

## REGULAMIN KONKURSU „LEKCJA PRZYSZŁOŚCI”

Celem niniejszego Regulaminu jest uregulowanie zasad konkursu Lekcja Przyszłości (zwanego dalej "**Konkursem**"). Niniejszy Regulamin stanowi jedyny dokument, który w sposób wiążący reguluje zasady wyżej wymienionego Konkursu.

### 1. Organizator Konkursu

- 1.1. Organizatorem Konkursu jest Związek Cyfrowa Polska, ul. Twarda 2, 00-105 Warszawa, zarejestrowany w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000250359 (zwany dalej "**Organizatorem**").
- 1.2. Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, których wynik zależy od przypadku, ani żadną inną formą gry losowej przewidzianej w ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz. U. z 2009 r., Nr 201, poz.1540 z późn. zm.).

### 2. Cel Konkursu

- 2.1. Konkurs ma charakter naukowy. Celem Konkursu jest reklamowanie, wspieranie i promowanie rozwiązań nowoczesnej technologii, które mogą być wykorzystywane jako narzędzia edukacji w szkołach, co ma służyć podnoszeniu umiejętności i kompetencji cyfrowych obywateli Rzeczypospolitej Polskiej.

### 3. Czas trwania Konkursu

- 3.1. Konkurs odbędzie się w dniach od 20 maja 2026 r. do 31 lipca 2026 r. (zwany dalej "Okresem trwania Konkursu"). Ogłoszenie zwycięzców nastąpi maksymalnie w ciągu dwóch miesięcy po zakończeniu Okresu trwania Konkursu, natomiast przyznanie nagród nastąpi w ciągu miesiąca po dacie ogłoszenia zwycięzców Konkursu.

### 4. Osoby uprawnione do udziału w Konkursie

- 4.1. Konkurs odbywa się na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
- 4.2. W Konkursie mogą wziąć nauczyciele szkół podstawowych i średnich (zwani dalej "**Uczestnikami**").
- 4.3. Z udziału w Konkursie wyłączeni są pracownicy i współpracownicy Organizatora oraz osoby im najbliższe. Przez „pracownika” lub „współpracownika” rozumie się osobę zatrudnioną na podstawie

dowolnego tytułu prawnego, w tym w ramach stosunku pracy lub umowy cywilnoprawnej. Przez osobę najbliższą rozumie się małżonka, wstępnych (rodzice, dziadkowie, itd.), zstępnych (dzieci, wnuki, itd.), rodzeństwo, małżonków rodzeństwa oraz osoby przysposobione.

## **5. Warunki uczestnictwa w Konkursie i jego przebieg**

- 5.1. Zadaniem konkursowym jest samodzielne stworzenie przez Każdego z Uczestników, na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie, scenariusza lekcji (z dowolnego przedmiotu) z wykorzystaniem nowoczesnej technologii (dalej „**Scenariusz**” lub „**Praca Konkursowa**”). Najciekawsze Scenariusze zostaną nagrodzone nagrodami wskazanymi w pkt. 8. niniejszego Regulaminu. Jeden Uczestnik może zgłosić wyłącznie jeden Scenariusz.
- 5.2. Uczestnik zobowiązany jest wykonać Scenariusz samodzielnie oraz zobowiązany jest zapewnić, że w chwili zgłaszania Pracy Konkursowej przysługują mu do niej autorskie prawa majątkowe i osobiste.
- 5.3. Aby wziąć udział w Konkursie należy wysłać wiadomość e-mail na adres e-mail: **edukacja@cyfrowapolska.org** Wiadomość musi spełniać następujące wymogi:
  - 5.3.1. wiadomość w treści musi zawierać dane kontaktowe do autora pracy (imię, nazwisko, adres e-mail, numer telefonu, nazwa i adres szkoły, w której jest zatrudniony),
  - 5.3.2. wiadomość musi zawierać Scenariusz jako załącznik w pliku .docx lub .pdf,
  - 5.3.3. wiadomość musi być zatytułowana w następujący sposób: „Zgłoszenie konkursowe, [Imię], [Nazwisko]”, np. „Zgłoszenie konkursowe, Anna Kalicka”.
- 5.4. Warunkiem wzięcia udziału w Konkursie jest spełnienie wymogów określonych w pkt. 5.3. niniejszego Regulaminu i każdy z Uczestników, który zgłosi się do Konkursu spełniwszy te wymogi, zostanie uwzględniony w klasyfikacji konkursowej. Niewypełnienie chociaż jednego z wymogów daje Organizatorowi prawo do nieuwzględnienia zgłoszonego Scenariusza.
- 5.5. Przystąpienie do Konkursu następuje poprzez dostarczenie Organizatorowi Scenariusza w formie określonej powyżej w terminie do 31 lipca 2026 r. do godziny 23:59.

## **6. Zasady ocen Scenariuszy**

- 6.1. Wyboru najlepszych Scenariuszy, które zostaną nagrodzone w niniejszym Konkursie, dokona zespół sędziowski.

- 6.2. Zespół sędziowski Konkursu składać się będzie z Przewodniczącego - przedstawiciela Organizatora Konkursu - i siedmiu członków (sędziów).
- 6.3. Każdy sędzia będzie oceniał dostarczony mu Scenariusz poprzez przyznawanie punktów od 1-10 w każdej kategorii podlegającej ocenie. Maksymalna liczba punktów, które może uzyskać Scenariusz, to 40.
- 6.4. Kategorie podlegające ocenie są następujące:
  - 6.4.1. Oryginalność pomysłu (niepowtarzalność względem innych Scenariuszy),
  - 6.4.2. Innowacyjność Scenariusza (propozycja nie jest powszechnie dostępna na rynku, a jeżeli jest, to Scenariusz obejmuje innowacyjny sposób wykorzystania nowoczesnych technologii do danej lekcji),
  - 6.4.3. Kompletność (lekcja przeprowadzona przy użyciu Scenariusza wyczerpuje zagadnienie, którego ma dotyczyć),
  - 6.4.4. Wykonalność Scenariusza (lekcja jest możliwa do przeprowadzenia na podstawie Scenariusza).

## **7. Rozstrzygnięcie Konkursu**

- 7.1. Zwycięzcami Konkursu zostaną Uczestnicy, których Scenariusze zdobędą największą liczbę punktów zgodnie z ocenami sędziowskimi dokonywanymi na zasadach określonych w ww. pkt. 6 niniejszego Regulaminu.
- 7.2. Zespół sędziowski może ogłaszać zwycięzców Konkursu w trakcie jego trwania.
- 7.3. Pełne rozstrzygnięcie Konkursu nastąpi najpóźniej w dniu 30 września 2026 roku.

## **8. Nagrody**

- 8.1. W Konkursie przewidziane są nagrody po 2000 zł dla każdego ze zwycięzców Konkursu.
- 8.2. Jeden Uczestnik może wygrać tylko jedną nagrodę podczas Konkursu.
- 8.3. Zwycięzcy Konkursu zostaną powiadomieni o wygranej indywidualnie w dniu opublikowania wyników Konkursu, za pośrednictwem wiadomości e-mail wysłanej na adres e-mail, z którego Uczestnik przesłał Scenariusz na Konkurs. Każdy zwycięzca Konkursu zostanie poproszony o wskazanie numeru rachunku bankowego, na który powinna nastąpić wypłata nagrody. Kwota nagrody zostanie wypłacona w formie przelewu bankowego.

- 8.4. Nagrody będą wydawane wyłącznie w postaci określonej w niniejszym Regulaminie, bez możliwości ich wypłaty w gotówce lub zamiany na inną nagrodę. Uczestnicy przyjmują do wiadomości, że nie mogą ubiegać się o nagrodę o wyższej wartości lub w większej ilości.
- 8.5. Organizator Konkursu prześle nagrody poszczególnym zwycięzcom Konkursu na wskazane przez nich rachunki bankowe najpóźniej w ciągu 20 dni roboczych od dnia opublikowania wyników Konkursu.
- 8.6. Jeśli zwycięzca Konkursu wskaże błędny numer rachunku bankowego (np. za krótki), Organizator prześle zawiadomienie, za pośrednictwem wiadomości e-mail wysłanej na adres e-mail, z którego Uczestnik przesłał Scenariusz, z prośbą o wskazanie odpowiedniego rachunku bankowego. Jeżeli w ciągu 20 dni roboczych od przesłania zawiadomienia zwycięzca Konkursu nie wskaże odpowiedniego numeru rachunku bankowego, nagroda przepada na rzecz Organizatora, przy czym zwycięzcy nie przysługuje prawo do odszkodowania ze strony Organizatora.
- 8.7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za to, że zwycięzca podał nieprawidłowy numer rachunku bankowego, na który powinna zostać wypłacona nagroda. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek inne przyczyny, z powodu których nagroda nie została doręczona Zwycięzcy, które są niezależne i poza kontrolą Organizatora.
- 8.8. W przypadku rezygnacji z otrzymania nagrody przez jednego ze Zwycięzców Konkursu, otrzyma ją Uczestnik następny w kolejności wskazanej przez zespół sędziowski wg przyznanej oceny.
- 8.9. Uczestnik ma prawo wglądu do oceny swojego Scenariusza. Uczestnikowi przysługuje prawo do odwołania od wyników Konkursu zgodnie z procedurą reklamacyjną określoną poniżej, w pkt. 11.
- 8.10. Przychód z tytułu uzyskanych nagród podlega wyłączeniu z opodatkowania podatkiem dochodowym od osób fizycznych zgodnie z art. 21 ust. 1 pkt 68 ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych.

## **9. Ochrona Danych Osobowych**

- 9.1. Wzięcie udziału w Konkursie wiąże się z przetwarzaniem danych osobowych Uczestnika na zasadach określonych w niniejszym punkcie.
- 9.2. Dane osobowe Uczestników, które zostaną podane Organizatorowi w związku z uczestnictwem w Konkursie (tj. imię, nazwisko, adres e-mail, numer telefonu, nazwa i adres szkoły, numer rachunku bankowego oraz dane niezbędne do zawarcia umów dotyczących przeniesienia autorskich praw majątkowych), będą przetwarzane przez

Organizatora jako administratora danych w rozumieniu Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (dalej: „RODO”).

- 9.3. Z administratorem danych można skontaktować się, wysyłając wiadomość e-mail na adres: [biuro@cyfrowapolska.org](mailto:biuro@cyfrowapolska.org)
- 9.4. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane przez administratora danych w celach związanych z:
  - 9.4.1. przeprowadzeniem Konkursu, w szczególności:
    - 9.4.1.1. przyjmowania zgłoszeń do Konkursu i prowadzenia komunikacji z Uczestnikami;
    - 9.4.1.2. oceny Scenariuszy przez zespół sędziowski, wyłonienia zwycięzców Konkursu i rozstrzygnięcia Konkursu;
    - 9.4.1.3. przyznania, rozliczenia i wypłaty nagród;
    - 9.4.1.4. opublikowania imienia i nazwiska laureatów, a także informacji o przyznanej nagrodzie, na stronie internetowej Związku Cyfrowa Polska oraz na stronie internetowej projektu cyfrowystart.pl (lub innej stronie internetowej Organizatora w związku z realizacją celu, o którym mowa w pkt. 2 Regulaminu);
    - 9.4.1.5. opublikowania zwycięskich Scenariuszy na stronie internetowej Związku Cyfrowa Polska oraz projektu cyfrowystart.pl, wraz ze wskazaniem imienia i nazwiska autora.
  - 9.4.2. zarządzania relacją pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem, w tym:
    - 9.4.2.1. zawierania i wykonywania umów dotyczących przeniesienia autorskich praw majątkowych do zwycięskich Scenariuszy oraz związanej z tym korespondencji;
    - 9.4.2.2. prowadzenia komunikacji dotyczącej Organizatora oraz Konkursu w okresie jego trwania i po jego zakończeniu;
    - 9.4.2.3. umożliwienia wzięcia przez Uczestników udziału w kolejnych edycjach Konkursu oraz przesyłania do nich – na podany adres e-mail – komunikacji dotyczącej przyszłych edycji Konkursu (Uczestnik może w każdej chwili wnieść sprzeciw wobec otrzymywania takiej komunikacji korzystając z danych kontaktowych wskazanych w pkt. 9.3 powyżej);
  - 9.4.3. rozpatrywania zgłoszonych reklamacji oraz ewentualnych roszczeń związanych z Konkursem, w tym prowadzenia korespondencji w tym zakresie;

- 9.4.4. wypełnienia obowiązków prawnych ciążących na Organizatorze, w szczególności obowiązków podatkowych i rachunkowych związanych z przyznaniem, rozliczeniem i wypłatą nagród, a także obowiązków związanych z zawieraniem i wykonywaniem umów, o których mowa w pkt. 10 Regulaminu;
- 9.4.5. archiwalnych (dowodowych) – na potrzeby wykazania prawidłowości realizacji Konkursu, w tym na potrzeby ewentualnego ustalenia, dochodzenia lub obrony przed roszczeniami.
- 9.5. Dane osobowe Uczestników przetwarzane będą na podstawie:
- 9.5.1. **art. 6 ust. 1 lit. b)** RODO, w celu zawarcia i wykonywania umowy (tj. realizacji postanowień Regulaminu oraz umów dotyczących przeniesienia autorskich praw majątkowych do Scenariuszy), której stronami są Organizator i Uczestnik i w zakresie niezbędnym do jej zawarcia i wykonania;
- 9.5.2. **art. 6 ust. 1 lit. c)** RODO w celu wykonania obowiązków prawnych ciążących na Organizatorze (w szczególności obowiązków podatkowych i rachunkowych związanych z przyznaniem, rozliczeniem i wypłatą nagród oraz obowiązków wynikających z przepisów o rachunkowości, podatkowych i innych przepisów właściwych dla działalności Organizatora),
- 9.5.3. w pozostałym zakresie na podstawie **art. 6 ust. 1 lit. f)** RODO, tj. na podstawie prawnie uzasadnionego interesu Organizatora polegającego na organizacji i rozliczeniu Konkursu, prowadzeniu komunikacji związanej z Konkursem oraz relacją z Uczestnikami, prowadzeniu komunikacji dotyczącej przyszłych edycji Konkursu, rozpatrywaniu reklamacji, a także konieczności ewentualnego ustalenia, dochodzenia lub obrony przed roszczeniami lub zgłoszonymi reklamacjami (o których mowa w pkt. 11 poniżej), w tym w celach archiwalnych (dowodowych) na potrzeby wykazania prawidłowości realizacji Konkursu.
- 9.6. Dane osobowe dotyczące Uczestnika Konkursu będą przetwarzane przez czas niezbędny do przeprowadzenia danej edycji Konkursu, a następnie przez okres odpowiadający terminom przedawnienia ewentualnych roszczeń związanych z Konkursem oraz okresom przechowywania dokumentacji wymaganym przepisami prawa, w szczególności przepisami podatkowymi i o rachunkowości.
- 9.7. Odbiorcami danych osobowych Uczestników mogą być podmioty świadczące na rzecz Organizatora usługi IT, hostingowe, księgowo-prawne oraz podmioty wspierające Organizatora w organizacji i obsłudze Konkursu. W przypadku laureatów Konkursu, informacja o przyznaniu nagrody obejmująca imię oraz nazwisko zostaną opublikowane na stronie internetowej projektu cyfrowystart.pl i może być dostępna dla osób odwiedzających tę stronę.

- 9.8. Podanie przez Uczestnika danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne do wzięcia przez niego udziału w Konkursie.
- 9.9. Uczestnik zobowiązany jest do niewykorzystywania w treści Scenariusza rzeczywistych danych osobowych uczniów lub innych osób trzecich, w szczególności danych umożliwiających ich identyfikację (takich jak imię i nazwisko, adres, numer telefonu, wizerunek, dane o stanie zdrowia lub dane dotyczące sytuacji rodzinnej), chyba że dane te zostaną uprzednio w pełni zanonimizowane w sposób uniemożliwiający identyfikację takich osób. Organizator nie wymaga i nie oczekuje, aby Scenariusze zawierały dane osobowe uczniów lub innych osób trzecich. W przypadku zamieszczenia takich danych wbrew postanowieniom niniejszego punktu, Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność za ich umieszczenie, a Organizator będzie uprawniony do usunięcia lub zanonimizowania odpowiednich fragmentów Scenariusza, w szczególności przed jego publikacją.
- 9.10. Organizator Konkursu nie dokonuje transgranicznego przekazywania danych osobowych do państw trzecich, które nie gwarantują odpowiedniego poziomu ochrony danych osobowych. Organizator Konkursu nie stosuje zautomatyzowanego podejmowania decyzji, w tym profilowania.
- 9.11. W związku z przetwarzaniem danych, Uczestnikom przysługuje prawo do żądania od Organizatora dostępu do danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania oraz do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych. Prawo sprzeciwu przysługuje w zakresie, w jakim podstawą przetwarzania danych jest prawnie uzasadniony interes Organizatora.
- 9.12. Uczestnik ma również prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego: Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (Biuro Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Moniuszki 1A, 00-014 Warszawa), gdy uzna, że przetwarzanie danych osobowych narusza przepisy prawa.

## **10. Prawa autorskie**

- 10.1. Scenariusz zgłaszany na Konkurs nie może naruszać prawa powszechnie obowiązującego ani praw osób trzecich, w tym w szczególności dóbr osobistych osób trzecich, a także ogólnie przyjętych norm obyczajowych. Przesyłając Scenariusz, Uczestnik ponosi wyłączną odpowiedzialność za naruszenia praw autorskich majątkowych oraz dóbr osobistych osób trzecich, a w wypadku wystąpienia z jakimikolwiek roszczeniami lub żądaniami w stosunku

do Organizatora z wszelkiej odpowiedzialności z tego tytułu oraz do całkowitego zaspokojenia roszczeń osób trzecich.

- 10.2. Uczestnik oświadcza, że w odniesieniu do Scenariusza lub innych materiałów, przesłanych w ramach przystąpienia do udziału w Konkursie przysługują mu autorskie prawa majątkowe i osobiste lub prawo do korzystania z tych utworów na wszystkich znanych polach eksploatacji. Uczestnik oświadcza, że jego prawa opisane powyżej nie są w żaden sposób ograniczone oraz że udzielenie licencji i zgód objętych Regulaminem nie narusza praw osób trzecich. Uczestnik na każde żądanie Organizatora przedstawi odpowiednie dokumenty potwierdzające stan prawny, o którym mowa w niniejszym punkcie Regulaminu.
- 10.3. Z momentem przekazania Organizatorowi Scenariusza przez Uczestnika, Uczestnik udziela Organizatorowi niewyłącznej licencji na czas nieokreślony, uprawniającej Organizatora do korzystania ze Scenariusza na potrzeby Konkursu, w tym utrwalania i zwielokrotniania Scenariusza techniką reprograficzną, cyfrową i drukarską. Licencja udzielana jest bez wynagrodzenia.
- 10.4. Ponadto, z momentem przekazania Organizatorowi Scenariusza przez Uczestnika, Uczestnik zobowiązuje się, że w razie, jeśli jego Scenariusz zostanie nagrodzony w Konkursie, Uczestnik przeniesie na Organizatora autorskie prawa majątkowe do Scenariusza (dalej "**Utwór**") zgłoszonego do Konkursu (bez ograniczeń czasowych i terytorialnych), w szczególności na następujących polach eksploatacji:
  - 10.4.1. utrwalenie i zwielokrotnianie Utworu i jego fragmentów dowolną techniką w dowolnej ilości, w tym techniką drukarską, reprograficzną, techniką światłoczułą i cyfrową, techniką zapisu komputerowego, magnetycznego, na wszystkich rodzajach nośników dostosowanych do tej formy zapisu,
  - 10.4.2. wytwarzanie jakąkolwiek techniką egzemplarzy Utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
  - 10.4.3. wprowadzenie Utworu i jego fragmentów do pamięci komputera oraz do sieci multimedialnej, telekomunikacyjnej, komputerowej, w tym do Internetu;
  - 10.4.4. wprowadzanie do obrotu Utworu oraz nośników, na których Utwór ten został zapisany;
  - 10.4.5. wykorzystanie całości i pojedynczych elementów Utworu dla potrzeb stworzenia dowolnych materiałów reklamowych (przykładowo reklamy prasowe, telewizyjne, zewnętrzne i internetowej, na stronach i domenach internetowych oraz serwisach mobilnych oraz ulotki, plakaty o dowolnych rozmiarach, materiały okolicznościowe) oraz korzystanie z nich w ramach

materiałów reklamowych, poprzez ich utrwalanie i zwielokrotnianie technikami opisanymi w ust. 1 powyżej, oraz wprowadzenie do obrotu, rozpowszechnianie, najem, użyczenie, a także publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym

- 10.4.6. rozpowszechnianie i udostępnianie w sieci Internet poprzez wprowadzenie do pamięci komputera bez względu na ilość nadań, emisji, wytworzonych egzemplarzy;
  - 10.4.7. rozpowszechnianie w jakikolwiek inny sposób w całości lub części, nadawanie za pomocą wizji, fonii przewodowej i bezprzewodowej przez stacje naziemne, za pośrednictwem satelity, wystawienie, wyświetlenie, publiczne odtworzenie, publiczne wykonanie, nadawanie w sposób równoczesny i integralny z inną organizacją lub podmiotem radiowym lub telewizyjnym, publiczne udostępnienie Utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym;
  - 10.4.8. umieszczenie Utworu na portalach społecznościowych;
  - 10.4.9. wyświetlanie i publiczne odtwarzania Utworu
  - 10.4.10. dokonywanie zmian i modyfikacji Utworu;
  - 10.4.11. wykorzystanie Utworu i ich fragmentów w publikacjach dowolnego rodzaju i o dowolnym charakterze;
  - 10.4.12. najem, dzierżawa, zarejestrowanie Utworu jako znaku towarowego, wzoru użytkowego lub przemysłowego.
- 10.5. Uczestnicy, których Scenariusze zostaną wytypowane jako zwycięskie, zobowiązują się również przenieść na Organizatora prawo do zezwalania na wykonywanie autorskich praw zależnych do takich Utworów na polach eksploatacji wymienionych w punkcie 10.4. powyżej (Organizator będzie miał również prawo do udzielania dalszych zezwoleń osobom trzecim w tym zakresie). Nadto, Uczestnik (i) udziela również zezwolenia na wykonywanie autorskich praw osobistych do Utworu przez Organizatora oraz do udzielania dalszych upoważnień w tym zakresie dla osób trzecich (w tym w zakresie zmian, opracowań i modyfikacji Utworu), a także (ii) zobowiązuje się do niewykonywania takich praw samodzielnie.
- 10.6. Z momentem przeniesienia majątkowych praw autorskich na Organizatora, Organizator będzie mieć w szczególności prawo do opublikowania zwycięskich Scenariuszy na stronie internetowej [cyfrowystart.pl](http://cyfrowystart.pl), tak aby nauczyciele z całego kraju mieli możliwość wykorzystać Scenariusze na potrzeby prowadzonych przez siebie lekcji. Niezależnie od postanowień ww. pkt. 10.4. niniejszego Regulaminu, Organizator zobowiązuje się wskazać dane w postaci imienia i nazwiska autorów zwycięskich Scenariuszy. Organizator zobowiązuje się udzielić odpowiedniej licencji do korzystania ze Scenariuszy.

- 10.7. Dla skuteczności zobowiązań, o których mowa powyżej w niniejszym pkt. 10 Regulaminu Organizator zawrze ze zwycięzcami Konkursu umowy dotyczące przeniesienia praw autorskich do Scenariuszy.
- 10.8. Przeniesienie praw oraz udzielenie upoważnień o których mowa w niniejszym pkt. 10 Regulaminu będzie następowało bez wynagrodzenia.

## **11. Reklamacje**

- 11.1. Reklamacje co do przebiegu Konkursu mogą być zgłaszane za pomocą wiadomości e-mail przesłanej na adres: [edukacja@cyfrowapolska.org](mailto:edukacja@cyfrowapolska.org) w terminie 14 dni od zdarzenia, którego dotyczy reklamacja.
- 11.2. Reklamacja powinna zawierać dane Uczestnika takie jak: imię, nazwisko, jak również dokładny opis i powód reklamacji. W przypadku braku potrzebnych informacji, Organizator zastrzega sobie prawo wezwania Uczestnika do uzupełnienia braków w terminie 7 (siedmiu) dni od daty takiego wezwania. Nieuzupełnienie przez Uczestnika braków uprawnia Organizatora do pozostawienia zgłoszenia bez rozpoznania.
- 11.3. Reklamacje przesłane po upływie powyższego terminu nie będą rozpatrywane.
- 11.4. Prawo złożenia reklamacji przysługuje jedynie Uczestnikom Konkursu. Osoby trzecie, które nie brały udziału w Konkursie, nie są uprawnione do zgłaszania reklamacji w jego zakresie.
- 11.5. Prawidłowo sporządzone reklamacje Organizator będzie rozpatrywać w terminie 14 (czternastu) dni od dnia ich otrzymania.
- 11.6. Organizator będzie rozpatrywać reklamacje Uczestników na podstawie Regulaminu.
- 11.7. Decyzja Organizatora w sprawie reklamacji jest ostateczna, o sposobie rozpatrzenia reklamacji Uczestnik zostanie powiadomiony informacją e-mail przesłaną na adres e-mail, z którego została zgłoszona reklamacja.

## **12. Wykluczenie Uczestnika**

- 12.1. Organizator jest uprawniony do wykluczenia Uczestnika z udziału w Konkursie na każdym etapie jego trwania, jak również do pozbawienia Uczestnika prawa do nagrody, w przypadku gdy:
  - 12.1.1. Uczestnik podał nieprawdziwe, niekompletne lub wprowadzające w błąd dane,

- 12.1.2. zgłoszona Praca Konkursowa narusza przepisy powszechnie obowiązującego prawa, w szczególności prawa autorskie, prawa własności przemysłowej lub dobra osobiste osób trzecich,
  - 12.1.3. Uczestnik działa w sposób sprzeczny z niniejszym Regulaminem lub zasadami współżycia społecznego,
  - 12.1.4. Uczestnik podejmuje działania zmierzające do obejścia Regulaminu, manipulowania wynikami Konkursu lub uzyskania przewagi w sposób niezgodny z jego zasadami, e) istnieje uzasadnione podejrzenie, że Praca Konkursowa nie została wykonana samodzielnie przez Uczestnika,
  - 12.1.5. Uczestnik narusza dobre imię Organizatora lub innych uczestników Konkursu.
- 12.2. W przypadku wykluczenia Uczestnika z udziału w Konkursie po przyznaniu nagród, Uczestnik jest zobowiązany do zwrotu otrzymanej nagrody. Zwrot otrzymanej nagrody nie wyłącza prawa Organizatora do dochodzenia od Uczestnika odszkodowania na zasadach ogólnych.

### **13. Siła wyższa**

- 13.1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za niewykonanie lub nienależyte wykonanie obowiązków wynikających z niniejszego Regulaminu, jeżeli jest to spowodowane zdarzeniami o charakterze siły wyższej, przez które rozumie się zdarzenia zewnętrzne, niemożliwe do przewidzenia i zapobieżenia, w szczególności: działania sił przyrody, awarie systemów teleinformatycznych, działania organów władzy publicznej, stany nadzwyczajne, epidemie, strajki lub inne zdarzenia o podobnym charakterze.
- 13.2. W przypadku wystąpienia siły wyższej Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminów Konkursu, jego zawieszenia lub zakończenia, o czym niezwłocznie poinformuje Uczestników.

### **14. Zmiana regulaminu**

- 14.1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu w trakcie trwania Konkursu, z ważnych przyczyn, w szczególności w przypadku:
  - 14.1.1. zmiany przepisów prawa mających wpływ na organizację Konkursu,
  - 14.1.2. konieczności dostosowania Regulaminu do wytycznych organów administracji publicznej lub orzeczeń sądowych,
  - 14.1.3. zmiany sposobu przeprowadzenia Konkursu z przyczyn organizacyjnych lub technicznych,

- 14.1.4. wystąpienia oczywistych omyłek lub nieścisłości w treści Regulaminu.
- 14.2. Zmiany Regulaminu nie mogą naruszać praw nabytych przez Uczestników przed dniem ich wprowadzenia.
- 14.3. Informacja o zmianie Regulaminu zostanie opublikowana w sposób analogiczny do jego publikacji.

## **15. Postanowienia końcowe**

- 15.1. Udział w Konkursie jest nieodpłatny. Organizator nie jest zobowiązany do zwrotu żadnych kosztów poniesionych przez Uczestników w związku z ich udziałem w Konkursie.
- 15.2. Wzięcie udziału w Konkursie oznacza zgodę Uczestnika na warunki Konkursu określone niniejszym Regulaminem.
- 15.3. Niniejszy Regulamin opublikowany jest na stronie internetowej Związku Cyfrowa Polska.
- 15.4. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem rozpoczęcia Konkursu i obowiązuje do czasu jego zakończenia.
- 15.5. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem będą miały zastosowanie odpowiednie przepisy polskiego prawa.
- 15.6. Wszelkie spory między Organizatorem i Uczestnikami będą rozpatrywane przez sąd powszechny właściwy dla miejsca zamieszkania Uczestnika.

Warszawa, dnia 19 maja 2026 r.