



REGULAMIN konkursów międzyszkolnych w ramach projektu ENIGMA: CYBERLIGA 1.0/CYBERLIGA 2.0 oraz METROPOLITALNA LIGA ENIGMY

Słownik

Projekt - Projekt „ENIGMA - Wsparcie nauczania matematyki i informatyki w szkołach podstawowych i ponadpodstawowych Metropolii Poznań” Numer Projektu: RPWP.08.01.04-30-0005/19, realizowany w ramach Wielkopolskiego Regionalnego Programu Operacyjnego na lata 2014-2020, Działanie 8.1 Ograniczenie i zapobieganie przedwczesnemu kończeniu nauki szkolnej oraz wyrównanie dostępu do edukacji przedszkolnej i szkolnej Poddziałanie 8.1.4 Kształcenie ogólne w ramach ZIT dla MOF Poznania, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Uczestnik Projektu (UP) – osoba fizyczna, dziecko posiadająca/e status uczącej/ego się w szkole biorącej udział w Projekcie.

Uczestnik Projektu – Nauczyciel (UPN) – nauczyciel zakwalifikowany do udziału w projekcie.

Regulamin Projektu – Regulamin Projektu „ENIGMA - Wsparcie nauczania matematyki i informatyki w szkołach podstawowych i ponadpodstawowych Metropolii Poznań”, dostępny w Biurze Projektu, siedzibach partnerów oraz w Sekretariacie Szkoły

§ 1

Organizacja wydarzeń

1. Konkursy CYBERLIGA 1.0/CYBERLIGA 2.0 oraz METROPOLITALNA LIGA ENIGMY, zwane dalej *Konkursami*, organizowane są w Poznaniu przez **Fundację ALE Nauczanie** (zwaną dalej *Organizatorem*) na zlecenie **Stowarzyszenia Metropolia Poznań** (zwanego dalej *Zamawiającym*) w ramach realizacji umowy z dnia 23.03.2023 r.
2. Konkursy odbędą się w edycjach, zgodnie z poniższymi informacjami:
 - a. CYBERLIGA 1.0 – dwie edycje, do dnia 22.06.2023 r.
 - b. CYBERLIGA 2.0 – dwie edycje, do dnia 22.06.2023 r.
 - c. METROPOLITALNA LIGA ENIGMY – dwie edycje, do dnia 22.06.2023 r.

§ 2

Zasady ogólne

1. Celem postawionym przez *Zamawiającego* jest zwiększenie efektywności kształcenia poprzez działania zmierzające do podniesienia kompetencji przez uczniów – Uczestników Projektu.
2. Każda osoba biorąca udział w Konkursach dalej nazywana będzie Uczestnikiem.
3. Regulamin kierowany jest do wszystkich Uczestników i Opiekunów. Każdy Uczestnik oraz Opiekun zobowiązany jest do przestrzegania i stosowania się do postanowień Regulaminu.

4. Celem Regulaminu jest określenie zasad udziału w Konkursach oraz zapewnienie bezpieczeństwa Uczestnikom i Opiekunom poprzez określenie zasad zachowania się osób obecnych na Etapach Finałowych.

§ 3

Zasady uczestnictwa w konkursach

1. Konkursy składają się z:
 - a. Etapu eliminacji, przeprowadzanych w szkołach uczestniczących w projekcie, dla uczniów - uczestników projektu.
 - b. Etapu finałowego, organizowanego stacjonarnie we wskazanych przez Organizatora lokalizacjach. Do udziału w etapie finałowym zakwalifikowani zostają Uczestnicy zgodnie z zasadami podanymi w punkcie 6.
2. Etap eliminacji do konkursów:
 - a. CYBERLIGA 1.0 – wewnętrzne zawody robotyki w oparciu o zasady części robotycznej etapu finałowego (Załącznik 1 – punkt 2.1 Robot Game)
 - b. CYBERLIGA 20 – wewnętrzna wystawa projektów oceniana zgodnie z przygotowanymi dla etapu eliminacji kartami ewaluacji (Załącznik 2a)
 - c. METROPOLITALNA LIGA ENIGMY – zadania eliminacyjne mogą mieć postać łamigłówek diagramowych, zamkniętych zadań matematycznych z kilkoma odpowiedziami typu Prawda/Falsz, zadań logicznych oraz zadań związanych z kodowaniem i szyfrowaniem informacji
3. Etap finałowy konkursu:
 - a. CYBERLIGA 1.0 – zawody robotyki mobilnej przeprowadzone zgodnie z zasadami opisanymi w Załączniku 1
 - b. CYBERLIGA 2.0 – międzyszkolna wystawa projektów oceniana zgodnie z przygotowanymi dla etapu finałowego kartami ewaluacji (Załącznik 2b)
 - c. METROPOLITALNA LIGA ENIGMY – zadania mogą mieć postać łamigłówek diagramowych, zamkniętych zadań matematycznych z kilkoma odpowiedziami typu Prawda/Falsz, zadań logicznych oraz zadań związanych z kodowaniem i szyfrowaniem informacji. Rozgrywki będą realizowane w formie trzech, trwających 30-45 minut, rund o rosnącym stopniu trudności oraz Rundy Finałowej. Pomiędzy rundami przewidywane są przerwy 15 minut. Kwalifikacja do Rundy Finałowej odbywa się na podstawie sumy punktów z Rund 1-3. Do Rundy Finałowej kwalifikuje się dziesięciu najlepszych uczestników. O miejscu w klasyfikacji końcowej decyduje wynik Rundy Finałowej, a w przypadku remisów – suma punktów zdobytych w czasie całego Etapu Finałowego.
4. Udział we wszystkich etapach *Konkursu*, w tym w *Finale* jest dla wszystkich Uczestników Projektu bezpłatny.
5. Rejestracja uczestnictwa w konkursach jest przeprowadzana przez *Uczestników Projektu - Nauczycieli* i odbywa się przez formularz zgłoszeniowy umieszczony na stronie <https://enigma.metropoliapoznan.pl/>, przy czym:
 - a. Rejestracja do konkursów CYBERLIGA 1.0 i CYBERLIGA 2.0 ma charakter drużynowy.
 - b. Rejestracja do konkursu METROPOLITALNA LIGA ENIGMY ma charakter indywidualny dla każdego z Uczestników.



6. Wyniki eliminacji przeprowadzanych w szkołach będą podstawą do ustalenia progów kwalifikacji w poszczególnych konkursach, następnie Organizator ogłosi listę Uczestników i drużyn zakwalifikowanych do udziału w etapach finałowych konkursów.

§ 4

Prawa i obowiązki uczestników

1. Uczestnikiem konkursu może być Uczestnik Projektu.
2. Osoby niepełnoletnie będące Uczestnikami mogą brać udział w Etapach Finałowych konkursów tylko pod opieką osób dorosłych.
3. Uczestnik podczas Konkursów powinien zachowywać się zgodnie z zasadami dobrego wychowania i współżycia społecznego oraz przestrzegać obowiązujących przepisów i niniejszego Regulaminu.
4. Zakazane jest podejmowanie przez Uczestników jakichkolwiek działań mogących naruszyć prawa osób trzecich lub Organizatora.

§ 5

Bezpieczeństwo, odpowiedzialność organizatora i uczestników

1. Nauczyciele/opiekunowie Uczestników będących osobami niepełnoletnimi biorą na siebie pełną odpowiedzialność za Uczestników pozostających pod ich opieką, w szczególności za ich bezpieczeństwo w czasie podróży na Etap Finałowy Konkursów, w trakcie trwania Etapów Finałowych oraz w czasie podróży powrotnej po zakończeniu Etapów Finałowych.
2. Uczestnicy są zobowiązani do stosowania się do poleceń Organizatora i wyznaczonych przez niego wolontariuszy.
3. Organizator nie odpowiada za szkody poniesione przez Uczestników powstałe w wyniku wyłącznych działań lub zaniechań Uczestników lub podmiotów trzecich, na których działanie Organizator nie ma wpływu.
4. Organizator nie bierze odpowiedzialności za Uczestników w trakcie trwania Konkursów.

§ 6

RODO

1. Konkurs jest częścią realizacji Projektu. Wszystkie postanowienia dotyczące ochrony danych osobowych są uregulowane w Regulaminie Projektu.

§ 7

Postanowienia końcowe

1. Udział w Konkursie oznacza:
 - a. akceptację tego Regulaminu,
 - b. w przypadku rejestracji udziału w Konkursie, wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika zawartych w formularzu rejestracyjnym przez Organizatora zgodnie z Ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych oraz Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. 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), a w przypadku, w którym Uczestnikiem jest osoba niepełnoletnia zgodę wyrażoną przez jego opiekuna/ów prawnych,

- c. udzielenie zgody na nieodpłatne nagrywanie, fotografowanie, filmowanie lub dokonywanie innego rodzaju zapisu wizerunku Uczestnika oraz na transmitowanie, rozpowszechnianie lub pokazywanie tego wizerunku i głosu w związku z działaniami promocyjnymi i informacyjnymi prowadzonymi przez Organizatora. Uczestnikowi nie przysługują żadne roszczenia wobec Organizatora z tego tytułu, przy czym osoby rejestrujące udział w Konkursie innych osób, przed ich rejestracją zobowiązane są uzyskać zgodę każdej z tych osób na wskazane wyżej działania Organizatora, a w przypadku, w którym osoby te są niepełnoletnie zgodę wyrażoną przez ich opiekunów prawnych. Rejestracja udziału w Konkursie jest jednoznaczna z oświadczeniem o uzyskaniu takiej zgody od Uczestników w wieku szkolnym przez osobę rejestrującą.
2. Zgody, o których mowa w punkcie 1 podpunkt b, osoby rejestrujące zobowiązane są dostarczyć najpóźniej w dniu uczestnictwa w Etapie Finałowym Konkursu. Wzór klauzuli zgody dostępny jest na stronie internetowej <https://enigma.metropoliapoznan.pl/>.
3. Organizator zastrzega sobie prawo ustalenia i zmian w przebiegu i w programie Etapów Finałowych Konkursu pod względem merytorycznym i czasowym w przypadku wystąpienia okoliczności siły wyższej. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za skutki działania siły wyższej. Siłą wyższą stanowią między innymi: warunki atmosferyczne, obostrzenia pandemiczne, awarie lub zakłócenia pracy urzędów dostarczających energię elektryczną.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania wydarzenia w przypadku wystąpienia okoliczności siły wyższej. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za skutki działania siły wyższej.
5. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności wobec Uczestnika w związku z odwołaniem Konkursu, co w szczególności dotyczy odpowiedzialności odszkodowawczej.
6. Niniejszy Regulamin (wraz z załącznikami) stanowi jedyny dokument określający zasady przebiegu Konkursu i jest udostępniony wszystkim potencjalnym Uczestnikom na stronie internetowej <https://enigma.metropoliapoznan.pl/>.
7. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 1.04.2023 r.