



## § 1

### Postanowienia ogólne

---

1. Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki, w jakich odbywa się Ogólnopolski Konkurs Programistyczny Gigathon (dalej Konkurs).
2. Organizatorem Konkursu jest spółka Giganci Programowania Sp. z o.o, z siedzibą w Warszawie, ul. Krucza 46/lu3, 00-509 Warszawa (dalej Organizator).
3. Fundatorem nagród głównych oraz nagród dodatkowych jest Organizator.
4. Celem konkursu jest:
  - stworzenie możliwości sprawdzenia swoich umiejętności programistycznych w proponowanych obszarach,
  - rozwijanie umiejętności programistycznych oraz cech indywidualnych o charakterze interdyscyplinarnym,
  - popularyzacja tematu programowania, nowoczesnych technologii, bezpieczeństwa w świecie gier komputerowych i cyberprzestrzeni,
  - zaprezentowanie możliwości nowoczesnych technologii we współczesnym świecie.
5. Przedmiot Konkursu stanowi rozwiązanie zadań konkursowych w terminach określanych przez harmonogram Konkursu, które zostaną opublikowane na stronie internetowej [www.gigathonkonkurs.pl](http://www.gigathonkonkurs.pl) (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 (dalej „Uczestnik”) w rozumieniu art. 22 1 ustawy kodeks cywilny (Dz. U. z 1964 r. Nr 16 poz. 93 z późn. zm.), które w momencie rejestracji w Konkursie są w wieku między 7 a 18 rokiem życia (dalej Uczestnik), za zgodą przedstawiciela ustawowego (dalej Opiekun).
2. Udział w konkursie jest bezpłatny i dobrowolny.
3. Warunkiem uczestnictwa w konkursie jest poprawne zarejestrowanie się na Stronie i wypełnienie formularza zgłoszeniowego przez Uczestnika lub w przypadku osób nie mających 18 lat w momencie rejestracji - Opiekuna.
4. Uczestnikiem może być uczeń Gigantów Programowania lub osoba, która nie uczęszcza oraz nie uczęszczała na kursy Gigantów Programowania.
5. Organizator zastrzega sobie prawo wykluczenia uczestnika z konkursu w przypadku stwierdzenia braku przestrzegania zapisów Regulaminu lub obowiązujących przepisów prawnych.
6. Uczestnik oświadcza, że:
  - a. zapoznał się z treścią niniejszego Regulaminu i w sposób dobrowolny przystępuje do Konkursu,
  - b. wyraża zgodę i akceptuje warunki Regulaminu, w tym zapoznał się z treścią dotyczącą procedury odbioru nagrody i ją w pełni akceptuje,
  - c. zobowiązuje się do przestrzegania postanowień Regulaminu,



- d. wyraził zgodę na przetwarzanie danych osobowych dla celów związanych z uczestnictwem w Konkursie i działaniach marketingowych związanych z promocją konkursu.
7. Uczestnik w każdej chwili może zrezygnować uczestnictwa w Konkursie bez podania przyczyny rezygnacji.

## § 3 Konkurs

1. W dniach 11.05-12.06.2023 uczestnicy mogą zgłaszać swoje uczestnictwo w konkursie za pośrednictwem formularza na stronie: [www.gigathonkonkurs.pl](http://www.gigathonkonkurs.pl).
2. Konkurs będzie składał się z trzech etapów:
  - a. pierwszy etap: rozwiązywanie quizu do dnia 12.06.2023;
  - b. drugi etap: rozwiązywanie quizu oraz przygotowaniu rozwiązań dwóch zadań o charakterze projektowym w terminie 16.10.2023-20.11.2023;
  - c. trzeci etap: przygotowanie indywidualnego projektu podczas stacjonarnej gali finałowej w mieście Warszawa w dniu 20.01.2024.
3. Pierwszy etap złożony jest z 25 pytań o charakterze quizowym punktowanych w skali od 0 do 1. Wymogiem zakwalifikowania się do drugiego etapu konkursu jest zdobycie minimalnej ilości punktów stanowiącej 80 % możliwych do zdobycia punktów czyli 20 punktów konkursowych.
4. Drugi etap złożony jest z 30 pytań konkursowych o charakterze quizowym punktowanych w skali od 0 do 1 oraz dwóch zadań projektowych, które należy przesłać Organizatorowi w terminie zgodnym z harmonogramem Konkursu.
5. Trzeci etap stanowi wykonanie indywidualnego projektu na podstawie zadania konkursowego zaprezentowanego przez Organizatora podczas stacjonarnej gali finałowej Konkursu w terminie w dniu 20.01.2024.
6. 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. 13-18 lat, programowanie w języku Python/C#/C++ do wyboru.
7. W Konkursie brane pod uwagę będą tylko prace wykonane indywidualnie.
8. 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).

## § 4 Nagrody

1. Nagrodami głównymi w konkursie są:
  - 1 miejsce: konsola PS5, darmowy kurs roczny programowania w szkole Giganci Programowania, wyjazd na wakacyjny obóz programistyczny, pakiet gadżetów gamingowych i edukacyjnych zawierający m.in: słuchawki przewodowe z mikrofonem Logitech G Pro X, mikrofon gamingowy SPC



- Gear Axis SPG148 oraz gadżety od partnerów wydarzenia,
- 2 miejsce - konsola Nintendo Switch, darmowy kurs roczny programowania w szkole Giganci Programowania, pakiet gadżetów gamingowych i edukacyjnych zawierający m.in: słuchawki przewodowe z mikrofonem Logitech G Pro X oraz gadżety od partnerów wydarzenia,
  - 3 miejsce - Tablet Samsung Galaxy Tab A8, darmowy kurs roczny programowania w szkole Giganci Programowania, pakiet gadżetów gamingowych i edukacyjnych zawierający m.in: mikrofon gamingowy SPC Gear Axis SPG 148 oraz gadżety od partnerów wydarzenia.
2. Każdy uczestnik III etapu konkursowego stanowiącego stacjonarną galę finałową otrzyma:
    - certyfikat poświadczający umiejętności programistyczne,
    - zestaw gadżetów gamingowych i edukacyjnych zawierający m.in. gamingowy kubek, worek, 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.
  5. Wszystkie nagrody konkursowe zostaną przekazane zwycięzcom kurierem i drogą mailową na wskazany przez Uczestnika adres.

## § 5

### Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych Uczestnika oraz Opiekuna, podawanych w związku z Konkursem, jest Organizator. Dane osobowe przetwarzane będą przez Organizatora w celu przeprowadzenia Konkursu i akcji marketingowych.
2. Przetwarzanie danych osobowych obejmuje następujący zakres danych osobowych: imię i nazwisko, adres e-mail, adres pocztowy, telefon.
3. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, aczkolwiek niezbędne do uczestniczenia w Konkursie.
4. Dane osobowe będą przetwarzane zgodnie z Rozporządzenia 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 (tzw. RODO).

## § 6

### Reklamacje

1. Wszelkie reklamacje dotyczące przebiegu Konkursu mogą być składane przez przedstawicieli ustawowych Uczestników w formie elektronicznej na adres: [gigathon@giganciprogramowania.edu.pl](mailto:gigathon@giganciprogramowania.edu.pl) w terminie do dnia 10.02.2024 r.
2. Reklamacje powinny zawierać imię i nazwisko Uczestnika i jego przedstawiciela ustawowego, 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.

### § 7

#### Postanowienia końcowe

---

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem ogłoszenia Konkursu.
2. Pełna treść niniejszego Regulaminu dostępna będzie na stronie konkursowej.
3. 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.
4. Wszelkie ewentualne spory lub roszczenia podnoszone w związku z Konkursem rozstrzygane będą przez właściwy sąd powszechny.
5. 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.