



REGULAMIN OGÓLNOPOLSKIEGO PROGRAMU EDUKACYJNEGO

I. Organizator i Zleceniodawca Programu Edukacyjnego

Organizatorem Programu Edukacyjnego „Akademia Rummikub” („Program”) jest **Adliner Sp. z o.o.**, z siedzibą w Warszawie przy ulicy Locci 18, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000043544, NIP 951-19-34-659, o kapitale zakładowym w wysokości 300 000 zł w pełni wpłaconym, reprezentowana przez Magdalenę Górecką – Prezesa Zarządu, zwana „**Organizatorem**”, działająca na zlecenie, **Fundacji Akademia Rummikub**, z siedzibą w Olsztynie 10-852, ul. Miła 10/2, wpisaną do Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Olsztynie, VIII Wydział Gospodarczy KRS, pod numerem KRS 0001130381, NIP 7394008440, reprezentowaną przez: Prezesa Zarządu Magdalenę Łukaszewską, zwaną dalej „**Zleceniodawcą**”

II. Definicje

Pojęcia użyte w niniejszym Regulaminie otrzymują następujące znaczenie:

1. „**Program**” – ogólnopolski program edukacyjny jest długofalowym działaniem edukacyjnym, który w ciekawy sposób będzie rozwijał w uczniach zdolności matematyczne, logiczne i społeczne.
2. „**Szkoła**” – placówka oświatowa, która przystąpiła programu.
3. „**Konkurs Szkolny**” – to działania krótkofalowe, realizowane w ramach programu stanowiące część praktyczną Programu.
4. „**Strona Internetowa Programu**” – to strona Internetowa Programu Edukacyjnego znajdująca się pod domeną **www.akademia-rummikub.pl**, będąca narzędziem do komunikacji ze Szkołami.
5. „**Materiały edukacyjne**” – bezpłatne materiały edukacyjne dla Szkół udostępniane Szkołom przez Organizatora w ramach Programu.
6. „**Regulamin**” – niniejszy dokument określający zasady uczestnictwa w Programie.

III. Cel i założenia Programu

1. Celem Programu jest **rozwijanie u uczniów zdolności matematycznych, logicznych i społecznych**.
2. Program realizuje zajęcia innowacyjną metodą nauczania, która łączy rozwiązywanie problemów matematycznych z elementami rywalizacji, pomagając rozwijać umiejętności logiczne, matematyczne, społeczne i interpersonalne uczniów w zabawny sposób. Program wykorzystuje grę Rummikub jako narzędzie edukacyjne.

3. IV. Czas realizacji i zgłoszenia do Programu

1. Program realizowany jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej w terminie do **15 września 2025 do 26 czerwca 2026 roku**.
2. **Program skierowany jest do wszystkich Szkół Podstawowych, klas 1-3**, które zgłoszą się do Programu oraz świetlic Szkół Podstawowych prowadzących zajęcia z uczniami klas 1-3.
3. Zgłoszenia do Programu przyjmowane są poprzez: wypełnienie formularza zgłoszeniowego dostępnego na Stronie Internetowej Programu pod domeną www.akademia-rummikub.pl, lub odesłanie SMS-a o treści TAK, w odpowiedzi na zaproszenie do Programu wysłane SMS-em, lub potwierdzenie SMS-em o treści TAK chęci udziału w Programie, w odpowiedzi na zaproszenie telefoniczne.

V. Uczestnictwo w Programie

1. Uczestnictwo w Programie jest bezpłatne i nie wiąże się z żadnymi kosztami po stronie Szkoły, z wyłączeniem własnego zaangażowania w realizację Programu.
2. Uczestnikiem Programu może być każda Szkoła, które prześle zgłoszenie, zgodnie z pkt IV.3. i zostanie zakwalifikowana do Programu. O zakwalifikowaniu do Programu Szkoła zostanie poinformowana drogą elektroniczną do 10 września 2025 r.
3. Szkoła może zgłosić do Programu więcej niż 1 (słownie: jedną) klasę.
4. Nadesłanie przez Szkołę zgłoszenia do Programu jest równoznaczne z potwierdzeniem chęci uczestnictwa w Programie.
5. Zgłoszenie do Programu jest równoznaczne z zaakceptowaniem zasad niniejszego Regulaminu.
6. Przystępując do Programu, Szkoła wyraża zgodę na komunikowanie się z nią przez Organizatora lub podmiot upoważniony przez Organizatora w związku z Programem poprzez e-mail, drogą telefoniczną lub listownie.
7. Przystępując do Programu Szkoła zobowiązuje się do uczestnictwa w Konkursie stanowiącym integralną część Programu.
8. Szkoła zobowiązuje się do wypełnienia ankiety ewaluacyjnej po zakończeniu realizacji Programu. Ankieta zostanie przesłana Szkole drogą elektroniczną.

VI. Materiały Edukacyjne i Konkurs

1. **Pierwszych 1000** (słownie: jeden tysiąc) Szkół, które jako pierwsze prześlą zgłoszenie do Programu, **otrzymają grę Rummikub, która pomoże w realizacji zajęć, w liczbie 1 sztuka (słownie: jedna) na zgłoszoną szkołę**.
2. Materiały edukacyjne do prowadzenia zajęć udostępnione będą na Stronie Internetowej Programu pod domeną www.akademia-rummikub.pl, w strefie po zalogowaniu. Materiały edukacyjne składają się z następujących elementów:
 - a) Scenariusze zajęć,
 - b) Karty pracy.
3. Dostęp do Materiałów Edukacyjnych w wersji on-line mają wyłącznie Szkoły, które zgłosiły się do Programu.
4. Integralnym elementem Programu jest Konkurs Szkolny. Szczegóły dotyczące Konkursu Szkolnego ujęte będą w odrębnym, dedykowanym tej aktywności Regulaminie, a szczegóły zostaną opublikowane na Stronie Internetowej Programu.

VII. Ochrona danych osobowych

1. Dane Osobowe są przetwarzane zgodnie z obowiązującym prawem, w szczególności 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) (zwanym dalej „RODO”), zgodnie z Polityką Prywatności dostępną na Stronie Internetowej Programu.
2. Dane Osobowe są przetwarzane w celach realizacji Programu oraz przesyłania newslettera Szkole, w tym do wykonywania przez Organizatora praw i obowiązków związanych z realizacją ww. celu.
3. Administratorem Danych Osobowych jest Zleceniodawca, tj. Fundacja Akademia Rummikub, z siedzibą w Olsztynie.

VIII. Postanowienia końcowe

1. Wszelkie spory mogące wyniknąć pomiędzy Organizatorem, Zleceniodawcą a Szkołami będą rozstrzygane przez właściwe sądy powszechne w Warszawie.
2. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu cywilnego.
3. Regulamin Programu dostępny jest na Stronie Internetowej www.akademia-rummikub.pl, jak również w siedzibie Organizatora pod adresem: Adliner Sp. z o.o., ul. Locci 18, 02-928 Warszawa.
4. Organizator może w każdym czasie dokonać zmiany Regulaminu, jak również zastrzega sobie odwołanie Programu lub zmiany terminów jego realizacji.
5. Organizator ani Zleceniodawca nie ponoszą odpowiedzialności za działania operatora pocztowego, z którego usług w trakcie Programu będzie korzystał Organizator i / lub Zleceniodawca.
6. Organizator i/lub Zleceniodawca nie ponoszą odpowiedzialności za działania dostawców usług poczty elektronicznej, z których korzysta. Podanie w formularzu zgłoszeniowym przez Szkołę nieprawidłowych danych wyklucza możliwość otrzymania bezpłatnej gry.
7. **Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem publikacji na Stronie Internetowej Programu tj. 15 czerwca 2025 r.**