# REGULAMIN KONKURSU

# „Eko-hackathon Fundacji Orange”

**§ 1**

**POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Konkurs prowadzony jest pod nazwą „Eko-hackathon Fundacji Orange” i zwany jest w dalszej części regulaminu „Konkursem”.
2. Niniejszy regulamin (zwany dalej „Regulaminem”) określa w szczególności zasady, zakres i warunki uczestnictwa, czas trwania Konkursu, zasady ogłaszania wyników Konkursu, sposób informowania o Konkursie i jego warunkach, sposób składania reklamacji związanych z Konkursem.
3. Organizatorem konkursu jest: Fundacja Orange, z siedzibą w Warszawie, 02-326, przy Al. Jerozolimskie 160, wpisana do Rejestru Stowarzyszeń, Innych Organizacji Społecznych i Zawodowych, Fundacji i Publicznych Zakładów Opieki Zdrowotnej prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem: KRS 0000241397, NIP 5213367997, REGON 140280040, zwana dalej “Organizatorem”.
4. Fundatorem nagród jest Organizator.
5. Pierwszy etap Konkursu przeprowadzany jest drogą elektroniczną. Drugi etap Konkursu odbywa się w Warszawie.
6. Organizator ponosi odpowiedzialność za zgodną z prawem organizację Konkursu.

**§ 2**

**PRZEDMIOT I CZAS TRWANIA KONKURSU**

1. Zadanie konkursowe w pierwszym etapie Konkursu polega na zaprogramowaniu gry lub animacji na temat wskazany przez Organizatora (Załącznik Nr 1). Odpowiedzi konkursowe należy przesłać za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego: <https://forms.gle/82HPZ6V53QBL5XKc7>.
2. Po pierwszym etapie Konkursu wyłonionych zostanie pięć drużyn, które zostaną zaproszone do udziału w drugim etapie Konkursu - hackathonie w Warszawie.
3. Zadanie konkursowe w drugim etapie Konkursu będzie polegało na udziale w warsztacie design thinking, zaprogramowaniu gry lub animacji na temat wskazany przez Organizatora podczas całodniowego hackathonu oraz na zaprezentowaniu efektów swojej pracy.
4. Pierwszy etap Konkursu rozpocznie się 29.01.2020 r.
5. Termin nadsyłania zgłoszeń do pierwszego etapu Konkursu: 06. 03. 2020 r., godz. 23:59.
6. Termin wyboru drużyn zakwalifikowanych do hackathonu w Warszawie: nie później niż w dniu 11.03.2020 r.
7. Termin realizacji hackathonu w Warszawie i wyłonienia zwycięzców: 30.03.2020 r.
8. Ogłaszanie wyników i doręczanie nagród następuje po zakończeniu Konkursu na zasadach wskazanych w  **§** 5 Regulaminu.

**§ 3**

**UCZESTNICTWO W KONKURSIE**

1. Uczestnictwo w Konkursie jest nieodpłatne.
2. Uczestnikiem Konkursu jest szkoła realizująca program #SuperKoderzy Fundacji Orange w edycji 2019/2020 lub w którejkolwiek z edycji poprzednich.
3. Uczestnikiem Konkursu nie może być osoba indywidualna.
4. Na pierwszym etapie Konkursu szkoła zgłasza pracę wykonaną przez uczniów. Skład i wielkość grupy pracującej nad zgłoszoną pracą na tym etapie jest dowolny.
5. Na drugim etapie Konkursu szkołę reprezentuje drużyna, w skład której wchodzi 3 uczniów i nauczyciel z danej szkoły.
6. Warunkiem udziału w Konkursie jest:
   1. akceptacja Regulaminu Konkursu poprzez wpisanie w treści zgłoszenia oświadczenia „Zapoznałem/łam się z Regulaminem Konkursu i akceptuję jego treść”,
   2. uczestnictwo w Programie #SuperKoderzy w wyżej wymienionych edycjach.
7. Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania zasad określonych w Regulaminie, jak również potwierdza, iż spełniaja wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w Konkursie.
8. W celu wzięcia udziału w pierwszym etapie Konkursu Uczestnik- Szkoła jest zobowiązany do spełnienia łącznie poniższych wymogów:
   1. wypełnienia formularza zgłoszeniowego do Konkursu, dostępnego pod adresem: <https://forms.gle/82HPZ6V53QBL5XKc7>
   2. rozwiązania zadania programistycznego, którego szczegółowy opis i niezbędne wytyczne znajdują się w **Załączniku nr 1** do Regulaminu
   3. zamieszczenia rozwiązania zadania w formularzu zgłoszeniowym: <https://forms.gle/82HPZ6V53QBL5XKc7>
9. Uczestnicy rozwiązują zadanie konkursowe w pierwszym etapie korzystając z aplikacji Scratch (www.scratch.mit.edu).
10. Na podstawie przesłanych prac do pierwszego etapu Konkursu jury wybierze pięć szkół, których uczniowie zostaną zaproszeni do udziału w hackathonie w Warszawie.
11. W celu wzięcia udziału w drugim etapie Konkursu Uczestnik- Szkoła jest zobowiązany do spełnienia łącznie poniższych wymogów:
    1. Przyjazd członków drużyny do Warszawy
    2. Czynny udział w warsztacie design thinking otwierającym hackathon
    3. Opracowanie odpowiedzi na zadanie ogłoszone podczas hackathonu (zaprogramowanie aplikacji lub jej części, stworzenie makiety aplikacji i szczegółowych zasad jej działania)
    4. Zaprezentowania rezultatów swoich prac.
12. Uczestnicy rozwiązują zadanie konkursowe w drugim etapie w wybranym przez siebie środowisku programistycznym, w tym w aplikacji Scratch, oraz w wymiarze teoretycznym (poprzez szczegółowe wymyślenie funkcjonalności aplikacji/innowacji, zaprojektowanie „na papierze” interfejsu, opracowanie prezentacji itp.)
13. Uczestnictwa w Konkursie oraz praw i obowiązków z nim związanych, w tym także prawa do żądania wydania nagrody, nie można przenosić na inne osoby.
14. Udział w Konkursie na zasadach określonych w Regulaminie wiąże się z przekazaniem Fundacji Orange następujących danych osobowych osoby reprezentującej Uczestnika Konkursu (Lidera programu #SuperKoderzy): imię i nazwisko, adres e-mail i numer telefonu. Dane należy przesłać w zgłoszeniu poprzez formularz: <https://forms.gle/82HPZ6V53QBL5XKc7>. Udział w Konkursie wiąże się również z przekazaniem Fundacji Orange danych osobowych członków drużyn wyłonionych do hackathonu w Warszawie. Fundacja Orange będzie gromadziła takie dane jak imię i nazwisko członka drużyny oraz nazwę szkoły, którą reprezentuje podczas hackathonu. Podczas hackathonu w Warszawie będą wykonywane zdjęcia oraz nagrania. Zdjęcia i nagrania będę publikowane na stronach internetowych i profilach Facebook Fundacji Orange oraz w innych publikacjach relacjonujących to wydarzenie. Rozpowszechnianie wizerunku osoby uwidocznionej na danym zdjęciu i/lub w filmie będzie możliwe jedynie po wyrażniu przez taką osobę (lub jej przedstawiciela ustawowego) stosowanej zgody, zgodnie ze wzorem przekazanym przez Organizatora.
15. Osoby reprezentujące Uczestnika Konkursu- Szkołę, dokonując zgłoszenia Uczestnika Konkursu oświadczają, że zapoznały się z treścią klauzuli informacyjnej zawartej w §7 Regulaminu poprzez wpisanie w treści zgłoszenia „Oświadczam, że zapoznałem/łam się z treścią klauzuli informacyjnej zawartej w §7 Regulaminu dotyczącej przetwarzania przez Organizatora moich danych osobowych”
16. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za bezpieczeństwo i zdrowie członków Drużyny uczestniczącej w drugim etapie Konkursu, zarówno podczas trwania hackathonu (30.03.2020 r.), jak i podczas podróży do i z Warszawy.

**§ 4**

**ZASADY I PRZEBIEG KONKURSU**

1. Uczestnik Konkursu dokonuje zgłoszenia według wymogów zawartych w § 3.
2. Dokonując zgłoszenia, Uczestnik oświadcza, że:
   1. przysługują mu autorskie prawa majątkowego do zamieszczonej pracy bezograniczeń lub obciążeń na rzecz osób trzecich;
   2. udziela Organizatorowi nieodpłatnej, nieograniczonej licencji na publikację i rozpowszechnianie pracy na stronach internetowych związanych z Konkursem oraz jego Organizatorem
3. Organizator ma prawo do usunięcia ze zgłoszeń treści wulgarnych i zawierających obraźliwe elementy bez poinformowania o tym Uczestnika.
4. Uczestnicy Konkursu ponoszą pełną odpowiedzialność wobec Organizatora w przypadku zgłoszenia przez osoby trzecie roszczeń z tytułu naruszenia ich praw, w tym w szczególności dóbr osobistych, majątkowych i osobistych praw autorskich, wskutek wykorzystania przez Organizatora przekazanych mu prac zgodnie z niniejszym Regulaminem.
5. W przypadku naruszenia praw autorskich przez Uczestnika Konkursu, Organizator jest upoważniony do przekazania osobom trzecim danych Uczestnika. Dane te mogą być wykorzystane przez osoby trzecie do dochodzenia swoich praw na drodze cywilnej lub karnej z tytułu naruszenia ich praw oraz dóbr osobistych.
6. Każda szkoła uczestnicząca w Programie #SuperKoderzy może wysłać **tylko jedno zgłoszenie** w pierwszym etapie Konkursu.
7. Organizator powoła Komisję Konkursową dla pierwszego etapu Konkursu.
8. Spośród zgłoszonych prac Komisja Konkursowa wybierze pięć prac. Szkoły, które nadesłały te prace zostaną zaproszone do udziału w drugim etapie Konkursu.
9. W pierwszym etapie Konkursu Komisja Konkursowa wybierze prace według następujących kryteriów:
   1. Koncepcja zgłoszonej gry/animacji, pomysłowość – 10 pkt
   2. Umiejętności programistyczne zaprezentowane w grze/animacji – 20 pkt
   3. Staranność i estetyka wykonania, dopracowanie detali (wizualne, muzyczne, dźwiękowe, tekstowe) – 10 pkt
10. Organizator powoła Komisję Konkursową dla drugiego etapu Konkursu.
11. Spośród zaprezentowanych podczas hackathonu prac Komisja Konkursowa wybierze trzy zwycięzkie prace.
12. W drugim etapie Konkursu Komisja Konkursowa wybierze prace według następujących kryteriów:
    1. Koncepcja prezentowanej innowacji, pomysłowość – 10 pkt
    2. Umiejętności programistyczne zaprezentowane w prezentacji – 15 pkt
    3. Staranność wykonania prezentowanych materiałów, dopracowanie detali – 10 pkt
    4. Umiejętności prezentacyjne – 10 pkt
13. Drużynom zakwalifikowanym do drugiego etapu Konkursu, Organizator zapewni następujące świadczenia:
    1. Pokrycie kosztów jednego noclegu w hotelu lub hostelu w Warszawie, w nocy z 29 na 30 marca 2020 r.
    2. Zapewnienie śniadania oraz obiadu w dniu hackathonu 30.03.2020 r.
    3. Zaproszenie do udziału w fakultatywnej popołudniowej grze miejskiej w przeddzień hackathonu, tj. 29.03.2020 r.
14. Organizator nie pokrywa kosztów związanych z:
    1. podróżą członków drużyny z miejsca zamieszkania do Warszawy.
    2. wyżywieniem członków drużyny w dniu 29.03.2020 r.

**§ 5**

**OGŁASZANIE WYNIKÓW I PRZYZNAWANIE NAGRÓD**

1. Organizator Konkursu przewidział trzy nagrody główne dla trzech zwycięskich drużyn w postaci słuchawek nausznych bezprzewodowych dla każdego z członków zwycięskich drużyn oraz nagrodę dla szkoły w postaci gry edukacyjnej Scootie Go! Organizator przewidział również dwie nagrody wyróżnienia w postaci zestawu upominków dla każdego z członków dwóch wyróżnionych drużyn oraz nagrodę dla szkoły w postaci gry edukacyjnej Scootie Go!
2. Finaliści i zwycięzcy Konkursu zostaną ogłoszeni na stronie Programu #SuperKoderzy www.superkoderzy.pl
3. Zwycięzcom nie przysługuje prawo zamiany nagrody na inną rzecz, świadczenie lub ekwiwalent pieniężny.

**§ 6**

**REKLAMACJE**

1. Reklamacje dotyczące Konkursu mogą być składane przez Uczestników w formie pisemnej, listem poleconym na adres Organizatora nie później niż po upływie 14 dni od daty ogłoszenia wyników pierwszego i drugiego etapu Konkursu.
2. Reklamacje winny wskazywać dane wnoszącego reklamację, tj. dane Uczesnika Konkursu (lidera programu #SuperKoderzy), imię, nazwisko, adres email, zwięzłe wskazanie przyczyn reklamacji oraz określenie oczekiwanego sposobu jej rozpatrzenia.
3. Reklamacje będą rozpatrywane w terminie 14 dni od daty otrzymania reklamacji, a zgłaszający reklamację zostanie powiadomiony o sposobie rozpatrzenia reklamacji na podany w zgłoszeniu adres email lub listem poleconym. Reklamacje rozpatruje w imieniu Organizatora Komisja Konkursowa.

**§ 7**

**DANE OSOBOWE**

1. Administratorem danych osobowych osób reprezentujących Uczestnika Konkursu tj. Liderów programu #SuperKoderzy oraz członków drużyn wyłonionych do drugiego etapu Konkursu, jest Fundacja Orange.
2. Dane osobowe Lidera programu #SuperKoderzy w postaci imienia i nazwiska, numeru telefonu oraz adresu e-mail będą przetwarzane w celach organizacji i przeprowadzenia Konkursu zgodnie z Regulaminem., w szczególności w celu kontaktu z Uczestnikiem Konkursu w celu powiadomienia go o kwalifikacji do drugiego etapu Konkursu, jak również w celu rozpatrywania reklamacji dotyczących Konkursu, co stanowi prawnie uzasadniony interes realizowany przez Fundację (art. 6 ust. 1 lit f) RODO. Dane osobowe członków drużyn wyłonionych do udziału w w drugiem etapie Konkursu będą przetwarzane w celu organizacji i przeprowadzenia Konkursu zgodnie z Regulaminem w szczególności w celu zorganizowania noclegu w hotelu w Warszawie, na podstawie zgody wyrażonej przez te osoby lub ich przedstawicieli ustawowych (art. 6 ust. 1 lit a) RODO).
3. Ponadto dane osobowe mogą być przetwarzane w celu wynikającym z prawnie uzasadnionych interesów realizowanych przez Fundacje, którym jest ustalenie, dochodzenia lub obrona ewentualnych roszczeń (art. 6 ust. 1 lit f) RODO).
4. Fundacja Orange może również przetwarzać dane osobowe w postaci wizerunku osób uczestniczących w drugim etapie Konkursu. Dane w postaci wizerunku będą przetwarzane w celu promocji działań statutowych Fundacji. Podstawą przetwarzania danych będzie zgoda (art. 6 ust. 1 lit a)). Wyrażenie zgody jest dobrowolne. Brak wyrażenia zgody brak wyrażenia zgody w zakresie wizerunku nie wiąże się z brakiem możliwości wzięcia udziału w Konkursie.
5. Dane osobowe będą przechowywane przez okres trwania Konkursu, a po jego zakończeniu przez okres niezbędny do rozpatrzenia ewentualnych reklamacji zgodnie z zapisami Regulaminu.
6. Dane osobowe mogą być przekazywane innym podmiotom współpracującym z Fundacją w zakresie i w celu, w jakim podmioty te udzielają Fundacji wsparcia w zakresie realizacji Konkursu tj. Fundacji Akademii Młodego Hakera oraz podmiotom, które administrują stroną internetową, na której przeprowadzany jest Konkurs., a w przypadku organizowania noclegu– również hotelom.
7. Podanie danych osobowych jest dobrowolne jednak brak ich podania wiąże się z niemożliwością wzięcia udziału w Konkursie przez Uczestnika Konkursu.
8. Osoby, które podały swoje dane mają prawo do żądania dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, a także prawo do przenoszenia swoich danych, a także prawo do wniesienia sprzeciwu z przyczyn związanych z ich szczególną sytuacją wobec przetwarzania danych w celu wynikającym z prawnie uzasadnionych interesów Fundacji (art. 6 ust. 1 lit f) RODO). Osoby, których dane są przetwarzane na postawie ich zgody, mogą cofnąć zgodę w każdym momencie. Cofnięcie zgody nie będzie miało wpływu na przetwarzanie, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem. Cofnięcie zgody będzie równoznaczne z zaprzestaniem udziału w Konkursie, chyba że będzie dotyczyło jedynie przetwarzania wizerunku.
9. Osoby, które podały swoje dane mogą złożyć skargę do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa) .
10. Szczegółowe informacje na temat przysługujących praw osób, które dane przetwarza Fundacja można odnaleźć tutaj:<https://fundacja.orange.pl/files/user_files/user_upload/o_fundacji/Prawa-osob-RODO-FO.pdf>
11. Administrator Danych nie będzie prowadzić wobec osób, których dane przetwarza profilowania i nie będą podejmowane żadne zautomatyzowane decyzje.
12. Dane kontaktowe inspektora ochrony danych osobowych są następujące: [dpofundacja@orange.com](mailto:dpofundacja@orange.com)

**§ 8**

**POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Niniejszy Regulamin zostanie udostępniony Uczestnikom Konkursu na stronie Programu www.superkoderzy.pl.
2. Zasady przeprowadzania Konkursu określa wyłącznie niniejszy Regulamin. Wszelkie materiały promocyjno-reklamowe mają charakter wyłącznie informacyjny.
3. Organizatorzy mają prawo w każdym momencie trwania Konkursu wykluczyć Uczestnika w stosunku, do którego powzięli podejrzenie o działanie sprzeczne z Regulaminem.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo zmiany Regulaminu i warunków Konkursu, jeżeli jest to uzasadnione celem Konkursu i nie wpłynie na pogorszenie warunków uczestnictwa w Konkursie. O ewentualnych zmianach Regulaminu Uczestnicy Konkursu będą informowani poprzez stronę www.superkoderzy.pl
5. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za działania lub zaniechania Uczestników Konkursu oraz podmiotów trzecich.
6. Regulamin oraz Konkurs podlegają prawu polskiemu.
7. Wszelkie spory mogące wyniknąć w związku z niniejszym Regulaminem lub Konkursem będą rozstrzygane przez sąd właściwy dla siedziby Organizatora.