Izba nie podziela stanowiska odwołującego, że przystępujący mógł zapewnić bardziej rozbudowany zestaw testowy na potrzeby prezentacji, skoro nie potrafił lub nie mógł wykazać spełnienia funkcjonalności na pojedynczym sprzęcie. Sam odwołujący bowiem również zapewnił na potrzeby prezentacji pojedynczy sprzęt, który okazał się niewystarczający i został uzupełniony podczas przerwy technicznej. Wykonawca prezentujący próbkę zdalnie mógł więc stosownie do potrzeb poszerzyć środowisko techniczne, w przeciwieństwie do wykonawcy dokonującego prezentacji stacjonarnie, co miało wpływ na wynik postępowania, gdyż uniemożliwiałoby weryfikację wszystkich wymaganych funkcjonalności próbki prezentowanej stacjonarnie. Dokumenty zamówienia zostały zatem przygotowane z naruszeniem wynikającej z art. 16 pkt 1 ustawy Pzp zasady równego traktowania wykonawców. Naruszenie zasady równego traktowania wykonawców stanowi zaś istotną wadę postępowania, mającą wpływ na jego wynik, albowiem dokumenty zamówienia uniemożliwiają weryfikację wszystkich wymaganych funkcjonalności symulatora podczas prezentacji stacjonarnej z uwagi na wymóg prezentacji na pojedynczym sprzęcie. Rozszerzenie konfiguracji sprzętowej przez oferenta realne zaś jest wyłącznie w

przypadku prezentacji zdalnej.

Usunięcie wady postępowania wymagałoby zmiany treści SWZ, jednakże ta dopuszczalna jest tylko przed upływem terminu składania ofert. Zatem istnienie tak istotnej wady postępowania, że jest ona niemożliwa do usunięcia, uniemożliwia zawarcie niepodlegającej unieważnieniu umowy, z uwagi na naruszenie ustawy Pzp. Kontynuowanie postępowania pomimo stwierdzonej wady ograniczyłoby krąg wykonawców ubiegających się o udzielenie zamówienia do odwołującego i doprowadziło do wyboru złożonej przez odwołującego oferty wskutek eliminacji przystępującego z postępowania pomimo niezależnych i niezawinionych przez niego warunków technicznych prezentacji stacjonarnej, podczas gdy wybór najkorzystniejszej oferty powinien zostać dokonany na podstawie kryteriów oceny ofert.

Nie ulega również wątpliwości, że zamawiający unieważnił postępowanie przed zakończeniem oceny ofert. W protokole z weryfikacji oprogramowania oferowanego przez przystępującego zamawiający odnotował zarówno zastrzeżenia zgłoszone przez przystępującego, jak i fakt, że te zastrzeżenia uwzględnił, zaś w załączniku do powołanego protokołu jest wyraźny zapis odnoszący się do wyniku uwzględnienia zastrzeżeń w postaci stwierdzenia braku możliwości weryfikacji wszystkich wymaganych funkcjonalności symulatora. Zarzut zaniechania odrzucenia oferty przystępującego byłby uzasadniony wówczas, gdyby zamawiający dokonał oceny oferty przystępującego, jednak zamawiający czynności badania i oceny ofert nie dokończył, gdyż unieważnił postępowanie, zaś czynność unieważnienia postępowania w ocenie Izby w okolicznościach przedmiotowej sprawy jest prawidłowa.

Mając powyższe na uwadze, Izba orzekła jak w sentencji.

O kosztach postępowania orzeczono stosownie do wyniku sprawy na podstawie art. 557 oraz art. 574 ustawy z 11 września 2019 r. Prawo zamówień publicznych oraz w oparciu o przepisy § 5 pkt 1 oraz § 8 ust. 2 pkt 1 ).

Przewodnicząca: .....