

KLUB MŁODEGO PROGRAMISTY online Edycja jesienna
REGULAMIN KONKURSU
„Drugi Konkurs dla Młodych Programistów edycja jesienna”

ROZDZIAŁ I

Organizator konkursu i fundator nagród

1. Organizatorem konkursu i fundatorem nagród w konkursach jest EduSense S.A. z siedzibą w Lublinie przy ul. Dobrzańskiego 3, NIP: 9462657265, REGON: 363648719 wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Lublin-Wschód w Lublinie z siedzibą w Świdniku, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000794442 (dalej zwany: Organizatorem).

ROZDZIAŁ II

Cel konkursu

Celem konkursu jest zainspirowanie dzieci i młodzieży szkolnej do nauki programowania oraz zwiększenie zaangażowania w bezpłatne warsztaty online Klubu Młodego Programisty.

ROZDZIAŁ III

Zasady i warunki uczestnictwa oraz kryteria oceny

1. Konkurs skierowany jest do dzieci i młodzieży biorącej udział w bezpłatnych warsztatach online Klubu Młodego Programisty dostępnych na platformie Facebook:
<https://www.facebook.com/KlubMlodegoProgramistyPl/live/>
oraz na kanale YouTube:
https://www.youtube.com/playlist?list=PL2cs7FV0x4SfXeP_WSBmZT83MojK7p09x
2. Każdy uczestnik biorący udział w konkursie wyraża zgodę na publikację swojej pracy na oficjalnym profilu Facebook Klubu Młodego Programisty
<https://www.facebook.com/KlubMlodegoProgramistyPl/> oraz na stronie
<https://klubmlodegoprogramisty.pl/>.
3. Aby wziąć udział w konkursie należy:
 - 1) Wykonać zadanie konkursowe zgodnie z instrukcją trenera Klubu Młodego Programisty przedstawioną podczas #5 webinaru, 02.11.2020 r. Webinar dla klasy 1-3 odbywa się w godzinach 17:00 -18:00. Webinar dla klas 4-6 odbywa się w godzinach 18:15 – 19:15. Zadanie konkursowe zostanie opublikowane na

www.klubmlodegoprogramisty.pl Do dnia 08.11.2020 r. przesać wykonaną pracę drogą mailową na adres: kontakt@klubmlodegoprogramisty.pl, zgodnie z poniższymi warunkami:

- a) Pracę dziecka przekazuje do konkursu rodzic / opiekun prawny, korzystając z własnego e-maila.
- b) W temacie maila należy wpisać: "Drugi Konkurs KMP edycja jesienna, dla klas (tu wpisać zgodnie z grupą wiekową dziecka „1-3” lub „4-6”)”.
- c) W treści maila należy umieścić akceptację regulaminu o następującej treści: „Akceptuję regulamin konkursu dostępny pod adresem www.klubmlodegoprogramisty.pl (http://klubmlodegoprogramisty.pl/pdf/regulamin_konkursu2.pdf) i wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych zawartych w mailu zgłoszeniowym do konkursu Klubu Młodego Programisty w celu udziału dziecka nad którym sprawuję opiekę w konkursie.”. Udział w konkursie jest dobrowolny, jednak brak wyrażenia zgody na przetwarzanie danych osobowych uniemożliwia udział w nim. Zgodę można wycofać w każdym momencie.

4. Prace konkursowe zostaną ocenione wg następujących kryteriów:

- 1) Klasy 1-3: pomysł, kompozycja, poprawność podania koordynatów.
- 2) Klasy 4-6: pomysł, różnorodność wykorzystania kodów, poprawność wstawiania kodów.

ROZDZIAŁ IV

Terminy konkursów

1. Terminy konkursów:

- 1) Dla klas 1-3, ogłoszenie wyników konkursu nastąpi podczas #6 webinaru, tj. 09.11.2020 r. Termin nadsyłania prac upływa 08.11.2020 r., o godzinie 23:59.
 - 2) Dla klas 4-6, ogłoszenie wyników konkursu nastąpi podczas #6 webinaru, tj. 09.11.2020 r. Termin nadsyłania prac upływa 08.11.2020 r., o godzinie 23:59.
2. Organizator, w ciągu 3 dni od ogłoszenia wyników, skontaktuje się mailowo z laureatami konkursu, aby ustalić warunki przekazania nagrody. W przypadku braku odpowiedzi na e-maila z informacją o zwycięstwie, Organizator prześle nagrodę kolejnemu uczestnikowi.

ROZDZIAŁ V

Nagrody

1. Organizator przewiduje nagrody dla laureatów.
2. Laureaci w konkursie dla klasy 1-3 otrzymają:
 - 1) 1 zwycięzca otrzyma jednego robota edukacyjnego Genibot.
 - 2) 5 uczestników otrzyma po jednym zestawie Puzzli AR.
 - 3) 3 uczestników otrzyma po jednym zestawie Mini Maty.
3. Laureaci w konkursie dla klasy 4-6 otrzymają:
 - 1) 1 zwycięzca otrzyma jednego robota edukacyjnego Genibot.
 - 2) 5 uczestników otrzyma po jednym zestawie Puzzli AR.
 - 3) 2 uczestników otrzyma podręczniku do nauki programowania w języku Python "Koduj w Pythonie.
4. Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo zmiany nagród w przypadku zaistnienia okoliczności, za które nie ponosi odpowiedzialności.

ROZDZIAŁ VI

Komisja konkursowa

1. Zwycięzcy, spełniający kryteria niniejszego Regulaminu zostaną wybrani przez Komisję Konkursową powołaną przez Organizatora.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie.
3. Ostateczna interpretacja „Regulaminu Konkursu” oraz sposób podziału nagród należy do Komisji Konkursowej.

ROZDZIAŁ VII

Ogłoszenie wyników konkursu

1. Ogłoszenie wyników nastąpi podczas #6 webinaru, tj. 09.11.2020 r. dla klas 1-3 i dla klas 4-6. Informacja o laureatach zostanie umieszczona na fanpage'u Klubu Młodego Programisty <https://www.facebook.com/KlubMlodegoProgramistyPl/> oraz na stronie <https://klubmlodegoprogramisty.pl/> w terminie do tygodnia od zakończenia konkursu.
2. O wynikach Konkursu, terminie i sposobie przekazania nagród zwycięzcy zostaną powiadomieni w prywatnych wiadomościach mailowych.

ROZDZIAŁ VIII

Przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych jest EduSense S.A. z siedzibą w Lublinie przy ul. Dobrzańskiego 3, NIP: 9462657265, REGON: 363648719 wpisana do rejestru przedsiębiorców

Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Lublin-Wschód w Lublinie z siedzibą w Świdniku, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000794442

2. EduSense S.A. wyznaczył inspektora ochrony danych, z którym może się Pani / Pan skontaktować poprzez email: anna.karwacka@edu-sense.com. Z inspektorem ochrony danych można się kontaktować we wszystkich sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych oraz korzystania z praw związanych z przetwarzaniem danych.
3. Celem przetwarzania danych osobowych jest udział w konkursie Klubu Młodego Programisty Pani / Pana dziecka/ lub dziecka, nad którym sprawuje Pani / Pan opiekę.
4. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych jest zgoda rodzica/ opiekuna na przetwarzanie danych osobowych wyrażona w formularzu kontaktowym zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. RODO.
5. Dane osobowe będą przetwarzane zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych), w szczególności art. 6 tego rozporządzenia ustanawiającym ogólne zasady zgodności przetwarzania danych.
6. W ramach konkursu przetwarzane będą następujące dane osobowe: imię, nazwisko, adres e-mail, adres zamieszkania w celu przekazania nagrody.
7. Dane osobowe będą przetwarzane do 31.12.2023 r..
8. Przysługują Pani / Panu następujące prawa:
 - 1) prawo do wycofania zgody w dowolnym momencie. Wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem;
 - 2) prawo dostępu do danych;
 - 3) prawo do sprzeciwu;
 - 4) prawo do sprostowania;
 - 5) prawo do ograniczenia przetwarzania;
 - 6) prawo do przenoszenia;
 - 7) prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego. W Polsce jest to: Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych (PUODO) ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa.
9. Wzór zgody na przetwarzanie danych osobowych znajduje się w załączniku nr 1 do Regulaminu.
10. Brak udzielenia zgody na przetwarzanie danych osobowych jest jednoznaczny z brakiem możliwości udziału dziecka w konkursie.

Załącznik nr 1 do Regulaminu

[Wzory zgody na przetwarzanie danych osobowych](#)

- Akceptuję regulamin konkursu dostępny pod adresem www.klubmlodegoprogramisty.pl (http://klubmlodegoprogramisty.pl/pdf/regulamin_konkursu2KMP2.pdf) i wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w mailu zgłoszeniowym do konkursu Klubu Młodego Programisty w celu udziału dziecka nad którym sprawuję opiekę w konkursie. Udział w konkursie jest dobrowolny, jednak brak wyrażenia zgody na przetwarzanie danych osobowych uniemożliwia udział w nim. Zgodę można wycofać w każdym momencie.