

# REGULAMIN

## Wydarzenia

**clickON** - zamień granie na programowanie. Bezpłatne zajęcia w szkole nowych technologii.

### § 1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki, w jakich odbywa się wydarzenie **clickON** - zamień granie na programowanie. Bezpłatne zajęcia w szkole nowych technologii (dalej "Wydarzenie").
2. Organizatorem Wydarzenia 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. Wydarzenie odbywa się stacjonarnie w placówkach Organizatora oraz jego Partnerów (przez których rozumie się podmioty, które zawarły umowę franczyzową z Organizatorem) na terenie całej Polski.
4. Termin trwania Wydarzenia: **17 stycznia – 7 marca 2025 r.**
5. Udział w Wydarzeniu jest **bezpłatny** i wymaga wcześniejszej rejestracji na stronie [www.clickon.edu.pl](http://www.clickon.edu.pl)
6. Nadzór nad prawidłowością i przebiegiem Wydarzenia w tym udzielaniem informacji na temat Wydarzenia oraz rozpatrywaniem reklamacji, sprawuje Organizator.

### § 2 Cel Wydarzenia

#### **1. Rozwijanie kompetencji przyszłości**

Pomagamy dzieciom i młodzieży zdobywać umiejętności cyfrowe, które są niezbędne w dynamicznie zmieniającym się świecie technologii.

#### **2. Inspirowanie do kreatywności**

Zachęcamy uczestników do tworzenia własnych projektów, rozwijania wyobraźni i odkrywania, jak sami mogą stać się twórcami technologii.

#### **3. Budowanie świadomości technologicznej**

Uczymy dzieci i młodzież zrozumienia zasad działania nowoczesnych technologii, co pozwala im lepiej wykorzystywać je w codziennym życiu i podejmować świadome decyzje.

#### **4. Bezpieczne i odpowiedzialne korzystanie z technologii**

Pokazujemy, jak używać narzędzi cyfrowych w sposób bezpieczny i etyczny, budując pozytywne nawyki korzystania z technologii.

## 5. Zamiana grania na tworzenie

Przekierowujemy pasję do gier komputerowych na rozwijanie praktycznych umiejętności programistycznych, takich jak tworzenie gier, aplikacji czy stron internetowych.

### § 3 Zakres i przebieg Wydarzenia

1. Zajęcia trwają **90 minut** i są dostosowane do wieku uczestników (6–18 lat).
2. Termin zajęć jest notyfikowany za pośrednictwem strony internetowej Organizatora - [www.clickon.edu.pl](http://www.clickon.edu.pl), jak również za pośrednictwem wiadomości e-mail, po dokonaniu rejestracji przez Uczestnika lub jego opiekuna prawnego/rodzica.
3. Uczestnicy są podzieleni na grupy wiekowe:
  - **6–7 lat:** Scratch Junior – wprowadzenie do programowania w formie zabawy.
  - **8–9 lat:** Scratch lub Minecraft Education – nauka podstaw programowania poprzez gry i interaktywne projekty.
  - **10–12 lat:** Scratch, Minecraft Education, App Inventor – rozszerzona nauka programowania.
  - **13–18 lat:** Python, C# – wprowadzenie do profesjonalnych języków programowania.
4. Grupy liczą maksymalnie **10–12 uczestników**, co zapewnia indywidualne podejście instruktora.
5. Zajęcia odbywają się pod opieką wykwalifikowanych instruktorów z doświadczeniem w pracy z dziećmi i młodzieżą.
6. Organizator zapewnia, że instruktorzy posiadają wymagane dokumenty, w tym zaświadczenia o niekaralności.

### § 4 Warunki uczestnictwa

1. Udział w Wydarzeniu wymaga wcześniejszej rejestracji na stronie internetowej Organizatora [www.clickon.eu.pl](http://www.clickon.eu.pl), dedykowanej dla Wydarzenia, jak również podjęcie dodatkowych czynności w ramach strony internetowej Organizatora ([giganciprogramowania.edu.pl](http://giganciprogramowania.edu.pl)).
2. W celu zapisu na Wydarzenie konieczne jest: i) zaakceptowanie Regulaminu; ii) zaakceptowanie regulaminu świadczenia usług drogą elektroniczną przez Organizatora (za pośrednictwem strony internetowej [giganciprogramowania.edu.pl](http://giganciprogramowania.edu.pl)).
3. W przypadku potencjalnych Uczestników, którzy nie ukończyli 13 lat, zapisu na Wydarzenie mogą dokonać wyłącznie ich rodzice lub opiekunowie prawni. Zgłoszenia złożone przez inne osoby, w tym samych Uczestników, będą odrzucane przez Organizatora. W przypadku potencjalnych Uczestników, którzy ukończyli 13 lat, mogą oni zgłaszać się na Wydarzenie samodzielnie, lecz na żądanie Organizatora muszą przedstawić zgodę na ich udział w Wydarzeniu udzieloną przez rodzica lub opiekuna prawnego.
3. Wszelkie informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych Uczestników przez Organizatora w związku z Konkursem (jak również w innych celach) można znaleźć w Polityce Prywatności.
4. Liczba miejsc jest ograniczona, a o przyjęciu decyduje kolejność zgłoszeń. W przypadku wyczerpania puli miejsc Organizator opublikuje odpowiednią informację na stronie wskazanej w pkt 1 powyżej, jak również może zablokować możliwość dokonywania rejestracji w ramach formularzy na tej stronie.

### § 5 Zasady uczestnictwa

1. Każdy uczestnik Wydarzenia ma obowiązek przestrzegać Regulaminu oraz zaleceń instruktorów.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w harmonogramie lub treści zajęć w przypadku zaistnienia okoliczności niezależnych od Organizatora lub jego Partnerów.
3. Opiekunowie (rodzice) Uczestników ponoszą odpowiedzialność względem Organizatora oraz jego Partnerów za wszelkie szkody w mieniu, w tym w sprzęcie komputerowym, odpowiednio Organizatora lub danego Partnera, spowodowane umyślnym działaniem, rażącym niedbalstwem, naruszeniem przepisów prawa lub Regulaminu przez Uczestników w trakcie trwania zajęć organizowanych w ramach Wydarzenia.
4. Zakazane jest wykorzystywanie przez Uczestników jakiegokolwiek mienia Organizatora oraz Partnerów po zakończeniu zajęć. Opiekunowie (rodzice) Uczestników ponoszą pełną odpowiedzialność za szkody powstałe w efekcie działań lub zaniechań danych Uczestników po zakończeniu zajęć.
5. Organizator dołożył wszelkich starań, aby zajęcia odbywały się w bezpiecznych warunkach, zgodnie z obowiązującymi przepisami. Sale, w których prowadzone są zajęcia, spełniają wymogi dotyczące bezpieczeństwa i higieny pracy.

### § 6 Reklamacje

1. Wszelkie reklamacje związane z przebiegiem Wydarzenia lub zapisami na Wydarzenie powinny być przesyłane Organizatorowi: i) na piśmie na adres korespondencyjny Organizatora wskazany w Regulaminie, w trakcie trwania Wydarzenia, a także do 14 dni po jego zakończeniu; ii) na adres e-mail Organizatora, wskazany na końcu Regulaminu.
2. Reklamacja powinna zawierać imię, nazwisko, dokładny adres Uczestnika lub jego rodzica lub opiekuna oraz dokładny opis i wskazanie przyczyny reklamacji.
3. Reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatora w terminie 14 dni roboczych od dnia otrzymania reklamacji. Odpowiedź na reklamację zostanie udzielona w sposób analogiczny do sposobu, w jaki reklamacja została przesłana do Organizatora.
4. Postępowanie reklamacyjne jest dobrowolne i nie wyłącza prawa Uczestnika do niezależnego od postępowania reklamacyjnego dochodzenia roszczeń na drodze postępowania sądowego lub w inny przewidziany prawem sposób.

### § 7 Odpowiedzialność

1. Część zajęć w ramach Wydarzenia jest organizowana przez Partnerów Organizatora. W przypadku takich zajęć odpowiedzialność za ich przebieg ponosi dany Partner - obejmuje to również odwołanie zajęć lub uchybienia związane z ich przebiegiem.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za standard budynków, w których odbywają się zajęcia, z zastrzeżeniem § 5 pkt 4 Regulaminu.
3. Organizator oraz Partnerzy nie ponoszą odpowiedzialności za zachowania Uczestników po zakończeniu zajęć, jak również za ich bezpieczeństwo po ich zakończeniu. Opiekun prawny lub rodzic Uczestnika zobowiązany jest do jego odebrania niezwłocznie po zakończeniu zajęć organizowanych w ramach Wydarzenia.

### § 8 Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu w dowolnym momencie, z zastrzeżeniem, że zmiany zostaną niezwłocznie opublikowane na stronie internetowej Wydarzenia.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Wydarzenia lub poszczególnych zajęć organizowanych w ramach Wydarzenia z ważnych przyczyn przez które rozumie się: i) wystąpienie siły wyższej faktycznie uniemożliwiającej organizację Wydarzenia lub jego części; ii) chorobę osoby prowadzącej dane zajęcia w ramach Wydarzenia; iii) awarie i usterki techniczne znacząco ograniczające lub uniemożliwiające korzystanie z miejsca, w którym odbyć mają się zajęcia.
3. Organizator zastrzega, że nie pokrywa jakichkolwiek kosztów ponoszonych przez Uczestnika w związku z udziałem w Wydarzeniu.
4. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem zastosowanie będą miały przepisy prawa powszechnego, w szczególności Kodeksu cywilnego, jak również regulaminu świadczenia usług drogą elektroniczną przez Organizatora, dostępnego na stronie [giganciprogramowania.edu.pl](http://giganciprogramowania.edu.pl) (akceptowanego przez osobę, która zgłasza Uczestnika przed dokonaniem zapisu na Wydarzenie).
5. Regulamin wchodzi w życie z dniem 15.12.2024.
  
6. Kontakt w sprawach związanych z Wydarzeniem:
  - **E-mail:** [sekretariat@giganciprogramowania.edu.pl](mailto:sekretariat@giganciprogramowania.edu.pl)
  - **Telefon:** (22) 112 10 63

Zapraszamy do udziału w Akcji i wspólnego odkrywania świata technologii!