

**REGULAMIN AKCJI KONKURSOWEJ
PROWADZONEJ POD NAZWĄ „CYBERCRAFT – PRZYGODA KTÓRA UCZY”**

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Regulamin określa zasady i warunki uczestnictwa w akcji konkursowej pod nazwą „CYBERCRAFT – PRZYGODA KTÓRA UCZY” (dalej: **Konkurs**).
2. Organizatorem Konkursu jest Librus spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp.k., al. Korfantego 193, 40-153 Katowice, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Katowice – Wschód w Katowicach, Wydział VIII Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000630561, NIP: 6342622989, REGON: 240547379 (dalej: **Organizator**).
3. Fundatorem nagród w Konkursie jest Organizator, Stowarzyszenie Cyfrowy Dialog z siedzibą w Warszawie przy Pl. Kasztelańskim 3, KRS: 0000857125, Dell Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie przy ul. Inflanckiej 4A, KRS: 0000058844 oraz Microsoft sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie przy Al. Jerozolimskie 195 A, KRS: 0000056838 (dalej łącznie: **Fundator**).
4. Konkurs będzie trwał od dnia 28 marca 2022 r. od godz. 10.00 do dnia 15 maja 2022 r. do godz. 23.59.
5. Konkurs jest realizowany na terenie Rzeczypospolitej Polskiej i jest skierowany do nauczycieli i uczniów szkół podstawowych.
6. Celem Konkursu jest:
 - i. popularyzacja nowatorskich strategii uczenia się,
 - ii. aktywizacja uczniów poprzez zaoferowanie im atrakcyjnych form pracy dydaktycznej i wychowawczej,
 - iii. wykorzystanie Minecraft Education Edition (platforma edukacyjna pozwalająca nauczycielom na prowadzenie zajęć) do stworzenia atrakcyjnej dla uczniów przestrzeni Laboratoriów Przyszłości.
7. Zadanie konkursowe składa się z dwóch elementów: stworzenie w Minecraft Education Edition postaci oraz przygotowania poradnika (dalej łącznie: **Praca konkursowa**).

§ 2

WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. W Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora i Fundatora oraz ich osoby najbliższe, przez które rozumie się wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, rodziców i rodzeństwo małżonków oraz osoby pozostające w stosunku przysposobienia, opieki lub kurateli.
2. Warunkiem udziału w Konkursie jest:
 - i. stworzenie zespołu składającego się z 2-3 uczniów (zespół mogą tworzyć uczniowie z różnych klas z zastrzeżeniem, że są to uczniowie z danej grupy wiekowej, tj. klas 1-3 lub 4-8 i pochodzą z tej samej szkoły podstawowej) (dalej: **Zespół**). W skład Zespołu musi wejść dodatkowo jeden nauczyciel ze szkoły podstawowej, z której pochodzą uczniowie tworzący Zespół (dalej: **Opiekun Zespołu**). Nauczyciel może być Opiekunem Zespołu dla nieograniczonej liczby Zespołów, przy czym uczeń może wchodzić w skład wyłącznie jednego Zespołu.
 - ii. rejestracja Zespołu poprzez formularz zgłoszeniowy na stronie - cybercraftprzygoda.pl. Zgłoszenia dokonuje Opiekun Zespołu.
 - iii. pobranie i zainstalowanie pliku instalacyjnego Minecraft Education Edition (link do pliku instalacyjnego: <https://education.minecraft.net/en-us/get-started/download>) oraz założenie darmowego konta Office 365 (korzystając ze strony: <https://www.microsoft.com/pl-pl/education/products/office>). W ramach darmowego konta Office 365, każdy członek Zespołu będący uczniem otrzymuje dostęp do 10 bezpłatnych logowań, w ramach których powinien wykonać zadania składające się na Pracę

konkursową. Logowanie do Minecraft Education Edition odbywa się za pomocą konta Office 365. Na każdy Zespół przypada jeden login i jedno hasło. Może to być już utworzone konto dowolnego ucznia z Zespołu bądź konto utworzone specjalnie na potrzeby wzięcia udziału w Konkursie.

iv. przesłanie Pracy konkursowej drogą elektroniczną na adres konkurs@librus.pl.

3. Praca konkursowa polega na:

i. stworzeniu postaci Super STEAMa - bohatera ciekawej nauki. Postać musi zostać zbudowana przy pomocy narzędzi dostępnych w Minecraft Education Edition, z zastrzeżeniem, że w przypadku:

• **Zespołów składających się z uczniów klas 1-3:**

- postać musi posiadać 2-3 wyróżniające bohatera atrybuty (rzeczy, przybory, symbole, charakterystyczne części garderoby, itp.), imię, które zostanie zapisane na tablicy i postawione obok pracy, 2-3 zdaniową charakterystykę umieszczoną na tablicy, postać musi być wysoka na co najmniej 14 bloków.

• **Zespołów składających się z uczniów klas 4-8:**

- postać musi posiadać 4-8 wyróżniające bohatera atrybuty (rzeczy, przybory, symbole, charakterystyczne części garderoby, itp.), imię, które zostanie zapisane na tablicy i postawione obok pracy, 4-8 zdaniową charakterystykę, postać musi być wysoka na co najmniej 20 bloków. oraz

ii. stworzeniu Poradnika fajnej nauki – książkę w Minecraft Education Edition, zawierającą przepis na ciekawe sposoby uczenia się, zdobywania wiedzy i umiejętności oraz odkrywania świata, z zastrzeżeniem, że w przypadku:

• **Zespołów składających się z uczniów klas 1-3:**

- poradnik fajnej nauki musi zawierać tytuł poradnika, który należy zapisać na pierwszej stronie książki, 2-4 strony opisu, minimum 2 zdjęcia z krainy Laboratorium Przyszłości w Minecraft Education Edition a sama książkę należy umieścić w skrzyni.

• **Zespołów składających się z uczniów klas 4-8:**

- poradnik fajnej nauki musi zawierać tytuł poradnika, który należy zapisać na pierwszej stronie książki, 6-8 stron opisu, minimum 4 zdjęcia z krainy Laboratorium Przyszłości w Minecraft Education Edition a samą książkę należy umieścić w skrzyni.

4. Praca konkursowa będzie efektem pracy wspólnej grupy uczniów i nauczyciela.

5. Każdy Zespół może przesłać maksymalnie jedną Pracę konkursową. Z każdej szkoły może zostać przesłana nieograniczona liczba Prac konkursowych.

6. Prace konkursowe należy przesłać z uwzględnieniem następujących wytycznych:

i. format Pracy konkursowej:

Postać SUPER STEAM – zrzut ekranu (screen) prezentujący postać (format pliku: JPG, BMP, PNG, JPEG),

Postać SUPER STEAM (tabliczka z opisem) – zrzut ekranu (screen) prezentujący tabliczkę zawierającą opis stworzonej postaci (format pliku: JPG, BMP, PNG, JPEG),

Poradnik fajnej nauki – książka (format pliku: PDF),

Mapa – mapa eksportowana z Minecraft Education Edition (format pliku: **MCWORLD**).

ii. Prace konkursowe przesłane w postaci skompresowanych plików (np. ZIP, RAR) nie będą podlegały ocenie.

iii. wiadomość e-mail zawierająca link umożliwiający pobranie Pracy konkursowej w swojej treści powinna zawierać: imię i nazwisko Opiekuna Zespołu, nazwę Zespołu, imiona i nazwiska uczniów będących członkami Zespołu oraz link do dysku sieciowego (Dysk Google lub OneDrive Microsoft).

iv. Opiekun Zespołu przesyła link do Pracy konkursowej z adresu e-mail wskazanego w formularzu zgłoszeniowym do Konkursu.

7. Zgłoszenia nadesłane po terminie, tj. po 15 maja 2022 roku po godzinie 23.59 lub w liczbie i w sposób inny niż określony w niniejszym regulaminie lub przez osoby, które nie spełniają wymagań niniejszego regulaminu, nie będą podlegały ocenie.

§3

OCENA PRAC KONKURSOWYCH

1. W celu zapewnienia prawidłowej organizacji i przebiegu Konkursu Organizator powoła trzyosobowe jury.
2. Jury dokonuje oceny Prac konkursowych na podstawie kryteriów merytorycznych wskazanych poniżej:
 - i. Postać SUPER STEAM
 - **Zespoły składające się z uczniów klas 1-3:**
 - spełnienie podstawowych warunków Pracy konkursowej wskazany w §2 ust. 3 niniejszego regulaminu,
 - kreatywność i różnorodność wykorzystanych materiałów dostępnych w Minecraft Education Edition do budowy bohatera STEAMa,
 - pomysłowość imienia bohatera zapisanego na tablicy, którą Zespół postawi obok stworzonego bohatera STEAMa,
 - pomysłowość opisu bohatera,
 - poprawność językowa opisu udostępnionego na stworzonej przez Zespół tablicy.
 - **Zespoły składające się z uczniów klas 4-8:**
 - spełnienie podstawowych warunków Pracy konkursowej wskazany w §2 ust. 3 niniejszego regulaminu,
 - kreatywność i różnorodność wykorzystanych materiałów dostępnych w Minecraft Education Edition do budowy bohatera STEAMa,
 - pomysłowość imienia bohatera zapisanego na tablicy, którą Zespół postawi obok stworzonego bohatera STEAMa,
 - pomysłowość opisu bohatera,
 - poprawność językowa opisu udostępnionego na stworzonej przez Zespół tablicy.
 - ii. Poradnik ciekawej nauki
 - **Zespoły składające się z uczniów klas 1-3:**
 - spełnienie podstawowych warunków Pracy konkursowej wskazany w §2 ust. 3 niniejszego regulaminu,
 - pomysłowość tytułu poradnika na pierwszej stronie książki,
 - kompozycja i poprawność językowa poradnika,
 - jakość kadrów 2 zdjęć z tych części krainy Laboratorium Przyszłości w Minecraft Education Edition, które podobają się uczestnikom najbardziej (wnętrze sali, wyposażenie sali, elementy aranżacji na zewnątrz lub na zewnątrz szkoły, etc.),
 - kreatywność połączenia opisu i zdjęć w poradniku,
 - poprawność językowa,
 - obecność książki w skrzyni.
 - **Zespoły składające się z uczniów klas 4-8:**
 - spełnienie podstawowych warunków Pracy konkursowej wskazany w §2 ust. 3 niniejszego regulaminu,
 - pomysłowość tytułu poradnika na pierwszej stronie książki,
 - kompozycja i poprawność językowa poradnika,
 - jakość kadrów 4 zdjęć z tych części krainy Laboratorium Przyszłości w Minecraft Education Edition, które podobają się uczestnikom najbardziej (wnętrze sali, wyposażenie sali, elementy aranżacji na zewnątrz lub na zewnątrz szkoły, etc.),
 - kreatywność połączenia opisu i zdjęć w poradniku,
 - poprawność językowa,
 - obecność książki w skrzyni.
3. Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi nie później niż do 1 czerwca 2022 r. Zwycięzcy Konkursu zostaną poinformowani o wygranej drogą elektroniczną na wskazany w zgłoszeniu konkursowym

adres e-mail. Organizator zastrzega sobie również możliwość skorzystania z innych form powiadomienia zwycięzców.

4. Udział w Konkursie jest bezpłatny.

§ 4

NAGRODY

1. Jury Konkursu wyróżni 10 Zespołów (po 5 w każdej grupie wiekowej, tj. Zespołów z klas 1-3 i 4-8). Nagrody przysługiwać będą szkołom, z których pochodzą zwycięskie Zespoły oraz Opiekunom wskazanych Zespołów.
2. Nagrodami w Konkursie są:
 - **dla szkół z których pochodzą zwycięskie Zespoły**
 - i. za I miejsce – 4 notebooki Dell, z czego 2 o wartości rynkowej około 1500 zł (każdy) oraz 2 o wartości rynkowej około 3800,00 zł (każdy) oraz zestaw gadżetów Minecraft o wartości 90 zł każdy,
 - ii. za II miejsce – 3 zestawy obejmujące klawiaturę Dell oraz mysz bezprzewodową Dell (wartość rynkowa każdego zestawu około 380 zł) oraz zestaw gadżetów Minecraft o wartości 90 zł każdy
 - iii. za III miejsce – 3 zestawy obejmujące klawiaturę Dell oraz mysz bezprzewodową Dell (wartość rynkowa każdego zestawu około 380 zł) oraz zestaw gadżetów Minecraft o wartości 90 zł każdy,
 - iv. dodatkowe 2 wyróżnione Zespoły – zestaw gadżetów przygotowanych przez Dell sp. z o.o. o wartości około 250 zł każdy oraz zestaw gadżetów Minecraft o wartości 90 zł każdy.
 - **dla Opiekunów zwycięskich Zespołów**
 - v. warsztaty online (90 min) dotyczące wykorzystania gry Minecraft w procesie edukacyjnym – każde o wartości około 130 zł.
3. Nagrody nie podlegają wymianie na równowartość pieniężną ani prawo do nich nie może być przeniesione na żadną osobę trzecią lub podmiot trzeci.
4. Fundator zobowiązuje się do wysłania nagród laureatom Konkursu nie później niż do 30.06.2022 r.
5. W przypadku braku możliwości dostarczenia nagrody z przyczyn, za które odpowiada laureat Konkursu, nagroda pozostaje do dyspozycji Fundatora.

§ 5

POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE

1. Opiekun Zespołu ma prawo wniesienia pisemnej reklamacji w ciągu 7 dni od dnia oficjalnego ogłoszenia wyników Konkursu. Za dzień oficjalnego ogłoszenia wyników uznaje się dzień ogłoszenia wyników Konkursu na stronie cybercraftprzygoda.pl Organizator zastrzega sobie możliwość ogłoszenia wyników również w innych, administrowanych przez siebie serwisach internetowych. Reklamacje wniesione po upływie powyższego terminu nie będą rozpatrywane. Za datę wniesienia reklamacji uważa się datę jej wpływu do Organizatora.
2. Zgłoszenie reklamacyjne musi zawierać imię i nazwisko Opiekuna Zespołu, tj. imię i nazwisko nauczyciela, wskazanie nazwy szkoły z której została wysłana Praca konkursowa, jej dokładny adres oraz przyczynę reklamacji, treść żądania reklamacyjnego oraz opis okoliczności uzasadniających reklamację.
3. Reklamacje w formie pisemnej należy kierować na adres Organizatora – z dopiskiem na kopercie „Konkurs: CYBERCRAFT – PRZYGODA KTÓRA UCZY. REKLAMACJA”.
4. Organizator powoła komisję wewnętrzną, której zadaniem będzie przeprowadzenie ewentualnych procedur reklamacyjnych. Decyzje komisji są ostateczne i nie podlegają jakimkolwiek odwołaniom czy dalszym zaskarżeniom.
5. Odpowiedź Organizatora na reklamację zostanie wysłana listem poleconym najpóźniej 14 dni od daty otrzymania reklamacji przez Organizatora.

§ 6

PRAWA AUTORSKIE

1. Przystępując do Konkursu, Opiekun Zespołu oświadcza, że:
 - i. jest uprawniony do złożenia w imieniu osób, które tworzyły Pracę konkursową oświadczeń o których mowa w niniejszym paragrafie,
 - ii. Praca konkursowa stanowi utwór w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych),
 - iii. nadesłana Praca konkursowa jest wynikiem samodzielnej twórczości Zespołu,
 - iv. nadesłana Praca konkursowa jest oryginalna, dotychczas niepublikowana i nie nagradzana w innych konkursach,
 - v. nadesłana Praca konkursowa nie będzie naruszała praw autorskich oraz jakichkolwiek innych praw osób trzecich. W przypadku, gdy wykorzystanie przez Organizatora Konkursu lub Fundatora nadesłanej Pracy konkursowej narusza prawa autorskie lub jakiekolwiek inne prawa osób trzecich, Opiekun Zespołu zobowiązany będzie do wyłącznego i pełnego naprawienia wszelkich ewentualnych szkód, jakie poniesie lub może ponieść z tego tytułu Organizator Konkursu lub osoby trzecie oraz do zaspokojenia wszelkich prawnie uzasadnionych roszczeń z tego tytułu przysługujących Organizatorowi lub osobom trzecim.
2. Opiekun Zespołu oświadcza, że z chwilą przesłania Pracy konkursowej udziela Organizatorowi i Fundatorowi nieodpłatnej, niewyłącznej, nieograniczonej terytorialnie i czasowo licencji na korzystanie z Pracy konkursowej według uznania Organizatora i Fundatora na następujących polach eksploatacji:
 - i. wykorzystywanie lub rozpowszechnianie Pracy konkursowej w całości lub w części,
 - ii. trwałe lub czasowe utrwalanie lub zwielokrotnianie w całości lub w części przy wykorzystaniu każdej techniki w tym techniki drukarskiej, reprograficznej, zapisu magnetycznego oraz techniki cyfrowej, a także wytwarzanie każdą techniką egzemplarzy Pracy konkursowej, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową, a także wprowadzanie do pamięci komputera lub innego urządzenia,
 - iii. obrót oryginałem albo egzemplarzami nośników, na których Pracę konkursową utrwalono w tym ich użyczenie, najem lub dzierżawa,
 - iv. rozpowszechnianie Pracy konkursowej, w tym ich publiczne wykonywanie, wystawianie, wyświetlanie, odtwarzanie, nadawanie oraz reemitowanie, a także ich publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niej dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w tym przy wykorzystaniu sieci Internet lub Intranet, m.in. na stronach Organizatora i Fundatora i w ramach profili społecznościowych Organizatora i Fundatora,
 - v. wykorzystywanie Pracy konkursowej do celów reklamowych, promocyjnych oraz informacyjnych Organizatora lub Fundatora, bez ograniczenia, w tym w ulotkach, Internecie, prasie, w prezentacjach elektronicznych, na materiałach brandingowych.
3. Licencja, o której mowa w ust. 2 powyżej, obejmuje prawo do udzielania dalszych licencji (sublicencji), w szczególności Organizator ma prawo do przeniesienia uzyskanych praw i zezwoleń na inne podmioty według własnego uznania, bez wynagrodzenia z tego tytułu.
4. Dodatkowo Opiekun Zespołu wyraża zgodę na dokonywanie przez Organizatora i Fundatora, bez potrzeby uzyskiwania dodatkowej zgody Opiekuna Zespołu, opracowań Pracy konkursowej, w szczególności poprzez dokonywanie jego zmian, skrótów oraz na korzystanie przez Organizatora i Fundatora z tych opracowań i rozporządzanie nimi wg ich uznania na polach eksploatacji, o których mowa w ust. 2 powyżej.
5. W przypadku stwierdzenia wad prawnych nadesłanej Pracy konkursowej, zwłaszcza naruszenia praw autorskich osób trzecich, Organizatorowi Konkursu przysługuje prawo odrzucenia zgłoszonej Pracy konkursowej – a w przypadku ujawnienia tego faktu po ogłoszeniu wyników i wręczeniu nagrody – do anulowania swojej decyzji i żądania zwrotu nagrody oraz ujawnienia informacji o zaistniałym fakcie.
6. Przystępując do Konkursu, Opiekun Zespołu w przypadku przyznania nagrody wyraża zgodę na publikację swojego imienia i nazwiska, nazwy szkoły, z której pochodzi Zespół, nazwę Zespołu,

oraz nadesłanej Pracy konkursowej na wszelkich stronach internetowych według wyboru Organizatora i Fundatora, a także na profilach społecznościowych Organizatora i Fundatorów.

§ 7

DANE OSOBOWE

1. Administratorem danych osobowych podanych przez Opiekuna Zespołu w formularzu zgłoszeniowym jest Librus spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp.k., al. Korfantego 193, 40-153 Katowice, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Katowice – Wschód w Katowicach, Wydział VIII Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000630561, NIP: 6342622989, REGON: 240547379. Z Organizatorem można skontaktować się listownie – pisząc na adres jego siedziby lub elektronicznie – pod adresem e-mail: librus@librus.pl.
2. Organizator powołał Inspektora ochrony danych, z którym można się kontaktować pisemnie na adres siedziby Organizatora lub drogą elektroniczną na adres iod@librus.pl.
3. Dane osobowe członków Zespołu podane w formularzu zgłoszeniowym przez Opiekuna Zespołu, tj. imię i nazwisko, nr telefonu, adres e-mail Opiekuna Zespołu, imiona i nazwiska członków Zespołu będących uczniami oraz informacje o klasie do której uczęszczają a także nazwę i adres szkoły z której pochodzi Zespół będą przetwarzane dla potrzeb realizacji Konkursu (podstawa przetwarzania: art. 6 ust. 1 lit. a RODO), dla wypełnienia związanych z nim obowiązków prawnych (podstawa przetwarzania: art. 6 ust. 1 lit. c RODO) oraz ochrony przed ewentualnymi roszczeniami (podstawa przetwarzania: art. 6 ust. 1 lit. f RODO).
4. W celu realizacji Konkursu Organizator może:
 - i. ujawnić dane osobowe Opiekuna Zespołu Fundatorowi, w celu ogłoszenia wyników Konkursu oraz realizacji prawa do nagrody, a także innym podmiotom współpracującym z Organizatorem w zakresie obsługi promocyjnej lub organizacyjnej Konkursu (np. firmy kurierskie, podmioty obsługujące Organizatora prawnie),
 - ii. przekazywać dane osobowe Opiekuna Zespołu i członków Zespołu poza Europejski Obszar Gospodarczy (EOG) w związku z korzystaniem przez Organizatora oraz Fundatora z usług uznanych dostawców systemów informatycznych i usług IT działających poza EOG, na podstawie standardowych klauzul ochrony danych przyjętych przez Komisję Europejską zapewniających odpowiedni stopień zabezpieczenia danych, zgodnie z art. 46 ust. 2 lit. c RODO. Informacje o zastosowanych zabezpieczeniach (w tym kopię standardowych klauzul umownych) można uzyskać od Inspektora ochrony danych Organizatora zwracając się pod dane kontaktowe wskazane w ust. 2.
5. W celu ogłoszenia wyników Konkursu dane osobowe Opiekuna Zespołu (imię i nazwisko), nazwa Zespołu oraz nazwa szkoły i miejscowość z której pochodzi zwycięski Zespół będą publikowane na stronach internetowych oraz profilach społecznościowych Organizatora i Fundatora, w tym serwisie Youtube.
6. Dane osobowe będą przetwarzane przez okres trwania Konkursu oraz okres przedawnienia roszczeń związanych z udziałem w Konkursie a także ewentualny okres dochodzenia roszczeń i okres dokonania rozliczeń publicznoprawnych.
7. Każdy uczestnik Konkursu ma prawo do żądania:
 - i. dostępu do swoich danych osobowych, tj. prawo do uzyskania od Organizatora potwierdzenia, czy przetwarza dane osobowe oraz prawo uzyskania dostępu do tych danych (w tym ich kopii), a także w szczególności do następujących informacji:
 - o celach przetwarzania danych,
 - o kategoriach przetwarzanych danych,
 - o odbiorcach lub kategoriach odbiorców, którym Organizator ujawnił lub którym ma zamiar ujawnić dane,
 - o możliwości skorzystania z praw w zakresie ochrony danych osobowych i o sposobie ich realizacji,
 - o prawie do wniesienia skargi do organu nadzorczego,

- o zautomatyzowanym podejmowaniu decyzji, w tym o profilowaniu, a także jego konsekwencjach;
 - ii. sprostowania danych, tj. do żądania od Organizatora niezwłocznego poprawienia danych osobowych, które są nieprawidłowe oraz do żądania uzupełnienia niekompletnych danych osobowych;
 - iii. usunięcia danych, tj. do żądania od Organizatora usunięcia danych osobowych w sytuacji, gdy:
 - dane nie są już niezbędne dla celów, dla których zostały zebrane,
 - zgoda na przetwarzanie danych została wycofana i była to jedyna podstawa przetwarzania,
 - został zgłoszony sprzeciw wobec przetwarzania danych,
 - dane osobowe są przetwarzane niezgodnie z prawem,
 - dane osobowe powinny być usunięte w celu wywiązania się z obowiązku wynikającego z przepisu prawa,
 - dane zostały zebrane w związku ze świadczeniem usług drogą elektroniczną oferowanych dziecku.
 - iv. ograniczenia przetwarzania danych, tj. do żądania od Organizatora ograniczenia przetwarzania danych osobowych w następujących przypadkach, gdy:
 - uczestnik Konkursu kwestionuje prawidłowość danych osobowych przetwarzanych przez Organizatora,
 - przetwarzanie danych osobowych jest niezgodne z prawem, a sprzeciwiono się usunięciu danych,
 - Organizator nie potrzebuje już danych osobowych, ale są one potrzebne uczestnikowi Konkursu do ustalenia, dochodzenia lub obrony roszczeń,
 - uczestnik Konkursu wniesie sprzeciw wobec przetwarzania danych osobowych (Organizator ograniczy wówczas przetwarzanie danych do czasu ustalenia czy prawnie uzasadniony podstawy Organizatora są nadrzędne wobec podstawy sprzeciwu Uczestnika Konkursu).
 - v. przenoszenia danych, tj. do otrzymania w ustrukturyzowanym, powszechnie używanym formacie danych osobowych dostarczonych Organizatorowi oraz żądania przesłania tych danych innemu administratorowi danych, jeśli jest to technicznie możliwe.
- Prawo to przysługuje jeśli:
- przetwarzanie odbywa się w sposób zautomatyzowany,
 - dane przetwarzane są na podstawie zgody lub w związku z umową.
8. Uczestnik Konkursu ma prawo wnieść sprzeciw w następujących sytuacjach:
 - i. gdy Organizator przetwarza dane osobowe Uczestnika na potrzeby marketingu bezpośredniego, w tym profiluje je w tym celu,
 - ii. gdy Organizator przetwarza dane osobowe na podstawie uzasadnionego interesu.
 9. Prawa, o których mowa powyżej, mogą być wykonywane poprzez przesłanie stosownego wniosku:
 - i. w formie pisemnej, na adres siedziby Organizatora lub
 - ii. drogą e-mail na adres iod@librus.pl.
 10. W przypadku uznania, iż przetwarzanie danych osobowych przez Organizatora narusza przepisy prawa, w szczególności postanowienia RODO, Uczestnikowi przysługuje prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego, a którym w Polsce jest Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych (ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa).
 11. Uczestnik Konkursu ma prawo w dowolnym momencie wycofać zgodę. Wycofanie zgody nie będzie miało wpływu na przetwarzanie dokonane na podstawie zgody przed jej wycofanie.
 12. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie. Niepodanie danych uniemożliwia wzięcie udziału w Konkursie.
 13. Opiekun Zespołu z chwilą dokonania zgłoszenia do Konkursu zobowiązuje się do zrealizowania w imieniu Organizatora obowiązku informacyjnego wobec opiekunów prawnych uczniów wchodzących w skład zgłaszanego przez Opiekuna Zespołu, tj. przekazania treści klauzuli informacyjnej wskazanej w niniejszym paragrafie.

§ 8

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin niniejszego Konkursu jest do wglądu w siedzibie Organizatora oraz pod adresem cybercraftprzygoda.pl
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu z ważnych przyczyn. Zmiana regulaminu wchodzi w życie w terminie wskazanym każdorazowo przez Organizatora a o jej zmianie zostaną powiadomieni Opiekunowie Zespołu. Zmiana Regulaminu zostanie opublikowana w taki sam sposób, w jaki był ogłoszony regulamin.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nieterminowe dostarczenie Prac konkursowych spowodowane problemami technicznymi nieleżącymi po stronie Organizatora.
4. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem zastosowanie znajdą odpowiednie przepisy Kodeksu Cywilnego.