

Regulamin Konkursu „Broń się w necie” (dalej: Regulamin)

§ 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 i rozwoju kompetencji cyfrowych.
4. Konkurs organizowany jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej i trwa od 7 września 2026 r. do 30 października 2026 r.
5. Uczestnictwo w Konkursie jest całkowicie dobrowolne oraz nieodpłatne. Uczniom oraz nauczycielom – opiekunom drużyn 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 (t.j. Dz.U. z 2025 r. poz. 595 ze zm.) i nie podlega rygorom określonym w ww. ustawie.
7. Opiekunem 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. W Konkursie mogą uczestniczyć zstępni pracowników Organizatora lub współpracowników Organizatora i pracowników Ministerstwa Cyfryzacji.
9. Udział zstępnego pracownika Organizatora lub współpracowników Organizatora i pracowników Ministerstwa Cyfryzacji nie może wpływać na przebieg Konkursu, ocenę prac konkursowych ani wybór laureatów.
10. Pracownik Organizatora będący rodzicem, opiekunem prawnym lub osobą pozostającą w bliskiej relacji rodzinnej z uczestnikiem Konkursu nie będzie:
 - 1) uczestniczyć w przygotowaniu lub weryfikacji zgłoszenia tego uczestnika;
 - 2) brać udziału w ocenie jego pracy konkursowej;

- 3) uczestniczyć w podejmowaniu decyzji o przyznaniu nagród temu uczestnikowi.
11. Członkowie jury przed rozpoczęciem oceny prac złożą oświadczenie o braku konfliktu interesów. W przypadku zaistnienia lub ujawnienia konfliktu interesów członek jury podlegać będzie wyłączeniu z oceny danej pracy konkursowej lub z udziału w pracach jury w zakresie niezbędnym do zapewnienia bezstronności Konkursu.
12. Organizator zapewnia, że ocena prac konkursowych będzie przeprowadzana w sposób gwarantujący równe traktowanie wszystkich Uczestników oraz bezstronność jury.
13. Regulamin dostępny jest na stronie internetowej bronsiewnecie.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.
14. Pojęcia użyte w Regulaminie mają znaczenie nadane im poniżej:
- a) **Organizator** – Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa – Państwowy Instytut Badawczy (dalej: 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;
 - d) **Uczniowie** – uczniowie szkół ponadpodstawowych, publicznych i niepublicznych, działających na terytorium Polski;
 - e) **Opiekun Drużyny** – nauczyciel, który zgłasza Drużynę, wspiera uczniów w realizacji zadań Konkursowych i kontaktuje się z Organizatorem;
 - f) **Formularz rejestracyjny** – formularz dostępny na stronie bronsiewnecie.pl w dniach od 7.09.2026 r. do 2.10.2026 r., jego wypełnienie jest warunkiem niezbędnym do udziału w Konkursie. Formularz rejestracyjny wypełnia Opiekun Drużyny;
 - g) **Moduł kursu** – jedna z trzech części kursu e-learningowego (zakres tematyczny poszczególnych modułów kursu: 1) krytyczne myślenie i odporność cyfrowa, 2) manipulacja w mediach społecznościowych oraz 3) radykalizacja, zakończona testem wiedzy dla uczniów;
 - h) **Zadanie kreatywne** – materiał edukacyjny właściwy dla drugiej części Konkursu, przygotowany przez Drużynę.
 - i) **Zgłoszenie Konkursowe** – zgłoszenie polegające na przekazaniu do oceny projektu gry edukacyjnej zgodnie z zasadami opisanymi w § 4 Regulaminu.

§ 2. Cele Konkursu

Celami Konkursu są:

1. Zwiększenie świadomości uczniów i nauczycieli na temat krytycznego myślenia i odporności cyfrowej, manipulacji w mediach społecznościowych oraz radykalizacji.
2. Kształtowanie postaw odpowiedzialnych i świadomych użytkowników Internetu.
3. Rozwijanie kompetencji cyfrowych.
4. Wspieranie pracy zespołowej i kreatywnego podejścia do nauki.

§ 3. Zasady uczestnictwa

1. Uczestnikami Konkursu mogą być Drużyny złożone z Uczniów szkół ponadpodstawowych, publicznych i niepublicznych, działających na terytorium Polski, reprezentowane przez **zgłaszającego, tj. Opiekuna Drużyny**, który zgłasza swoją Drużynę poprzez rejestrację, tj. wypełnienie Formularza rejestracyjnego, dostępnego na stronie bronsiewnecie.pl.
2. Formularz rejestracyjny będzie dostępny od 7.09.2026 r. do 2.10.2026 r.
3. Organizator nie ogranicza liczby Drużyn zgłaszanych przez jedną szkołę, z zastrzeżeniem, że jeden nauczyciel może być Opiekunem tylko jednej Drużyny, a jeden uczeń może należeć wyłącznie do jednej Drużyny.
4. Uczestnicy niespełniający wymagań określonych w Regulaminie lub którzy nie zrealizują zadań Konkursowych zostaną wyłączeni z udziału w Konkursie.
5. Zgłoszenie rejestracyjne powinno spełniać następujące warunki:
 - a) zawierać wszystkie wymagane w formularzu dane,
 - b) zawierać wszystkie niezbędne zgody wymagane do przestania formularza.
6. Organizator zastrzega sobie możliwość wezwania Opiekunów Drużyn, których zgłoszenia będą niepełne lub niezupełne lub którzy nieprawidłowo wypełnili formularz rejestracyjny, do uzupełnienia lub poprawienia zgłoszenia, wyznaczając im w tym celu termin do 5 dni kalendarzowych na uzupełnienie braków lub poprawienie zgłoszenia.
7. 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) słuŒące w opinii Organizatora wyłåcznie lub w przewaŒajåcej części promocji Opiekuna lub jego działalności komercyjnej.
8. Opiekun DruŒyny zobowiåzany jest do zapoznania się z informacjami dotyczåcymi przetwarzania jego danych osobowych przekazanymi przez Organizatora zgodnie z art. 13 RODO.
9. Administratorem danych osobowych Opiekunów DruŒyn jest Minister Cyfryzacji. Organizator przetwarza te dane w imieniu i na rzecz administratora na podstawie odrębanej umowy.

§ 4. Przebieg Konkursu

1. Konkurs będnie skłådał się z dwóch zadań:

I. Zadanie pierwsze – ukończenie kursu e-learningowego z testami wiedzy:

- 1) KaŒda DruŒyna zobowiåzana jest do zrealizowania trzech modułów kursu e-learningowego. Tematy poszczegółnych modułów: krytyczne myślenie i odporność cyfrowa, manipulacja w mediach społecznoŒciowych oraz radykalizacja.
- 2) W pierwszej kolejnoŒci z treściami poszczegółnych modułów kursu zapoznaje się Opiekun DruŒyny, który następnie udostępnia je członkom DruŒyny.
- 3) KaŒdy członek DruŒyny (uczeń) samodzielnie zalicza poszczególne moduły kursu oraz kończåce je testy wiedzy.
- 4) Dostępn do kolejnego modułu – zarówno dla Opiekuna DruŒyny jak i członków DruŒyny - moŒliwy jest dopiero po ukończeniu przez wszystkich Uczniów z DruŒyny, testu podsumowujåcego wcześniejszy moduł (tj. dostęp do pierwszego modułu kursu najpierw otrzymuje nauczyciel – Opiekun DruŒyny. Po ukończeniu pierwszego modułu przez nauczyciela moŒe on udostępnic pierwszy moduł kursu uczniom. W momencie, kiedy wszyscy uczniowie ukończå pierwszy moduł kursu oraz podsumowujåcy go test wiedzy, nauczyciel otrzymuje dostęp do drugiego modułu kursu, który moŒe udostępnic uczniom, gdy sam go ukończy. ToŒsama kolejnoŒć działania dotyczy takŒe trzeciego modułu kursu).
- 5) KaŒdy moduł kończy się indywidualnym testem wiedzy dla Uczniów o treści ustalonej przez Organizatora.
- 6) Test wiedzy dla kaŒdego modułu moŒna wykonać tylko raz. KaŒdy uczeń ma maksymalnie 30 minut na rozwiåzanie testu przypisanego do danego modułu. Ukończenie wszystkich trzech modułów kursu przez wszystkich uczniów

z Drużyny jest warunkiem dalszego udziału w Konkursie, wykonania zadania drugiego, o którym mowa poniżej.

- 7) Możliwość realizacji kursu e-learningowego złożonego z trzech modułów oraz testów przewidziana jest w terminie od 7.09.2026 r. do 4.10.2026 r.

II. Zadanie drugie – przygotowanie materiału edukacyjnego

- 1) Po zakończeniu wszystkich trzech modułów kursu e-learningowego oraz zaliczeniu podsumowujących je testów wiedzy przez wszystkich członków Drużyny, uczestnicy przystępują do wykonania drugiego zadania Konkursowego.

Zadanie polega na przygotowaniu autorskiego projektu gry edukacyjnej, skierowanej do uczniów szkół ponadpodstawowych, odnoszącej się do jednego z poniższych tematów:

1. **Krytyczne myślenie i odporność cyfrowa**
2. **Manipulacja w mediach społecznościowych**
3. **Radykalizacja w sieci**

1. Krytyczne myślenie i odporność cyfrowa	Gra pokazująca, jak rozpoznawać manipulację informacyjną oraz weryfikować treści pojawiające się w Internecie	Gra może dotyczyć m.in.: - rozpoznawania manipulacyjnych treści - działania baniek informacyjnych - presji grupowej w sieci - sposobów weryfikowania informacji - budowania odporności cyfrowej i społecznej
2. Manipulacja w mediach społecznościowych	Gra pokazująca mechanizmy wpływu w mediach społecznościowych oraz sposoby ich rozpoznawania.	Gra może dotyczyć m.in.: - emocjonalnych treści (memy, virale, shorty) - manipulacji wykorzystywanej przez influencerów

		- wyzwań i testów w sieci służących zbieraniu danych - działań botów i trolli
3. Radykalizacja w sieci	Gra pokazująca, w jaki sposób działają mechanizmy radykalizacji oraz jak można im przeciwdziałać.	Gra może dotyczyć m.in.: - stopniowego wciągania w radykalne narracje - manipulacji emocjami i tożsamością - roli grup internetowych - sposobów reagowania i przeciwdziałania radykalizacji

Celem tego zadania jest pogłębienie wiedzy zdobytej w trakcie realizacji kursów, rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia i analizy treści, promowanie bezpiecznych i świadomych postaw w Internecie, rozwijanie umiejętności komunikacji i współpracy.

- 2) Zgłoszenia Konkursowe muszą stanowić samodzielną pracę Drużyny (nie mogą być opracowaniem cudzych utworów ani naruszać praw osób trzecich).
- 3) Zgłoszenie Konkursowe należy przestać wyłącznie poprzez stronę internetową Konkursu bronsiwnecie.pl (po zalogowaniu), w terminie od 5.10.2026 r. do 30.10.2026 r.
- 4) Zgłoszenie Konkursowe zawiera pola (okna) do samodzielnego uzupełnienia przez Opiekuna drużyny. Drużyna zobowiązana jest do uzupełnienia następujących pól:

Informacje podstawowe:

- tytuł gry
- wybrany temat gry (spośród trzech wskazanych w Konkursie)
- typ gry (karciana, planszowa, online, inna)

Opis koncepcji i cel gry - krótki opis pomysłu na grę, zawierający:

- o czym jest gra
- jaki problem związany z bezpieczeństwem w sieci porusza
- czego gracze mogą się nauczyć dzięki rozgrywce
- jakie kompetencje rozwija gra (np. krytyczne myślenie, rozpoznawanie manipulacji)

Mechanika gry - opis sposobu działania gry, w tym:

- liczba graczy
- role graczy (jeśli występują)
- szacowany czas jednej rozgrywki

Zasady i przebieg gry - opis zasad pozwalających zrozumieć, jak przebiega gra

- etapy rozgrywki
- sposób zdobywania punktów lub osiągnięcia celu gry
- moment zakończenia gry
- warunki wygranej

- 5) Do zgłoszenia Konkursowego Drużyna zobowiązana jest dołączyć wizualizację projektu gry w formie pliku.
- 6) Wymagania dotyczące wizualizacji gry:
 - maksymalnie 2 strony A4 lub 2 slajdy,
 - format pliku: PDF, PPT/PPTX, DOC/DOCX, JPG, PNG
 - maksymalny rozmiar pliku: 100 MB.
 - wizualizacja musi zawierać projekt minimum jednego elementu graficznego, np. planszy, kart, interfejsu – w przypadku gier online, postaci; pozwalający na ocenę.
- 7) Wizualizacja gry może zostać wykonana dowolną techniką (np. rysunek, grafika komputerowa, projekt przygotowany w narzędziach online).
- 8) Materiał nie może zawierać treści wulgarnych, obraźliwych, naruszających prawo lub prawa osób trzecich, w tym prawa autorskie i dobra osobiste.
- 9) Zgłoszenia niekompletne lub niespełniające wymagań formalnych nie będą podlegały ocenie.
- 10) Opiekun Drużyny, przesyłając zgłoszenie Konkursowe, wyraża zgodę na:

- a. przetwarzanie zawartych w zgłoszeniu informacji przez Organizatora w celach związanych z realizacją Konkursu,
 - b. publikację materiałów na stronie internetowej oraz kanałach promocyjnych Organizatora, Ministra Cyfryzacji i Agencji Bezpieczeństwa Wewnętrznego (w tym mediach społecznościowych),
 - c. 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 –
 - d. przechowywanie materiałów w celach archiwalnych i sprawozdawczych.
- 11) Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nieterminowe dostarczenie zgłoszeń Konkursowych spowodowane problemami technicznymi niezależnymi po stronie Organizatora.
- 12) 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 kursu i wyniki testów wiedzy (Zadanie 1),
- **40 punktów** – za projekt gry edukacyjnej (Zadanie 2).

W Konkursie rozróżnia się wyniki surowe (uzyskane w testach i zadaniach) oraz punkty Konkursowe służące do ustalenia klasyfikacji końcowej.

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) Wynik punktowy Drużyny realizacji testów – maksymalnie 40 punktów Konkursowych

- 1) Łączny **wynik surowy Drużyny** może wynieść maksymalnie 300 punktów (10 uczniów × 30 pkt).
- 2) Wynik surowy jest następnie przeliczany na **punkty Konkursowe**.

- 3) Drużyna, która uzyska maksymalny wynik surowy (300 pkt), otrzymuje 40 punktów Konkursowych.
- 4) Punktacja obliczana jest proporcjonalnie, według wzoru:
$$\text{Punkty Konkursowe} = \text{Surowy wynik drużyny w punktach} / \text{maksymalny możliwy wynik (300 pkt)} \times 40 \text{ punktów.}$$

Przykład: Drużyna zdobyła 270 punktów surowych z 300 możliwych $\rightarrow 270/300 = 0,9$
 $0,9 \times 40 = 36$ punktów Konkursowych.

b) Średni czas ukończenia testów – maksymalnie 20 punktów Konkursowych

- 1) 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).
- 2) Czas liczony jest w sekundach z dokładnością do milisekundy.
 - a. Przykład: 15 minut 30 sekund = 930.000 sekund
- 3) Maksymalną liczbę punktów Konkursowych - 20 - otrzymują drużyny, których średni czas nie przekracza 5 minut (300.000 sekund).
- 4) Drużyny, których średni czas przekracza 30 minut (1800.000 sekund), otrzymują 0 punktów Konkursowych.
- 5) Pozostałe drużyny otrzymują punkty proporcjonalnie według wzoru:

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

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 Konkursowych,
1800 sekund – maksymalny czas, po przekroczeniu którego przyznawane jest 0 punktów Konkursowych.

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

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

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

Przykład: Średni czas ukończenia testów: **1150.250** **sekund**

Obliczenie punktów:

$[1 - (1150.250 - 300) / 1500] \times 20 = 8.66$ punktów Konkursowych
(zaokrąglono do dwóch miejsc po przecinku)

2. Projekt gry edukacyjnej

Ocena projektu gry edukacyjnej będzie przyznawana przez jury na podstawie czterech kryteriów:

I. Zgodność z tematyką Konkursu i wartość edukacyjna – 10 pkt

a. Trafność ujęcia problematyki bezpieczeństwa w sieci – 0–5 pkt

- Czy gra dotyczy wybranego tematu Konkursowego?
- Czy porusza realne zagadnienia związane z bezpieczeństwem cyfrowym?

b. Potencjał edukacyjny gry – 0–5 pkt

- Czy gra pozwala zdobywać wiedzę lub rozwijać umiejętności związane z bezpiecznym korzystaniem z Internetu?
- Czy wspiera rozwój kompetencji wskazanych przez autorów?

II. Pomysłowość i oryginalność koncepcji gry – 10 pkt

a. Kreatywność pomysłu – 0–5 pkt

- Czy koncepcja gry jest oryginalna i interesująca?
- Czy wyróżnia się na tle typowych rozwiązań?

b. Spójność koncepcji gry – 0–5 pkt

- Czy temat, cel edukacyjny i mechanika tworzą logiczną całość?
- Czy pomysł jest dobrze przemyślany i konsekwentnie rozwinięty?

III. Mechanika i grywalność – 10 pkt

a. Jasność i przejrzystość zasad – 0–5 pkt

- Czy opis zasad pozwala zrozumieć przebieg rozgrywki?

— Czy jasno określono cel gry, warunki wygranej i sposób zdobywania punktów?

b. Atrakcyjność i funkcjonalność mechaniki – 0–5 pkt

— Czy mechanika jest angażująca dla graczy i interesująca dla grupy docelowej?

— Czy wspiera realizację celu edukacyjnego gry?

V. Wizualizacja projektu gry – 10 pkt

a. Czytelność i kompletność wizualizacji – 0–5 pkt

— Czy wizualizacja pomaga zrozumieć koncepcję gry?

— Czy przedstawiono kluczowe elementy gry (np. planszę, karty, interfejs, postacie)?

b. Estetyka i spójność projektu – 0–5 pkt

— Czy materiały wizualne są starannie przygotowane?

— Czy projekt graficzny jest spójny z tematyką i charakterem gry?

Łącznie: maksymalnie 40 pkt

3. Remis punktowy – zasady rozstrzygania

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, z zastrzeżeniem, że każdy jeden nauczyciel może być Opiekunem wyłącznie jednej Drużyny, a każdy jeden 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 znajdą się wśród 50 najwyższej ocenionych zespołów, nagrody przyznane zostaną wyłącznie trzem

najwyżej sklasyfikowanym Drużynom z tej szkoły (według pozycji w rankingu). Pozostałe nagrody zostaną przyznane kolejnym Drużynom z listy rankingowej, reprezentującym inne szkoły, z zachowaniem ogólnej liczby 50 nagrodzonych drużyn.

4. 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:
 - a) uczniom z nagrodzonych Drużyn – natychmiastowy aparat fotograficzny wraz z akcesoriami (1 sztuka na osobę),
 - b) Opiekunom nagrodzonych drużyn – elektroniczny czytnik do e-booków (1 sztuka na osobę),
 - c) szkołom, które reprezentują nagrodzone Drużyny – ekran multimedialny wraz ze statywem (1 ekran na szkołę).
2. Dodatkowo każdy uczeń i nauczyciel z nagrodzonej Drużyny otrzyma dyplom w formie elektronicznej.
3. Dyplomy zostaną przesłane na adres e-mail wskazany przez Opiekuna Drużyny w formularzu zgłoszeniowym, w terminie do 90 dni roboczych od zakończenia Konkursu.
4. Gala finałowa podsumowująca Konkurs „Broń się w necie” odbędzie się w ostatnim tygodniu listopada lub na początku grudnia **2026 r. w Warszawie**. O dokładnej dacie i miejscu Gali Organizator poinformuje mailowo zwycięskie drużyny. Organizator nie pokrywa kosztów przejazdu ani zakwaterowania uczestników biorących udział w Gali. Na Galę zostanie zaproszona reprezentacja drużyny.
5. Przekazanie nagród rzeczowych:
 - a) Nagrody zostaną przekazane bezpośrednio do szkół laureatów za pośrednictwem kuriera.
 - b) Opiekun nagrodzonej Drużyny zobowiązany jest do przesłania Organizatorowi, w terminie **do 2 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.
6. Nagroda w Konkursie nie może być zamieniana na inne nagrody bądź środki finansowe, a także nie może być przekazywane przez Uczestnika i/lub Opiekuna drużyny na rzecz innych Uczestników lub osób trzecich.

§ 7. Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu na każdym etapie Konkursu.
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.