**REGULAMIN DLA UCZESTNIKÓW KONKURSU GEEK**

**§ 1 Konkurs GEEK**

Organizatorem konkursu **Gry Eksperymentalne Edukacyjne Komputerowe** (zwanym dalej Konkurs GEEK) jest Polskie Towarzystwo Informatyczne (PTI) z siedzibą: 00-394 Warszawa, ul. Solec 38 lok. 103, KRS: 0000043879.

Uczestnikami konkursu GEEK mogą być uczniowie szkół podstawowych, średnich, studenci szkół wyższych mających siedzibę w Polsce.

Celem Konkursu GEEK jest:

* 1. pobudzanie oraz rozwijanie wśród nauczycieli, uczniów i studentów zainteresowań i pasji, które skupiają się wokół tworzenia edukacyjnych gier komputerowych związanych z różnymi przedmiotami (np. historia, chemia, fizyka, biologia, geografia, matematyka, przedsiębiorczość i tp.)
  2. wykorzystanie kompetencji informatycznych służących tworzeniu interdyscyplinarnych rozwiązań edukacyjnych
  3. wdrażanie zdalnego nauczania z wykorzystaniem **komputerowych gier edukacyjnych** i innych innowacji technicznych w szczególności w czasie pandemii**.**
  4. upowszechnienie i propagowanie nauki programowania .
  5. rozwijanie umiejętności pracy zespołowej.
  6. wspieranie rozwoju uczniów i studentów, zachęcanie ich do podejmowania dalszego kształcenia oraz podejmowania pracy w szeroko pojętej branży teleinformatycznej.
  7. promocja Polskiego Towarzystwa Informatycznego wśród uczniów, studentów i nauczycieli.

1. Konkurs GEEK polega na opracowaniu i przedstawieniu koncepcji scenariusza lub stworzeniu prototypu, demo czy też pełnej implementacji gry edukacyjnej o tematyce związanej z rożnymi przedmiotami nauki.

**§ 2 Organizacja Konkursu GEEK**

1. Konkurs GEEK jest rozstrzygany w dwóch kategoriach w dwóch etapach:
   1. Kategoria Koncepcji [scenariusza] gry.
   2. Kategoria Tworzenia [implementacji] gry.
2. Każda z dwóch Kategorii ma dwa etapy:
   1. etap okręgowy – regionalny wyłaniający laureatów okręgowych, realizowany przez Okręgowy Komitet Organizacyjny (OKO),
   2. etap centralny wyłaniający laureatów spośród prac laureatów okręgowych, realizowany przez Główny Komitet Organizacyjny (GKO).
3. Organizacja Zespołu uczestniczącego w Konkursie GEEK:
   1. uczestnictwo w konkursie jest dobrowolne,
   2. w Konkursie biorą udział Zespoły od 2 do 5 uczniów lub studentów w wieku od 10 do 20 lat wraz z 1 lub 2 opiekunami – nauczycielami przedmiotu oraz informatyki,
   3. każdy z członków Zespołu ma obowiązek zapoznania się z wymaganiami wynikającymi z prawa autorskiego (patrz **§ 6**), z zasadami prawa ochrony danych osobowych (patrz **§ 7**), potwierdzając to własnoręcznym podpisem na zgłoszeniu.
   4. każdy z członków Zespołu może uczestniczyć tylko w jednym zespole danej Kategorii,
   5. Zespół, dokonując zgłoszenia udziału w Konkursie, przyjmuje do wiadomości treść niniejszego regulaminu i zobowiązuje się go przestrzegać.
4. Zgłoszenie Zespołu do Konkursu GEEK.
   1. miejsce zgłoszenia do rejestracji Zespołu w danym regionie jest podane na stronie – mlodzi.pti.org.pl
   2. do Konkursu Zespół jest zgłaszany przez pełnoletniego opiekuna za pośrednictwem szkoły/uczelni, do której uczęszczają członkowie Zespołu,
   3. każda szkoła/uczelnia może pośredniczyć w rejestracji kilku Zespołów,
   4. o zakwalifikowaniu do Konkursu decyduje kompletność i poprawność formalna złożonych dokumentów,
   5. listy zakwalifikowanych do Konkursu Zespołów zostaną opublikowane w ciągu 7 dni od terminu zakończenia składania dokumentacji zgłoszeń,
   6. od decyzji odmawiającej przyjęcie zgłoszenia przysługuje w ciągu 3 dni odwołanie do OKO, które musi być rozpatrzone w ciągu następnych 4 dni roboczych.
5. Zespoły, które pomyślnie przejdą proces rekrutacji będą miały możliwość uczestnictwa w spotkaniach konsultacyjnych przewidzianych w harmonogramie.

**§ 3 Harmonogram przebiegu Konkursu GEEK**

1. Ogłoszenie terminu rozpoczęcia Konkursu GEEK oraz jego harmonogramu nastąpi na stronie internetowej – młodzi.pti.org.pl
2. Harmonogram Konkursu GEEK będzie zawierać:
   1. termin rozpoczęcia i zakończenia rejestracji uczestników w OKO.
   2. termin potwierdzenia przyjęcia rejestracji zgłoszenia Zespołu.
   3. termin i miejsce spotkań konsultacyjnych.
   4. termin przesyłania prac konkursowych w Kategorii Koncepcja gry.
   5. termin przesyłania prac konkursowych w Kategorii Tworzenie gry.
   6. termin ogłoszenia wyników przez Jury OKO w każdej z Kategorii.
   7. termin ogłoszenia wyników przez Jury GKO w każdej z Kategorii.
3. Podane terminy harmonogramu mogą ulec zmianie dokonanej przez GKO tylko w wyjątkowej sytuacji losowej.

**§ 4 Ocena prac konkursowych Konkursu GEEK**

1. Kryteria oceny prac konkursowych:
   1. ocenie będą podlegać oznaczone elementy pracy w każdej z kategorii.
   2. każdy element będzie oceniamy w skali od 0 do 10 pkt.
   3. w kategorii **Koncepcja gry** komputerowej elementami są (max liczba pkt: 70):
      1. Fabuła/scenariusz gry,
      2. Mechanika gry,
      3. Grywalizacja,
      4. Diagram gry,
      5. Poprawność merytoryczna,
      6. Walory edukacyjne.
      7. Mechanika aplikacji
   4. w kategorii **Tworzenie gry** komputerowej elementami są (max liczba pkt.80):
      1. Fabuła gry,
      2. Mechanika gry,
      3. Grywalizacja,
      4. Diagram gry,
      5. Poprawność merytoryczna,
      6. Walory edukacyjne,
      7. Mechanika aplikacji,
      8. Funkcjonalność gry.
2. Każda z Kategorii prac Zespołów będzie oceniana na obu etapach w grupach, w których członkowie Zespołu:
   1. są uczniami szkoły podstawowej,
   2. są uczniami szkoły średniej,
   3. są studentami uczelni wyższej,
   4. są z różnych rodzajów szkół.
3. W etapie okręgowym wyłaniane są w każdej z Kategorii: Koncepcja gry i Tworzenie gry dla każdej z grup po dwa Zespoły, które przechodzą do etapu centralnego oraz są laureatami danego okręgu. Poza wyłonieniem laureatów dopuszcza się wydanie do dwóch t.zw. Dzikich Kart w okręgu.
4. W etapie centralnym spośród laureatów okręgowych wyłaniane są w każdej z Kategorii: Koncepcja gry i Tworzenie gry dla każdej z grup po trzy Zespoły, które zostają laureatami Konkursu GEEK.

**§ 5 Nagrody Konkursu GEEK**

1. W puli nagród w Konkursie GEEK przewidziane są nagrody:
   1. rzeczowe,
   2. zwolnienia z opłat za kursy/certyfikaty ECDL oraz specjalistyczne firmowe,
   3. profesjonalne warsztaty programowania,
   4. staż lub wizyta w znanej firmie informatycznej,
   5. promocja koncepcji gry lub jej demo wśród potencjalnych inwestorów,
   6. inne, zależnie od sponsorów.
2. Aktualny wykaz nagród w danej edycji Konkursu GEEK zostanie ogłoszony na stronie mlodzi.pti.org.pl
3. Ogłoszenie o terminie wręczania dyplomów i nagród etapu okręgowego oraz etapu centralnego nastąpi na stronie internetowej – młodzi.pti.org.pl z powiadomieniem laureatów mejlem.

**§ 6 Wymagania ze względu na prawa autorskie**

1. W Konkursie GEEK, podczas jego realizacji, uczestników oraz organizatorów obowiązuje przestrzeganie zapisów ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. 1994 Nr 24 poz.83 z późn. zmianami).
2. Każdy z członków Zespołu, podpisując zgłoszenie do Konkursu jest świadomy, że jego i ich wspólna praca ma być oryginalna i nie naruszająca praw autorskich i majątkowych innych osób lub podmiotów.
3. Zespół przekazując pracę do oceny Jury równocześnie udziela PTI licencji na przechowywanie materiałów i programów z nią związanych oraz wykorzystywanie ich w celach związanych z ich oceną i promocją Konkursu w materiałach PTI oraz w mediach elektronicznych i papierowych.
4. W przypadku korzystania z cudzych utworów lub posiadania majątkowych praw autorskich wspólnie z innymi podmiotami członek Zespołu oraz Zespół oświadczają, że nabył prawa majątkowe do tych utworów co najmniej w postaci licencji dotyczącej tej pracy, łącznie z prawem do jej przeniesienia zgodnie z ust. 6.3.
5. Członkowie Zespołu zobowiązują się naprawić jakąkolwiek szkodę, jaka powstać może u Organizatora Konkursu w związku z naruszeniem praw autorskich, w tym także zwolnić Organizatora z roszczeń zgłaszanych przez osoby trzecie w związku z korzystaniem z przedstawionej pracy.
6. Członkowie Zespołu oraz Zespół jako całość zachowują prawa autorskie i majątkowe do całej pracy i związanych z nią materiałów i programów, przedstawionej w Konkursie.

**§ 7 Wymagania ze względu na prawo ochrony danych osobowych**

1. Administratorem danych osobowych zbieranych od uczestników Konkursu jest Polskie Towarzystwo Informatyczne z siedzibą w Warszawie, przy ul. Solec 38/lok. 103. Przetwarzanie danych osobowych odbywać się będzie na zasadach przewidzianych w Rozporządzeniu Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679.
2. Administrator danych osobowych nadzoruje prawidłowość przetwarzania danych osobowych, z którym można skontaktować się za pośrednictwem adresu e-mail: [iod@pti.org.pl](mailto:iod@pti.org.pl)
3. Dane osobowe uczestników będą przetwarzane w celu organizacji i przeprowadzenia konkursu, a także w celach marketingowych związanych z konkursem.
4. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, ale jest niezbędne do udziału w konkursie.
5. Uczestnikom konkursu, którzy podają dane osobowe przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych oraz, z zastrzeżeniem przepisów prawa, przysługuje w dowolnym momencie prawo do: sprostowania danych, usunięcia danych, ograniczenia przetwarzania danych, przenoszenia danych, wniesienia sprzeciwu, cofnięcia zgody.
6. Organizator będzie zbierał od nauczycieli szkół podstawowych i średnich następujące dane: imię i nazwisko, dane szkoły/uczelni, adres mejlowy, numer telefonu, adres (do korespondencji lub wysyłki nagród).
7. Organizator będzie zbierał od uczestników następujące dane: imię i nazwisko, wiek, dane szkoły/uczelni, klasa/rok studiów/kierunek studiów.
8. Uczestnikom konkursu przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
9. Uczestnik konkursu zezwala na wykorzystanie jego imienia i nazwiska w celu informowania (także w mediach) o wynikach konkursu.
10. Organizator oświadcza, iż dane uczestników konkursu nie będą poddawane profilowaniu.
11. Dane uczestników konkursu nie będą udostępniane podmiotom zewnętrznym z wyjątkiem sytuacji przewidzianych przepisami prawa.
12. Dane uczestników konkursu będą przechowywane przez okres niezbędny do realizacji wyżej określonych celów.
13. Organizator stosuje środki techniczne i organizacyjne mające na celu należyte, odpowiednie do zagrożeń oraz kategorii danych objętych ochroną zabezpieczenia powierzonych danych osobowych.

**§ 8 Postanowienia ogólne**

1. Niniejszy Regulamin został opracowany przez Główny Komitet Organizacyjny i przyjęty przez Zarząd Główny PTI.
2. Decyzje w sprawach nie ujętych w niniejszym Regulaminie oraz jego interpretacja należy do Głównego Komitetu Organizacyjnego.
3. Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie.
4. Organizator zastrzega sobie prawo odwołania Konkursu bez podania przyczyn i z tego tytułu uczestnikom nie przysługuje prawo do roszczeń o odszkodowanie.
5. We wszystkich sprawach dotyczących Konkursu, a nieuregulowanych Regulaminem mają zastosowanie przepisy prawa polskiego. Skierowanie sprawy na drogę sądową może nastąpić po wyczerpaniu drogi postępowania reklamacyjnego, do sądu terytorialnie właściwego dla siedziby Organizatora.
6. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego uchwalenia przez ZG PTI i obowiązuje w okresie do zakończenia Konkursu.
7. Regulamin niniejszy będzie dostępny w okresie trwania Konkursu GEEK w siedzibie Organizatora oraz na stronie internetowej - mlodzi.pti.org.pl

Regulamin został uchwalony przez Zarząd Główny 6 października 2020 r. uchwałą   
ZG PTI nr 021e/XIV/20, stanowiący załącznik pkt 2 uchwały