



## § 1

### Postanowienia ogólne

---

1. Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki, w jakich odbywa się Ogólnopolski Konkurs Programistyczny Gigathon (dalej „Konkurs”).
2. Organizatorem Konkursu jest Giganci Programowania sp. z o.o., z siedzibą w Warszawie (00-195), ul. Słomińskiego 15/508, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000687990, NIP: 7010705680, REGON: 36788493100000, o kapitale zakładowym w wysokości 159.100 złotych (dalej „Organizator”).
3. Fundatorami nagród głównych oraz nagród dodatkowych są Organizator oraz Komputronik S.A. z siedzibą w Poznaniu (60-003), ul. Wołczyńska 37, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000270885, NIP: 9720902729, REGON: 63440422900000, o kapitale zakładowym w wysokości 979.397,40 złotych, w całości wpłaconym (dalej jako „Fundator”).
4. Celem Konkursu jest:
  - stworzenie możliwości sprawdzenia swoich umiejętności programistycznych w obszarach określonych przez Organizatora;
  - rozwijanie umiejętności programistycznych oraz cech indywidualnych o charakterze interdyscyplinarnym;
  - popularyzacja tematu programowania, nowoczesnych technologii, bezpieczeństwa w świecie gier komputerowych, sztucznej inteligencji i cyberprzestrzeni;
  - zaprezentowanie możliwości nowoczesnych technologii we współczesnym świecie.



5. Udział w Konkursie polega na rozwiązaniu zadań konkursowych w terminach określanych przez harmonogram Konkursu, które zostaną opublikowane na stronie internetowej [www.gigathon.pl](http://www.gigathon.pl) prowadzonej przez Organizatora (dalej „Strona”).
6. Nadzór nad prawidłowością i przebiegiem Konkursu w tym udzielaniem informacji na temat Konkursu, rozpatrywaniem reklamacji, sprawuje Organizator.

## § 2

### Uczestnicy

---

1. W Konkursie mogą brać udział wszystkie osoby fizyczne będące konsumentami w rozumieniu art. 22(1) ustawy Kodeks cywilny (Dz. U. z 1964 r. Nr 16 poz. 93 z późn. zm.), które przez cały czas trwania Konkursu są w wieku między 7 a 18 rokiem życia stale zamieszkującymi na obszarze Polski (dalej „Uczestnik”).
2. Udział w konkursie jest bezpłatny i dobrowolny.
3. Warunkiem zakwalifikowania do Konkursu jest poprawne zarejestrowanie się za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego znajdującego się na Stronie.
4. Działania, o których mowa w ust. 3 powyżej (rejestracja) podejmować może wyłącznie osoba uprawniona do składania oświadczeń woli lub wiedzy w imieniu potencjalnego Uczestnika (dalej jako „Opiekun”).
5. Uczestnikiem może być zarówno uczeń Organizatora, jak i osoba, która nie uczęszcza oraz nie uczęszczała na kursy organizowane przez Organizatora.
6. Organizator zastrzega sobie prawo wykluczenia uczestnika z Konkursu w przypadku stwierdzenia niespełniania warunków uczestnictwa, jak również braku przestrzegania postanowień Regulaminu lub obowiązujących przepisów prawnych.



7. Opiekun akceptując Regulamin oświadcza, że zarówno on, jak i Uczestnik:
  - a) zapoznali się z treścią niniejszego Regulaminu, zaś Uczestnik w sposób dobrowolny przystępuje do Konkursu;
  - b) wyrażają zgodę i akceptują warunki Regulaminu, w tym zapoznali się z zasadami dotyczącymi procedury odbioru nagrody i w pełni ją akceptują;
  - c) zobowiązują się do przestrzegania postanowień Regulaminu.
8. Uczestnik w każdej chwili może zrezygnować uczestnictwa w Konkursie bez podania przyczyny rezygnacji. Rezygnacja powinna nastąpić poprzez skierowanie wiadomości e-mail skierowanej na następujący adres Organizatora [gigathon@giganciprogramowania.edu.pl].
9. Finaliści I edycji Konkursu otrzymują bezpośrednie zaproszenie do II etapu Konkursu. Zaproszenie rozumiane jako możliwość dalszego udziału w Konkursie jest ważne tylko w przypadku, gdy uczestnik nie wykroczył poza ramy wiekowe dla Uczestników Konkursu (7-18 lat).

## § 3

### Konkurs

1. W dniach 08.04-26.05 Uczestnicy mogą zgłaszać swoje uczestnictwo w Konkursie za pośrednictwem formularza na Stronie.
2. Konkurs składa się z czterech etapów:
  - a) pierwszy etap: rozwiązanie quizu, o którym mowa w ust. 3 poniżej, w terminie 06.05 – 26.05. 2024
  - b) drugi etap: rozwiązanie quizu, o którym mowa w ust. 5 poniżej, w terminie 23.09-7.10.2024
  - c) trzeci etap: przygotowanie rozwiązań dwóch zadań o charakterze projektowym, o których mowa w ust. 6 poniżej, w terminie 08.10-23.10.2024;



- d) czwarty etap: przygotowanie rozwiązania jednego zadania projektowego, o którym mowa w ust. 9 poniżej, podczas gali finałowej w dniu 23.11.2024
3. Pierwszy etap stanowi quiz złożony z pytań zamkniętych w ilości zależnej od grupy wiekowej:  
Kategoria 7-9 lat – 15 pytań;  
Kategoria 10-12 lat – 20 pytań;  
Kategoria 13-15 lat – 25 pytań;  
Kategoria 16-18 lat – 25 pytań.
4. Wymogiem zakwalifikowania się do drugiego etapu konkursu jest zdobycie minimalnej liczby punktów stanowiącej 50% (pięćdziesiąt procent) maksymalnej liczby punktów. Każde pytanie punktowane jest w skali 0-1 punktów.
5. Drugi etap złożony jest z 30 pytań konkursowych o charakterze quizowym punktowanych w skali od 0 do 1. W ramach drugiego etapu, po ustaleniu wyników pytań konkursowych, wyłonionych zostanie 100 Uczestników z najlepszymi wynikami (dla każdej z kategorii, o których mowa w ust. 10 poniżej), którzy zostaną dopuszczeni do realizacji zadań projektowych III etapu.
6. Trzeci etap polega na nadesłaniu przez Uczestnika dwóch zadań projektowych w terminie określonym przez harmonogram Konkursu. Treść zadań projektowych zostanie opublikowana na stronie internetowej Organizatora w dniu rozpoczęcia III etapu Konkursu.
7. Do czwartego etapu zakwalifikowani zostaną Uczestnicy wybrani przez Jury działające na zasadach określonych w § 4 Regulaminu. Uczestnik zakwalifikowany do czwartego etapu zobowiązany jest do potwierdzenia swojego udziału nie później niż w terminie 1 (jednego) tygodnia od dnia opublikowania przez Organizatora informacji o rozstrzygnięciu trzeciego etapu.
8. W przypadku rezygnacji z uczestnictwa w czwartym etapie lub braku potwierdzenia, o którym mowa w ust. 7 powyżej, Uczestnik traci prawo do dalszego udziału w Konkursie, a w jego miejsce kwalifikuje się osoba, której zadania projektowe zostały kolejno najwyżej ocenione przez Jury.



9. Czwarty etap stanowi wykonanie indywidualnego projektu na podstawie zadania konkursowego zaprezentowanego przez Organizatora podczas stacjonarnej gali finałowej Konkursu w dniu 23.11.2024.
10. Konkurs będzie sprawdzał wiedzę w następujących kategoriach i zagadnieniach:
  - a) 7-9 lat, Minecraft oraz programowanie w Minecraft Education;
  - b) 10-12 lat, programowanie w języku Scratch;
  - c) 13-15 lat, programowanie w języku Python/C++/C#;
  - d) 16-18 lat, programowanie w języku Python/C++/C#;
11. W Konkursie brane pod uwagę będą tylko prace wykonane indywidualnie przez Uczestników zgłoszonych do Konkursu na zasadach określonych w Regulaminie.
12. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany harmonogramu poszczególnych etapów z przyczyn niezależnych od Organizatora. O zmianie harmonogramu Uczestnicy będą informowani natychmiastowo wszelkimi drogami komunikacji (mail, informacja na Stronie). Zmiana harmonogramu nie będzie negatywnie wpływać na wynikający z Regulaminu czas na rozwiązanie poszczególnych zadań konkursowych.

### § 4

#### Jury i ocena prac

---

1. W celu rozstrzygnięcia trzeciego oraz czwartego etapu Konkursu Organizator powoła 3 – osobową komisję konkursową w skład której wejdą osoby posiadające specjalistyczną wiedzę z zakresu programowania oraz nowoczesnych technologii (dalej jako „Jury”).
2. Jury dokonuje oceny zadań realizowanych przez Uczestników przy uwzględnieniu przesłanek wskazanych w ust. 3 i 4 poniżej.



3. W ramach trzeciego etapu Konkursu rozwiązania zadań projektowych oceniane będą w skali punktowej (0-100), przy uwzględnieniu następujących składowych:
  - staranność wykonania (0-30 pkt);
  - poziom zaawansowania projektu (0-20 pkt);
  - architektura projektu (0-30 pkt);
  - innowacyjności (0-10 pkt);
  - kreatywność (0-10 pkt).
4. W ramach czwartego etapu Konkursu rozwiązania zadań projektowych oceniane będą w skali punktowej (0-100), przy uwzględnieniu następujących składowych:
  - staranność wykonania (0-20 pkt);
  - poziom zaawansowania projektu (0-30 pkt);
  - architektura projektu (0-30 pkt);
  - innowacyjności (0-15 pkt);
  - kreatywność (0-5 pkt);
5. Szczegółowe kryteria oceny projektów finałowych w każdej składowej dostępne będą do wglądu Uczestnika po zakończeniu Konkursu.
6. W czasie trwania czwartego etapu Konkursu Organizator zapewni Uczestnikom wsparcie mentorów, których zadaniem jest udzielanie pomocy na prośbę Uczestników. Każdy mentor udziela wsparcia w zakresie, w jakim uzna za wskazane i uzasadnione, przy uwzględnieniu zasady niewpływania na ostateczne wyniki Konkursu.



## § 5

### Nagrody

---

1. Nagrodami głównymi w konkursie, odrębnie dla każdej z kategorii, o których mowa w § 3 ust. 10 Regulaminu, są:
  - 1 miejsce: konsola Microsoft Xbox Series X, darmowy kurs roczny z programowania z w szkole Giganci Programowania, wyjazd na wakacyjny obóz programistyczny, pakiet gadżetów gamingowych i edukacyjnych oraz gadżety od partnerów wydarzenia;
  - 2 miejsce: smartfon Samsung Galaxy A55, darmowy kurs semestralny z programowania w szkole Giganci Programowania, pakiet gadżetów gamingowych i edukacyjnych oraz gadżety od partnerów wydarzenia;
  - 3 miejsce: Tablet Samsung Galaxy Tab A9, darmowy kurs semestralny z programowania w szkole Giganci Programowania, pakiet gadżetów gamingowych i edukacyjnych oraz gadżety od partnerów wydarzenia;
  - Wyróżnienie: zegarek Samsung Galaxy Fit3, darmowy kurs krótki z programowania w szkole Giganci Programowania, pakiet gadżetów gamingowych i edukacyjnych oraz gadżety od partnerów wydarzenia.
2. Każdy uczestnik IV etapu konkursowego stanowiącego stacjonarną galę finałową otrzyma:
  - certyfikat poświadczający umiejętności programistyczne,
  - zestaw gadżetów gamingowych i edukacyjnych zawierający m.in. pakiet książek,
  - gadżety od partnerów wydarzenia.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do przyznawania wyróżnień oraz nagród pocieszenia według swojego uznania.



4. W przypadku braku dostępności nagrody we wskazanym modelu Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany wskazanego modelu stanowiącego model zbliżony do zastępowanego, o podobnej wartości rynkowej.
5. Wszystkie nagrody konkursowe zostaną przekazane zwycięzcom bezpośrednio na finałowej gali lub kurierem i drogą mailową na wskazane przez Uczestnika adresy, jeżeli Uczestnik wyrazi taką potrzebę.
6. W przypadku Nagród głównych ich wartość przekracza kwotę 2.000 zł (słownie: dwa tysiące złotych). W związku z powyższym Fundator nagród laureatom tych nagród przyznaje dodatkową nagrodę pieniężną w wysokości 10% (dziesięciu procent) łącznej wartości Nagrody głównej (przy uwzględnieniu nagrody pieniężnej).
7. Nagroda, o której mowa w ust. 6 powyżej stanowi równowartość należnego podatku dochodowego od osób fizycznych w wysokości 10% wartości Nagrody głównej. Organizator wskazuje, że nagroda pieniężna nie będzie wypłacana bezpośrednio Uczestnikowi, lecz zostanie odprowadzona jako należyty podatek do właściwego urzędu skarbowego przez Organizatora lub Fundatora.
8. Uczestnik oświadcza, że wyraża zgodę na podjęcie przez Organizatora działań, o których mowa w ust. 7 powyżej.

### § 6

#### Dane osobowe

1. Dane osobowe Uczestników (w tym laureatów nagród), jak również ich Opiekunów, będą przetwarzane zgodnie z przepisami prawa powszechnie obowiązującego, w tym w szczególności Ogólnym Rozporządzeniem o Ochronie Danych („RODO”).





2. Dane osobowe Uczestników (imię, nazwisko, wiek, adres e-mail, adres do doręczeń) oraz Opiekunów (imię, nazwisko, adres e-mail, numer telefonu, kod pocztowy) będą przetwarzane w okresie i zakresie (celu) niezbędnym do przeprowadzenia Konkursu, wyłonienia laureatów, powiadomienia o przyznaniu nagrody oraz rozpatrzenia ewentualnych reklamacji, tj. na podstawie art.6 ust. 1 lit. f RODO tj. na podstawie uzasadnionego interesu administratora polegającego na prawidłowym wykonaniu złożonego przyrzeczenia publicznego, którego przedmiotem jest organizacja Konkursu, jak również na podstawie art. 6 ust. 1 lit. c RODO, w zakresie w jakim przetwarzanie danych osobowych laureatów jest konieczne do zrealizowania obowiązków Organizatora wynikających z przepisów prawa podatkowego (np. odprowadzenia podatku od wygranej). Ponadto Organizator może przetwarzać dane Uczestników na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f RODO, tj. na podstawie uzasadnionego interesu administratora polegającego na dochodzeniu roszczeń oraz ochrony przed roszczeniami.
3. Podanie danych w zakresie wskazanym w ust. 2 powyżej jest dobrowolne, jednakże konieczne do udziału w Konkursie.
4. Administratorem danych osobowych Uczestników oraz laureatów nagród jest Organizator. W przypadku takiej konieczności wynikającej z obowiązujących przepisów prawa, Organizator udostępni dane laureatów nagród Fundatorowi.
5. Dane osobowe osób, których dane dotyczą, w zakresie opisanym w ust. 2. powyżej przetwarzane będą przez Organizatora do czasu upływu terminu do zgłoszenia reklamacji stosownie do § 7 Regulaminu lub do czasu przedawnienia roszczeń związanych z Konkursem. Dane osobowe zwycięzców konkursu przetwarzane będą przez Organizatora przez okres przedawnienia roszczeń związanych z Konkursem lub przyznaniem Nagród, o ile co innego nie wynika z przepisów prawa podatkowego.



6. Organizator informuje, że w zakresie dotyczącym przetwarzania danych osobowych skontaktować się z nim można w dowolnym momencie, za pośrednictwem wiadomości e-mail kierowanej na adres e-mail [rodo@giganciprogramowania.edu.pl](mailto:rodo@giganciprogramowania.edu.pl).
7. Organizator informuje, że dane osobowe Uczestników nie będą przekazywane do państw trzecich (poza Europejski Obszar Gospodarczy).
8. Organizator informuje, że Uczestnicy nie będą podlegać profilowaniu lub zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji.
9. Organizator informuje, że każda osoba, której dane Organizator przetwarza ma prawo do cofnięcia zgody, o ile jest ona podstawą przetwarzania tych danych oraz prawo do:
  - i) dostępu do danych; ii) sprostowania danych; iii) żądania usunięcia jej danych lub ograniczenia ich przetwarzania; iv) wniesienia skargi do organu nadzorczego; v) przenoszenia danych.
10. Aby skorzystać z prawa do wniesienia skargi (artykuł 77 RODO), należy skontaktować się z Prezesem Urzędu Ochrony Danych Osobowych (ul. Stawki 2, 00 -193 Warszawa). Więcej informacji można znaleźć na stronie internetowej organu nadzoru.

### § 7

#### Reklamacje

---

1. Wszelkie reklamacje dotyczące przebiegu Konkursu mogą być składane przez Opiekunów lub Uczestników za zgodą Opiekunów w formie elektronicznej na adres: [gigathon@giganciprogramowania.edu.pl](mailto:gigathon@giganciprogramowania.edu.pl) w terminie do dnia 9.12.2024 r.
2. Reklamacje powinny zawierać imię i nazwisko Uczestnika i jego Opiekuna, który dokonał zgłoszenia do Konkursu, dokładny adres korespondencyjny oraz opis i wskazanie przyczyn reklamacji, a także określenie żądania.



3. Reklamacje złożone po upływie terminu lub niespełniające wymogów, określonych w ust. 2, nie będą rozpatrywane przez Organizatora. O zachowaniu terminu złożenia reklamacji decyduje data wysłania maila.
4. Reklamacje będą rozpatrywane bez zbędnej zwłoki, jednakże nie później niż w terminie 14 dni od daty otrzymania reklamacji. Decyzje Organizatora dotyczące reklamacji są ostateczne. W przypadku braku rozpatrzenia w terminie, o którym mowa powyżej, uznaje się że Organizator pozytywnie rozpatrzył reklamację.

### § 8

#### Oświadczenia i odpowiedzialność

---

1. Organizator ponosi odpowiedzialność za wydanie Nagród w ramach Konkursu na zasadach określonych w Regulaminie.
2. W momencie wysłania Organizatorowi zadania konkursowego Uczestnik oświadcza, że zadanie zgłoszone przez niego do Konkursu jest wolne od jakichkolwiek wad prawnych, w szczególności jest ono autorstwa Uczestnika, zaś osoby trzecie nie mają do niej jakichkolwiek roszczeń, w tym roszczeń związanych z prawami własności intelektualnej.
3. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność w przypadku, gdy jego oświadczenie wyrażone w ust. 2 powyżej okaże się nieprawdziwe, niezależnie od przyczyn. W szczególności Uczestnik zobowiązuje się do uwolnienia Organizatora od jakichkolwiek roszczeń osób trzecich odnoszących się do zadania konkursowego stworzonego przez danego Uczestnika.



## § 9

### Postanowienia końcowe

---

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem ogłoszenia Konkursu.
2. Organizator zastrzega, że nie pokrywa jakichkolwiek kosztów ponoszonych przez Uczestników oraz Opiekunów w związku z udziałem w Konkursie. W szczególności Organizator nie ponosi kosztów związanych z transportem oraz zakwaterowaniem związanym z udziałem w czwartym etapie Konkursu.
3. Pełna treść niniejszego Regulaminu dostępna będzie na stronie konkursowej.
4. Konkurs ogłaszany i organizowany jest przez Organizatora za pośrednictwem strony internetowej [www.giganciprogramowania.edu.pl](http://www.giganciprogramowania.edu.pl) oraz portalu społecznościowego Facebook oraz Instagram.
5. Wszelkie ewentualne spory lub roszczenia podnoszone w związku z Konkursem rozstrzygane będą przez właściwy sąd powszechny.
6. Organizator jest uprawniony do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu, o ile nie wpłynie to na pogorszenie warunków uczestnictwa w Konkursie. Dotyczy to w szczególności zmian terminów poszczególnych czynności konkursowych oraz zmian specyfikacji nagrody. Zmieniony Regulamin obowiązuje od czasu opublikowania go na stronie.