

REGULAMIN DLA UCZESTNIKÓW KONKURSU GEEK

§ 1 Konkurs GEEK

1. Organizatorem konkursu Gry Eksperymentalne Edukacyjne Komputerowe dalej Konkurs GEEK jest Polskie Towarzystwo Informatyczne z siedzibą przy ul. Solec 38 lok. 103, 00-394 Warszawa dalej PTI, Sekcja Informatyki Szkolnej oraz FSNT-NOT Federacja Stowarzyszeń Naukowo-Technicznych Naczelna Organizacja Techniczna z siedzibą ul. Tadeusza Czackiego 3/5, 00-043 Warszawa.
2. Uczestnikami konkursu GEEK mogą być uczniowie szkół podstawowych oraz ponadpodstawowych mających siedzibę w Polsce.
3. Celami Konkursu GEEK są:
 - a. pobudzanie oraz rozwijanie wśród nauczycieli i uczniów zainteresowań i pasji, które koncentrują się wokół tworzenia edukacyjnych gier komputerowych związanych z cyberbezpieczeństwem, cyberzagrożeniami, higieną cyfrową w wielu aspektach i dziedzinach,
 - b. popularyzacja w środowisku szkolnym wiedzy o cyberbezpieczeństwie ze szczególnym uwzględnieniem przeciwdziałaniom i sposobom unikania zagrożeń,
 - c. wykorzystanie kompetencji informatycznych służących tworzeniu interdyscyplinarnych rozwiązań edukacyjnych,
 - d. propagowanie nauki programowania,
 - e. rozwijanie w dzieciach i młodzieży kluczowych kompetencji przyszłości: komunikacji, współpracy, krytycznego i kreatywnego myślenia,
 - f. zwiększenie wiedzy o licencjach Open Source, Creative Commons wśród młodzieży, przygotowując do pracy w środowiskach start-upów i do umiejętności dzielenia się wiedzą,
 - g. wspieranie rozwoju uczniów, zachęcanie ich do podejmowania dalszego kształcenia oraz podejmowania pracy w szeroko pojętej branży teleinformatycznej,
 - h. promocja działań Polskiego Towarzystwa Informatycznego wśród uczniów i nauczycieli.
4. Konkurs GEEK polega na opracowaniu i przedstawieniu **konceptji gry edukacyjnej** lub stworzeniu **implementacji gry edukacyjnej** o tematyce związanej z **cyberbezpieczeństwem, cyberzagrożeniami, higieną cyfrową**.

§ 2 Organizacja Konkursu GEEK

1. Konkurs GEEK jest rozstrzygany w dwóch Kategoriach:
 - a. Kategoria **Konceptja Gry** polega na opracowaniu scenariusza gry, wraz z fabułą w postaci prezentacji w dowolnym formacie i udostępnienia jej z zachowaniem możliwości sprawdzenia jej przez jurorów (opis techniczny w dokumencie "Techniczne warunki prac konkursowych")
 - b. Kategoria **Implementacja Gry** polega na implementacji gry w dowolnym programie (języku programowania) i udostępnienia jej z zachowaniem możliwości sprawdzenia jej przez jurorów (opis techniczny w dokumencie "Techniczne warunki prac konkursowych")
2. Każda z dwóch kategorii ma dwa etapy:
 - a. etap **wojewódzki** – pozwalający wyłonić laureatów wojewódzkich,
 - b. etap **ogólnopolski** – pozwalający wyłonić laureatów spośród prac laureatów wojewódzkich.

3. Każda z dwóch kategorii na każdym etapie będzie oceniana na dwóch poziomach edukacyjnych – **podstawowym i ponadpodstawowym**, wynikających z typu szkoły, do jakiej chodzą uczestnicy konkursu.
4. Organizacja Zespołu uczestniczącego w Konkursie GEEK:
 - a. uczestnictwo w Konkursie jest dobrowolne,
 - b. w konkursie biorą udział zespoły od 2 do 4 uczniów **jednej szkoły** w wieku od 10 do 20 lat wraz z 1 lub 2 opiekunami – nauczycielami danej szkoły,
 - c. 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, a w przypadku osób niepełnoletnich podpisu opiekunów prawnych.
 - d. każdy z uczniów może uczestniczyć **tylko w jednym zespole** danej kategorii,
 - e. jeden opiekun/nauczyciel może zgłosić kilka zespołów,
 - f. opiekun konkursu nie może być członkiem komitetu organizacyjnego, jurorem lub koordynatorem regionalnym w konkursie,
 - g. zespół, dokonując zgłoszenia udziału w konkursie, przyjmuje do wiadomości treść niniejszego regulaminu i zobowiązuje się go przestrzegać.
5. Zgłoszenie zespołu do Konkursu GEEK:
 - a. za zgłoszenie zespołu do Konkursu GEEK uważa się złożenie kompletu wymaganych dokumentów wraz z pracą konkursową w wyznaczonym terminie i miejscu, które podane są na stronie Konkursu GEEK: <https://mlodzi.pti.org.pl/> w dokumencie "Techniczne warunki prac konkursowych"
 - b. Zespół zgłaszany jest do konkursu przez nauczyciela danej szkoły (pełniącego funkcję opiekuna zespołu), do której uczęszczają członkowie zespołu,
 - c. o zakwalifikowaniu do konkursu decyduje kompletność i poprawność formalna złożonych dokumentów wraz z pracą konkursową, zgodnie z zapisami zawartymi w dokumencie "Techniczne warunki prac konkursowych".
 - d. Sposób przygotowania prac konkursowych jest podany na stronie Konkursu GEEK: <https://mlodzi.pti.org.pl/> w dokumencie "Techniczne warunki prac konkursowych".
 - e. zespoły zostaną powiadomione w zakwalifikowaniu do Konkursu GEEK w ciągu 7 dni od terminu zakończenia składania zgłoszeń,
 - f. od decyzji odmawiającej przyjęcia zgłoszenia przysługuje w ciągu 3 dni odwołanie do Komitetu Organizacyjnego Konkursu, które będzie rozpatrzone w ciągu kolejnych 4 dni roboczych.
6. Wszyscy uczestnicy konkursu wraz z opiekunami będą mieli możliwość korzystania z doradztwa oraz uczestnictwa w spotkaniach konsultacyjnych, których terminy podane będą na stronie Sekcji Informatyki Szkolnej <https://sis.pti.org.pl/> oraz na stronie Konkursu GEEK: <https://mlodzi.pti.org.pl/>.

§ 3 Harmonogram przebiegu Konkursu GEEK

1. Ogłoszenie terminu rozpoczęcia Konkursu GEEK oraz jego harmonogramu umieszczony zostanie na stronie internetowej Konkursu GEEK: <https://mlodzi.pti.org.pl/>.
2. Harmonogram Konkursu GEEK:
 - a. termin rozpoczęcia i zakończenia przyjmowania zgłoszeń Zespołów: **od 1.02.2025 do 1.03.2025**
 - b. termin potwierdzenia przyjęcia rejestracji zgłoszenia Zespołu: **do 7.03.2025**
 - c. regionalne podsumowanie konkursu: **25.04.2025 godz. 16:00 w formule on-line**
 - d. termin publikacji wyników na stronie konkursu z etapu wojewódzkiego w każdej z Kategorii: **do 30.04.2025**
 - e. **termin finału w Warszawie w pierwszych maj/ czerwiec 2025**

- f. termin publikacji wyników na stronie konkursu z etapu ogólnopolskiego w każdej z Kategorii **do 20.06.2025**
3. Podane terminy harmonogramu w wyjątkowych sytuacjach mogą ulec zmianie.

§ 4 Ocena prac konkursowych

1. Kryteria oceny prac konkursowych:
 - a. ocenie będą podlegać oznaczone elementy pracy w każdej z kategorii.
 - b. dokładne omówienie kryteriów dostępne jest na stronie Konkursu GEEK: <https://mlodzi.pti.org.pl/> w dokumencie "Szczegółowe kryteria ocen prac konkursowych"
2. W kategorii **koncepcja gry** komputerowej elementami są:
 - a. wartości edukacyjne,
 - b. fabuła,
 - c. wykorzystanie możliwości wybranej aplikacji do zaprezentowania gry,
 - d. poprawność merytoryczna,
 - e. poprawność językowa i ortograficzna,
 - f. walory wizualno-medialne,
 - g. oryginalność i innowacyjność gry,
 - h. przestrzeganie prawa autorskiego.
3. W kategorii **implementacja gry** komputerowej elementami są:
 - a. wartości edukacyjne,
 - b. fabuła,
 - c. mechanika gry,
 - d. grywalność,
 - e. poprawność merytoryczna,
 - f. poprawność językowa i ortograficzna,
 - g. walory wizualno-medialne,
 - h. oryginalność i innowacyjność gry,
 - i. poziom rozwiązań - zastosowane elementy programistyczne,
 - j. przestrzeganie prawa autorskiego.
4. Każda praca, z dowolnej kategorii będzie oceniana na poziomie wynikającym z tego, czy członkowie zespołu:
 - a. są uczniami szkoły podstawowej,
 - b. są uczniami szkoły ponadpodstawowej.
5. W etapie wojewódzkim wyłaniane są w każdej z kategorii po **dwa** zespoły z każdego poziomu edukacyjnego, których prace przechodzą do oceny na etapie ogólnopolskim oraz są laureatami danego województwa.
 - a. poza wyłonieniem dwóch laureatów dopuszcza się wyłonienie dodatkowo dwóch tzw. wyróżnionych prac w województwie, które także będą podlegać ocenie na etapie ogólnopolskim.
6. Na etapie ogólnopolskim spośród laureatów wojewódzkich oraz wyróżnionych prac wyłaniane są w każdej z kategorii: **koncepcja gry** i **implementacja gry** dla każdego poziomu (podstawowy i ponadpodstawowy) **po trzy Zespoły**, które zostają **Laureatami Konkursu GEEK**.
7. Organizator konkursu zastrzega sobie prawo do przyznania nagród specjalnych.

§ 5 Nagrody

1. W puli nagród w Konkursie GEEK przewidziane są nagrody:
 - a. rzeczowe,

- b. vouchery/bilety wstępu do ciekawych i atrakcyjnych miejsc,
 - c. zwolnienia z opłat za kursy/certyfikaty ICDL oraz specjalistyczne firmowe,
 - d. inne, zależnie od pozyskanych sponsorów.
2. Ogłoszenie o terminie wręczania dyplomów i nagród etapu wojewódzkiego oraz etapu ogólnopolskiego nastąpi na stronie Sekcji Informatyki Szkolnej <https://sis.pti.org.pl/> oraz na stronie Konkursu GEEK: <https://mlodzi.pti.org.pl/>.

§ 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. W pełni dopuszczamy użycie oprogramowania (w tym części kodu) opartego na licencjach Open Source, np. GPL czy MIT oraz materiałów multimedialnych na licencji Creative Commons pod warunkiem odpowiedniej atrybucji zgodnej z zapisami licencji.
4. Zespół publikuje swój projekt (w przypadku gry zawierającej kod źródłowy) na licencji MIT (https://pl.wikipedia.org/wiki/Licencja_MIT), a materiały multimedialne na licencji **CC BY-NC-SA** (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pl>). Licencje te muszą być odpowiednio oznaczone.
5. 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.
6. 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.
7. 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.
8. 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
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 ponadpodstawowych następujące dane: imię i nazwisko, dane szkoły/uczelni, adres mailowy, numer telefonu, adres (do korespondencji lub wysyłki nagród).
7. Organizator będzie zbierał od uczestników następujące dane: imię i nazwisko, wiek, dane szkoły/, klasa.

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 końcowe

1. Niniejszy Regulamin został opracowany przez Komitet Organizacyjny Konkursu i przyjęty przez Zarząd Główny PTI.
2. Decyzje w sprawach nie ujętych w niniejszym Regulaminie oraz jego interpretacja należy do 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 Konkursu GEEK: <https://mlodzi.pti.org.pl/>.

PREZES
Polskiego Towarzystwa Informatycznego

Wiesław Pałuszynski