

REGULAMIN KONKURSU FACEBOOK Z DNIA 01.08.2020 r.

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem konkursu na Facebook'u (zwanym dalej „Konkuresem”) 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. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, lecz niezbędny do przystąpienia przez Uczestnika do Konkursu. Uczestnikom udostępniającym dane przysługuje prawo dostępu do tych danych, ich zmian bądź usunięcia.
5. Niniejszy regulamin (dalej „Regulamin”) określa warunki Konkursu.
6. Konkurs nie jest stworzony, przeprowadzony, administrowany, wspierany ani sponsorowany przez Facebook, przez co serwis Facebook jest zwolniony z odpowiedzialności przez każdego Uczestnika konkursu. Facebook jest znakiem towarowym zastrzeżonym przez Facebook, Inc.
7. Konkurs jest prowadzony na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, na stroni serwisu www.facebook.com/kodujz gigantami (zwanej dalej “Fanpage”).
8. Konkurs ma na celu propagowanie wśród młodych ludzi zainteresowania nowymi technologiami oraz stymulację logicznego i kreatywnego myślenia poprzez programowanie.
9. Nadzór nad prawidłowością i przebiegiem Konkursu, tj. udzielaniem informacji na temat Konkursu oraz rozpatrywaniem reklamacji sprawują pracownicy Organizatora.

§ 2. UCZESTNICY KONKURSU

1. Uczestnikami Konkursu mogą być wyłącznie publiczne oraz niepubliczne szkoły podstawowe oraz szkoły 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 Polski, będące użytkownikami i posiadające aktywne konto w serwisie Facebook.com; które zaakceptowały niniejszy regulamin (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, w tym również regulaminu Facebook;

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

f. jest zarejestrowanym Użytkownikiem portalu społecznościowego Facebook;

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

§ 3. NAGRODA

1. W Konkursie przewidziano nagrody za zajęcie I (pierwszego) miejsca dla 1 (jednej) Szkoły (zwanej: „Uczestnikiem”), która przesłała najlepszy projekt programistyczny, wyłoniony w sposób wskazany w §6.

Nagrody w Konkursie zostaną przyznane 1 (jednemu) Uczestnikowi, który w toku Konkursu, przesłał najlepszy projekty programistyczny wykonany w programie Scratch (gra lub animacja) pt. „**Bezpieczeństwo w Internecie**”. Przy czym, Organizator przewiduje sposób rozdzielenia nagród między Uczestnikiem, a Uczniem (zwanym: „Autorem”), który jest wykonawcą najlepszego projektu programistycznego.

I miejsce:

- 1x laptop Dell Inspiron 3581 i3-7020U/8GB/240 lub podobny (do dyspozycji szkoły),
- 1x tablet Huawei MediaPad (dla nauczyciela prowadzącego),

- 1x klawiatura gamingowa Logitech G213 PRODIGY (dla Autora najlepszego projektu),
- 1x myszka gamingowa Logitech G502 HERO (dla Autora najlepszego projektu),
- 1x Voucher na „Semestralny kurs programowania Jesień / Zima 2020” w szkole „Giganci Programowania” (dla Autora najlepszego projektu), (szczegółowa lista lokalizacji realizacji kursów:
www.giganciprogramowania.edu.pl/lokalizacje-kursy-programowania),
- 3x książki założycieli szkoły „Giganci Programowania” pt. „*Młodzi giganci programowania. Scratch*” wyd. Helion.(do dyspozycji szkoły).

2. Uczestnik zobowiązuje się do przekazania określonych nagród Autorowi zwycięskiego projektu,

zgodnie z §3, Ust. 1. 3. Informacja o Nagrodach będzie zawarta w treści ogłoszenia o Konkursie opublikowanego w serwisie

Facebook, na fanpage'u

www.facebook.com/kodujzgigantami

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

5. 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 formie ogłoszenia konkursowego (dalej: „post konkursowy”) na portalu społecznościowym Facebook na profilu Organizatora pod adresem
www.facebook.com/kodujzgigantami

2. Konkurs trwa od dnia 1 września 2020 r. od godz. 10:00 do dnia 10 października 2020 r. do godz. 10:00.

§ 5. ZASADY UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Zadaniem Uczestnika Konkursu jest:

a. **stworzenie projektu programistycznego wykonanego w programie Scratch (gra lub animacja) pt. „Bezpieczeństwo w Internecie”**, udostępnienie projektu na stronie <https://scratch.mit.edu/> oraz zamieszczenie (w formie komentarza pod postem konkursowym opublikowanym na Fanpage'u Organizatora) www.facebook.com/kodujzgigantami linku przekierowującego do strony z projektem,

- b. Uczestnik przeprowadza wewnętrzny konkurs na terenie swojej placówki oświatowej (zwanej „Szkołą”), wśród uczniów, których zadaniem będzie stworzenie projektu programistycznego, wykonanego w programie Scratch (gra lub animacja), pt. „**Bezpieczeństwo w Internecie**”,
- c. Organizator nie ingeruje i nie bierze odpowiedzialności za sposób przeprowadzenia konkursu, wyłonienia jednego, zwycięskiego projektu programistycznego przez Szkołę (zwaną „Uczestnikiem”). Przy czym Organizator zastrzega sobie sposób, w jaki zostanie nagrodzony Uczeń (zwany „Autorem”), który wykonał zwycięski projekt programistyczny (§3, Ust. 1).
- d. Organizator sprawdza zgodność Prac Konkursowych Użytkowników z regulaminem. Jeśli prace nie spełniają jego warunków, Organizator ma prawo wykluczyć ją z konkursu na zasadach opisanych w §7 poniższego regulaminu,
- e. Każda z Prac konkursowych znajdzie się w pod postem konkursowym,
- f. czas trwania konkursu określony jest w treści posta konkursowego. Organizator ma prawo przedłużyć lub skrócić czas trwania Konkursu informując o tym na fanpage’u Organizatora w serwisie Facebook,
- g. po zakończeniu Konkursu, spośród Prac Konkursowych przesłanych w trakcie jego trwania, Organizator wybierze 1 (jeden) zwycięski projekt programistyczny,
- h. w czasie trwania Konkursu każdy Uczestnik może przesłać tylko 1 (jeden) projekt programistyczny,
- i. informacje o Zwycięzcy w danym Konkursie, zostaną opublikowane w terminie do 20 października 2020 r. do godziny 18:00 na Facebook’u Organizatora.

2. Informacje o konkursie będą dostępne na Facebooku pod adresem www.facebook.com/kodujz gigantami

§ 6. WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSIE I ODBIORU NAGRÓD

1. Dostęp do Konkursu jest bezpłatny i wymaga rejestracji na portalu społecznościowym Facebook.
2. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest zaakceptowanie Regulaminu oraz poprawne wykonanie wszystkich zadań opisanych w § 5. Ust. 1 Regulaminu.
3. O przyznaniu nagród decyduje Organizator w drodze: analizy pod względem poprawności merytorycznej, estetyki wykonania, złożoności oraz ciekawości wykonanego projektu programistycznego, opisanego w § 5. Ust. 1 Regulaminu przez Uczestników Konkursu.

4. Spośród nadesłanych prac Organizator wyłoni jednego zwycięzcę.

5. Zwycięzca Konkursu powinien skontaktować się z Organizatorem za pośrednictwem wiadomości prywatnej na Facebook'u lub za pośrednictwem maila na adres: sekretariat@giganciprogramowania.edu.pl , w celu ustalenia szczegółów odbioru nagrody do dnia 1 listopada 2020 r. do godziny 10:00

6. Publiczna informacja o wygranej zostanie również umieszczona w komentarzu do posta konkursowego na stronie www.facebook.com/kodujzgantami .

7. Warunkiem odebrania nagród przez Zwycięzcę jest przesłanie do 10 listopada 2020 r. do godziny 10:00 wiadomości prywatnej z następującymi danymi:

a. nazwa szkoły, b. imię i nazwisko osoby kontaktowej, upoważnionej przez Dyрекcję do odbioru nagród, c. adres korespondencyjny, d. numer telefonu, e. adres mailowy, f. imię i nazwisko Ucznia, który otrzyma Voucher na darmowe „Semestralne kursy programowania Jesień / Zima 2020” w szkole „Giganci Programowania” oraz wskazanie preferowanej lokalizacji ich realizacji (szczegółowa lista lokalizacji: www.giganciprogramowania.edu.pl/lokalizacje-kursy-programowania).

8. Brak wysłania wiadomości, o której mowa w pkt. 7 lub przekroczenie dopuszczalnego czasu odpowiedzi lub wysłanie nieprawidłowych danych powoduje utratę przez uczestnika prawa do nagrody.

9. Przyznane w Konkursie nagrody zostaną wysłane Zwycięzcy do 7 dni roboczych od dnia otrzymania przez Organizatora informacji, o której mowa w ust. 7, lub nagrody zostaną dostarczone osobiście przez Założycieli szkoły „Giganci programowania” w ciągu 14 dni roboczych od dnia otrzymania przez Organizatora informacji, o której mowa w ust. 7. Organizator zastrzega sobie jednak prawo do samodzielnego wyboru sposobu dostarczenia lub wysłania nagród .

10. Nagrody zostaną wysłane za pomocą firmy kurierskiej lub zostaną dostarczone osobiście przez Założycieli szkoły „Giganci Programowania” na adres wskazany przez Uczestnika. Koszt związany z wysyłką lub osobistym dostarczeniem nagród ponosi Organizator.

11. Przyznane nagrody nie mogą być wymienione na gotówkę, ani na inne rzeczy. Nagrodzonemu 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 oraz regulaminem Facebooka, w szczególności uczestników, którzy:

a. zamieszczają treści niezgodne z obowiązującym prawem lub Regulaminem dostępnym na portalu Facebook (w szczególności zawierające treści obraźliwe, zarówno w warstwie tekstowej, jak i graficznej);

b. podejmują działania z wykorzystaniem konta/profilu utworzonego niezgodnie z zasadami Facebooka;

c. podejmują działania z wykorzystaniem niezgodnych z zasadami Facebooka kont/profilu osób trzecich;

d. ingerują w mechanizm działania Konkursu;

e. tworzą fikcyjne konta/profile w serwisie Facebook.

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

5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za czasowe lub stałe zablokowanie strony lub aplikacji ze strony Facebooka.

§ 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, przy czym w zakresie uczestnictwa w Konkursie wymagana jest rejestracja na portalu społecznościowym Facebook.

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 na Facebooku 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 na Facebooku, 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 1 sierpnia 2020 r. i obowiązuje do 30 listopada 2020 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: www.facebook.com/kodujzgantami.

5. Regulamin Konkursu dostępny jest na oficjalnej stronie Organizatora:

www.giganciprogramowania.edu.pl/konkurs.

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.).