

## **REGULAMIN KONKURSU NA SZKOŁĘ Z NAJWYŻSZĄ ILOŚCIĄ OSÓB (UCZNIÓW) BIORĄCYCH UDZIAŁ W WARSZTATACH "KODUJ Z GIGANTAMI"**

### **§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Organizatorem konkursu na szkołę z największą ilością osób (uczniów i nauczycieli) biorących udział w warsztatach "Koduj z Gigantami" (zwanym dalej „Konkursem”) jest spółka Giganci Programowania Sp. z o.o., z siedzibą w Warszawie, ul. Krucza 46/ LU 3, NIP: 7010705680 (zwana dalej „Organizatorem”).
2. Fundatorem nagród jest Organizator.
3. Administratorem danych osobowych udostępnianych przez Uczestników Konkursu jest Organizator.
4. Niniejszy regulamin (dalej „Regulamin”) określa warunki Konkursu.
5. Konkurs jest prowadzony na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, na podstawie zgłoszeń przez stronę [www.kodujzgigantami.pl](http://www.kodujzgigantami.pl).
6. Konkurs ma na celu propagowanie wśród młodych ludzi zainteresowania nowymi technologiami oraz stymulację logicznego i kreatywnego myślenia poprzez programowanie oraz podnoszenie kompetencji cyfrowych nauczycieli.
7. Nadzór nad prawidłowością i przebiegiem Konkursu, tj. udzielaniem informacji na temat Konkursu oraz rozpatrywaniem reklamacji sprawują pracownicy Organizatora.

### **§ 2. UCZESTNICZY KONKURSU**

1. Uczestnikami Konkursu mogą być wyłącznie publiczne i niepubliczne szkoły podstawowe oraz ponadpodstawowe (zgodnie z Art. 17 oraz Art. 18.1 , ustawy „Prawo Oświaty” z dnia 14 grudnia 2016 r., (Dz. U. z 2019 r. poz. 1148 i 1078) ) działające na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, których uczniowie będą uczestnikami warsztatów "Koduj z Gigantami" (dalej zwany: „Uczestnik”).
2. Uczestnik oświadcza, że:
  - a. jest instytucją oświatowo- wychowawczą zajmującą się kształceniem i wychowywaniem, na terenie Rzeczypospolitej Polskiej;
  - b. zapoznał się z treścią niniejszego Regulaminu i w sposób dobrowolny przystępuje do Konkursu;
  - c. wyraża zgodę i akceptuje warunki Regulaminu, w tym zapoznał się z treścią dotyczącą procedury odbioru nagrody i ją w pełni akceptuje;
  - d. zobowiązuje się do przestrzegania postanowień Regulaminu;

e. wyraził zgodę na przetwarzanie danych osobowych dla celów związanych z uczestnictwem w Konkursie;

3. W Konkursie nie mogą uczestniczyć pracownicy i współpracownicy Organizatora.

### § 3. NAGRODA

1. W Konkursie przewidziano nagrody dla Szkół (zwanych: „Uczestnikiem”), które wykażą się najwyższą ilością osób biorących udział w wydarzeniu „Koduj z Gigantami”, wyłonione w sposób wskazany w §6.

#### **Szkoły, z których w akcji weźmie udział powyżej 30 uczniów otrzymają:**

- Certyfikat Uczestnictwa,
- tablicę edukacyjną „Nauka programowania w języku Scratch”,
- dla chętnych nauczycieli - certyfikowane szkolenie organizowane wraz z firmą Microsoft.

2. Laureatowi nie przysługuje prawo wymiany Nagród na gotówkę ani nagrody innego rodzaju.

3. Zwycięzca może zrzec się Nagród, ale w zamian nie przysługuje mu ekwiwalent pieniężny ani jakakolwiek inne nagrody.

### § 4. MIEJSCE, CZAS I ZASADY KONKURSU

1. Konkurs jest dostępny w na stronie Organizatora, pod adresem: [www.kodujzgigantami.pl](http://www.kodujzgigantami.pl)

2. Konkurs trwa od dnia 17.01.2022 r. od godz. 10:00 do dnia 26.02.2022 r. do godz. 10:00.

### § 5. ZASADY KONKURSU

1. Zadaniem Uczestnika Konkursu jest: zachęcenie jak największej liczby uczniów do uczestnictwa w darmowych warsztatach pt. „Koduj z Gigantami”.
2. Uczniowie zapisują się samodzielnie na stronie [www.kodujzgigantami.pl](http://www.kodujzgigantami.pl)
3. Po zakończeniu Konkursu, spośród wszystkich Uczestników, Organizator wybierze zwycięzców biorąc pod uwagę ilość uczniów ze Szkół biorących udział w Warsztatach.
4. Uczestnictwo w Warsztatach będzie weryfikowane poprzez listę obecności sprawdzaną w trakcie Warsztatów.
5. Wygrywa Szkoła (zwana „Uczestnikiem”), która wykaże się największą ilością osób (uczniów) biorących udział w Warsztatach.
6. informacje o Zwycięzcy w danym Konkursie, zostaną opublikowane w terminie do 8.03.2022 r. do godziny 12:00 na Facebook'u i Stronie Organizatora.

7. Informacje o konkursie będą dostępne na stronie: [www.kodujzgigantami.pl](http://www.kodujzgigantami.pl)

## § 6. WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSIE I ODBIORU NAGRÓD

1. Dostęp do Konkursu jest bezpłatny.
2. O przyznaniu nagród decyduje Organizator w drodze: analizy pod względem liczby uczniów uczestniczących w Warsztatach, opisanej w § 5. Ust. 1 Regulaminu przez Uczestników Konkursu.
3. Spośród wszystkich Uczestników, Organizator wyłoni Zwycięzców.
4. Organizator konkursu skontaktuje się ze Zwycięzcami telefonicznie i mailowo na adres korespondencyjny, w celu ustalenia szczegółów odbioru nagrody do dnia 15.03.2022 r. do godziny 16:00.
5. Publiczna informacja o wygranej zostanie również umieszczona na stronie internetowej Organizatora profilu Gigantów Programowania w serwisie Facebook:  
[www.facebook.com/kodujzgigantami](http://www.facebook.com/kodujzgigantami)
6. Nagrody zostaną wysłane za pomocą firmy kurierskiej lub zostaną dostarczone osobiście przez pracownika szkoły „Giganci Programowania” na adres wskazany przez Uczestnika. Koszt związany z wysyłką lub osobistym dostarczeniem nagród ponosi Organizator.
7. Przyznane nagrody nie mogą być wymienione na gotówkę, ani na inne rzeczy. Nagrodzonym Uczestnikowi nie przysługuje prawo do zastrzeżenia szczególnych właściwości poszczególnych nagród.

## § 7. ZAKRES ODPOWIEDZIALNOŚCI ORGANIZATORA

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzetelność i prawdziwość danych Uczestników Konkursu, w tym za brak możliwości przekazania nagród, z przyczyny leżących po stronie Uczestnika w szczególności, jeśli nie podał on prawdziwego adresu do korespondencji lub podane dane są niepełne lub nieaktualne.
2. Organizator oświadcza, że nie prowadzi kontroli, ani monitoringu treści umieszczanych przez Uczestników w zakresie rzetelności i prawdziwości, z zastrzeżeniem działań związanych z usunięciem naruszeń Regulaminu lub przepisów powszechnie obowiązujących.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia z udziału w Konkursie Uczestników, których działania są sprzeczne z prawem lub Regulaminem, w szczególności uczestników, którzy:
  - a. zamieszczają treści niezgodne z obowiązującym prawem lub Regulaminem (w

szczegółności zawierające treści obraźliwe, zarówno w warstwie tekstowej, jak i graficznej));

b. podejmują działania z wykorzystaniem nieprawdziwych danych;

c. ingerują w mechanizm działania Konkursu.

4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek zakłócenia w działaniu łącz teleinformatycznych, serwerów, interfejsów oraz przeglądarek.

## § 8. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

1. Dane osobowe Uczestników Konkursu będą przetwarzane przez Organizatora wyłącznie w celu dokonania czynności niezbędnych do prawidłowego przeprowadzenia Konkursu.

2. Dane osobowe Uczestników Konkursu będą przechowywane przez Organizatora tylko przez okres niezbędny do przeprowadzenia Konkursu i wydania nagród wyróżnionemu Uczestnikowi.

3. Uczestnicy mają prawo wglądu do przetwarzanych danych i ich poprawiania oraz usuwania. Dane są podawane na zasadach dobrowolności.

4. W momencie usunięcia danych Użytkownik traci możliwość Uczestnictwa w Konkursie.

## § 9. PRAWA AUTORSKIE

1. Wszelkie prawa własności intelektualnej do Konkursu przysługują Organizatorowi. Uczestnictwo w Konkursie nie skutkuje w żadnym zakresie nabyciem przez Uczestników jakichkolwiek praw własności intelektualnej. Zabronione jest naruszanie w jakikolwiek sposób praw własności intelektualnej w Konkursie, w szczególności:

a. kopiowanie, modyfikowanie oraz transmitowanie elektronicznie lub rozpowszechnianie w inny sposób mechanizmu Konkursu lub jego części, a także poszczególnych utworów i baz danych, bez wyraźnej pisemnej zgody Administratora;

b. korzystanie z Konkursu w sposób niezgodny z Regulaminem lub powszechnie obowiązującymi przepisami.

## § 10. REKLAMACJE I ZGŁOSZENIA NARUSZEŃ

1. Wszelkie reklamacje dotyczące sposobu przeprowadzania Konkursu, Uczestnicy winni zgłaszać do Organizatora, w formie wiadomości prywatnej w czasie trwania Konkursu, jednak nie później niż w terminie 6 (sześciu) dni od dnia wydania Nagród.

2. Reklamacja zgłoszona po wyznaczonym terminie nie wywołuje skutków prawnych.

3. Reklamacja w formie wiadomości prywatnej powinna zawierać pełną nazwę szkoły, imię i nazwisko osoby upoważnionej do reprezentowania Uczestnika (zwanego „Szkołą”), dokładny adres Uczestnika oraz dokładny opis i uzasadnienie reklamacji.

4. Reklamacje rozpatrywane będą w terminie 30 dni, w formie wiadomości prywatnej do Uczestnika Konkursu.

## § 11. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem 17.01.2022 r. i obowiązuje do 31.03. 2022 r.

2. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu cywilnego i inne przepisy prawa.

3. Spory odnoszące się i wynikające z Konkursu będą rozwiązywane przez sąd powszechny właściwy miejscowo dla siedziby Organizatora.

4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany zasad Konkursu w trakcie jego trwania. Informacja o zmianach będzie zamieszczona na Fanpage'u oraz na oficjalnej stronie Organizatora.

5. Regulamin Konkursu dostępny jest na stronie: [www.kodujz gigantami.pl](http://www.kodujz gigantami.pl)

6. Konkurs nie jest grą losową w rozumieniu art. 2 ustawy z dnia 19 listopada 2009 roku o grach losowych (Dz. U. Nr 201, poz. 1540 ze zm.).