

**REGULAMIN KONKURSU PROGRAMISTYCZNEGO  
„WYZWANIE WYBORCZE AGLOMERACJI WROCŁAWSKIEJ”**

**§ 1**

**Postanowienia ogólne**

1. Niniejszy regulamin określa warunki uczestnictwa w konkursie programistycznym „Wyzwanie wyborcze”.
2. Użyte w niniejszym regulaminie określenia oznaczają:
  - a) Regulamin – niniejszy regulamin,
  - b) Konkurs – konkurs z dziedziny nauki programowania, stanowiący wyzwanie programistyczne, przeprowadzony na warunkach określonych w Regulaminie,
  - c) Uczestnicy – wszyscy użytkownicy platformy Liga Niezwykłych Umysłów którzy wezmą udział w Konkursie zgodnie z warunkami Regulaminu, za wyjątkiem uczniów szkół podstawowych z obszaru Aglomeracji Wrocławskiej, tj. następujących gmin: Bierutów, Borów, Brzeg, Czernica, Długołęka, Dziadowa Kłoda, Jordanów Śląski, Kąty Wrocławskie, Krośnice, Malczyce, Międzybórz, Prusice, Przeworno, Strzelin, Syców, Środa Śląska, Wisznia Mała, Wołów, Wrocław, Zawonia, Żmigród, dla których to w tym samym czasie prowadzony jest równoległy konkurs organizowany przez Stowarzyszenia Aglomeracja Wrocławska.
  - d) Organizator – podmiot wskazany w § 1 ust. 6 Regulaminu,
  - e) Platforma - platforma internetowa o nazwie Liga Niezwykłych Umysłów służąca nauce programowania i dostępna na stronie internetowej <https://www.lnu.org.pl/>,
  - f) Partner – Soft Power sp. z o.o. prowadząca Platformę internetową Liga Niezwykłych Umysłów,
  - g) Czas trwania Konkursu – okres wskazany w § 3 Regulaminu,
  - h) Komisja Konkursowa – komisja powołana przez Organizatora zgodnie z warunkami Regulaminu, której celem jest wyłonienie zwycięzców Konkursu.
3. Warunki uczestnictwa w Konkursie określa wyłącznie Regulamin, a wszelkie materiały informacyjno – reklamowe mają jedynie charakter informacyjny.
4. Udział w Konkursie oznacza zapoznanie się z treścią i akceptację warunków Regulaminu.
5. Poprzez akceptację Regulaminu Uczestnicy zobowiązują się do przestrzegania określonych w nim zasad, a także potwierdzają, iż spełniają wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w Konkursie. Prace Uczestników, którzy nie spełnią warunków określonych w Regulaminie warunków nie będą uwzględniane przy ocenie przez Komisję Konkursową oraz nie uzyskają prawa do otrzymania nagrody.
6. Organizatorem Konkursu jest Fundacja Liga Niezwykłych Umysłów, z siedzibą we Wrocławiu (52-010), ul. Opolska 11-19, REGON 362549352, NIP: 8943066531, KRS: 0000576274.
7. Dane do kontaktu w sprawach związanych z przeprowadzeniem Konkursu: [biuro@lnu.org.pl](mailto:biuro@lnu.org.pl)
8. Regulamin udostępniany jest przez Organizatora w formie elektronicznej oraz stale zamieszczony jest stronie internetowej Organizatora: [www.lnu.org.pl/wyzwanie\\_wyborcze\\_regulamin](http://www.lnu.org.pl/wyzwanie_wyborcze_regulamin)

**§ 2**

**Cele Konkursu**

Konkurs ma na celu wspieranie rozwoju społeczeństwa informacyjnego poprzez

propagowanie wśród młodych ludzi zainteresowania nowymi technologiami oraz stymulację logicznego i kreatywnego myślenia poprzez programowanie, a tym samym rozwój naukowy uczniów szkół podstawowych.

### § 3

#### Czas trwania Konkursu

1. Konkurs rozpoczyna się w dniu 09.11.2020 r. i trwa do 30.11.2020 r.
2. Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi w dniu 14.12.2020 r. i zostanie opublikowane na:
  - a) stronie internetowej Organizatora [www.lnu.org.pl](http://www.lnu.org.pl)
  - b) profilu Organizatora na portalu Facebook <https://www.facebook.com/LigaNiezwyklychUmyslow>

### § 4

#### Zasady uczestnictwa i przeprowadzenia Konkursu

1. Uczestnikami Konkursu mogą być wszyscy użytkownicy platformy LNU zgodnie z postanowieniami § 1 ust. 2 lit. c) Regulaminu.
2. Przystąpienie do Konkursu następuje w momencie rozpoczęcia przez Uczestnika rozwiązywania pierwszego zadania dostępnego na Platformie i przypisanego do wyzwania programistycznego „Wyzwanie Wyborcze Aglomeracji Wrocławskiej”. Zadania z tego zakresu zostaną przez Partnera odpowiednio oznaczone słownie i graficznie na Platformie, przez co należy rozumieć czytelną i łatwo identyfikowalną informację.
3. Partner począwszy od dnia i przez cały okres, o którym mowa w § 3 Regulaminu, będzie umieszczał na Platformie sekwencję 10 zadań o stopniowo coraz większej trudności i dotyczących kolejno języków programowania Python, SQL, C++.
4. Zadanie będą tematycznie dotyczyły wyborów powszechnych, a w szczególności metod stosowanych do podziału mandatów w systemach wyborczych takich jak metody Hare’a-Niemeyera, Sainte-Laguë, D’Hondta.
5. Zwycięzcami Konkursu zostaną osoby, które poprawnie rozwiążą jak największą ilość zadań, o których mowa w ust. 2. W wypadku większej liczby osób, które uzyskają ten sam wynik (ta sama liczba prawidłowo rozwiązanych zadań), o zwycięstwie decydować będzie czas ukończenia ostatniego poprawnie rozwiązanego zdania, tj. zwycięzca zostanie ta osoba, która rozwiązała swoje zadanie wcześniej.
6. Zabronione jest umieszczanie przez Uczestników na profilach Organizatora i Partnera na portalu Facebook komentarzy, które naruszają obowiązujące prawo, dobre obyczaje, zasady współżycia społecznego, dobra osobiste innych osób, zawierają treści dyskryminujące, bądź ujawniają rozwiązania zadań konkursowych. Zabronione jest również używanie wulgaryzmów i słów powszechnie uważanych za obraźliwe. W przypadku naruszenia tego warunku Uczestnik zostanie zdyskwalifikowany.

### § 5

#### Komisja Konkursowa i nagroda dla zwycięzców

1. Komisja Konkursowa, odpowiedzialna za przeprowadzenie Konkursu oraz wybór zwycięzców, składać się będzie z 3 osób i zostanie powołana spośród przedstawicieli Organizatora i Partnera.
2. Komisja Konkursowa dokona wyboru zwycięzców, zgodnie ze sposobem wskazanym w § 4 ust. 5 na podstawie informacji wygenerowanych z Platformy przez Partnera.

3. Z uwagi na sytuację związaną w epidemią wirusa SARS-CoV-2 prace komisji mogą zostać przeprowadzone zdalnie oraz udokumentowane na podstawie korespondencji elektronicznej.
4. Rozstrzygnięcie Komisji konkursowej jest ostateczne i od jej rozstrzygnięcia nie przysługuje odwołanie.
5. O wynikach konkursu, niezależnie od ich ogłoszenia na stronie internetowej Organizatora, Uczestnicy zostaną poinformowani poprzez Platformę.
6. Nagrodą dla zwycięzców Konkursu będą nagrody rzeczowe:
  - a) I miejsce: czytnik ebook Amazon Kindle 10 wartość nagrody 400 zł,
  - b) II i III miejsce: DIENMERN DM-106B czujnik jakości powietrza PM2.5, wartość nagrody 180 zł
7. Nagrody zostaną wysłane zwycięzcom pocztą w terminie do dnia 15.01.2021 r.

## **§ 7**

### **Ochrona danych osobowych**

1. Dane osobowe Uczestników Konkursu są wykorzystywane na podstawie przepisów o ochronie danych osobowych, w tym ustawy z dnia 10 maja 2018 roku o ochronie danych osobowych (Dz. U. 2018 poz. 1000) oraz rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27.04.2016 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 („RODO”).
2. Administratorem danych osobowych jest Organizator, tj. Fundacja Liga Niezwykłych Umysłów, z siedzibą we Wrocławiu (52-010), ul. Opolska 11-19, REGON 362549352, NIP: 8943066531, KRS: 0000576274. Wszelkie sprawy dotyczące ochrony danych osobowych należy zgłaszać Organizatorowi na adres wskazany powyżej lub za pośrednictwem adresu e-mail: [biuro@lnu.org.pl](mailto:biuro@lnu.org.pl).
3. Dane osobowe będą przetwarzane w celu i w związku z przeprowadzeniem Konkursu, wyboru zwycięzcy oraz przyznania nagrody.
4. Uczestnictwo w Konkursie stanowi jednoczesną zgodę na podanie danych zwycięzcy do wiadomości zgodnie z § 3 ust. 2.
5. Dane osobowe nie będą udostępniane podmiotom trzecim (poza Partnerem), w tym także nie będą przekazywane poza Europejski Obszar Gospodarczy.
6. W przypadku naruszenia Regulaminu, naruszenia prawa lub gdy będą wymagały tego przepisy prawa, dane osobowe mogą zostać udostępnione organom wymiaru sprawiedliwości, zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych oraz RODO.
7. W dowolnej chwili Uczestnicy mają prawo wglądu oraz do zmiany swoich danych osobowych. Ponadto przysługuje uczestnikowi prawo cofnięcia zgody na przetwarzanie danych osobowych i usunięcia ich z bazy Organizatora. Uczestnikowi przysługuje także prawo do żądania ograniczenia przetwarzania oraz do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania i przeniesienia danych. W przypadku naruszenia jakichkolwiek zapisów ustawy o ochronie danych osobowych i RODO, mogą Państwo ponadto wnieść skargę do organu nadzorczego, tj. Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
8. Dane osobowe będą przechowywane przez okres jednego roku od czasu rozstrzygnięcia Konkursu.

9. Podanie danych osobowych jest wymogiem koniecznym warunkującym udział w Konkursie. Konsekwencją niepodania danych osobowych będzie niemożność udziału w Konkursie przez danego Uczestnika.
10. Organizator uprawniony jest do opublikowania imienia, nazwiska zwycięzców Konkursu oraz jego wizerunku na swojej stronie internetowej, na co uczestnik i/lub jego przedstawiciel ustawowy wyraża zgodę z przystąpienia do Konkursu.

## **§ 8**

### **Reklamacje**

1. Reklamacje dotyczące spraw związanych z Konkursem należy składać na piśmie (wraz z uzasadnieniem) na adres Organizatora lub w formie elektronicznej.
2. Reklamacja powinna zawierać: imię i nazwisko Uczestnika oraz adres do korespondencji osoby zgłaszającej reklamację, jak również dokładny opis reklamacji oraz zgłaszanego roszczenia.
3. Reklamacje rozpatrywane będą w terminie 2 dni roboczych od dnia doręczenia reklamacji.

## **§ 9**

### **Postanowienia końcowe**

1. Regulamin jest dostępny w siedzibie Organizatora oraz na stronie internetowej Organizatora przez cały czas trwania Konkursu, z zastrzeżeniem sytuacji, kiedy strona internetowa Organizatora nie będzie dostępna z powodu awarii.
2. W uzasadnionych przypadkach Organizator uprawniony jest do zmiany niniejszego Regulaminu, w tym ogłoszonych terminów, jak również w przypadkach gdy przeprowadzenie Konkursu stanie się niemożliwe lub też poważnie utrudnione, w tym zwłaszcza z uwagi na nagłe zdarzenie niezależne od Organizatora, Konkurs może zostać odwołany przez Organizatora, o czym powiadomi on niezwłocznie poprzez zamieszczenie stosownego ogłoszenia na stronie internetowej Organizatora.

Wrocław, dnia 8 listopada 2020 r.