



OGÓLNOPOLSKI KONKURS
MATEMATYCZNO-INFORMATYCZNY
DLA DZIECI I MŁODZIEŻY

Regulamin

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki, w jakich odbywa się Ogólnopolski Konkurs Matematyczno-Informatyczny Gigathon (dalej „Konkurs”).
2. Organizatorem Konkursu jest Giganci Programowania sp. z o.o, z siedzibą w Warszawie (00-195), ul. Słomińskiego 15/508, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000687990, NIP: 7010705680, REGON: 36788493100000, o kapitale zakładowym w wysokości 234.850 złotych (dalej „Organizator”).
3. Fundatorami nagród głównych oraz nagród dodatkowych są Organizator oraz podmioty trzecie, z którymi współpracuje Organizator (dalej łącznie „Sponsorzy”).
4. Celem Konkursu jest:
 - stworzenie możliwości sprawdzenia swoich umiejętności matematycznych i informatycznych w obszarach określonych przez Organizatora;
 - rozwijanie logicznego myślenia, kompetencji analitycznych oraz programistycznych;
 - popularyzacja matematyki, programowania, nowoczesnych technologii, bezpieczeństwa w świecie gier komputerowych, sztucznej inteligencji i cyberprzestrzeni;
 - wspieranie kreatywności i samodzielności projektowej dzieci i młodzieży;
 - zaprezentowanie możliwości nowoczesnych technologii we współczesnym świecie.
5. Udział w Konkursie polega na rozwiązaniu Zadań konkursowych (quizowych oraz projektowych) w terminach określanych przez Harmonogram Konkursu, które zostaną opublikowane na stronie internetowej www.gigathon.pl prowadzonej przez Organizatora (dalej „Strona”).
6. Konkurs jest organizowany na terytorium Polski.
7. Nadzór nad prawidłowością i przebiegiem Konkursu w tym udzielaniem informacji na temat Konkursu, rozpatrywaniem reklamacji, sprawuje Organizator.

§ 2 Uczestnicy

1. W Konkursie mogą brać udział wszystkie osoby fizyczne będące konsumentami w rozumieniu art. 22(1) ustawy Kodeks cywilny, które przez cały czas trwania Konkursu są w wieku między 7 a 18 rokiem życia, które stale zamieszkują na obszarze Polski (dalej „Uczestnik”).
2. Udział w konkursie jest bezpłatny i dobrowolny.
3. Warunkiem zakwalifikowania do Konkursu jest poprawne zarejestrowanie się za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego znajdującego się na Stronie www.gigathon.pl



Regulamin

4. Konkurs prowadzony jest w czterech kategoriach wiekowych:

- a) **7–9 lat** – Uczestnicy urodzeni w latach **2017, 2018 lub 2019**,
- b) **10–12 lat** – Uczestnicy urodzeni w latach **2014, 2015 lub 2016**,
- c) **13–15 lat** – Uczestnicy urodzeni w latach **2011, 2012 lub 2013**,
- d) **16–18 lat** – Uczestnicy urodzeni w latach **2008, 2009 lub 2010**.

5. O zakwalifikowaniu Uczestnika do danej kategorii wiekowej decyduje rok urodzenia wskazany w formularzu zgłoszeniowym. Uczestnik musi spełniać kryteria wiekowe określone w ust. 4 w momencie dokonywania zgłoszenia do Konkursu.

6. Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji wieku Uczestnika oraz przypisania go do właściwej kategorii wiekowej.

7. Działania, o których mowa w ust. 3 powyżej (rejestracja) podejmować może wyłącznie osoba uprawniona do składania oświadczeń woli lub wiedzy w imieniu potencjalnego Uczestnika (dalej jako „Opiekun”).

8. W Konkursie nie mogą brać udziału (w tym nie mogą posiadać statusu Opiekuna zgodnie z pkt 7 powyżej) wspólnicy, członkowie zarządu, jak również pracownicy, współpracownicy Organizatora oraz najbliżsi członkowie ich rodzin, tj. zstępni, rodzeństwo, małżonkowie, rodzice małżonków i osoby pozostające z nimi w stosunku przysposobienia.

9. Uczestnikiem może być zarówno uczeń Organizatora, jak i osoba, która nie uczęszcza oraz nie uczęszczała na kursy organizowane przez Organizatora.

10. Organizator zastrzega sobie prawo wykluczenia uczestnika z Konkursu w przypadku stwierdzenia niespełniania warunków uczestnictwa, jak również braku przestrzegania postanowień Regulaminu lub obowiązujących przepisów prawnych.

11. Opiekun akceptując Regulamin oświadcza, że zarówno on, jak i Uczestnik:

- a) zapoznali się z treścią niniejszego Regulaminu, zaś Uczestnik w sposób dobrowolny przystępuje do Konkursu;
- b) wyrażają zgodę i akceptują warunki Regulaminu, w tym zapoznali się z zasadami dotyczącymi procedury odbioru nagrody i w pełni ją akceptują;
- c) zobowiązują się do przestrzegania postanowień Regulaminu.

12. Uczestnik w każdej chwili może zrezygnować z uczestnictwa w Konkursie bez podania przyczyny rezygnacji. Rezygnacja powinna nastąpić poprzez skierowanie wiadomości e-mail skierowanej na następujący adres Organizatora [gigathon@giganciprogramowania.edu.pl].



Regulamin

§ 3 Rejestracja. Panel Uczestnika

1. Uczestnicy mogą zgłaszać swoje uczestnictwo w Konkursie za pośrednictwem interaktywnego formularza znajdującego się na Stronie w dniach 23.03-13.05.2026 r. (dalej jako "Zgłoszenie").
2. Po dokonaniu Zgłoszenia do Konkursu, Uczestnik otrzymuje na podany w formularzu rejestracyjnym adres e-mail oraz numer telefonu wiadomość zawierającą dane dostępowe (login oraz hasło) wydzielonego elementu infrastruktury platformy internetowej Organizatora (dalej jako "Panel Uczestnika")
3. W ramach Panelu Uczestnika udostępniane są przez Organizatora materiały związane z przebiegiem Konkursu, w tym treści Zadań konkursowych oraz inne istotne informacje organizacyjne.
4. Rozwiązywanie quizu w ramach I i II etapu Konkursu następuje wyłącznie po uprzednim zalogowaniu się Uczestnika do Panelu Uczestnika oraz za jego pośrednictwem.
5. Treść zadania projektowego przewidzianego na III etap Konkursu będzie udostępniona Uczestnikowi za pośrednictwem Panelu Uczestnika.
6. Wgrywanie opracowanych przez Uczestnika rozwiązań zadania projektowego III etapu odbywa się wyłącznie za pośrednictwem Panelu Uczestnika.
7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak dostępu do Panelu Uczestnika wynikający z przyczyn leżących po stronie Uczestnika, w szczególności związanych z nieprawidłowym podaniem danych kontaktowych, utratą danych dostępowych lub problemami technicznymi niezależnymi od Organizatora.
8. W przypadku wystąpienia problemów technicznych związanych z dostępem do Panelu Uczestnika, Uczestnik zobowiązany jest niezwłocznie skontaktować się z Organizatorem i zgłosić zaistniałe trudności. Organizator doloży wszelkich starań w celu ich rozwiązania, jednak nie gwarantuje pełnej dostępności Panelu Uczestnika w przypadku awarii niezależnych od niego.
9. Działania, o których mowa w pkt 8 powyżej należy również podjąć w przypadku nieotrzymania danych, o których mowa w pkt 2 powyżej, niezwłocznie po dokonaniu rejestracji.



Regulamin

§ 4 Konkurs

1. Konkurs składa się z czterech etapów: W ramach każdego etapu Uczestnik wykonuje jedno zadanie konkursowe, tj. odpowiednio: w Etapie I - quiz kwalifikacyjny, w Etapie II - quiz rankingowy, w Etapie III – Zadanie projektowe, a w Etapie IV - zadanie finałowe wykonywane stacjonarnie podczas Wielkiego Finału (dalej łącznie: „Zadania konkursowe”):

Etap I – Quiz kwalifikacyjny

1. Pierwszy etap Konkursu ma formę quizu kwalifikacyjnego online składającego się z pytań zamkniętych jednokrotnego wyboru.
2. Quiz kwalifikacyjny przeprowadzany jest za pośrednictwem Panelu Uczestnika.
3. Czas trwania pierwszego etapu: 23.03.2026 r. (godz. 00:01) – 13.05. 2026 r. (godz. 23:59).
4. Każde pytanie punktowane jest w skali od 0 do 1 punktu, przy czym:
 - a) 1 punkt przyznawany jest za odpowiedź prawidłową,
 - b) 0 punktów przyznawane jest za odpowiedź nieprawidłową lub brak odpowiedzi.
5. Maksymalna liczba punktów możliwych do uzyskania w I etapie odpowiada liczbie pytań zawartych w quizie kwalifikacyjnym. Liczba pytań może być różna dla poszczególnych grup wiekowych Uczestników.
6. Kryterium oceny w I etapie stanowi wyłącznie liczba poprawnych odpowiedzi.
7. Warunkiem zakwalifikowania się do II etapu Konkursu jest uzyskanie co najmniej 50% (pięćdziesięciu procent) maksymalnej liczby punktów możliwych do zdobycia w quizie.
8. Wynik I etapu (liczba uzyskanych punktów oraz informacja o zakwalifikowaniu bądź niezakwalifikowaniu do II etapu) udostępniany jest Uczestnikowi niezwłocznie po zakończeniu rozwiązywania quizu kwalifikacyjnego za pośrednictwem Panelu Uczestnika.

Etap II – Quiz rankingowy

1. Drugi etap Konkursu ma formę quizu rankingowego online składającego się z pytań zamkniętych jednokrotnego wyboru.
2. Quiz rankingowy przeprowadzany jest za pośrednictwem Panelu Uczestnika, a uzyskanie dostępu do niego uzależnione jest od wyniku I etapu, o którym mowa w ust. 1.
3. Czas trwania drugiego etapu: 23.03. – 13.05. 2026 r.
4. Każde pytanie punktowane jest w skali od 0 do 1 punktu, przy czym:
 - a) 1 punkt przyznawany jest za odpowiedź prawidłową,
 - b) 0 punktów przyznawane jest za odpowiedź nieprawidłową lub brak odpowiedzi.
5. Kryterium oceny w II etapie stanowi:



Regulamin

- a) w pierwszej kolejności – liczba poprawnych odpowiedzi,
 - b) w przypadku uzyskania takiej samej liczby punktów przez więcej niż jednego Uczestnika – czas ukończenia quizu rankingowego (krótszy czas oznacza wyższą pozycję w klasyfikacji).
6. Do III etapu Konkursu zakwalifikowanych zostanie 800 (osiemset) Uczestników (po 200 z każdej kategorii wiekowej), którzy uzyskali najwyższą liczbę punktów w II etapie, z uwzględnieniem zasad określonych w ust. 5 powyżej.
7. W przypadku gdy na granicy kwalifikacji do III etapu znajdzie się więcej niż jeden Uczestnik z identyczną liczbą punktów oraz identycznym czasem ukończenia quizu, Organizator zastrzega sobie prawo do zakwalifikowania większej liczby Uczestników do III etapu.
8. Wyniki II etapu zostaną opublikowane w terminie wskazanym przez Organizatora na stronie internetowej Konkursu oraz w Panelu Uczestnika.

Etap III – Etap Zadanie projektowe (online)

1. Trzeci etap Konkursu polega na przygotowaniu przez Uczestnika rozwiązania jednego zadania o charakterze projektowym.
2. Etap III realizowany jest w terminie od dnia 14.05.2026 r. do dnia 26.05.2026 r., zgodnie z harmonogramem Konkursu.
3. Treść Zadania projektowego zostanie udostępniona Uczestnikom zakwalifikowanym do III etapu za pośrednictwem Panelu Uczestnika.
4. Uczestnik zobowiązany jest do samodzielnego wykonania Zadania projektowego zgodnie z wytycznymi Organizatora oraz w środowisku programistycznym właściwym dla swojej kategorii wiekowej.
5. Warunkiem poddania Zadania projektowego do oceny Jury jest:
 - a) wgranie kompletnego rozwiązania Zadania projektowego do Panelu Uczestnika w terminie wskazanym w ust. 2 powyżej,
 - b) prawidłowe udostępnienie rozwiązania Zadania projektowego w sposób umożliwiający jego pobranie, uruchomienie i ocenę przez Jury,
 - c) dołączenie wymaganych informacji technicznych (np. instrukcji uruchomienia, wymaganych bibliotek, wersji środowiska, dostępu do repozytorium – jeżeli dotyczy).
6. Uczestnik ponosi odpowiedzialność za zapewnienie prawidłowego działania rozwiązania Zadania projektowego oraz za umożliwienie jego pobrania i weryfikacji przez Jury.
7. Rozwiązania Zadań projektowych, które:
 - a) nie zostaną wgrane w terminie,
 - b) nie będą możliwe do pobrania, uruchomienia lub oceny z przyczyn leżących po stronie



Regulamin

Uczestnika,

c) będą niekompletne lub niezgodne z wytycznymi technicznymi, mogą zostać niezakwalifikowane do oceny lub otrzymać obniżoną punktację.

Ocena Zadań projektowych

1. Rozwiązania Zadań projektowych oceniane będą przez Jury powołane przez Organizatora w liczbie 5 osób, przy wsparciu narzędzi opartych na sztucznej inteligencji.
2. Ostateczna decyzja w zakresie oceny projektu należy do Jury. Wsparcie narzędzi AI ma charakter pomocniczy i nie zastępuje decyzji Jury.
3. Ocena merytoryczna pracy dokonywana jest w skali 0–100 punktów. Punkty przyznawane są w następujących kategoriach, a ich suma stanowi wynik końcowy:

- Zgodność z treścią zadania i kompletność funkcjonalna (0–40 pkt)
Ocena obejmuje stopień realizacji wymagań zadania, w szczególności obecność i poprawność elementów obowiązkowych oraz spójność działania pracy z treścią zadania.
- Poprawność działania i stabilność (0–25 pkt)
Ocena obejmuje możliwość uruchomienia pracy oraz jej poprawne działanie w typowych scenariuszach, a także odporność na błędy (w tym awarie i przerwanie działania).
- Struktura rozwiązania i jakość implementacji (0–20 pkt)
Ocena obejmuje uporządkowanie i czytelność rozwiązania, logiczny podział na części, ograniczenie powtórzeń oraz spójność logiki sterowania.
- Poziom techniczny i adekwatność rozwiązań (0–15 pkt)
Ocena obejmuje trafność doboru rozwiązań do problemu oraz uzasadnioną złożoność zastosowanych mechanizmów.

4. Postanowienia dodatkowe (niepunktowane):

- Prace muszą mieć charakter samodzielny.
- Prace muszą dotyczyć tematu oraz spełniać założenia zgodne z treścią zadań ogłoszonych w III etapie Konkursu.



Regulamin

Zgoda i odpowiedzialność Uczestnika

1. Przesyłając projekt w ramach III etapu Konkursu, Opiekun działający w imieniu i na rzecz Uczestnika wyraża zgodę na:
 - a) przetwarzanie i analizę rozwiązania Zadania projektowego przez Organizatora oraz powołane przez niego Jury,
 - b) wykorzystanie narzędzi sztucznej inteligencji w celu oceny, analizy technicznej oraz weryfikacji samodzielności pracy,
 - c) czasowe zwielokrotnienie projektu w zakresie niezbędnym do jego oceny.
2. Opiekun działając w imieniu i na rzecz Uczestnika oświadcza, że:
 - a) Uczestnik jest autorem zgłoszonego projektu,
 - b) projekt nie narusza praw osób trzecich, w szczególności praw autorskich,
 - c) korzystanie z narzędzi wspomagających (w tym AI) odbywało się zgodnie z zasadami określonymi przez Organizatora.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za:
 - a) utratę danych wynikającą z nieprawidłowego wgrania rozwiązania Zadania projektowego przez Uczestnika lub jego Opiekuna,
 - b) brak możliwości oceny projektu z przyczyn technicznych leżących po stronie Uczestnika,
 - c) niezgodność projektu z wymaganiami technicznymi określonymi w wytycznych.
4. W przypadku stwierdzenia naruszenia zasad samodzielności, plagiatu lub innego działania sprzecznego z Regulaminem, Organizator zastrzega sobie prawo do:
 - a) odrzucenia rozwiązania Zadania projektowego zrealizowanego w ramach Etapu III Konkursu,
 - b) wykluczenia Uczestnika z Konkursu,
 - c) pozbawienia prawa do Nagrody – również po ogłoszeniu wyników.
5. Decyzje Jury w zakresie merytorycznej oceny rozwiązań Zadań konkursowych są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie, chyba że co innego wprost wynika z treści Regulaminu.

Etap IV – Wielki Finał (etap stacjonarny)

1. Czwarty etap Konkursu (dalej: „Wielki Finał”) polega na przygotowaniu rozwiązania jednego zadania projektowego podczas stacjonarnej gali finałowej w dniu 13.06.2026 r. w Warszawie, odbywającego się na Politechnice Warszawskiej, w gmachu Wydziału Matematyki i Nauk Informatycznych (ul. Koszykowa 75, 00-662 Warszawa).
2. Do Wielkiego Finału zakwalifikowani zostaną Uczestnicy wybrani przez Jury na zasadach określonych w § 4 Regulaminu, spośród uczestników III etapu.



Regulamin

3. Uczestnicy zakwalifikowani do Wielkiego Finału zostaną o tym fakcie poinformowani drogą mailową nie później niż do dnia 5.06.2026 r.
4. Uczestnik zakwalifikowany do Wielkiego Finału zobowiązany jest do potwierdzenia swojego udziału w terminie nie późniejszym niż 7 (siedem) dni od dnia opublikowania wyników III etapu.
5. Potwierdzenie udziału następuje w sposób wskazany przez Organizatora (np. poprzez formularz elektroniczny lub wiadomość e-mail).
6. W przypadku:
 - a) rezygnacji Uczestnika z udziału w Wielkim Finale,
 - b) braku potwierdzenia udziału w terminie,
 - c) niespełnienia wymogów formalnych uczestnictwa,Uczestnik traci prawo do dalszego udziału w Konkursie, a w jego miejsce kwalifikowana jest kolejna osoba z listy rankingowej III etapu, której projekt uzyskał najwyższą punktację spośród niezakwalifikowanych Uczestników.
7. Wszelkie szczegóły dotyczące kwestii organizacyjnych oraz technicznych związanych z Wielkim Finałem (IV etapem) zostaną przekazane Uczestnikom drogą mailową.
8. W ramach Wielkiego Finału (IV etapu) Konkursu Organizator nie odpowiada za:
 - a) przyjazd Uczestników, który odbywa się na ich własny koszt i ryzyko;
 - b) bezpieczeństwo Uczestników w zakresie dotyczącym w szczególności: i) skutków spożycia posiłków oferowanych w ramach czwartego etapu Konkursu; ii) uszkodzeń ciała wskutek zachowań lub zaniechań Uczestnika lub pozostałych Uczestników; iii) zachowania osób obecnych na czwartym etapie Konkursu, innych niż personel Organizatora; iv) opuszczenie przez Uczestnika miejsca organizacji czwartego etapu Konkursu.
9. Organizator odpowiada za: prawidłową organizację i przebieg Wielkiego Finału (IV etapu) Konkursu, odpowiednie przygotowanie stanowisk dla Uczestników, jak również zapewnienie Uczestnikom opieki w salach, w których wykonywać będą oni zadania konkursowe.
10. Opiekunowie Uczestników są uprawnieni i zobowiązani do przebywania w budynku, w którym organizowany jest czwarty etap Konkursu. Rodzice oraz opiekunowie nie mogą przebywać w salach, w których Uczestnicy wykonują zadania konkursowe.
11. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany harmonogramu poszczególnych etapów z przyczyn niezależnych od Organizatora. O zmianie harmonogramu Uczestnicy będą informowani natychmiastowo wszelkimi drogami komunikacji (mail, informacja na Stronie, Panel Uczestnika). Zmiana harmonogramu nie będzie negatywnie wpływać na wynikający z Regulaminu czas na rozwiązanie poszczególnych zadań konkursowych.



Regulamin

§ 5 Nagrody

1. Nagrodami Głównymi w Konkursie, odrębnie dla każdej z kategorii, o których mowa w § 2 ust. 4 Regulaminu, są:

- 1 miejsce: nagroda rzeczowa, tj. darmowy kurs roczny z programowania w szkole Giganci Programowania, pakiet gadżetów gamingowych i edukacyjnych oraz gadżety od partnerów wydarzenia.
- 2 miejsce: nagroda rzeczowa, tj. u darmowy kurs semestralny z programowania w szkole Giganci Programowania, pakiet gadżetów gamingowych i edukacyjnych oraz gadżety od partnerów wydarzenia.
- 3 miejsce: nagroda rzeczowa, tj. darmowy kurs semestralny z programowania w szkole Giganci Programowania, pakiet gadżetów gamingowych i edukacyjnych oraz gadżety od partnerów wydarzenia.
- Wyróżnienie: nagroda rzeczowa, tj. darmowy kurs krótki z programowania w szkole Giganci Programowania, pakiet gadżetów gamingowych i edukacyjnych oraz gadżety od partnerów wydarzenia.

Dokładne informacje o nagrodach rzeczowych zostaną opublikowane do 15.04.2026 r. poprzez stronę internetową www.gigathon.pl oraz dodatkowo na platformach social media Facebook oraz Instagram.

2. Organizator zastrzega sobie prawo do przyznawania Nagród dodatkowych oraz Nagród pocieszenia według swojego uznania.

3. W przypadku braku dostępności nagrody we wskazanym modelu Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany wskazanego modelu stanowiącego model zbliżony do zastępowanego, o podobnej wartości rynkowej.

4. Wszystkie nagrody konkursowe zostaną przekazane Laureatom bezpośrednio na finałowej gali lub kurierem i drogą mailową na wskazane przez Uczestnika adresy, jeżeli Uczestnik wyrazi taką potrzebę.

5. W przypadku Nagród głównych ich wartość przekracza kwotę 2.000 zł (słownie: dwa tysiące złotych). W związku z powyższym Fundator nagród laureatom tych nagród przyznaje dodatkową nagrodę pieniężną w wysokości 10% (dziesięciu procent) łącznej wartości Nagrody głównej (przy uwzględnieniu nagrody pieniężnej).

6. Nagroda, o której mowa w ust. 5 powyżej stanowi równowartość należnego podatku dochodowego od osób fizycznych w wysokości 10% wartości Nagrody głównej. Organizator wskazuje, że nagroda pieniężna nie będzie wypłacana bezpośrednio Uczestnikowi, lecz



Regulamin

zostanie odprowadzona jako należy podatek do właściwego urzędu skarbowego przez Organizatora.

7. Uczestnik oświadcza, że wyraża zgodę na podjęcie przez Organizatora działań, o których mowa w ust. 6 powyżej.

§ 6 Dane osobowe

1. Dane osobowe Uczestników (w tym laureatów nagród), jak również ich Opiekunów, będą przetwarzane zgodnie z przepisami prawa powszechnie obowiązującego, w tym w szczególności Ogólnym Rozporządzeniem o Ochronie Danych („RODO”).

2. Dane osobowe Uczestników (imię, nazwisko, wiek, adres e-mail, adres do doręczeń) oraz Opiekunów (imię, nazwisko, adres e-mail, numer telefonu, kod pocztowy) będą przetwarzane w okresie i zakresie (celu) niezbędnym do przeprowadzenia Konkursu, wyłonienia laureatów, powiadomienia o przyznaniu nagrody oraz rozpatrzenia ewentualnych reklamacji, tj. na podstawie art.6 ust. 1 lit. f RODO tj. na podstawie uzasadnionego interesu administratora polegającego na prawidłowym wykonaniu złożonego przyrzeczenia publicznego, którego przedmiotem jest organizacja Konkursu, jak również na podstawie art. 6 ust. 1 lit. c RODO, w zakresie w jakim przetwarzanie danych osobowych laureatów jest konieczne do zrealizowania obowiązków Organizatora wynikających z przepisów prawa podatkowego (np. odprowadzenia podatku od wygranej). Ponadto Organizator może przetwarzać dane Uczestników na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f RODO, tj. na podstawie uzasadnionego interesu administratora polegającego na dochodzeniu roszczeń oraz ochrony przed roszczeniami (wyłącznie wtedy gdy takie roszczenia faktycznie powstaną).

3. Podanie danych w zakresie wskazanym w ust. 2 powyżej jest dobrowolne, jednakże konieczne do udziału w Konkursie.

4. Administratorem danych osobowych Uczestników oraz laureatów nagród jest Organizator. W przypadku takiej konieczności wynikającej z obowiązujących przepisów prawa, Organizator udostępni dane laureatów nagród Fundatorowi.

5. Dane osobowe osób, których dane dotyczą, w zakresie opisanym w ust. 2. powyżej przetwarzane będą przez Organizatora do czasu upływu terminu do zgłoszenia reklamacji stosownie do § 7 Regulaminu lub do czasu przedawnienia roszczeń związanych z Konkursem. Dane osobowe zwycięzców konkursu przetwarzane będą przez Organizatora przez okres przedawnienia roszczeń związanych z Konkursem lub przyznaniem Nagród, o ile co innego nie wynika z przepisów prawa podatkowego.



Regulamin

6. Organizator informuje, że w zakresie dotyczącym przetwarzania danych osobowych skontaktować się z nim można w dowolnym momencie, za pośrednictwem wiadomości e-mail kierowanej na adres e-mail rodo@giganciprogramowania.edu.pl.
7. Organizator informuje, że dane osobowe Uczestników nie będą przekazywane do państw trzecich (poza Europejski Obszar Gospodarczy).
8. Organizator informuje, że Uczestnicy nie będą podlegać profilowaniu lub zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji.
9. Organizator informuje, że każda osoba, której dane Organizator przetwarza ma prawo do cofnięcia zgody, o ile jest ona podstawą przetwarzania tych danych oraz prawo do: i) dostępu do danych; ii) sprostowania danych; iii) żądania usunięcia jej danych lub ograniczenia ich przetwarzania; iv) wniesienia skargi do organu nadzorczego; v) przenoszenia danych.
10. Aby skorzystać z prawa do wniesienia skargi (artykuł 77 RODO), należy skontaktować się z Prezesem Urzędu Ochrony Danych Osobowych (ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa). Więcej informacji można znaleźć na stronie internetowej organu nadzoru.

§ 7 Reklamacje

1. Wszelkie reklamacje dotyczące przebiegu Konkursu mogą być składane przez Opiekunów lub Uczestników za zgodą Opiekunów do Organizatora w formie elektronicznej na adres: gigathon@giganciprogramowania.edu.pl lub pisemnie na adres korespondencyjny Organizatora w terminie do dnia 1.08.2026 r.
2. Reklamacje powinny zawierać imię i nazwisko Uczestnika i jego Opiekuna, który dokonał zgłoszenia do Konkursu, dokładny adres korespondencyjny oraz opis i wskazanie przyczyn reklamacji, a także określenie żądania.
3. Reklamacje złożone po upływie terminu lub niespełniające wymogów, określonych w ust. 2, nie będą rozpatrywane przez Organizatora. O zachowaniu terminu złożenia reklamacji decyduje data wysłania maila.
4. Reklamacje będą rozpatrywane bez zbędnej zwłoki, jednakże nie później niż w terminie 14 dni od daty otrzymania reklamacji. W przypadku braku rozpatrzenia w terminie, o którym mowa powyżej, uznaje się że Organizator pozytywnie rozpatrzył reklamację.
5. Reklamacje dotyczące braku możliwości skorzystania w infrastruktury informatycznej za pośrednictwem której prowadzony jest konkurs, w tym możliwości zalogowania się do Panelu Uczestnika lub błędów działania tej infrastruktury powinny być zgłaszane niezwłocznie, nie później niż w terminie 7 (siedmiu) od dnia wystąpienia zdarzenia będącego przyczyną



Regulamin

reklamacji. Organizator zastrzega sobie prawo do odrzucania reklamacji zgłoszonych po terminie, o którym mowa w zdaniu uprzednim.

§ 8 Oświadczenia i odpowiedzialność

1. Organizator ponosi odpowiedzialność za wydanie Nagród w ramach Konkursu na zasadach określonych w Regulaminie.
2. W momencie wysłania Organizatorowi rozwiązania Zadania konkursowego Opiekun działając w imieniu i na rzecz Uczestnika oświadcza, że rozwiązanie zgłoszone przez niego (lub bezpośrednio przez Uczestnika) do Konkursu jest wolne od jakichkolwiek wad prawnych, w szczególności jest ono autorstwa Uczestnika, zaś osoby trzecie nie mają do niej jakichkolwiek roszczeń, w tym roszczeń związanych z prawami własności intelektualnej.
3. Opiekun reprezentujący Uczestnika ponosi pełną odpowiedzialność w przypadku, gdy jego oświadczenie wyrażone w ust. 2 powyżej okaże się nieprawdziwe, niezależnie od przyczyn. W szczególności Opiekun oraz Uczestnik zobowiązują się do uwolnienia Organizatora od jakichkolwiek roszczeń osób trzecich odnoszących się do zadania konkursowego stworzonego przez danego Uczestnika.

§ 9 Postanowienia końcowe

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem ogłoszenia Konkursu.
2. Organizator zastrzega, że nie pokrywa jakichkolwiek kosztów ponoszonych przez Uczestników oraz Opiekunów w związku z udziałem w Konkursie. W szczególności Organizator nie ponosi kosztów związanych z transportem oraz zakwaterowaniem związanym z udziałem w czwartym etapie Konkursu.
3. Pełna treść niniejszego Regulaminu dostępna jest na stronie konkursowej: www.gigathon.pl
4. Konkurs ogłaszany i organizowany jest przez Organizatora za pośrednictwem strony internetowej www.giganciprogramowania.edu.pl, www.gigathon.pl oraz dodatkowo ogłaszany na platformach social media Facebook oraz Instagram.
5. Wszelkie ewentualne spory lub roszczenia podnoszone w związku z Konkursem rozstrzygane będą przez właściwy sąd powszechny.
6. Organizator jest uprawniony do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu, o ile nie wpłynie to na pogorszenie warunków uczestnictwa w Konkursie. Dotyczy to w szczególności zmian terminów poszczególnych czynności konkursowych oraz zmian specyfikacji nagrody, o



OGÓLNOPOLSKI KONKURS
MATEMATYCZNO-INFORMATYCZNY
DLA DZIECI I MŁODZIEŻY

Regulamin

ile nie wpływa ona negatywnie na jej wartość. Zmieniony Regulamin obowiązuje od czasu opublikowania go na stronie.