

Regulamin konkursu „Broń się w necie”

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin określa zasady organizacji i uczestnictwa w konkursie edukacyjnym „Broń się w necie”, zwanym dalej „Konkursem”.
2. Organizatorem Konkursu jest Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa – Państwowy Instytut Badawczy (NASK-PIB), z siedzibą w Warszawie (ul. Kolska 12, 01-045 Warszawa), działający w wykonaniu zadania publicznego zleconego przez Ministra Cyfryzacji.
3. Konkurs stanowi element działań edukacyjnych na rzecz podnoszenia świadomości młodzieży na temat cyberzagrożeń.
4. Konkurs organizowany jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej i trwa od 15 września 2025 r. do 28 listopada 2025 r.
5. Uczestnictwo w Konkursie jest całkowicie dobrowolne oraz nieodpłatne. Uczestnikowi Konkursu nie przysługuje prawo żądania zwrotu nakładów finansowych poniesionych w związku ze zgłoszeniem się i uczestnictwem w Konkursie.
6. Konkurs nie jest grą hazardową w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz.U.2022.888 t.j. z dnia 2022.04.25) i nie podlega rygorom określonym w ww. ustawie.
7. Zgłaszającym (Opiekun drużyny) nie może być członek najbliższej rodziny pracowników lub współpracowników Organizatora i Ministerstwa Cyfryzacji. Przez członków najbliższej rodziny rozumie się wstępnych, zstępnych i powinowatych w linii prostej oraz rodzeństwo, wstępnych, zstępnych i powinowatych do trzeciego stopnia linii bocznej (w tym małżonków, małżonków rodzeństwa, rodziców małżonków) i osoby pozostające w stosunku przysposobienia.
8. Regulamin dostępny jest na stronie internetowej bronsiwnecie.pl. Jego akceptacja jest warunkiem niezbędnym do wzięcia udziału w Konkursie oraz poddania ocenie zgłoszenia konkursowego. Przekazanie zgłoszenia konkursowego jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu Konkursu.
9. Pojęcia użyte w Regulaminie mają znaczenie nadane im poniżej:
 - a) **Organizator** – Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa – Państwowy Instytut Badawczy (dalej również: NASK-PIB);
 - b) **Konkurs** – przedsięwzięcie edukacyjne pn. „Broń się w necie”, skierowane do uczniów szkół ponadpodstawowych, realizowane przez Organizatora;
 - c) **Drużyna** – zespół składający się z 10 uczniów oraz jednego nauczyciela (opiekuna);
 - d) **Uczniowie** – uczniowie szkół ponadpodstawowych, publicznych i niepublicznych, działających na terytorium Polski;
 - e) **Opiekun Drużyny** – nauczyciel, który zgłasza Drużynę, wspiera uczniów i kontaktuje się z Organizatorem;
 - f) **Formularz zgłoszeniowy** – formularz dostępny na stronie bronsiwnecie.pl w dniach od 8.09.2025 r. do 5.10.2025 r., jego wypełnienie jest warunkiem niezbędnym do udziału w Konkursie. Formularz zgłoszeniowy wypełnia opiekun drużyny;

- g) **Moduł kursu** – jedna z trzech części kursu e-learningowego (zakres tematyczny poszczególnych modułów kursu: cyberprzemoc, dezinformacja, radykalizacja), zakończona testem wiedzy;
- h) **Zadanie kreatywne** – materiał edukacyjny w formie wideo/audio-wideo (np. wideo, relacja, rolka), przygotowany przez Drużynę jako element zgłoszenia konkursowego;
- i) **Zgłoszenie konkursowe** – zgłoszenie polegające na przekazaniu do oceny materiału edukacyjnego w formacie wideo lub audio-wideo, którego przygotowanie stanowi drugie zadanie konkursowe (zadania kreatywnego).

§ 2. Cele Konkursu

Celami Konkursu są:

1. Zwiększenie świadomości uczniów i nauczycieli na temat cyberprzemocy, dezinformacji i radykalizacji.
2. Kształtowanie postaw odpowiedzialnych i świadomych użytkowników internetu.
3. Rozwijanie kompetencji cyfrowych oraz krytycznego myślenia.
4. Wspieranie pracy zespołowej i kreatywnego podejścia do nauki.

§ 3. Zasady uczestnictwa

1. Uczestnikami Konkursu mogą być Drużyny sformułowane z Uczniów szkół ponadpodstawowych, publicznych i niepublicznych, działających na terytorium Polski, reprezentowane przez **zgłaszającego, tj. Opiekuna drużyny**, który zgłosił swoją Drużynę poprzez rejestrację, tj. wypełnienie Formularza zgłoszeniowego, dostępnego na stronie bronsiwnecie.pl.
2. Formularz zgłoszeniowy będzie dostępny od 8.09.2025 r. do 5.10.2025 r. z tym zastrzeżeniem, że możliwość rozpoczęcia pierwszego modułu kursu zostanie udostępniona od 15.09.2025 r.
3. Organizator nie ogranicza liczby Drużyn zgłaszanych przez jedną szkołę, z zastrzeżeniem, że jeden nauczyciel może być Opiekunem tylko jednej Drużyny, a każdy Uczeń może należeć wyłącznie do jednej Drużyny.
4. Organizator wyklucza z Konkursu zgłoszenia, które zostały zamieszczone po zakończeniu Konkursu, mimo że spełniają pozostałe warunki Konkursu.
5. Uczestnicy niespełniający wymagań określonych w Regulaminie lub którzy nie zrealizują zadań konkursowych zostaną wyłączeni z udziału w Konkursie.
6. Zgłoszenia będą na bieżąco poddawane weryfikacji przez Organizatora pod kątem zgodności z Regulaminem.
7. Zgłoszenie konkursowe powinno spełniać następujące warunki:
 - a) zawierać wszystkie wymagane w formularzu dane,
 - b) zawierać wszystkie niezbędne zgody wymagane do przesłania formularza.
8. Organizator zastrzega sobie możliwość wezwania Opiekunów Drużyn, których zgłoszenia będą niepełne lub niezupełne lub którzy nieprawidłowo wypełnili formularz zgłoszeniowy, do uzupełnienia lub poprawienia zgłoszenia, wyznaczając im w tym celu termin do 5 dni kalendarzowych na uzupełnienie braków lub poprawienie zgłoszenia.
9. Organizator informuje, że nie będą uwzględniane zgłoszenia konkursowe:

- a) zawierające treści niezgodne z prawem, dobrymi obyczajami lub naruszające dobra osobiste Organizatora lub osób trzecich;
 - b) naruszające inne prawa osób trzecich, w tym prawa autorskie lub prawa własności przemysłowej;
 - c) służące w opinii Organizatora wyłącznie lub w przeważającej części promocji Opiekuna lub jego działalności komercyjnej.
10. Opiekun Drużyny w formularzu zgłoszeniowym potwierdzi, że: poinformował osoby fizyczne, których dane osobowe poda w zgłoszeniu, o obowiązках administratora danych wynikających z art. 13 i 14 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) – RODO.
11. Administratorem danych osobowych jest Minister Cyfryzacji. Organizator przetwarza dane osobowe w imieniu i na rzecz administratora na podstawie odrębnej umowy.
12. W przypadku gdy w zgłoszeniu konkursowym umieszczony zostanie wizerunek ucznia, nauczyciela lub też innej osoby, Opiekun Drużyny zobowiązuje się do uprzedniego uzyskania zgody na wykorzystanie i rozpowszechnianie wizerunku tej osoby dla potrzeb Konkursu, w tym dla celów rozpowszechniania tego wizerunku przez NASK-PIB lub Ministra Cyfryzacji (w szczególności dla celów publikacji zgłoszenia konkursowego w mediach społecznościowych i na stronach internetowych NASK lub Ministra Cyfryzacji). Opiekun Drużyny przedstawi ww. zgodę na każde żądanie NASK. Opiekun Drużyny zobowiązuje się do stosowania wzoru zgody stanowiącego załącznik nr 1 do Regulaminu.
13. Organizator zachęca, by materiał video przesłany jako elementy zgłoszenia konkursowego w możliwie jak najmniejszym stopniu przedstawiały wizerunki dzieci. NASK-PIB, działając na rzecz ochrony prywatności najmłodszych, rekomenduje, aby głównym tematem zgłoszenia konkursowego były inne aspekty związane z zakresem Konkursu.

§ 4. Przebieg konkursu

1. Konkurs będzie składał się z dwóch typów zadań:

a) Zadanie pierwsze – ukończenie kursów e-learningowych z testami wiedzy:

- Każda Drużyna zobowiązana jest do zrealizowania trzech modułów kursów online. Tematy poszczególnych modułów: cyberprzemoc, dezinformacja, radykalizacja.
- W pierwszej kolejności z treściami poszczególnych modułów kursów zapoznaje się Opiekun drużyny, który następnie udostępnia je członkom Drużyny.
- Każdy członek Drużyny samodzielnie zalicza poszczególne moduły kursu oraz kończące je testy wiedzy.
- Dostęp do kolejnego modułu – zarówno dla Opiekuna drużyny jak i członków Drużyny - możliwy jest dopiero po ukończeniu przez wszystkich Uczniów z Drużyny, testu podsumowującego wcześniejszy moduł (tj. dostęp do pierwszego modułu

kursu najpierw otrzymuje nauczyciel – Opiekun drużyny. Po ukończeniu pierwszego modułu przez nauczyciela może on udostępnić pierwszy moduł kursu uczniom. W momencie, kiedy wszyscy uczniowie ukończą pierwszy moduł kursu oraz podsumowujący go test wiedzy, nauczyciel otrzymuje dostęp do drugiego modułu kursu, który może udostępnić uczniom, gdy sam go ukończy. Tożsama kolejność działania dotyczy także trzeciego modułu kursu).

- Każdy moduł kończy się indywidualnym testem wiedzy dla Uczniów o treści ustalonej przez Organizatora.
- Ukończenie wszystkich trzech modułów kursu przez wszystkich Uczniów z Drużyny jest warunkiem dalszego udziału w Konkursie, w szczególności wykonania zadania drugiego, o którym mowa poniżej.
- Możliwość realizacji kursów e-learningowych oraz testów przewidziana jest w terminie od 15.09.2025 do 12.10.2025.

b) Zadanie drugie – przygotowanie materiału edukacyjnego

- Po zakończeniu wszystkich trzech modułów kursu oraz zaliczeniu podsumowujących je testów wiedzy przez wszystkich członków Drużyny, uczestnicy przystępują do wykonania drugiego zadania konkursowego.
- Drugie zadanie polega na przygotowaniu autorskiego materiału edukacyjnego w formacie wideo lub audio-wideo (np. krótki film, relacja, rolka o charakterze kampanii społecznej, z wyraźnym walorem edukacyjnym), poświęconego jednemu z trzech wskazanych poniżej tematów:

DEZINFORMACJA	Czytasz? Myśl. Wierzysz? Sprawdź. Powiedz STOP dezinformacji!	Przekaz: W internecie treści mogą wyglądać wiarygodnie, ale nie zawsze są prawdziwe. Wideo może pokazywać kontrast między pozornie atrakcyjną informacją a jej faktycznym źródłem, zachęcając do sprawdzania autorów, dat i faktów, zanim uwierzemy lub udostępnimy treść dalej.
HEJT I MOWA NIENAWIŚCI	Twoje słowa - Twój ślad. Włącz odpowiedzialność i szacunek.	Przekaz: wolność słowa nie oznacza wolności od odpowiedzialności. Film może ukazywać różnicę między konstruktywną krytyką a hejtem, podkreślając, że ton i treść wypowiedzi to nasza osobista decyzja. Słowa mają moc – mogą budować lub niszczyć, zostawiając po nas ślad, który będzie świadczył o tym, kim jesteśmy.
RADYKALIZM I EKSTREMIZM	Twoje poglądy - twój wybór. Nie graj w cudzy scenariusz!	Przekaz: Masz prawo do własnego zdania, ale decyzja, w co wierzysz i jakie wartości wyznajesz, powinna należeć

		wyłącznie do Ciebie – nie do osób czy grup próbujących Tobą manipulować. Radykalne treści często są pisane według „scenariusza” mającego wzbudzić silne emocje i skłonić do skrajnych działań. Wideo może w dowolny sposób pokazać, jak ważne jest samodzielne myślenie, unikanie pochopnych osądów i dostrzeganie różnych perspektyw, zanim podejmiemy decyzje lub przyimiemy określone poglądy.
--	--	---

- Celem tego zadania jest:
 - a) pogłębienie wiedzy zdobytej w trakcie realizacji kursów,
 - b) promowanie bezpiecznych i świadomych postaw w internecie,
 - c) rozwijanie umiejętności komunikacji i współpracy.
- Przygotowany materiał powinien być zrozumiały i przystępny, atrakcyjny wizualnie oraz merytorycznie poprawny i skierowany do młodych ludzi ze szkół ponadpodstawowych.
- Zgłoszenia konkursowe muszą być pracą samodzielną Drużyny (nie mogą stanowić opracowania cudzych utworów).
- Wymogi techniczne dotyczące materiału konkursowego:
 - o format pliku: .mp4, .mov lub .avi,
 - o czas trwania: maksymalnie 90 sekund,
 - o maksymalny rozmiar pliku: 100 MB,
 - o materiał nie może zawierać treści wulgarnych, obraźliwych, naruszających prawo lub prawa osób trzecich, w tym prawa autorskie i dobra osobiste.
- Zgłoszenie konkursowe należy przesłać wyłącznie za pomocą formularza zgłoszeniowego udostępnionego przez Organizatora na stronie internetowej bronsiwnecie.pl w terminie od dnia 13.10.2025 do dnia 26.10.2025.
- Opiekun Drużyny, przesyłając zgłoszenie konkursowe, wyraża zgodę na:
 - o przetwarzanie zawartych w zgłoszeniu informacji przez Organizatora w celach związanych z realizacją Konkursu,
 - o publikację materiałów na stronie internetowej oraz kanałach promocyjnych Organizatora, Ministra Cyfryzacji i Agencji Bezpieczeństwa Wewnętrznego (w tym mediach społecznościowych),
 - o wprowadzanie zawartych w zgłoszeniu informacji do pamięci komputera i/lub do baz danych Organizatora oraz przechowywanie go tam na potrzeby realizacji konkursu, a także później –
 - o przechowywanie materiałów w celach archiwalnych i sprawozdawczych.
- Opiekun Drużyny jest zobowiązany do:
 - o zebrania zgód na udział w konkursie od uczniów biorących udział w zadaniu,

- o uzyskania zgód na wykorzystanie wizerunku wszystkich osób widocznych w materiale konkursowym.
- Na prośbę Organizatora, Opiekun Drużyny jest zobowiązany do okazania stosownych zgód w formie pisemnej.
- Każdy członek Drużyny musi być aktywnie zaangażowany w realizację zadania konkursowego, jednak nie musi być widoczny w materiale wideo stanowiącym zgłoszenie konkursowe. Przez zaangażowanie rozumie się m.in. przygotowanie scenariusza, nagrywanie, montaż lub inne działania niezbędne do stworzenia pracy konkursowej.
- Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nieterminowe dostarczenie zgłoszeń konkursowych spowodowane problemami technicznymi nieależącymi po stronie Organizatora.
- Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany czasu trwania Konkursu, jego przedłużenia, skrócenia lub przerwania bez podania przyczyny.

§ 5. Punktacja konkursowa

Punktacja w konkursie będzie przyznawana odrębnie za każde z dwóch zadań: realizację modułów kursu i wyników podsumowujących je testów wiedzy oraz zadanie kreatywne. Każda Drużyna może zdobyć **maksymalnie 100 punktów**, z czego:

- **60 punktów** – za realizację kursów i wyniki testów wiedzy (Zadanie 1),
- **40 punktów** – za materiał edukacyjny (Zadanie 2).

1. Testy wiedzy – maksymalnie 60 punktów

Każdy członek Drużyny (10 uczniów) przystępuje do trzech testów – po jednym po każdym module kursu. Każdy test zawiera 10 pytań punktowanych po 1 pkt (łącznie 30 punktów możliwych do zdobycia przez jedną osobę).

Punktacja za testy będzie przyznawana w dwóch kategoriach:

a) Średni wynik punktowy Drużyny – maks. 40 punktów

- Obliczana będzie średnia liczba punktów zdobytych przez wszystkich członków Drużyny (łącznie możliwe do zdobycia: 10 uczniów × 30 pkt = 300 pkt).
- Maksymalny wynik (300 pkt) = 40 punktów.
- Punktacja proporcjonalna, według wzoru:
Średni wynik drużyny w % × 40 punktów.

Przykład: Drużyna zdobyła 270 punktów z 300 możliwych → $270/300 = 90\%$ → $90\% \times 40 = 36$ punktów.

b) Średni czas ukończenia testów – maksymalnie 20 punktów

- Punkty za średni czas ukończenia testów przez wszystkich członków Drużyny przyznawane są na podstawie rzeczywistego łącznego czasu rozwiązania wszystkich testów (łącznie 30 testów – po 3 testy dla każdego z 10 uczniów).
- Czas liczony jest w sekundach z dokładnością do milisekundy.
Przykład: 15 minut 30 sekund = 930.000 sekund
- Maksymalną liczbę punktów (20) otrzymują drużyny, których średni czas nie przekracza 5 minut (300.000 sekund).

- Drużyny, których średni czas przekracza 30 minut (1800.000 sekund), otrzymują 0 punktów.
- Pozostałe drużyny otrzymują punkty proporcjonalnie według wzoru:

$$\text{Punkty} = 1 - (T - 300) / 1500 \times 20$$

Jeśli $T \leq 300 \rightarrow 20$ punktów, jeśli $T \geq 1800 \rightarrow 0$ punktów.

Gdzie:

- T – średni czas ukończenia testów przez drużynę (w sekundach),
- 300 sekund – czas gwarantujący 20 punktów,
- 1800 sekund – maksymalny czas, po przekroczeniu którego przyznawane jest 0 punktów.

Wyniki punktowe za czas zaokrąglane są do dwóch miejsc po przecinku.

Jeśli $T \leq 300.000 \rightarrow$ drużyna otrzymuje 20 punktów

Jeśli $T \geq 1800.000 \rightarrow$ drużyna otrzymuje 0 punktów

Przykład: Średni czas ukończenia testów: **1050.250 sekund**

Obliczenie punktów:

$$[1 - (1050.250 - 300) / 1500] \times 20 = 9.99 \text{ punktów}$$

(zaokrąglono do dwóch miejsc po przecinku)

2. Materiał video – maksymalnie 40 punktów

- Ocena materiału edukacyjnego w formacie wideo lub audio-wideo będzie przyznawana przez jury na podstawie trzech kryteriów:
 - Merytoryka - 15 pkt
 - Kreatywność - 15 pkt
 - Jakość i forma - 10 pkt
 - **Razem - 40 pkt**
- Opis kryteriów:
 - 1) Merytoryka – zgodność z tematem, poprawność informacji, głębokość przekazu:
 - **Zgodność z tematem** – czy zgłoszona praca odpowiada założonym celom konkursu, tj. czy służy podnoszeniu świadomości na temat zagrożeń w internecie i odnosi się bezpośrednio do jednego z trzech obszarów tematycznych: dezinformacji, hejtu i mowy nienawiści lub radykalizacji.
 - **Poprawność treści** – czy zawarte w filmie informacje są rzetelne, zgodne z faktami, nie zawierają błędów merytorycznych bądź niezweryfikowanych treści.
 - **Wartość merytoryczna przekazu** – czy film w jasny sposób pokazuje problem i jego konsekwencje, zachęca do refleksji lub działania, proponuje rozwiązania lub sposoby reagowania.
 - 2) Kreatywność – oryginalność pomysłu, forma narracji:
 - **Oryginalność pomysłu** – czy film prezentuje unikalne, innowacyjne podejście do tematu, świeżą perspektywę, brak schematycznych

rozwiązań, czy w ciekawy sposób zwraca uwagę grupy docelowej, czyli młodych ludzi ze szkół ponadpodstawowych, na problem.

- **Forma narracji** – czy sposób opowiedzenia historii (scenariusz, dialog, narracja wizualna) angażuje i utrzymuje uwagę widza.
- **Środki wyrazu** – czy w kreatywny sposób wykorzystano obraz, dźwięk, montaż, efekty specjalne, nowoczesne techniki cyfrowe (np. technologie AI) itp. w celu wzmocnienia przekazu.
- **Potencjał kampanijny** – czy film zapada w pamięć, czy ma potencjał do udostępniania w social mediach.

3) Jakość i forma – estetyka wykonania, zrozumiałość przekazu, jakość techniczna nagrania:

- **Estetyka wykonania** – czy film prezentuje czytelny obraz, odpowiednią kompozycję, właściwe oświetlenie, odpowiednio dobrane napisy (jeśli występują) itp..
- **Zrozumiałość przekazu** – czy materiał ma czytelne dialogi/narrację, właściwe tempo i montaż.
- **Jakość techniczna** – czy jakość dźwięku i obrazu jest dobra, czy nie występują zakłócenia i przeszkadzające efekty, czy zachowana jest spójność formy z treścią (technika wykonania wspiera przekaz, a nie utrudnia jego odbiór).

3. Remis punktowy – zasady rozstrzygnięcia

W przypadku uzyskania jednakowej liczby punktów przez więcej niż jedną Drużynę, o zwycięstwie decyduje wyższy wynik punktowy z testów wiedzy.

4. Ograniczenia w przyznawaniu nagród

1. W konkursie może wziąć udział dowolna liczba Drużyn zgłoszonych przez jedną szkołę (nie zespół szkół), z zastrzeżeniem, że każdy nauczyciel może być Opiekunem wyłącznie jednej Drużyny, a każdy Uczeń może należeć tylko do jednej Drużyny.
2. Organizator zastrzega, że maksymalna liczba Drużyn z jednej szkoły, które mogą otrzymać nagrody, wynosi trzy (3).
3. W przypadku, gdy więcej niż trzy Drużyny z jednej szkoły znajdują się wśród 50 najwyższej ocenionych zespołów, nagrody przyznane zostaną wyłącznie trzem najwyższej sklasyfikowanym Drużynom z tej szkoły (według pozycji w rankingu).
4. Pozostałe nagrody zostaną przyznane kolejnym Drużynom z listy rankingowej, reprezentującym inne szkoły, z zachowaniem ogólnej liczby 50 nagrodzonych drużyn.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości przyjęcia nagrody lub nagród z przyczyn od niego niezależnych. Nieodebranie nagrody w terminie oznacza utratę praw do niej.

§ 6. Nagrody

1. Nagrody w konkursie „Broń się w necie” zostaną przyznane w trzech kategoriach:

- **dla uczniów z nagrodzonych Drużyn** – smartwatch (1 sztuka na osobę),
 - **dla Opiekunów drużyn** – elektroniczny notatnik (1 sztuka na osobę),
 - **dla szkół, które reprezentują nagrodzone Drużyny** – zestaw: konsola do gier z czterema padami oraz ekranem i akcesoriami.
 - Dodatkowo:
 - każdy uczeń i nauczyciel z nagrodzonej Drużyny otrzyma **dyplom lub certyfikat w formie elektronicznej**,
 - dokumenty zostaną przesłane na adres e-mail wskazany przez Opiekuna drużyny w formularzu zgłoszeniowym, w terminie do 30 dni roboczych od zakończenia konkursu.
2. Gala finałowa podsumowująca konkurs „Broń się w necie” odbędzie się w dniach **25–28 listopada 2025 r.** w siedzibie **Ministerstwa Cyfryzacji** lub w innym miejscu wskazanym przez Organizatora. O dokładnej dacie Gali Organizator poinformuje na co najmniej 30 dni przed jej terminem. Podczas gali nagrodzeni uczniowie i nauczyciele będą mieli możliwość osobistego odebrania nagród rzeczowych – smartwatchy oraz elektronicznych notatników. Organizator nie pokrywa kosztów przejazdu ani zakwaterowania uczestników biorących udział w gali. Obecność przedstawiciela szkoły na gali rozdania nagród jest obowiązkowa.
 3. Przekazanie nagród rzeczowych:
 - Konsola do gier wraz z wyposażeniem zostanie przekazana bezpośrednio do szkoły za pośrednictwem kuriera.
 - Opiekun nagrodzonej drużyny zobowiązany jest do przesłania Organizatorowi, w terminie **do 3 dni roboczych od ogłoszenia wyników konkursu**, pełnych danych adresowych szkoły (w tym imienia i nazwiska dyrektora szkoły lub osoby upoważnionej do odbioru przesyłki), celem sprawnego przekazania nagród.
 4. Nagroda w Konkursie nie może być przez Drużynę zamieniana na inne nagrody bądź środki finansowe, a także nie może być przekazywane przez Uczestnika na rzecz innych Uczestników lub osób trzecich.
 5. Nagrodzone Drużyny, z chwilą przyjęcia nagrody, udzielają Organizatorowi niewyłącznej, nieograniczonej czasowo i terytorialnie licencji do wszystkich utworów w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych wytworzonych przez Drużyny i udostępnionych Organizatorowi w związku z uczestnictwem w Konkursie, w szczególności w formie Zgłoszenia konkursowego. Członkowie nagrodzonych Drużyn wyrażają zgodę na wielokrotne (nieograniczone ilościowo, czasowo i terytorialnie) oraz nieodpłatne korzystanie z utworu w całości jak i w dowolnie wybranych fragmentach, w zakresie poniżej określonym (do celów promocyjnych i marketingowych Organizatora). Licencja jest udzielana na wszystkich znanych w chwili jej udzielenia polach eksploatacji to jest w szczególności:
 - a) utrwalanie i zwielokrotnianie drukiem lub jakąkolwiek inną znaną techniką;
 - b) wydawanie lub wystawianie (publikowanie) i rozpowszechnianie we wszystkich wydaniach, niezależnie od formy, standardu, systemu lub formatu, bez ograniczenia liczby nakładów, wydań oraz egzemplarzy; obejmuje to także prawo do częściowego lub całkowitego przedruku (przed i po produkcji), a także do powielania w inny sposób;

- c) wprowadzanie do pamięci komputera i sporządzanie kopii takich zapisów dla potrzeb eksploatacji oraz trwałe lub czasowe zwielokrotnianie komputerowego zapisu w całości lub w części dowolnymi środkami i w dowolnej formie;
 - d) wykorzystywanie do celów marketingowych, w tym reklamy, promocji, oznaczenia lub identyfikacji Organizatora;
 - e) publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym w tym w dowolnych – elektronicznym, cyfrowym itp. kanale komunikacji publicznej, w tym w Internecie;
- 6. Nagrodzone Drużyny udzielają również Organizatorowi zezwolenia na udzielanie dalszych licencji w zakresie określonym w punkcie poprzedzającym.
 - 7. W tym samym zakresie nagrodzone Drużyny zezwalają na korzystanie przez Organizatora z ewentualnych elementów Zgłoszenia konkursowego nie stanowiących utworów.

§ 7. Postanowienia końcowe

- 1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu na każdym etapie, o czym poinformuje na stronie internetowej.
- 2. Decyzje Organizatora co do nagród są ostateczne. Uczestnikom nie przysługują odwołania od decyzji Organizatora.
- 3. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie decyzje podejmuje Organizator.
- 4. Organizator nie odpowiada za zgłoszenia konkursowe Uczestników Konkursu, które naruszają prawa autorskie lub inne prawa osób trzecich, jak również w wypadku jeśli istnieje duże prawdopodobieństwo wystąpienia takich naruszeń, ani za jakiegokolwiek treści naruszające powszechnie obowiązujące przepisy prawa, wolność słowa i dobre obyczaje.
- 5. Materiały reklamowo – promocyjne związane z Konkursem mają jedynie charakter informacyjny.
- 6. W odniesieniu do organizacji i przeprowadzenia Konkursu, wiążącą moc prawną mają wyłącznie postanowienia niniejszego Regulaminu.

Załącznik nr 1

ZGODA NA ROZPOWSZECNIANIE WIZERUNKU

Działając w imieniu własnym, na podstawie art. 81 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2021 r. poz. 1062 ze zm.) wyrażam zgodę na:

- nieodpłatne utrwalanie mojego wizerunku w nieograniczonym czasie poprzez Ministerstwo Cyfryzacji (adres: ul. Królewska 27, 00-060 Warszawa) oraz Naukową i Akademicką Sieć Komputerową – Państwowy Instytut Badawczy (NASK-PIB) (dalej: Organizator), z siedzibą w Warszawie (adres: ul. Kolska 12, 01-045

Warszawa) i publikację na stronach internetowych Organizatora oraz Ministra Cyfryzacji

- publikację na serwisach społecznościowych, tj. m.in. Facebook, Instagram, LinkedIn
- publikację w prasie oraz na innych serwisach internetowych,
- prezentację na spotkaniach wewnętrznych i zewnętrznych;
- a także w materiałach informacyjnych i promocyjnych udostępnionych przez Organizatora i Ministra Cyfryzacji;
- nieodpłatne, wielokrotne rozpowszechnianie mojego wizerunku wyłącznie na potrzeby opisanej wyżej akcji informacyjnej, bez ograniczeń czasowych oraz terytorialnych, przez podmioty realizujące akcję informacyjną.

Ponadto wyrażam zgodę, by Organizator i Minister Cyfryzacji po zakończeniu akcji nie był zobowiązany do usuwania materiałów opublikowanych w ramach akcji z jakichkolwiek stron internetowych bądź portali, na których zostały opublikowane.

Wizerunek może być użyty do różnego rodzaju form elektronicznego przetwarzania obrazu, kadrowania i kompozycji, bez obowiązku akceptacji produktu końcowego, lecz nie w formach obraźliwych lub ogólnie uznanych za nieetyczne.

Klauzula informacyjna:

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i 2 RODO, informuję, że:

1. Administratorem Pani/Pana danych osobowych jest Ministerstwo Cyfryzacji, z siedzibą przy ul. Królewska 27, 00-060 Warszawa.
2. Z administratorem można skontaktować się: listownie na adres siedziby bądź drogą elektroniczną na adres e-mail: Kancelaria@cyfra.gov.pl.
3. Administrator wyznaczył Inspektora Ochrony Danych, z którym może się Pani/Pan skontaktować we wszelkich sprawach związanych z przetwarzaniem danych osobowych listownie siedziby administratora bądź drogą elektroniczną na adres e-mail: iod.mc.@cyfra.gov.pl
4. Pani/Pana dane osobowe będą przetwarzane w celu umieszczenia wizerunku w zgłoszeniu konkursowym, jak również na stronach internetowych Organizatora oraz Ministra Cyfryzacji lub na profilach prowadzonych przez Organizatora oraz Ministra Cyfryzacji w mediach społecznościowych, w zakresie realizacji zadań, o których mowa w art. 12a ust. 1 pkt. 1 i pkt 6 ustawy dnia 4 września 1997 r. o działach administracji rządowej (t.j. Dz. U. z 2022 r., poz. 2512), to jest na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f RODO.
5. Pani/Pana dane osobowe będą przetwarzane do czasu istnienia podstawy prawnej ich przetwarzania.
6. W odniesieniu do Pani/Pana danych osobowych decyzje nie będą podejmowane w sposób zautomatyzowany, w tym nie będą podlegały profilowaniu, stosowanie do art. 22 RODO.
7. Przysługuje Pani/ Panu prawo żądania: dostępu do danych; sprostowania; usunięcia; sprzeciwu oraz ograniczenia przetwarzania danych osobowych.

Żądanie realizacji wyżej wymienionych praw proszę przestać w formie pisemnej do Administratora Danych (adres podany na wstępie, z dopiskiem „Ochrona danych osobowych”).

Przysługuje Pani/Panu prawo złożenia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, (ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa).

8. Odbiorcy Pana/Pani danych osobowych:
 - a) Centralny Ośrodek Informatyki ul. Aleje Jerozolimskie 132-136, 02-305 Warszawa;
 - b) dane osobowe mogą być przekazywane do organów publicznych i urzędów państwowych lub innych podmiotów upoważnionych na podstawie przepisów prawa lub wykonujących zadania realizowane w interesie publicznym lub w ramach sprawowania władzy publicznej,
 - c) dane osobowe są przekazywane do podmiotów przetwarzających dane w imieniu administratora danych osobowych, posiadających uprawnienia do ich przetwarzania,
 - d) odbiorcami danych osobowych są wszystkie osoby, które w związku z publikacją danych na serwisach internetowych i profilach społecznościowych Administratora oraz na stronach internetowych oraz portalach społecznościowych platform społecznościowych (Facebook, Instagram, YouTube, Twitter, Tik Tok) będą się mogły z nimi zapoznać,
 - e) dane osobowe mogą być udostępniane podmiotom zapewniającym prawidłowe działanie serwisów internetowych, osobom, do których administrator kieruje swoje treści oraz użytkownikom serwisów.
9. W związku z transferem danych do USA poprzez serwis Facebook, LinkedIn, Twitter, Tik Tok i Instagram, a także w materiałach informacyjnych i promocyjnych, administrator informuje, że będzie to realizowane zgodnie z przepisami rozdziału V RODO, w oparciu o standardowe klauzule umowne zatwierdzone przez Komisję Europejską.

Podanie przez Panią/Pana danych osobowych jest dobrowolne, a w przypadku odmowy nie będzie możliwe wzięcie udziału w sesji zdjęciowej.

Imię i nazwisko:

Podpis:

ZGODA RODZICA/OPIEKUNA NA ROZPOWSZECZNIANIE WIZERUNKU UCZNIA

Działając w imieniu, na podstawie art. 81 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2021 r. poz. 1062 ze zm.) wyrażam zgodę na:

- nieodpłatne utrwalanie wizerunku w nieograniczonym czasie poprzez Ministerstwo Cyfryzacji (adres: ul. Królewska 27, 00-060 Warszawa) oraz Naukową i

Akademicką Sieć Komputerową – Państwowy Instytut Badawczy (NASK-PIB)
(dalej: Organizator), z siedzibą w Warszawie (adres: ul. Kolska 12, 01-045
Warszawa)

- o publikację na stronach internetowych Organizatora oraz Ministra Cyfryzacji
 - o publikację na serwisach społecznościowych, tj. m.in. Facebook, Instagram, LinkedIn
 - o publikację w prasie oraz na innych serwisach internetowych,
 - o prezentację na spotkaniach wewnętrznych i zewnętrznych;
- a także w materiałach informacyjnych i promocyjnych udostępnionych przez Organizatora i Ministra Cyfryzacji;
 - nieodpłatne, wielokrotne rozpowszechnianie wizerunku wyłącznie na potrzeby opisanej wyżej akcji informacyjnej, bez ograniczeń czasowych oraz terytorialnych, przez podmioty realizujące akcję informacyjną.

Ponadto wyrażam zgodę, by Organizator i Minister Cyfryzacji po zakończeniu akcji nie był zobowiązany do usuwania materiałów opublikowanych w ramach akcji z jakichkolwiek stron internetowych bądź portali, na których zostały opublikowane.

Wizerunek może być użyty do różnego rodzaju form elektronicznego przetwarzania obrazu, kadrowania i kompozycji, bez obowiązku akceptacji produktu końcowego, lecz nie w formach obraźliwych lub ogólnie uznanych za nieetyczne.

Klauzula informacyjna:

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i 2 RODO, informuję, że:

1. Administratorem danych osobowych jest Ministerstwo Cyfryzacji, z siedzibą przy ul. Królewska 27, 00- 060 Warszawa.
2. Z administratorem można skontaktować się: listownie na adres siedziby bądź drogą elektroniczną na adres e-mail: Kancelaria@cyfra.gov.pl.
3. Administrator wyznaczył Inspektora Ochrony Danych, z którym może się Pani/Pan skontaktować we wszelkich sprawach związanych z przetwarzaniem danych osobowych listownie siedziby administratora bądź drogą elektroniczną na adres e-mail: iod.mc.@cyfra.gov.pl
4. Dane osobowe będą przetwarzane w celu umieszczenia wizerunku w zgłoszeniu konkursowym, jak również na stronach internetowych Organizatora oraz Ministra Cyfryzacji lub na profilach prowadzonych przez Organizatora oraz Ministra Cyfryzacji w mediach społecznościowych, w zakresie realizacji zadań, o których mowa w art. 12a ust. 1 pkt. 1 i pkt 6 ustawy dnia 4 września 1997 r. o działach administracji rządowej (t.j. Dz. U. z 2022 r., poz. 2512), to jest na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f RODO.
5. Dane osobowe będą przetwarzane do czasu istnienia podstawy prawnej ich przetwarzania.
6. W odniesieniu do - danych osobowych decyzje nie będą podejmowane w sposób zautomatyzowany, w tym nie będą podlegać profilowaniu, stosowanie do art. 22 RODO.

7. Przysługuje - prawo żądania: dostępu do danych; sprostowania; usunięcia; sprzeciwu oraz ograniczenia przetwarzania danych osobowych.
Żądanie realizacji wyżej wymienionych praw proszę przestać w formie pisemnej do Administratora Danych (adres podany na wstępie, z dopiskiem „Ochrona danych osobowych”).
Ponadto, przysługuje prawo złożenia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, (ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa).
8. Odbiorcy danych osobowych:
- a) Centralny Ośrodek Informatyki ul. Aleje Jerozolimskie 132-136, 02-305 Warszawa;
 - b) dane osobowe mogą być przekazywane do organów publicznych i urzędów państwowych lub innych podmiotów upoważnionych na podstawie przepisów prawa lub wykonujących zadania realizowane w interesie publicznym lub w ramach sprawowania władzy publicznej,
 - c) dane osobowe są przekazywane do podmiotów przetwarzających dane w imieniu administratora danych osobowych, posiadających uprawnienia do ich przetwarzania,
 - d) odbiorcami danych osobowych są wszystkie osoby, które w związku z publikacją danych na serwisach internetowych i profilach społecznościowych Administratora oraz na stronach internetowych oraz portalach społecznościowych platform społecznościowych (Facebook, Instagram, YouTube, Twitter, Tik Tok) będą się mogły z nimi zapoznać,
 - e) dane osobowe mogą być udostępniane podmiotom zapewniającym prawidłowe działanie serwisów internetowych, osobom, do których administrator kieruje swoje treści oraz użytkownikom serwisów.
9. W związku z transferem danych do USA poprzez serwis Facebook, LinkedIn, Twitter, Tik Tok i Instagram, a także w materiałach informacyjnych i promocyjnych, administrator informuje, że będzie to realizowane zgodnie z przepisami rozdziału V RODO, w oparciu o standardowe klauzule umowne zatwierdzone przez Komisję Europejską.
10. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, aczkolwiek niezbędne dla realizacji celów przetwarzania.

Imię i nazwisko:

Data, podpis rodzica/opiekuna prawnego