

Regulamin Konkursu „LAMPA” w MINECRAFT

(dalej „Regulamin”)

§ 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Przewidziany Regulaminem Konkurs prowadzony jest pod nazwą: „KONKURS LAMPA w Minecraft” (dalej „Konkurs”).
2. Konkurs organizowany jest przez Tutore Poland Sp. z o.o. z siedzibą przy ul. Wróblewskiego 19A/8, 93-578 Łódź, NIP: 727-281-21-93, REGON: 366891567
3. Konkurs prowadzony jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
4. Rozpoczęcie konkursu następuje 13 grudnia 2022 r. Ostateczny termin nadsyłania prac to 15 stycznia 2022 r., godzina 23:59.
5. W Konkursie może wziąć udział osoba fizyczna, zamieszkała na terytorium Polski (dalej „Uczestnik”), będąca uczniem kursu stałego, kontynuacyjnego lub podstawowego matematyka z Minecraftem organizowanego przez Szkołę Tutore.
6. Przystępując do konkursu, poprzez wysłanie zgłoszenia, Uczestnik akceptuje postanowienia Regulaminu oraz wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych udostępnionych w Konkursie.
7. Konkurs nie jest grą hazardową w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz. U. 2009, Nr 201, poz. 1540 ze zm.) i nie podlega rygorom określonym w w/w ustawie.
8. Serwis Facebook oznacza serwis internetowy dostępny pod adresem: www.facebook.com. Serwis Instagram oznacza serwis internetowy dostępny pod adresem: www.instagram.com.
9. Oceny prac konkursowych i wyłonienia zwycięzcy dokona komisja konkursowa powołana przez Zarząd Tutore Poland Sp. z o.o.+48 570 574 595 info@tutore.eu tutore.eu

§ 2 ZASADY KONKURSU

1. Zadaniem Uczestników jest samodzielne wykonanie budowli, która musi zawierać blok - *Lampę* (Minecraft ID: 123, 124). Tematyka budowli ma nawiązywać bezpośrednio do **Świąt Bożego Narodzenia**.
2. Projekty konkursowe muszą spełniać następujące warunki:
 - wpisywać się w temat „LAMPA” w MINECRAFT
 - budowla musi być wykonana w grze Minecraft (w dowolnej wersji: Java Edition, Bedrock Edition lub Education Edition).
 - plik należy przestać w formie zrzutu ekranu w formacie PDF, JPG lub PNG
 - pliki należy nazwać według wzoru klasa_imie_nazwisko_teknika.jpg.W nazwie stosujemy wyłącznie małe litery, bez polskich znaków diakrytycznych oraz cyfry i znaki podkreślenia, nie używamy spacji.
Przykład: Filip Nowak z klasy 3 wysyłając zrzut ekranu ukazujący budowlę powinien zapisać plik pod nazwą: 3_filip_nowak.jpg

Dodatkowo w treści maila Uczestnik konkursu podaje:

- imię i nazwisko,
 - klasę (1, 2, 3),
 - adres mailowy,
 - telefon kontaktowy do rodzica lub opiekuna prawnego.
3. Każdy uczestnik może przestać tylko jedną pracę konkursową.
 4. Nieopisanie pliku, nie załączenie danych w treści lub wysłanie zdjęcia o niskiej jakości może skutkować dyskwalifikacją pracy ze względu na niewystarczającą ilość danych.
 5. Uczestnik jest zobowiązany przedstawić autorską pracę.
 6. Wysłanie pracy przed upływem terminu zakończenia konkursu na adres matematyka@tutore.eu.

§ 3 PRZEBIEG KONKURSU

1. Termin trwania całego konkursu – od 13.12.2021 r. do 15.01.2022 r. (włącznie).
2. Spośród wszystkich prac spełniających warunki kwalifikacji zostaną wyróżnione trzy prace, po jednej z każdej kategorii wiekowej:
 - o klasa 1,
 - o klasa 2,
 - o klasa 3.
3. Wyniki zostaną ogłoszone przez Organizatora w terminie 19–20 stycznia 2022 za sprawą mediów społecznościowych, komunikatów przekazywanych przez nauczycieli na zajęciach oraz wiadomością do uczestnika.
4. Prace konkursowe niespełniające wymagań, o których mowa w Regulaminie konkursu lub nadesłane po upływie terminu, nie będą podlegały ocenie komisji konkursowej.
5. Każdy uczestnik, który prześle pracę konkursową na wskazany adres mailowy, otrzyma również skórkę postaci (*skina*). Skin ten będzie nawiązywał do tematu konkursu i będzie przeznaczony do wykorzystania w Minecraft Education Edition. Instrukcja dotycząca zainstalowania skórki postaci do gry zostanie opisana w mailu wysłanym na ogłoszenie wyników.

§ 4 KRYTERIA OCENY PRAC KONKURSOWYCH

1. Prace będą oceniane zgodnie z następującymi kryteriami:
 - zgodność projektu z podanymi wytycznymi,
 - oryginalność projektu i kreatywność,
 - estetyka wykonania.
2. Oceny prac konkursowych i wyłonienia zwycięzców dokona komisja konkursowa powołana przez Zarząd Zarząd Tutore Poland Sp. z o.o.
3. Nagrody: zestaw LEGO oraz pluszowe postacie z gry Minecraft.

§ 5 PRAWA AUTORSKIE

1. Dokonując Zgłoszenia Konkursowego Uczestnik udziela Organizatorowi nieodpłatnej, niewyłącznej licencji na korzystanie przez Organizatora ze Zgłoszenia Konkursowego w celach związanych z Konkursem oraz w celach promocji kursu, na następujących polach eksploatacji: zapisywanie, utrwalanie w pamięci komputera, utrwalanie na przenośnych nośnikach pamięci, rozpowszechnianie w sieci, w tym za pośrednictwem padleta, strony Tutore na Facebooku, Instagrama Tutore oraz strony www.tutore.eu.
2. Uczestnicy konkursu wyrażają zgodę na modyfikację projektu, dokonania koniecznych zmian strukturalnych, kolorystycznych i uzupełnień oraz rozpowszechniania utworu w takiej postaci.
3. Przekazanie prac konkursowych oznacza jednocześnie, że przekazujący oświadcza, iż nie naruszają one praw osób trzecich, w szczególności nie naruszają ich autorskich praw majątkowych i osobistych. W przypadku wystąpienia przez osobę trzecią z roszczeniami wynikającymi z tytułu naruszenia praw określonych powyżej, osoba przekazująca zrekompensuje Organizatorowi, jako wyłącznie odpowiedzialna, koszty poniesione w związku ze skierowaniem przeciwko niemu roszczeń odszkodowawczych, zwalniając Organizatora od wszelkich zobowiązań, jakie powstaną z tego tytułu.

§ 6 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejszy Regulamin jest jedynym dokumentem określającym zasady Konkursu.
 2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wysłane prace, których nie otrzyma z powodów technicznych czy organizacyjnych.
 3. Zgłoszenie do Konkursu oznacza akceptację postanowień niniejszego Regulaminu, którego ostateczna interpretacja należy do Organizatora.
 4. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie zastosowanie mają przepisy Kodeksu Cywilnego.
 5. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie.
- 