



„KODOWANIE I PROGRAMOWANIE W PRZEDSZKOLU I SZKOLE PODSTAWOWEJ”

REGULAMIN

Art. 1. ORGANIZACJA KONKURSU

1. Regulamin dotyczy konkursu „KODOWANIE I PROGRAMOWANIE W PRZEDSZKOLU I W SZKOLE PODSTAWOWEJ”, zwanego dalej Konkursem.
2. Organizatorem Konkursu jest firma Moje Bambino Sp. z o.o. Sp. k. z siedzibą w Łodzi przy ulicy Granicznej 46, wpisana do rejestru przedsiębiorców przez Sąd Rejonowy dla Łodzi-Śródmieścia w Łodzi. XX Wydział Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000492823, zwany dalej Organizatorem.
3. Sponsorami Konkursu są firmy: TTS Group Limited z siedzibą w Nottingham, Eduexpert Sp. z o.o. z siedzibą w Toruniu oraz EI System Sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu.
4. Regulamin niniejszy określa w szczególności zasady udziału w Konkursie, tryb wyłaniania nagrodzonych oraz zasady wydawania nagród.
5. Informacje o konkursie zostaną rozesełane w mailingu informacyjnym oraz zostaną umieszczone na stronie internetowej Organizatora (www.moжебambino.pl), na oficjalnym profilu Facebook (www.facebook.com/MojeBambino) oraz w grupie „kodowanie i programowanie w przedszkolu i w szkole podstawowej: w serwisie Facebook (<https://www.facebook.com/groups/299061207207109/>)

Art. 2. CELE KONKURSU

CELEM KONKURSU JEST:

- zachęcenie nauczycieli wychowania przedszkolnego i edukacji wczesnoszkolnej do dzielenia się pomysłami na zajęcia z wykorzystaniem elementów kodowania i programowania
- wspieranie współpracy i wymiany dobrych praktyk w obszarze zapisów nowej podstawy programowej
- rozwijanie zainteresowań informatycznych wśród dzieci i uczniów
- popularyzacja umiejętności programowania
- rozwijanie kreatywności i umiejętności logicznego myślenia
- stworzenie możliwości do rozwoju umiejętności manualnych oraz motoryki małej
- wspieranie edukacji dzieci prowadzonej w przedszkolach i w klasach 1–3 szkoły podstawowej
- zachęcanie do współpracy w grupie i stymulowanie komunikacji

Organizatorzy
konkursu:



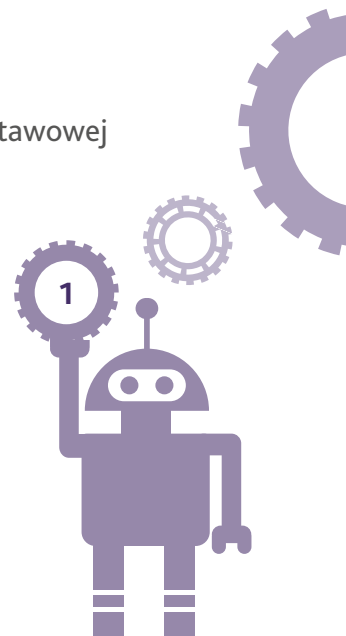
Sponsor
konkursu:



Patronat
medialny:



Patronat
merytoryczny:





„KODOWANIE I PROGRAMOWANIE W PRZEDSZKOLU I SZKOLE PODSTAWOWEJ”

REGULAMIN

Art. 3. UCZESTNICTWO W KONKURSIE

1. Uczestnikami konkursu mogą być wszystkie przedszkola publiczne i niepubliczne oraz klasy podstawowe 1–3 działające na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, zgłoszone do udziału w Konkursie w sposób wskazany w niniejszym Regulaminie, zwane Uczestnikami.
2. Konkurs organizowany jest wyłącznie dla grup dzieci w wieku przedszkolnym i w klasach podstawowych 1–3.

Art. 4. HARMONOGRAM KONKURSU

1. Konkurs rozpoczyna się 28 sierpnia 2017 r. i trwa do 1 października 2017 r., co oznacza, że w tym terminie Uczestnicy mogą nadsyłać zgłoszenia konkursowe. Poprzez nadstanie zgłoszenia konkursowego rozumie się publikację postu w grupie „Kodowanie i programowanie w przedszkolu i w szkole podstawowej” w serwisie Facebook (www.facebook.com/groups/299061207207109/), zawierającego wideo wraz z opisem zgłoszenia oraz wysłanie wypełnionego Formularza Zgłoszeniowego na adres: konkurs@mojebambino.pl.
2. Do dnia 4 października 2017 r. Komisja Konkursowa dokona wyboru laureatów Konkursu, którym przyznane zostaną nagrody za I, II i III miejsce.
3. Dodatkowo, w czasie trwania konkursu (28.08.-1.10.2017) przyznawane będą nagrody dodatkowe (1 x tydzień), na podstawie ilości polubień pod postami konkursowymi.
4. Lista laureatów zostanie opublikowana w serwisie Facebook w grupie „Kodowanie i programowanie w przedszkolu i w szkole podstawowej” (www.facebook.com/groups/299061207207109/), na oficjalnym profilu Facebook Moje Bambino (www.facebook.com/MojeBambino) oraz na www.mojebambino.pl.
5. Nagrody zostaną dostarczone Laureatom do dnia 20 października 2017 r. Termin dostarczenia nagród będzie ustalany indywidualnie z każdym z Laureatów.

Art. 5. ZGŁOSZENIE

1. Prawidłowe zgłoszenie udziału Uczestnika w Konkursie składa się z 2 części i polega na zrealizowaniu poniższej procedury:

Organizatorzy
konkursu:



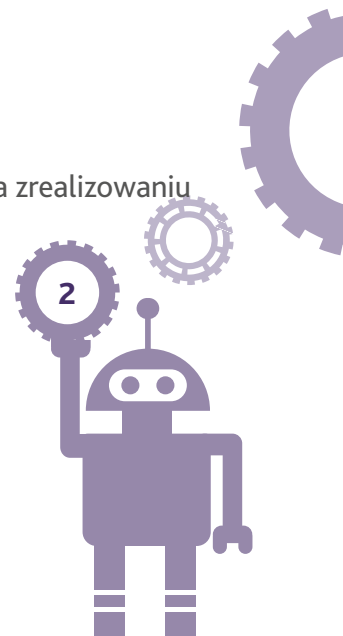
Sponsor
konkursu:



Patronat
medialny:



Patronat
merytoryczny:





„KODOWANIE I PROGRAMOWANIE W PRZEDSZKOLU I SZKOLE PODSTAWOWEJ”

REGULAMIN

I CZĘŚĆ:

- Przygotowanie krótkiego filmu o długości do 2 minut z udziałem dzieci, zawierającego elementy kodowania i/lub programowania w przedszkolu lub w szkole podstawowej z wykorzystaniem wybranych pomocy do nauki kodowania i programowania wskazanych w Art. 5 pkt. 2 niniejszego Regulaminu.
- Opublikowanie postu konkursowego bezpośrednio w grupie „Kodowanie i programowanie w przedszkolu i w szkole podstawowej” w serwisie Facebook (www.facebook.com/groups/299061207207109/). Post konkursowy powinien zawierać załącznik w postaci przygotowanego wideo lub adres url linkujący do publicznego wideo zamieszczonego w serwisie YouTube lub Vimeo bezpośrednio w tejże grupie. Wideo może przedstawiać wybrane etapy realizacji zajęć.
- Przygotowanie opisu uzupełniającego materiał wideo, zawierającego informacje na temat: założeń, etapów realizacji, osiągniętych efektów, oceny dzieci. Opis należy opublikować razem z materiałem wideo w jednym poście.

ZASADY PRZYGOTOWANIA OPISU:

- Temat zajęć:
- Nazwa i adres placówki:
- Autor/Autorzy scenariusza:
- Wiek dzieci:
- Grupa/Klasa:
- Czas trwania zajęć:
- Cele ogólne/szczegółowe:
- Wykorzystane pomoce:
- Rozwijane umiejętności i kompetencje dzieci:
- Opis zajęć i/lub zadania:
- Podsumowanie:
- Ocena zajęć przez dzieci/uczniów:
- Załącznik w postaci wideo lub adresu url linkującego do wideo w serwisie YouTube lub Vimeo.

Organizatorzy
konkursu:



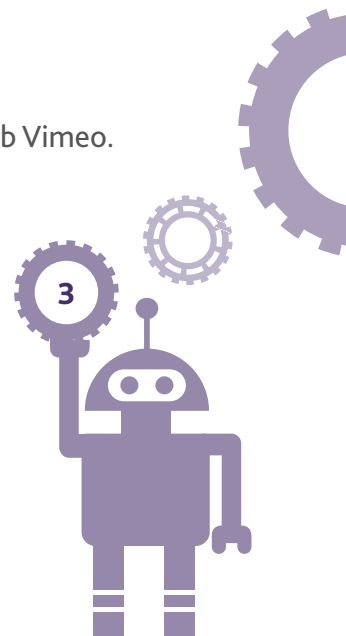
Sponsor
konkursu:



Patronat
medialny:



Patronat
merytoryczny:





„KODOWANIE I PROGRAMOWANIE W PRZEDSZKOLU I SZKOLE PODSTAWOWEJ”

REGULAMIN

II CZĘŚĆ

- a) Wypełnienie i podpisanie Formularza Zgłoszeniowego pobranego ze strony ze strony grupy: www.facebook.com/groups/299061207207109/ lub ze strony www.moжебambino.pl w terminie przewidzianym przez Organizatora, o którym mowa w Art. 4 pkt 1. niniejszego Regulaminu na adres: konkurs@moжебambino.pl z dopiskiem „KODOWANIE I PROGRAMOWANIE W PRZEDSZKOLU I W SZKOLE”.
2. Zgłoszenie konkursowe musi zawierać propozycję zajęć i/lub zabaw z wykorzystaniem co najmniej jednej z pomocy do nauki kodowania i programowania spośród wymienionych poniżej:
 - Bee-Bot (356002)
 - Zestaw startowy Bee-Bot (356062)
 - Blue-Bot (356059)
 - InO-Bot (356066)
 - Pi2GO (356065)
 - Programowanie w ruchu: Złapmy lwa! (145092)
 - Programowanie w ruchu: Krok po kroku. Procesy i czynności (145095)
 - Programowanie w ruchu: Bramy i klucze. Kiedy kolejność ma znaczenie (145096)
 - Programowanie w ruchu: Tajemne sygnały. Znaki i kody (145097)
 - Programowanie w ruchu: Język robotów. Pętle i warunki (145098)
 - Programowanie w ruchu: Krok po kroku do sprytnych robotów (145094)
 - Matematyka bez reszty. Pierwsze kroki (148009)
 - Matematyka bez reszty cz. 1 kl. I (148001)
 - Matematyka bez reszty cz. 2 kl. II (148002)
 - Matematyka bez reszty cz. 3 kl. III (148003)
 - Matematyka bez reszty pakiet 3 części klasy I–III (148004)
 - Mata drzewo - zestaw do kodowania (199167)
3. Zgłoszenia placówki do udziału w Konkursie, dokonuje dyrektor przedszkola, szkoły lub osoba przez niego upoważniona (Koordynator konkursu).

Organizatorzy
konkursu:



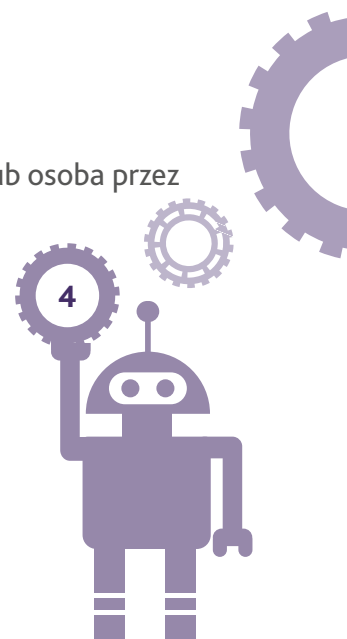
Sponsor
konkursu:



Patronat
medialny:



Patronat
merytoryczny:





„KODOWANIE I PROGRAMOWANIE W PRZEDSZKOLU I SZKOLE PODSTAWOWEJ”

REGULAMIN

4. Zgłoszenie uczestnictwa w Konkursie jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych oraz nieodpłatne wykorzystanie zgłoszonych prac przez Organizatora konkursu.
5. Każdy Uczestnik Konkursu, który dokonał prawidłowego zgłoszenia i spełnił wszystkie założenia Konkursu, w tym nadesłał w przewidzianym czasie Pracę konkursową bierze udział w postępowaniu konkursowym i ma szansę na przyznanie nagrody.
6. W przypadku, gdy dokonane przez Uczestnika zgłoszenie nie spełnia wymagań przewidzianych w Regulaminie lub zostało nadesłane z uchybieniem wskazanego w Art. 4 pkt. 1 Regulaminu terminu, nadesłana przez Uczestnika praca konkursowa zostaje wykluczona z udziału w Konkursie.
7. Udział w Konkursie jest bezpłatny.
8. Organizator nie zwraca kosztów związanych ze zgłoszeniem lub uczestnictwem w Konkursie.

Art. 6. PRZEDMIOT KONKURSU

1. Zadanie konkursowe (zwane dalej Pracą) polega na:
 - a) Przygotowaniu przez nauczyciela wychowania przedszkolnego lub edukacji wczesnoszkolnej propozycji zajęć, zawierających elementy kodowania i programowania, a następnie sfilmowania fragmentu wspomnianych zajęć z udziałem dzieci i opisanie założeń zgodnie ze wskazanym w Regulaminie wzorze (Art. 5 pkt 1 ppkt c). Podczas zajęć musi być wykorzystana co najmniej jedna pomoc z produktów wskazanych w Art. 5 pkt 2 Regulaminu.
 - b) Opublikowaniu zgłoszenia konkursowego w formie postu bezpośrednio w grupie „Kodowanie i programowanie w przedszkolu i w szkole podstawowej” w serwisie Facebook. Zgłoszenie powinno zawierać wideo + opis zajęć lub adres url linkujący do publicznego wideo zamieszczonego w serwisie YouTube lub Vimeo + opis zajęć. Film może być nagrany przy użyciu dowolnego urządzenia.
 - c) Przesłanie wypełnionego i podpisanego Formularza Zgłoszeniowego na adres: konkurs@mojebambino.pl z dopiskiem „KODOWANIE I PROGRAMOWANIE W PRZEDSZKOLU I W SZKOLE PODSTAWOWEJ”.
2. Jedna placówka może otrzymać więcej niż jedną nagrodę w konkursie, jeśli zgłosiła więcej niż jedną pracę konkursową wraz z wymaganymi załącznikami.
3. Jedna grupa/klasa może zgłosić jedną pracę konkursową.

Organizatorzy
konkursu:



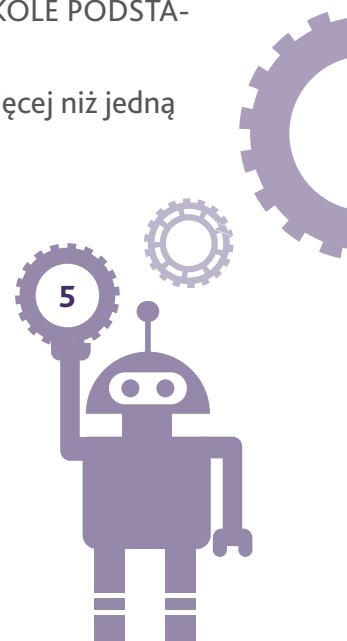
Sponsor
konkursu:



Patronat
medialny:



Patronat
merytoryczny:





„KODOWANIE I PROGRAMOWANIE W PRZEDSZKOLU I SZKOLE PODSTAWOWEJ”

REGULAMIN

4. Organizator zastrzega sobie prawo do wyłączenia z udziału w konkursie prac o niskiej jakości technicznej i niespełniających wymogów określonych niniejszym regulaminem.
5. Zgłaszane do Konkursu filmy nie mogą naruszać prawa ani dóbr osobistych osób trzecich i ogólnie przyjętych norm obyczajowych. Nie mogą też zawierać treści powszechnie uznawanych za obraźliwe lub wulgarne.
6. Organizator nie jest odpowiedzialny za niedostępność konkursu wskutek problemów z przesyłaniem danych, ani też nie gwarantuje, że strony sieci Web będą wolne od zakłóceń lub błędów. Organizator nie bierze odpowiedzialności za jakąkolwiek utratę danych lub uszkodzenia podczas lub po transmisji.
7. W konkursie nie biorą udziału prace zgłoszone po terminie zgłoszeń, o którym mowa w Art. 4 pkt. 1 niniejszego Regulaminu.
8. O przyjęciu Prac do oceny decyduje data opublikowania pracy w grupie „Kodowanie i programowanie w przedszkolu i w szkole podstawowej” w serwisie Facebook.
9. Warunkiem koniecznym uczestnictwa w Konkursie jest dołączenie do Pracy formularza zgłoszeniowego Uczestnika, tj. oświadczenia zawierającego: oświadczenie o wyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych na potrzeby konkursu oraz w celach marketingowych zgodnie z ustawą z dnia 29 września 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 101 z 2002 r., poz. 926 z późn. zm.), oświadczenie o wyrażeniu nieodwołalnej zgody na nieodpłatne wykorzystanie filmów wideo przez Organizatora zgodnie z ustawą z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2006, nr 90, poz. 631 ze zm.) oraz oświadczenia o posiadaniu pełni praw autorskich do zgłaszanej pracy.
10. Nadane Prace nie podlegają zwrotowi.

Art. 7. OCENA PRAC

1. Wyboru Laureatów dokona Jury (tzw. Kapituła Konkursu), w której skład będą wchodzić:
 - Konsultant metodyczny Wojewódzkiego Ośrodka Doskonalenia Nauczycieli
 - Kierownik Działu Kreatywności
 - Dyrektor ds. Marketingu i Edukacji
 - Przedstawiciel Działu Marketingu

Organizatorzy
konkursu:



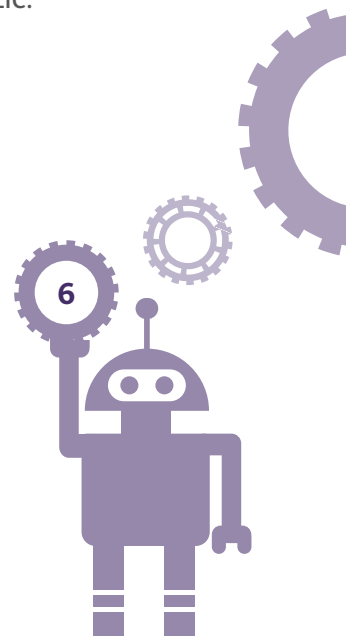
Sponsor
konkursu:



Patronat
medialny:



Patronat
merytoryczny:





„KODOWANIE I PROGRAMOWANIE W PRZEDSZKOLU I SZKOLE PODSTAWOWEJ”

REGULAMIN

- Ocenie Kapituły Konkursu podlegać będzie wartość merytoryczna, oryginalność, pomysłowość, walory estetyczne, zgodność z tematem oraz zaangażowanie dzieci w wykonanie pracy.
- Laureatami Konkursu zostaną Uczestnicy, których Prace w ocenie Kapituły Konkursu najpełniej realizują następujące kryteria:
 - zgodność z tematem konkursu
 - wartość merytoryczna
 - zaangażowanie dzieci w wykonywane zadanie
 - oryginalność
 - pomysłowość
- W konkursie przewidziano również nagrody dodatkowe, które przyznawane będą pracom konkursowym, które uzyskają największą liczbę polubień postu w danym tygodniu trwania konkursu (od poniedziałku do niedzieli).

Art. 8. OGŁOSZENIE WYNIKÓW I NAGRODY

- Na podstawie kryteriów wskazanych w art. 7 ust. 3 niniejszego Regulaminu Kapituła Konkursu wyłoni Prace, które zostaną nagrodzone. W Konkursie przewidziane zostały nagrody w postaci:

KATEGORIA PRZEDSZKOLE:

- Nagroda za I Miejsce: 1 x Zestaw startowy Blue-Bot + 1 x Programowanie w ruchu: Złapmy lwa! (145092)
- Nagroda za II Miejsce: 1 x Zestaw startowy Blue-Bot
- Nagroda za III Miejsce: 1 x Matematyka bez reszty. Pierwsze kroki (148009) + 1 x Mata drzewo - zestaw do kodowania (199167)

KATEGORIA SZKOŁA PODSTAWOWA:

- Nagroda za I Miejsce: 1 x Zestaw startowy Blue-Bot + Mata drzewo - zestaw do kodowania (199167)
- Nagroda za II Miejsce: 1 x Zestaw startowy Blue-Bot
- Nagroda za III Miejsce: 1 Matematyka bez reszty pakiet 3 części dla klasy I-III (148004)

Organizatorzy
konkursu:



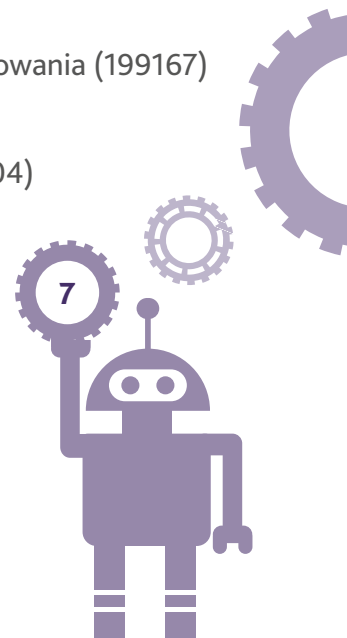
Sponsor
konkursu:



Patronat
medialny:



Patronat
merytoryczny:





„KODOWANIE I PROGRAMOWANIE W PRZEDSZKOLU I SZKOLE PODSTAWOWEJ”

REGULAMIN

2. Nagrody Dodatkowe w konkursie:

- Mówiące spinacze (356021) x 1
- Mikrofon MP3 (356001) x 1
- Nagraj i odtwórz (356040) x 1
- Asystent Nauczyciela (356014) x 1
- Asystent Nauczyciela (356014) x 1

3. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone 4 października 2017 r. w grupie „kodowanie i programowanie w przedszkolu i w szkole podstawowej” (www.facebook.com/groups/299061207207109/) oraz na oficjalnym profilu Moje Bambino w serwisie Facebook: www.facebook.com/MojeBambino.

4. Nagrody zostaną dostarczone laureatom do dnia 20 października 2017 r.

5. Wszystkie nagrodzone prace zostaną opublikowane na profilu Facebook Moje Bambino (www.facebook.com/MojeBambino).

6. W żadnym wypadku, nagrody nie podlegają zamianie na ekwiwalent pieniężny lub inny produkt.

Art. 9. REKLAMACJE

1. Każdemu Uczestnikowi Konkursu przysługuje prawo wniesienia reklamacji związanej z niniejszym Konkursem, poczynając od momentu ogłoszenia listy laureatów do dnia 14 października 2017 roku.

2. Reklamacje mogą być składane wyłącznie przez Dyrektora przedszkola, szkoły lub pisemnie upoważnioną przez niego osobę do reprezentowania Uczestnika. W takim przypadku do reklamacji winno być dołączone stosowne upoważnienie.

3. Wszelkie reklamacje dotyczące Konkursu powinny być składane przez Uczestników na piśmie na adres Organizatora z dopiskiem: „KODOWANIE I PROGRAMOWANIE W PRZEDSZKOLU I W SZKOLE PODSTAWOWEJ”.

4. Reklamacja powinna zawierać:

- a) pełną nazwę Uczestnika oraz dokładny adres,
- b) przyczynę reklamacji wraz z jej uzasadnieniem,

Organizatorzy
konkursu:



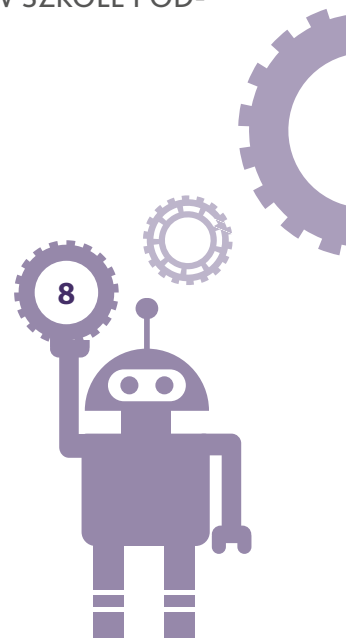
Sponsor
konkursu:



Patronat
medialny:



Patronat
merytoryczny:





„KODOWANIE I PROGRAMOWANIE W PRZEDSZKOLU I SZKOLE PODSTAWOWEJ”

REGULAMIN

- c) podpis Dyrektora przedszkola, szkoły lub osoby upoważnionej.
5. Organizator poinformuje zgłaszającego reklamację o sposobie jej rozstrzygnięcia listem poleconym w ciągu 14 dni od otrzymania reklamacji.

Art. 10. OGRANICZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ORGANIZATORA

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za:
- a) nadeślanie prac i zgłoszeń Uczestników po terminie określonym w Art. 4 pkt. 1 lub za prace utracone z przyczyn niezależnych od niego, które w związku z powyższym nie będą brały udziału w Konkursie,
 - b) niemożność odbioru nagrody z przyczyn leżących po stronie Uczestnika,
 - c) skutki podania przez Uczestnika nieprawdziwych bądź cudzych danych,
 - d) za zmianę siedziby lub zmianę innych danych uniemożliwiającą przesłanie Uczestnikowi listu, jak również za niemożność odbioru lub nieodebranie Nagrody, z jakiegokolwiek przyczyny leżącej po stronie Uczestnika.
2. Treść niniejszego Regulaminu będzie udostępniona do wglądu wszystkim zainteresowanym na stronie internetowej: www.mojebambino.pl.

Art. 11. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorem danych osobowych Uczestników, przetwarzanych w związku z Konkursem, jest Organizator, zaś dane osobowe osób działających z ramienia Uczestników przetwarzane będą przez Organizatora zgodnie z przepisami ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (tekst jedn. Dz. U. z 2002 r. Nr 101, poz. 926, z późn. zm.).
2. Dane osobowe przetwarzane będą w zakresie i celach związanych z przeprowadzeniem Konkursu, a w szczególności w celu komunikacji z Uczestnikami oraz wydania nagród laureatom, w szczególności poprzez publikację listy nagrodzonych Uczestników na stronie www.mojebambino.pl oraz za zgodą nagrodzonych – w wybranych środkach masowego przekazu.
3. Dane osobowe przetwarzane będą również w celach marketingowych.

Organizatorzy
konkursu:



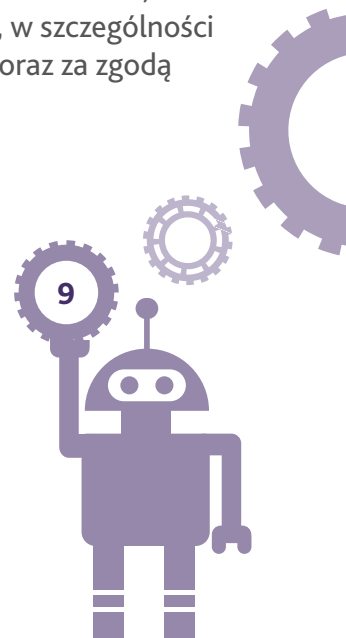
Sponsor
konkursu:



Patronat
medialny:



Patronat
merytoryczny:





„KODOWANIE I PROGRAMOWANIE W PRZEDSZKOLU I SZKOLE PODSTAWOWEJ”

REGULAMIN

Art. 12. PRAWA AUTORSKIE

1. Poprzez zgłoszenie do Konkursu i akceptację niniejszego Regulaminu Uczestnicy zobowiązują się, iż będą twórcami i producentami Prac nadesłanych przez nich w Konkursie i przysługiwać im będzie do tych Prac pełnia autorskich praw majątkowych i praw pokrewnych w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tj. Dz. U. z 2006, nr 90, poz. 631 ze zm.).
2. Poprzez zgłoszenie do Konkursu i akceptację niniejszego Regulaminu Uczestnicy Konkursu zobowiązują się do naprawienia wszelkiej szkody, jaką może ponieść Organizator z tytułu ewentualnych roszczeń osób trzecich związanych z prawami autorskimi i prawami pokrewnymi oraz wszelkimi innymi przysługującymi im prawami do Pracy Konkursowej.
3. Poprzez zgłoszenie do Konkursu i akceptację niniejszego Regulaminu, uczestnicy wyrażają zgodę na opublikowanie zdjęć Pracy konkursowej na profilu Facebook Moje Bambino oraz na rozpowszechnianie Pracy konkursowej w mediach.
4. Z chwilą przekazania przez Uczestnika Pracy w ramach niniejszego Konkursu, każdy Uczestnik przenosi na Organizatora bezpłatnie, na podstawie niniejszego postanowienia własność Pracy (egzemplarza, na którym utwór został utrwalony) oraz wyłączne autorskie prawa majątkowe do rozporządzania i korzystania z Pracy konkursowej jako utworu – bez ograniczeń czasowych i bez ograniczenia terytorium, bez ograniczenia techniki, formatu, standardu lub systemu na następujących polach eksploatacji:
 - a) utrwalanie i zwielokrotnianie – wytwarzanie nośników utworu oraz ich egzemplarzy (w szczególności techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego, techniką cyfrową lub optyczną), w tym wprowadzanie do pamięci komputera, sieci komputerowych, informatycznych lub innych;
 - b) obrót egzemplarzami – wprowadzenia do obrotu, użyczenie lub najem egzemplarzy;
 - c) rozpowszechniania, to jest: nadawania i reemitowania, w tym z pomocą wizji, w tym także w serwisach tekstowych, multimedialnych, internetowych, telefonicznych lub telekomunikacyjnych; a także zapewnienia dostępu publiczności do utworu w miejscu i czasie indywidualnie wybranym; wszelkie publiczne odtwarzanie, wyświetlanie, wykonywanie, wystawianie w nieograniczonej ilości nadań i wielkości nakładów;
 - d) rozporządzania i wykorzystania w części lub całości dla celów marketingowych, w tym reklamy, promocji, oznaczenia lub identyfikacji Organizatora, jego produktów, usług, przedmiotów jego własności, a nadto dla innych przejawów działalności Organizatora.

Organizatorzy
konkursu:



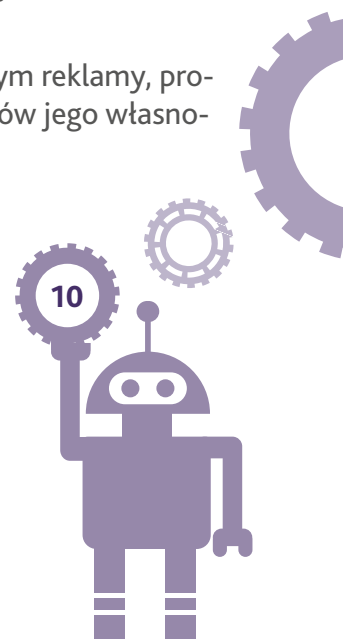
Sponsor
konkursu:



Patronat
medialny:



Patronat
merytoryczny:





„KODOWANIE I PROGRAMOWANIE W PRZEDSZKOLU I SZKOLE PODSTAWOWEJ”

REGULAMIN

Art. 13. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Zgłoszenie chęci uczestnictwa w Konkursie w sposób określony w niniejszym Regulaminie jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu i wyrażeniem zgody na przetwarzanie oraz opublikowanie danych Uczestnika.
2. W przypadku nagród, których wartość powoduje obowiązek pobrania przez Organizatora podatku dochodowego, przed wydaniem tych nagród Organizator pobierze od laureata zryczałtowany podatek dochodowy.
3. Wszelkie spory wynikłe z tytułu wzajemnych zobowiązań pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem Konkursu rozstrzyga właściwy sąd powszechny.
4. Materiały reklamowo-promocyjne mają jedynie charakter informacyjny.
5. Integralną część niniejszego Regulaminu stanowi formularz zgłoszeniowy, których podpisanie zgodnie z regułami wskazanymi w niniejszym regulaminie jest konieczne do skutecznego uczestnictwa w niniejszym Konkursie.

Organizatorzy
konkursu:



Sponsor
konkursu:



Patronat
medialny:



Patronat
merytoryczny:

