

## REGULAMIN KONKURSU

DLA UCZESTNIKÓW CYKLU PROJEKTÓW „EKSPERCI PROGRAMOWANIA”

### programowanie\_lubię to!

**WERSJA ZAKTUALIZOWANA**

#### I. ZAGADNIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Konkursu jest Wyższa Szkoła Humanitas z siedzibą w Sosnowcu (41-200), przy ul. Kilińskiego 43, wpisana do Rejestru Uczelni Niepublicznych i Związków Uczelni Niepublicznych pod numerem 110, posiadająca numer NIP: 644-24-46-977, zwana dalej „Organizatorem”.
2. Fundatorami nagród w Konkursie są:
  - a. partnerzy Wyższej Szkoły Humanitas, których imiona/nazwiska/nazwy firm zostaną podane do publicznej wiadomości w okresie trwania Konkursu, jednak nie później, niż w dniu ogłoszenia wyników - zwani dalej „Fundatorami nagród”,
  - b. Organizator.
3. Konkurs rozpoczyna się dnia 10 października 2018 r. i trwa do 28 lutego 2019 r.
4. Konkurs prowadzony jest na terytorium 57 gmin zlokalizowanych w 7 podregionach Polski, które skierowały do cyklu projektów „Eksperti Programowania” podlegające im szkoły podstawowe – ich nauczycieli oraz uczniów klas I - III:

| Lp.      | Podregion       | Lp. | Gmina                |
|----------|-----------------|-----|----------------------|
| <b>1</b> | <b>Bielski</b>  | 1   | Czechowice-Dziedzice |
|          |                 | 2   | Jasienica            |
|          |                 | 3   | Łękawica             |
|          |                 | 4   | Porąbka              |
|          |                 | 5   | Radziechowy-Wieprz   |
|          |                 | 6   | Skoczów              |
|          |                 | 7   | Ślemień              |
|          |                 | 8   | Wilkowice            |
| <b>2</b> | <b>Bytomski</b> | 9   | Kochanowice          |
|          |                 | 10  | Pawonków             |
|          |                 | 11  | Tworóg               |
|          |                 | 12  | Woźniki              |
|          |                 | 13  | Zbrośławice          |
| <b>3</b> | <b>rybnicki</b> | 14  | Czerwionka-Leszczyny |
|          |                 | 15  | Gaszowice            |
|          |                 | 16  | Godów                |
|          |                 | 17  | Gorzyce              |
|          |                 | 18  | Krzhanowice          |
|          |                 | 19  | Krzyżanowice         |
|          |                 | 20  | Kuźnia Raciborska    |
|          |                 | 21  | Markłowice           |
|          |                 | 22  | Mszana               |
|          |                 | 23  | Rudnik               |
|          |                 | 24  | Świerklany           |

|          |                          |    |                         |
|----------|--------------------------|----|-------------------------|
| <b>4</b> | <b>sosnowiecki</b>       | 25 | Bobrowniki              |
|          |                          | 26 | Kroczyce                |
|          |                          | 27 | Mierzęcice              |
|          |                          | 28 | Żarnowiec               |
| <b>5</b> | <b>krakowski</b>         | 29 | Iwanowice               |
|          |                          | 30 | Liszki                  |
|          |                          | 31 | Michałowice             |
|          |                          | 32 | Niepołomice             |
|          |                          | 33 | Słomniki                |
|          |                          | 34 | Zielonki                |
| <b>6</b> | <b>nowotarski</b>        | 35 | Biały Dunajec           |
|          |                          | 36 | Czorsztyn               |
|          |                          | 37 | Krościenko nad Dunajcem |
|          |                          | 38 | Łapsze Niżne            |
|          |                          | 39 | Nowy Targ               |
|          |                          | 40 | Raba Wyżna              |
|          |                          | 41 | Spytkowice              |
| <b>7</b> | <b>chełmsko-zamojski</b> | 42 | Chełm                   |
|          |                          | 43 | Hrubieszów              |
|          |                          | 44 | Izbica                  |
|          |                          | 45 | Krasnystaw              |
|          |                          | 46 | Księżpol                |
|          |                          | 47 | Leśniowice              |
|          |                          | 48 | Rachanie                |
|          |                          | 49 | Rejowiec                |
|          |                          | 50 | Sitno                   |
|          |                          | 51 | Skierbieszów            |
|          |                          | 52 | Szczebrzeszyn           |
|          |                          | 53 | Tarnogród               |
|          |                          | 54 | Telatyn                 |
|          |                          | 55 | Tereszpol               |
|          |                          | 56 | Ułhówek                 |
|          |                          | 57 | Żółkiewka               |

5. Niniejszy Regulamin dostępny jest w siedzibie Organizatora, na jego Facebooku oraz na stronach:
  - a. [www.humanitas.edu.pl/plt](http://www.humanitas.edu.pl/plt);
  - b. [www.ekspertprogramowania.edu.pl](http://www.ekspertprogramowania.edu.pl);
  - c. <http://moodle-ep.humanitas.edu.pl>
6. Regulamin jest jedynym dokumentem regulującym zasady Konkursu w sposób wiążący dla Organizatora.
7. Wszelkie inne informacje związane z Konkursem mają jedynie charakter pomocniczy lub instruktażowy.

## II. CEL, PRZEDMIOT I ZAŁOŻENIA KONKURSU

1. Celem Konkursu jest popularyzacja wśród uczestników myślenia komputacyjnego, algorytmicznego, kreatywnego rozwiązywania problemów oraz zachęcenie ich do korzystania w codziennej pracy/nauce z programów i narzędzi informatycznych, upowszechnianych w ramach projektów „Ekspert programowania”.

2. Konkurs prowadzony jest w trzech grupach wiekowych:
  - a. dla zespołów projektowych uczniów klas I,
  - b. dla zespołów projektowych uczniów klas II,
  - c. dla zespołów projektowych uczniów klas III.
3. Jeden zespół projektowy może składać się z grupy uczniów klas I lub II lub klas III, uczęszczających do tej samej szkoły podstawowej.
4. Niedopuszczalne jest, aby uczniowie w ramach jednego zespołu projektowego uczyli się na różnych poziomach nauczania wczesnoszkolnego.
5. Zespół projektowy, o którym mowa w niniejszym rozdziale Regulaminu, tworzy nauczyciel – opiekun zespołu.
6. Opiekunem zespołu może być wyłącznie nauczyciel uczący w tej samej szkole, do której uczęszczają uczniowie – członkowie zespołu projektowego.
7. Przedmiotem konkursu jest zaprezentowanie przez zespoły projektowe w sposób innowacyjny, kreatywny i zaskakujący odbiorców, hasła **programowanie \_lubię to!**. **Praca konkursowa musi zwizualizować/zobrazować/zaprezentować/opowiedzieć historię, której motywem przewodnim będzie hasło „programowanie \_lubię to!”**
8. Praca konkursowa wykonana przez zespół projektowy powinna mieć formę: prezentacji multimedialnej lub filmu full HD, prezentacji PowerPoint, plakatu lub zdjęcia – szczegółowo zostało to opisane w punkcie 8 rozdziału III. Zasady uczestnictwa w konkursie.

### III. ZASADY UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Udział w Konkursie mogą brać wyłącznie nauczyciele i uczniowie będący uczestnikami projektów „Eksperci programowania”, ze szkół biorących udział w projektach realizowanych w poszczególnych podregionach i gminach wymienionych w Rozdziale I Regulaminu, wg załącznika nr 1 do Regulaminu.
2. Nauczyciel – opiekun zespołu, zgłasza udział zespołu projektowego w Konkursie, za pośrednictwem platformy e-learningowej, dostępnej po zalogowaniu się ze strony [www.ekspertprogramowania.edu.pl](http://www.ekspertprogramowania.edu.pl).
3. Zgłoszenia udziału w Konkursie można przysyłać do dnia 31 grudnia 2018 r. włącznie.
4. Zgłoszenie udziału w Konkursie musi zawierać:
  - a. w tytule wiadomości: nazwę zespołu projektowego uzupełnioną wskazaniem poziomu nauczania wczesnoszkolnego (klasa I, II lub III),
  - b. w treści wiadomości: dokładną nazwę i adres szkoły; imię i nazwisko nauczyciela – opiekuna; imiona i nazwiska wszystkich uczniów wchodzących w skład zespołu.
5. Prace wykonane przez zespoły projektowe można przysyłać do dnia 31 stycznia 2019 r. włącznie.
6. Nauczyciel – opiekun, przysyła Organizatorowi pracę wykonaną przez zgłoszony do udziału w Konkursie zespół projektowy, za pośrednictwem platformy e-learningowej, dostępnej po zalogowaniu się ze strony [www.ekspertprogramowania.edu.pl](http://www.ekspertprogramowania.edu.pl).

7. Wiadomość nadesłana w terminie określonym w pkt. 5 musi zawierać:
  - a. w tytule wiadomości: nazwę zespołu projektowego uzupełnioną wskazaniem poziomu nauczania wczesnoszkolnego (I, II lub III), w załączniku: plik stanowiący pracę,
  - b. zgody na wykorzystanie wizerunku uczniów wchodzących w skład zespołu projektowego, podpisane przez rodziców/opiekunów prawnych – zgodnie z załącznikiem nr 3 do niniejszego Regulaminu.
8. Praca zespołu projektowego może zostać zaprezentowana Organizatorowi w postaci:
  - a. **filmu full HD** trwającego nie dłużej niż 90 sekund, nagranych w formacie pliku wideo mp4,
  - b. **prezentacji multimedialnej** trwającej nie dłużej niż 90 sekund, przy założeniu, że czas wyświetlania 1 slajdu to 5 – 6 sekund, nagranych w formacie pliku wideo mp4,
  - c. **prezentacji nagranych w formacie pliku PowerPoint** trwającej nie dłużej niż 90 sekund, przy założeniu, że czas wyświetlania 1 slajdu to 5 – 6 sekund,
  - d. **plakatu** przesłanego w formacie pliku PDF (dopuszczalny skan),
  - e. **zdjęcia** przesłanego w formacie pliku JPG.
9. Jako Załącznik nr 2 do Regulaminu zostaje dołączona instrukcja związana ze stworzeniem/nagranie prac w formatach wymienionych wyżej w pkt. 8 a i b.
10. Jeden nauczyciel – opiekun może zgłosić do Konkursu udział tylko jednego zespołu projektowego.
11. Jeden zespół projektowy może nadesłać w ramach Konkursu tylko jedną pracę.
12. Jeden uczeń może być członkiem tylko jednego zespołu projektowego, którego praca została zgłoszona do udziału w Konkursie.
13. Regulamin nie określa liczby zespołów projektowych, których prace zostaną zgłoszone do Konkursu z ramienia jednej szkoły.
14. Organizatorowi przysługuje prawo do odmowy zarejestrowania w Konkursie zgłoszenia nie spełniającego warunków wskazanych w niniejszym Regulaminie.

#### **IV. NAGRODY**

1. W Konkursie przewidziano nagrody w postaci:
  - a. za zajęcie pierwszego miejsca w każdej grupie wiekowej I, II, III: mega - zestaw do nauki programowania składający się z 4 kpl. klocków Lego WeDo2.0 i 4 tabletów – 3 nagrody,
  - b. za zajęcie drugiego miejsca w każdej grupie wiekowej I, II, III: robot edukacyjny – 3 nagrody,
  - c. za zajęcie pierwszego, drugiego i trzeciego miejsca w każdej grupie wiekowej I, II, III: zestawy gadżetów programowanie\_lubię to! dla członków zespołu projektowego (uczniów i nauczyciela) – 9 nagród,
  - d. wyróżnienie Humanitas: 1-dniowy wyjazd zespołu projektowego do Centrum Nauki Kopernik w Warszawie – 1 nagroda.
  - e. za zajęcie pierwszego i drugiego miejsca w każdej grupie wiekowej I, II, III + wyróżnienie Humanitas: prezentacji zwycięskiej pracy konkursowej na

- konferencji kończącej realizację projektów „Eksperci programowania”, zaplanowanej na przełom marca i kwietnia 2019 r. – 7 nagród,
2. Ogólną wartość nagród szacuje się na ok. 20 550 zł, podczas, gdy wartości poszczególnych nagród szacuje się na:
    - a. mega-zestaw do nauki programowania: ok. 4 400 zł x 3 nagrody = 13 200 zł; ufundowany przez Fundatorów Nagród,
    - b. robot edukacyjny: ok. 900 zł x 3 nagrody = 2 700 zł, ufundowane przez Fundatorów Nagród,
    - c. zestaw gadżetów programowanie\_lubię to!: ok. 350 zł x 9 nagród = 3 150 zł, ufundowane przez Fundatorów Nagród,
    - d. 1-dniowy wyjazd do Centrum Nauki Kopernik: ok. 1 500 zł, ufundowany przez Organizatora – wyróżnienie Humanitas.
  3. Odbiorcami nagród przyznanych w konkursie będą:
    - a. w przypadku nagród wskazanych w pkt. 1 a, b - szkoły podstawowe, w których pracują nauczyciele – opiekunowie i do których uczęszczają uczniowie – członkowie zespołów projektowych będących autorami zwycięskich prac,
    - b. w przypadku nagród wskazanych w pkt. 1 c, d, e – autorzy zwycięskich prac tj. uczniowie – członkowie zespołów projektowych i nauczyciele – opiekunowie.
  4. Nagrody nie podlegają zamianie na ekwiwalent pieniężny.
  5. Zgodnie z art. 12 ustawy o podatku dochodowym od osób prawnych, Laureaci konkursu, o których mowa w pkt. 3a Regulaminu, wraz z nagrodą otrzymają od Organizatora protokół określający m. in. datę przekazania nagrody, jej opis oraz wartość w kwocie brutto, celem rozliczenia się z przychodu, jaki stanowią nagrody w konkursie. Otrzymana nagroda podlega regulacjom podatkowym wynikającym z ww. ustawy.
  6. Zgodnie z art. 21 pkt 68 ustawy o PIT, Laureaci konkursu, o których mowa pkt. 3b Regulaminu, zwolnieni są od podatku dochodowego od wygranych nagród, jeżeli jednorazowa wartość wygranych nagród nie przekracza 2 000 złotych.

## **V. GŁOSOWANIE I WYŁONIEŃIE LAUREATÓW**

Prawidłowo przygotowane prace, nadesłane w terminie do 31.01.2019 r., przez nauczycieli – opiekunów, którzy wcześniej zgłosili udział w Konkursie, będą sukcesywnie zamieszczane przez Organizatora w przestrzeni internetowej i upubliczniane na stronie [www.humanitas.edu.pl/plt](http://www.humanitas.edu.pl/plt)

1. W okresie 01 - 03.02.2019 r., prace te będą publikowane przez Organizatora na założonych przez niego na portalu Facebook trzech wydarzeniach konkursowych, poświęconych publikacji (1 post = 1 praca konkursowa) i ocenie prac nadesłanych w konkursie, w ramach kategorii wiekowych:
  - a. dla prac w kategorii klas I - wydarzenie 1; publikacja prac w dniu 01.02.2019r.,
  - b. dla prac w kategorii klas II - wydarzenie 2; publikacja w dniu 02.02.2019 r.,
  - c. dla prac w kategorii klas III – wydarzenie 3; publikacja w dniu 03.02.2019 r.

2. Wyłonienie Laureatów Konkursu (miejsca I, II i III w każdej kategorii wiekowej) nastąpi w drodze głosowania na wydarzeniach, o których mowa wyżej w pkt. 2 Regulaminu.
3. Głosowanie potrwa od momentu zamieszczenia przez Organizatora prac na adekwatnym kategorii wiekowej wydarzeniu Facebook, tj. najwcześniej od dnia 01.02.2019 do dnia 18.02.2019 r. włącznie.
4. Głosować na poszczególne prace mogą wszyscy zalogowani użytkownicy Facebooka, którzy przed oddaniem głosu na pracę w ramach wydarzenia 1, 2 lub 3, w pierwszej kolejności, polubią profil główny Organizatora. Przetwarzanie danych osobowych użytkowników, o których mowa w zdaniu poprzedzającym, będzie miało na celu wyłącznie weryfikację prawidłowości oddanych przez nich głosów.
5. Ważny głos to „like” oddany na daną pracę pod postem ją publikującym, należący do osób, które przed oddaniem głosu w ramach wydarzenia, w pierwszej kolejności polubiły profil główny Facebook Organizatora tj.: <https://www.facebook.com/wyzszaszkolahumanitas/>.
6. Osoba biorąca udział w głosowaniu ma możliwość oddania więcej, niż jednego głosu w przestrzeni całego konkursu.
7. **O zajęciu miejsca przez pracę w danej kategorii wiekowej będzie decydowała liczba „lajków” na nią oddanych, w porównaniu z innymi pracami w ramach tej samej kategorii wiekowej. Im większa liczba „lajków”, tym wyższe miejsce w klasyfikacji.**
8. Nad właściwym przebiegiem głosowania, czuwać będzie Komisja konkursowa powołana przez Organizatora („Komisja konkursowa”).
9. Komisja konkursowa składać się będzie z co najmniej 3 (trzech) Ekspertów.
10. Członkowie Komisji wybierają spośród siebie Przewodniczącego Komisji konkursowej („Przewodniczący”).
11. Do zadań Komisji będzie należało również przyznanie „wyróżnienia Humanitas” dla pracy, która zostanie przez nią oceniona w oparciu o kryterium punktowe (1-10pkt.):
  - a. spójność realizowanego celu projektu,
  - b. wykonanie techniczne,
  - c. wykorzystane środki multimedialne.
12. Posiedzenie Komisji konkursowej w sprawie:
  - a. podsumowania głosowania na portalu Facebook,
  - b. wyboru pracy wyróżnionej przez Organizatora,
  - c. przyznania nagród, zgodnie z Regulaminem,odbędzie się nie później, niż w przeciągu 5 dni roboczych od daty zakończenia głosowania, o którym mowa w pkt. 4.
13. O wynikach Konkursu, jego Laureaci zostaną powiadomieni najpóźniej dnia 28.02.2018 r.
14. Powiadomienie o wynikach Konkursu nastąpi poprzez:
  - a. ich upublicznienie na stronie [www.humanitas.edu.pl/plt](http://www.humanitas.edu.pl/plt) oraz dodanie postu na głównym profilu Facebook Organizatora,
  - a. wysłanie wiadomości z linkiem do strony jw. do nauczycieli – opiekunów zespołów projektowych będących autorami zwycięskich prac - za

pośrednictwem platformy e-learningowej dostępnej na stronie <http://moodle-ep.humanitas.edu.pl>,

- b. wysłanie wiadomości z linkiem do strony jw. na adresy e-mail szkół, które były reprezentowane w Konkursie przez zespoły projektowe – autorów zwycięskich prac.

## **VI. ZASADY ODBIORU NAGRÓD**

1. Prezentacja zwycięskich prac zostanie przeprowadzona w trakcie Konferencji kończącej realizację projektów „Eksperci programowania”, zaplanowanej w Sosnowcu, w siedzibie Organizatora, na przełomie miesięcy marzec/kwiecień 2019 r.
2. Na konferencję jw. zostaną zaproszeni wszyscy autorzy zwycięskich prac (uczniowie – członkowie zespołów projektowych + nauczyciele-opiekunowie) wraz z przedstawicielami Dyrekcji szkół, które reprezentowali podczas Konkursu.
3. Wszystkie nagrody rzeczowe zaplanowane w ramach Konkursu również zostaną wręczone Laureatom w trakcie konferencji jw.
4. O konkretnym terminie konferencji, Laureaci zostaną poinformowani najpóźniej w dniu publikacji wyników Konkursu, o którym mowa w Rozdziale V pkt 13, w sposób opisany w Rozdziale V pkt 14.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za niemożność lub utrudnienia w odbiorze nagrody z przyczyn leżących po stronie laureata Konkursu.
6. W razie braku możliwości odbioru nagrody rzeczowej w tym terminie z przyczyn zależnych od Laureatów, Organizator może – w drodze indywidualnych uzgodnień – przesłać nagrodę na koszt odbiorcy.
7. Z przekazania nagrody sporządza się protokół stosownie do wymogów wynikających z przepisów odrębnych.
8. Brak możliwości kontaktu z laureatem w ciągu 30 dni od ogłoszenia wyniku konkursu zwalnia Organizatora z obowiązku przekazania nagrody.

## **VII. POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE**

1. Reklamacje dotyczące przebiegu Konkursu oraz nagrody mogą być zgłaszane Organizatorowi za pośrednictwem wiadomości zatytułowanej „Konkurs programowanie\_lubię to! - reklamacja” przesłanej przy użyciu platformy e-learningowej dostępnej ze strony [www.ekspertprogramowania.edu.pl](http://www.ekspertprogramowania.edu.pl), nie później, niż w terminie 3 dni od daty publikacji wyników konkursu.
2. O zachowaniu terminu składania reklamacji decyduje data wpływu reklamacji do Organizatora.
3. Prawo złożenia reklamacji przysługuje jedynie Opiekunom Zespołów Projektowych.
4. Pisemna reklamacja powinna zawierać imię i nazwisko nauczyciela – opiekuna zespołu projektowego, jak również dokładny opis i wskazanie przyczyn reklamacji.
5. Organizator rozpatrywać będzie reklamacje na podstawie niniejszego Regulaminu.
6. Reklamacje będą rozpatrywane w terminie 14 dni od daty jej otrzymania przez Organizatora.

7. Zespół projektowy zostanie o decyzji Organizatora powiadomiony za pośrednictwem wiadomości wysłanej przez platformę e-learningową na konto nauczyciela – opiekuna zespołu, w terminie 14 dni od dnia otrzymania reklamacji.
8. Decyzja Organizatora podjęta po rozpatrzeniu reklamacji jest ostateczna.

## **VIII. DANE OSOBOWE, PUBLIKACJA WIZERUNKU I PRAWA AUTORSKIE**

1. Administratorem danych osobowych uczestników Konkursu jest Wyższa Szkoła Humanitas z siedzibą w Sosnowcu przy ul. Kilińskiego 43. Przetwarzanie danych osobowych odbywać się będzie na zasadach określonych w Rozporządzeniu Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych.
2. W sprawie przetwarzania danych osobowych można się skontaktować z powołanym przez Organizatora Inspektorem Ochrony Danych Osobowych (IODO) pod adresem e-mailowym [iodo@humanitas.edu.pl](mailto:iodo@humanitas.edu.pl).
3. Podanie danych osobowych przez wszystkich uczestników konkursu następuje za ich zgodą i jest dobrowolne, jednakże stanowi niezbędny warunek udziału w konkursie. Podanie danych osobowych małoletnich uczestników Konkursu oraz ich przetwarzanie w sposób określony poniżej w ust. 4 wymaga następuje za zgodą ich przedstawicieli ustawowych.
4. Dane osobowe małoletnich członków zespołów projektowych będą wykorzystywane w celu organizacji i przeprowadzenia konkursu, a dane osobowe opiekunów członków zwycięskiego zespołu – dodatkowo w celach marketingowych Organizatora poprzez ich zamieszczenie na stronie internetowej [www.humanitas.edu.pl/plt](http://www.humanitas.edu.pl/plt), na portalu społecznościowym Facebook oraz w materiałach informacyjnych, reklamowych i promocyjnych Organizatora mających formę papierową.
5. Uczestnikom konkursu w związku z przetwarzaniem przez Organizatora ich danych osobowych przysługuje prawo do:
  - a. dostępu do danych,
  - b. sprostowania danych,
  - c. ograniczenia przetwarzania danych,
  - d. cofnięcia zgody na przetwarzanie danych w dowolnym momencie,
  - e. wniesienia sprzeciwu.
6. Dane osobowe uczestników Konkursu nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą podlegać profilowaniu.
7. Dane osobowe uczestników będą przetwarzane będą przez czas niezbędny do realizacji celów określonych postanowieniami niniejszego Regulaminu, nie dłużej jednak niż przez 3 lata.
8. Uczestnicy konkursu wyrażają zgodę na nieodpłatne wykorzystywanie i rozpowszechnianie wizerunku w celach i przy pomocy środków, o których mowa powyżej w ust. 4 oraz przez czas określony w ust. 7. W imieniu małoletnich

uczestników konkursu zgodę na wykorzystanie i rozpowszechnianie wizerunku wyrażają ich ustawowi przedstawiciele.

9. Uczestnicy konkursu wyrażają zgodę na kopiowanie, powielanie i opublikowanie przez Organizatora materiału, o którym mowa w pkt. III.4 niniejszego regulaminu na jego stronie internetowej [www.humanitas.edu.pl/plt](http://www.humanitas.edu.pl/plt) oraz na profilu Organizatora na portalu społecznościowym Facebook, a także na publiczne prezentowanie materiału podczas organizowanych przez Wyższą Szkołę Humanitas wydarzeń nawiązujących tematycznie do cyklu projektów „Eksperci programowania”. Uczestnicy udzielają zgody, o której mowa w zdaniu poprzedzającym bez ograniczeń czasowych ani terytorialnych. W imieniu małoletnich uczestników konkursu zgody udzielają ich ustawowi przedstawiciele.

## **IX. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek szkody, straty lub inne niedogodności poniesione przez uczestników w związku z uczestnictwem w Konkursie, w tym również za naruszenie praw autorskich osób trzecich.
2. Organizator nie ponosi także odpowiedzialności z tytułu gwarancji oraz rękojmi na nagrody.
3. Wszelkie spory mogące powstać w związku z niniejszym Regulaminem będą rozstrzygane przez sąd powszechny właściwy miejscowo ze względu na siedzibę Organizatora.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do jednostronnej zmiany Regulaminu w każdym czasie i bez podania przyczyny.
5. Regulamin w wersji pierwszej wszedł w życie z dniem 8 października 2018 r.
6. Regulamin w wersji zaktualizowanej wchodzi w życie w dniu aktualizacji tj. 9 grudnia 2018 r.
7. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się odpowiednio przepisy Kodeksu cywilnego.

Sosnowiec, 07.12.2018 r.