

REGULAMIN KONKURSU „Rummikub w minutę”

REALIZOWANEGO W RAMACH OGÓLNOPOLSKIEGO PROGRAMU EDUKACYJNEGO AKADEMIA RUMMIKUB W SZKOLE DLA KLAS 1-3

Organizatorem konkursu „Rummikub w minutę” jest Adliner Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie przy ulicy Locci 18, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numer KRS 0000043544, NIP 951-19-34-659, o kapitale zakładowym w wysokości 300 000 zł w pełni wpłaconym, działająca na zlecenie TM Toys Sp. z o.o. z siedzibą w Szczecinie 70-653, ul. Zbożowa 4, wpisaną do Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy Szczecin-Centrum w Szczecinie, zwanym „Zlecającym”.

I. DEFINICJE

Pojęcia użyte w niniejszym Regulaminie otrzymują następujące znaczenie:

- 1. „Zlecający”** – TM Toys Sp. z o.o. z siedzibą w Szczecinie 70-653, ul. Zbożowa 4, wpisaną do Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy Szczecin-Centrum w Szczecinie, XIII Wydział Gospodarczy KRS, pod numerem KRS 0000035010, NIP 8511021941, o kapitale zakładowym w wysokości 4 000 000,00 zł w pełni wpłaconym.
- 2. „Organizator”** – Adliner Sp. z o.o. z siedzibą przy ulicy Locci 18, 02-928 Warszawa, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000043544, NIP 951-19-34-659, o kapitale zakładowym w wysokości 300 000 zł, w pełni wpłaconym.
- 3. „Program”** – ogólnopolski program edukacyjny to długofalowe działania edukacyjne, w ciekawy sposób rozwijające w uczniach zdolności matematyczne, logiczne i społeczne, w szczególności przy wykorzystaniu materiałów edukacyjnych Programu a także gry Rummikub.
- 4. „Szkoła”** – placówka oświatowa, która przystąpiła do Ogólnopolskiego Programu Edukacyjnego Akademia Rummikub w szkole dla klas 1-3.
- 5. „Koordynator Programu” lub „Szkolny Koordynator Programu”** – nauczyciel realizujący w Szkole Ogólnopolski Program Edukacyjny Akademia Rummikub w szkole dla klas 1-3.
- 6. „Uczniowie” lub „Klasa” lub „Grupa Uczniów”**- to niepełnoletnie osoby fizyczne, które za zgodą przedstawiciela ustawowego uczestniczą w Konkursie i biorą udział w przygotowaniu Pracy Konkursowej – są zamieszkałe w Polsce i są uczniami Szkoły na dzień rozpoczęcia Konkursu i które spełnią warunki uczestnictwa w Konkursie – zgodnie z niniejszym Regulaminem.
- 7. „Strona Internetowa Programu”** – to strona Internetowa Ogólnopolskiego Programu Edukacyjnego Akademia Rummikub w szkole dla klas 1-3, znajdująca się pod domeną www.akademia-rummikub.pl, będąca narzędziem do komunikacji ze Szkołami.
- 8. „Materiały edukacyjne”** – bezpłatne materiały edukacyjne dla Szkół udostępniane Szkołom przez Organizatora w ramach Ogólnopolskiego Programu Edukacyjnego Akademia Rummikub w szkole dla klas 1-3.
- 9. „Konkurs”** – to działanie krótkofalowe, realizowane w ramach Ogólnopolskiego Programu Edukacyjnego Akademia Rummikub w szkole dla klas 1-3 stanowiące część praktyczną Programu.

10. „Kategoria konkursowa” - temat materiału konkursowego odnoszący się do wybranego zagadnienia związanego z zasadami gry, określony w wykazie kategorii wskazanych w pkt 6 działu V Regulaminu.

11. „Praca konkursowa” – praca przygotowana przez Szkołę w ramach Konkursu.

12. „Zakładka Konkurs dla Szkół” – podstrona na Stronie Internetowej Programu pod domeną www.akademia-rummikub.pl, przeznaczona do złożenia stosownych oświadczeń przez Szkołę, do wgrzywania Prac Konkursowych oraz pozostawiania danych Szkoły i Ucznia niezbędnych do realizacji Konkursu.

13. „Nagroda” – korzyść materialna dla zwycięskiej klasy.

14. „Jury” – zespół trzech osób powołanych przez Organizatora do oceny Prac Konkursowych.

15. „Filmik instruktażowy” lub „Film” - materiał audiowizualny przygotowany w formie nagrania wideo, którego celem jest przekazanie wiedzy dotyczącej gry Rummikub.

16. „Regulamin” – niniejszy dokument.

II. ZAŁOŻENIA KONKURSU

1. Konkurs realizowany jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
2. Konkurs realizowany jest przez Szkoły zakwalifikowane do Programu Akademia Rummikub w szkole dla klas 1-3.
3. Konkurs skierowany jest do Szkół chcących wykorzystać wiedzę o grze Rummikub w praktyce poprzez stworzenie Pracy Konkursowej.
4. Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, których wynik zależy od przypadku, ani żadną inną formą gry losowej przewidzianej w ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.

III. CEL KONKURSU

Celem Konkursu jest:

1. utrwalenie zasad gry Rummikub wśród uczniów klas 1–3,
2. rozwijanie kreatywności dzieci poprzez przygotowanie krótkich materiałów edukacyjnych,
3. stworzenie biblioteki prostych materiałów instruktażowych przygotowanych przez uczniów,
4. promowanie nauki poprzez zabawę i gry logiczne.

IV. UCZESTNICTWO W KONKURSIE

1. Uczestnictwo w Konkursie jest całkowicie dobrowolne i bezpłatne.
2. Uczestnikiem Konkursu może być Klasa lub Grupa Uczniów ze Szkoły zakwalifikowanej do Programu Akademia Rummikub w szkole dla klas 1-3, której Uczniowie wraz z Koordynatorem wykonają Pracę Konkursową.
3. Zgłoszenie do Konkursu jest równoznaczne z zaakceptowaniem zasad niniejszego Regulaminu i zobowiązaniem się przez Szkoły do przestrzegania postanowień Regulaminu Konkursu.
4. Zgłoszenie do Konkursu wymaga również:
 - a) złożenia stosownych oświadczeń przez Szkołę, że posiada ona wszelkie zgody i oświadczenia od przedstawicieli ustawowych Uczniów związane z ich udziałem w Konkursie, przygotowaniem

- przez nich Prac Konkursowych dysponowania prawami autorskimi na potrzeby udzielenia licencji na korzystanie z Prac Konkursowych zgodnie z niniejszym Regulaminem.
- b) złożenia stosownych oświadczeń przez Szkołę, że posiada ona wszelkie zgody i oświadczenia od przedstawicieli ustawowych dzieci związane z udostępnianiem wizerunku Uczniów w Konkursie (załącznik 1).
 - c) złożenia stosownych oświadczeń przez Szkołę, że będzie ona posiadać wszelkie prawa autorskie do nagrodzonej w Konkursie Pracy Konkursowej (od ustawowych opiekunów Uczniów, którzy są twórcami Pracy Konkursowej).
5. Przystępując do Konkursu Szkoła wyraża zgodę na komunikowanie się z nią przez Zlecającego i/lub Organizatora w związku z Konkursem poprzez e-mail, drogą telefoniczną lub listownie.
 6. Prace Konkursowe niezgodne z Regulaminem lub z tematem Konkursu nie będą brały udziału w Konkursie. Organizator zastrzega sobie prawo do publikacji wybranych Prac Konkursowych, a także wykorzystania ich do działań edukacyjnych i informacyjnych Organizatora i Zlecającego .
 7. Organizator zastrzega sobie prawo do zdyskwalifikowania zgłoszeń , które niepochlebnie wyrażają się o Konkursie lub/i o Organizatorze, Zlecającym jak również używają wulgarnych sformułowań lub innych zachowań uważanych powszechnie za obraźliwe lub w jakikolwiek inny sposób działają nieuczciwie lub niezgodnie z Regulaminem Konkursu.

V. PRZEDMIOT KONKURSU

1. Przedmiotem Konkursu jest przygotowanie krótkiego filmiku instruktażowego wyjaśniającego wybraną zasadę gry Rummikub, o czasie nie dłuższym niż 60 sekund
2. Celem Pracy Konkursowej jest przedstawienie, w formie instruktażu filmowego, wybranej zasady gry w sposób zrozumiały dla dzieci w wieku szkolnym, z zachowaniem jej prawidłowych zasad.
3. Film powinien zostać nagrany przy użyciu telefonu, wyłącznie w wersji pionowej.
4. Film powinien zostać zamieszczony na kanale YouTube Szkoły lub Koordynatora.
5. Kategorie Konkursowe. Szkoła wybiera jedną z poniższych Kategorii Konkursowych dla każdego zgłaszanego materiału:
 - a) Przygotowanie do gry jak rozłożyć kostki, ile dobiera gracz, jak zaczynamy rozgrywkę.
 - b) Wyjście z kostek (pierwszy ruch) - zasada minimum 30 punktów.
 - c) Grupa a seria - czym różni się grupa od serii.
 - d) Jak dokładać kostki - dokładanie do istniejących układów.
 - e) Joker i jego funkcja - jak działa Joker i kiedy można go użyć.
 - f) Ruchy niedozwolone - czego nie wolno robić podczas gry.
 - g) Zakończenie gry - kiedy kończy się rozgrywka.
 - h) Liczenie punktów - jak liczymy punkty po zakończeniu gry.

VI. PRZESYŁANIE PRAC KONKURSOWYCH

1. Szkoła przygotowuje Pracę Konkursową według specyfikacji opisanej w Punkcie V.
2. Po wykonaniu Pracy Konkursowej i wgraniu jej na YouTube Szkoły lub Koordynatora, przesyła Organizatorowi wyłącznie link do Pracy Konkursowej.
3. Link do Pracy Konkursowej umieszczonej na kanale YouTube powinien być przesłany do Organizatora poprzez Zakładkę „Konkurs dla szkół” na Stronie Internetowej Programu – w terminie, o którym mowa w Punkcie VIII ust. 1 poniżej, tj. 31 maja 2026 r. Link do Pracy Konkursowej powinien być przesłany przez Szkolnego Koordynatora Programu.
4. W przypadku, gdy Koordynator zgłasza więcej niż jedną Pracę Konkursową, każda Praca Konkursowa powinna być przesłana jako oddzielne zgłoszenie przez Zakładkę Konkursową.
5. Jedna grupa uczniów/klasa wraz z koordynatorem może przygotować więcej niż jedną Pracę Konkursową, tj. Prace Konkursową do każdej z kategorii Konkursowych.

6. Przesyłając Pracę Konkursową poprzez Zakładkę Konkursową, Szkoła oświadcza, że zamieszczone Zgłoszenie Pracy Konkursowej jest poprawne, kompletne, czytelne oraz, że Praca Konkursowa wykonana jest zgodnie z Regulaminem. Prace Konkursowe wykonane niezgodnie z niniejszym Regulaminem nie będą brały udziału w Konkursie.
7. Szkoły, które prześlą Pracę Konkursową zobowiązane są do przesłania skanów zgód opiekunów prawnych Uczniów na udostępnianie wizerunku na potrzeby Konkursu, na adres: info@akademia-rummikub.pl (Załącznik 1).
8. Przesłane Prace Konkursowe będą akceptowane przez Organizatora oraz umieszczane na Stronie Internetowej w dni powszednie, od poniedziałku do piątku, w godzinach 10:00-16:00. Weryfikacja odbywa się w ciągu 72 godzin od nadesłania Pracy Konkursowej przez Szkołę.
9. Szkoły, które zostaną nagrodzone w Konkursie zobowiązują się do przesłania Pracy Konkursowej poprzez udostępniony jej dysk on-line w terminie 3 (słownie: trzech) dni od momentu ogłoszenia wyników Konkursu, o którym mowa w Punkcie VIII ust. 3 poniżej.
10. Praca Konkursowa nie może w żaden sposób naruszać jakichkolwiek praw osób trzecich, w szczególności nie może naruszać ich autorskich praw osobistych i majątkowych oraz wizerunku tych osób. W przypadku zgłoszenia przez osobę trzecią roszczenia w związku z naruszeniem praw określonych powyżej, Szkoła zgłaszająca Pracę Konkursową jest zobowiązana zrekompensować Organizatorowi wszelkie koszty poniesione w związku z tym z tytułu takich roszczeń przez Organizatora oraz zwolni Organizatora z wszelkiej odpowiedzialności, jaka może z tego wynikać. Poprzez zgłoszenie Pracy Konkursowej do Konkursu Szkoła wyraża zgodę na zamieszczenie i rozpowszechnianie na Stronie Internetowej www.akademia-rummikub.pl, a także w mediach społecznościowych, swojej pracy wykonanej w ramach Pracy Konkursowej (w tym dokonywania opracowań), w tym swojego wizerunku w ramach Pracy Konkursowej – w celu realizacji założeń i celów Konkursu, w tym moderacji Konkursu i zbierania komentarzy od użytkowników Internetu. Zgoda zbierana jest przez Szkołę przed dokonaniem zgłoszenia Pracy Konkursowej do Konkursu. Z tytułu udzielenia w/w zgody Szkołom ani uczniom nie jest należne żadne wynagrodzenie: odpowiednio osobom trzecim utrwalonym w Pracy Konkursowej nie jest należne żadne wynagrodzenie.
11. Praca Konkursowa nie może być wcześniej w jakikolwiek sposób rozpowszechniana, w tym poprzez zgłoszenie do innego konkursu, czy rozpowszechniana w mediach tradycyjnych czy społecznościowych.
12. Zabrania się wysyłania wiadomości, Prac Konkursowych, jak również jakichkolwiek zdjęć, filmów, wypowiedzi czy treści zawierających przemoc, pornografię, wulgaryzmy, słowa powszechnie uznawane za obraźliwe, inne opisy uznane za obraźliwe lub takie, które mogą być uznane naruszające prawo lub dobre maniery, prawa osobiste lub uczucia osób trzecich, a w szczególności treści wulgarne, treści wspierające przemoc lub dyskryminację. Wiadomości lub Prace Konkursowe zawierające treści wskazane powyżej nie będą brały udziału w Konkursie.
13. Organizator ma prawo zablokować udział poszczególnej Szkoły w Konkursie, jeżeli poweźmie jakąkolwiek wiadomość, że udział danej Szkoły jest niezgodny z niniejszym Regulaminem lub obowiązującymi przepisami prawa lub grozi taką niezgodnością. Zastosowanie blokady nie wymaga podania uzasadnienia przez Organizatora, bez ponoszenia jakiegokolwiek odpowiedzialności z tego tytułu.

VII. ZASADY NAGRADZANIA

1. Po zakończeniu etapu dodawania Prac Konkursowych tj. po 31 maja 2026 r., przesłane Prace Konkursowe zostaną poddane ocenie Jury w składzie określonym przez Organizatora. Decyzja Jury jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.
2. Ocenie zostaną poddane wyłącznie Prace Konkursowe zgodne z Regulaminem Konkursu.

3. Kryteria oceny Prac Konkursowych przez Jury:
 - a) Poprawność zasad gry – czy zasada została dobrze wytłumaczona [40%]
 - b) Zrozumiałość przekazu dla dzieci [30%]
 - c) Pomysłowość i kreatywność [15%]
 - d) Estetyka i czytelność materiału [15%]
4. Organizator zastrzega sobie możliwość wyboru i nagrodzenia dodatkowych Prac Konkursowych.
5. Nagrodzonych zostanie 32 (słownie: trzydzieści dwie) Prace Konkursowe wybrane przez Jury.
6. Jury będzie składać się z co najmniej z 3 (słownie: trzech) osób wybranych przez Organizatora. Organizator ma prawo odwołać członka Jury lub wyznaczyć dla niego zastępstwo, jeżeli ze względu na okoliczności członek Jury nie może sprawować swoich funkcji.

VIII. HARMONOGRAM KONKURSU

1. Konkurs realizowany będzie w terminie od 20 kwietnia 2026 r. do 31 maja 2026 r. do godziny 23:59.
2. Obrady Jury odbędą się w terminie 1-10 czerwca 2026 r.
3. Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone 15 czerwca 2026 r. , do godziny 12:00.
4. Ogłoszenie wyników nastąpi na Stronie Internetowej, w aktualnościach oraz na grupie Programu na Facebooku Akademia Rummikub w szkole dla klas 1-3.
5. Wysyłka nagród nastąpi do 20 czerwca 2026 r.

IX. NAGRADZANIE W KONKURSIE

1. Szkoły, których Prace Konkursowe zostaną nagrodzone przez Jury otrzymają jedną grę Rummikub, zgodnie z poniższym przydziałem:
 - a) Miejsce 1-6 - gra Rummikub
 - b) Miejsce 7-11 - gra Rummikub 3 w 1
 - c) Miejsce 12-16 - gra Rummikub Słowny
 - d) Miejsce 17-32 – gra Rummikub Xpress
2. Wartość nagrody przypadająca na jedną Szkołę wynosi 100 zł brutto (słownie: sto złotych).

X. DOSTARCZENIE I WYSYŁKA NAGRÓD

1. Organizator zobowiązuje się do wysłania Nagród w terminie podanym w Regulaminie Konkursu w punkcie VIII - Harmonogram Konkursu ust. 5 powyżej na własny koszt.
2. Nagrody zostaną wysłane na adres Szkoły, podany w zgłoszeniu do Programu. Wysyłka Nagród nastąpi za pośrednictwem firmy kurierskiej.

XI. PRAWA AUTORSKIE

1. Szkoła oświadcza, że posiada wszelkie prawa do udzielenia licencji na korzystanie z utworów stworzonych w ramach Prac Konkursowych i upoważnia Organizatora do korzystania z takich utworów stworzonych w ramach Pracy Konkursowej na wszystkich znanych polach eksploatacji, o których mowa w art. 50 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, w tym w szczególności:
 - a) w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu - wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową,
 - b) w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których utwór utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy,

- c) w zakresie rozpowszechniania w sposób inny niż określony powyżej - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.
2. Licencja, o której mowa wyżej, zostaje udzielona nieodpłatnie na czas 2 (dwóch) lat, z prawem udzielania sublicencji.
 3. Szkoła oświadcza, że posiada wszelkie prawa autorskie utworów stworzonych w ramach Pracy Konkursowej, a zatem zgodnie z art. 921 § 3 Kodeksu Cywilnego Organizator nabywa prawo własności do nagrodzonej Pracy Konkursowej wraz z przekazaniem stosownej Nagrody. Niniejsze postanowienie stosuje się również do autorskich praw majątkowych. Autorskie prawa majątkowe do nagrodzonej Pracy Konkursowej przechodzą na Organizatora z chwilą przekazania stosownych Nagród – bez prawa do dodatkowego wynagrodzenia z tytułu przeniesienia własności Pracy Konkursowej i związanych z nimi praw autorskich, poza zdobytymi nagrodami.
 4. Przeniesienie autorskich praw majątkowych związanych z nagrodzonymi Pracami Konkursowymi obejmuje wszystkie pola eksploatacji wymienione w art. 50 ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tj. Dz.U. 2019, poz. 1145), tj.:
 - a) przejście na Organizatora autorskich praw majątkowych powoduje jednocześnie przeniesienie własności egzemplarzy dostarczonych dzieł, w tym oryginałów Prac Konkursowych wykonanych techniką tradycyjną;
 - b) w zakresie utrwalania i zwielokrotniania Prac Konkursowych – trwałe lub czasowe utrwalanie lub zwielokrotnianie całości lub części, jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie, wytwarzanie dowolną techniką egzemplarzy utworów, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
 - c) w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których utrwalono Prace Konkursowe - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
 - d) digitalizacja, wpisanie do pamięci komputera, udostępnienie za pośrednictwem sieci komputerowych, w tym Internetu, intranetu i extranetu;
 - e) w zakresie rozpowszechniania utworów - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, także publiczne udostępnianie utworów w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym;
 - f) publikacja w środkach masowego przekazu;
 - g) wykorzystanie Prac Konkursowych we wszelkich materiałach reklamowych, marketingowych lub promocyjnych i swobodne korzystanie z utworów w celu prowadzenia reklamy, marketingu i promocji dowolnych produktów pod dowolną marką Zlecającego lub dowolnej osoby trzeciej, w tym podmiotów, na które Zlecającego przeniesie nabyte autorskie prawa majątkowe lub którym udzieli licencji;
 - h) włączenie Prac Konkursowych do utworu audiowizualnego;
 - i) tworzenie nowych wersji i adaptacji (tłumaczenie, przystosowanie, zmianę układu lub inne zmiany);
 - j) w odniesieniu do rejestrowania i powielania utworów - generowanie kopii utworów z wykorzystaniem określonej techniki, w tym drukowanie, usługi reprograficzne, magnetyczne i cyfrowe,

k) w odniesieniu do obrotu oryginału lub kopii, na których utwory zostały zapisane - wprowadzanie do obrotu, wynajem lub dzierżawa oryginału lub kopii,

l) w odniesieniu do upowszechniania utworów w inny sposób niż opisany powyżej - eksponowanie, wyświetlanie, reprodukowanie i nadawanie oraz reemitowanie, a także publiczne udostępnianie utworów w taki sposób, aby każdy miał do nich dostęp w wybranym przez siebie miejscu i czasie.

Ponadto:

1. Przeniesienie majątkowych praw autorskich następuje bez jakichkolwiek ograniczeń terytorialnych,
2. wyłączne prawo do zezwalania na wykonywanie zależnych praw autorskich przysługuje Organizatorowi,
3. Organizator nie jest zobowiązany do rozpowszechniania lub wykorzystywania dzieł,
4. Organizator ma prawo do swobodnego przenoszenia nabytych autorskich praw majątkowych na osoby trzecie,
5. Organizator ma prawo do dokonywania zmian w dziełach oraz do dokonywania opracowań dzieł; Organizator jest uprawniony w szczególności do dokonywania wszelkich skrótów, uzupełnień, przeróbek i łączenia ich z innymi utworami, a także korzystania z opracowań oraz rozporządzania nimi,
6. przeniesienie autorskich praw majątkowych jest nieodwołalne, niczym nieograniczone i nie jest uzależnione od żadnych warunków.

Ponadto:

1. Organizator zastrzega sobie prawo do upowszechniania Prac Konkursowych bez podania imienia i nazwiska lub pseudonimu uczniów, którzy brali udział w przygotowaniu Pracy Konkursowej.
2. Szkoła zapewnia, że uczniowie przez swoich przedstawicieli ustawowych udzielają Organizatorowi pozwolenia na upowszechnianie ich wizerunku, w ramach Pracy Konkursowej w sposób nienaruszający jego praw osobistych, w szczególności w celach wskazanych powyżej. Z tytułów, o których mowa w zdaniu poprzednim nie jest należne Szkole lub uczniowi żadne wynagrodzenie. Powyższy zapis stosuje się odpowiednio do osób trzecich i ich wizerunków w ramach Pracy Konkursowej – jeżeli będą utrwalone.

XII. WYMAGANIA TECHNICZNE

I ZAGROŻENIA ZWIĄZANE Z KORZYSTANIEM Z INTERNETU

1. Szkoła zabrania się wykorzystywania jakichkolwiek treści i materiałów zamieszczonych na Stronie Internetowej do celów niezgodnych z prawem, z normami obyczajowym i etycznymi.
2. Zabronione jest przesyłanie jakichkolwiek treści czy materiałów, w tym jakichkolwiek zdjęć, które zawierają wulgaryzmy, słowa powszechnie uważane za obraźliwe, inne opisy powszechnie uważane za obraźliwe lub które mogą być uznane za naruszające prawo lub dobre obyczaje, bądź dobra osobiste lub uczucia osób trzecich, w szczególności treści wulgarne, propagujące przemoc czy dyskryminację.
3. Szkoła musi spełniać co najmniej poniższe wymagania techniczne, aby móc współpracować z systemem informatycznym wykorzystywanym przez Organizatora oraz do prawidłowego udziału w Konkursie, w tym korzystania ze Strony Internetowej:
 - a) mieć do dyspozycji komputer lub inne kompatybilne urządzenie;

- b) mieć dostęp do Internetu;
 - c) posiadać odpowiednią prędkość łącza;
 - d) mieć dostęp do stron www (przeglądarki www muszą być odpowiednio skonfigurowane).
4. Niespełnienie przez Szkołę wymagań technicznych określonych w ust. 3 powyżej (w szczególności nieprawidłowa konfiguracja komputera lub oprogramowania) może prowadzić do niemożności udziału w Konkursie.
 5. Korzystanie przez Szkołę ze Strony Internetowej zgodnie z Regulaminem nie wiąże się ze szczególnym zagrożeniem wynikającym z korzystania z usług świadczonych drogą elektroniczną, poza tym, że usługi te są powszechnie dostępne w publicznej sieci teleinformatycznej.

XIII. POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE

1. Każdej Szkole przysługuje prawo złożenia reklamacji dotyczącej wyłącznie naruszenia prawa lub Regulaminu Konkursu.
2. Reklamacja może być złożona od dnia 15 czerwca 2026 r. do dnia 31 lipca 2026 r. (decyduje data stempla pocztowego).
3. Reklamacje zgłoszone po upływie wyżej określonego terminu nie będą rozpatrywane.
4. Reklamacja, pod rygorem nieważności, musi być wysłana, w formie pisemnej, listem poleconym na adres: Adliner Sp. z o.o. z siedzibą przy ul. Locci 18, 02-928 Warszawa, z obowiązkowym dopiskiem na kopercie: „Konkurs „Rummikub w minutę” – reklamacja”. Pisemna reklamacja powinna zawierać imię, nazwisko, nazwę Szkoły oraz dokładny adres nadawcy, jak również dokładny opis i powód reklamacji.
5. Organizator Konkursu będzie rozpatrywać reklamacje niezwłocznie, jednakże nie później niż w terminie 30 dni od dnia otrzymania. Organizator powiadomi zainteresowanych o wyniku rozpatrzenia reklamacji listem poleconym.
6. W przypadku braku akceptacji przez Szkołę stanowiska przedstawionego w odpowiedzi na reklamację, Szkoła może dochodzić swoich praw na zasadach ogólnych.

XIV. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i 2 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dn. 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 Dz.U.UE.L.2016.119.1, dalej zwane „Rozporządzeniem”), informujemy że:

1. Administratorem danych osobowych Szkoły (dalej jako: „Administrator Danych Osobowych” lub „Administrator”) jest Adliner Sp. z o.o., z siedzibą przy ul. Locci 18, 02-928 Warszawa, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000043544, NIP 951 19 34 659, o kapitale zakładowym w wysokości 300 000,00 zł w pełni wpłaconym. Z Administratorem Danych Osobowych można skontaktować się poprzez e-mail: mateusz.pietrulinski@adliner.pl, telefonicznie na numer: +48 22 885 60 99; bądź pisemnie na wskazany adres siedziby Administratora Danych Osobowych.
2. Przetwarzanie danych osobowych Uczestnika odbywa się w następujących celach:
 - a) na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a RODO - tj. na podstawie wyrażonej przez Uczestnika zgody na przetwarzanie danych osobowych w celu organizacji i przeprowadzenia Konkursu „Rummikub w minutę”;

- b) na podstawie art. 6 ust. 1 lit. c RODO - w celu wypełnienia obowiązku prawnego ciążącego na Administratorze (np.: obowiązku prawnego wynikającego z przepisów o ochronie środowiska);
 - c) na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f RODO – tj. na podstawie prawnie uzasadnionego interesu Administratora, jakim jest zapewnienie kontaktu z osobami kontaktowymi, marketing, informacja handlowa, ustalenie, dochodzenie lub obrona przed roszczeniami, archiwizacja danych.
 - d) dane osobowe Uczestnika są/mogą być przekazywane następującym kategoriom odbiorców:
 - e) podmiotom i organom uprawnionym do otrzymywania danych na podstawie przepisów prawa;
 - f) podmiotom wspierającym Administratora w organizacji i przeprowadzeniu kampanii edukacyjnej, dostawcom usług zaopatrującym Administratora w rozwiązania techniczne oraz organizacyjne umożliwiające zarządzanie organizacją Administratora (w szczególności firmom kurierskim i pocztowym, dostawcom usług IT);
 - g) dostawcom usług prawnych i doradczych oraz wspierających Administratora w dochodzeniu roszczeń; iv. innym podmiotom świadczącym na rzecz Administratora usługi lub podmiotom, którym Administrator powierzył przetwarzanie danych na podstawie umowy.
3. Dane osobowe Uczestnika nie będą przekazywane do państw trzecich, tj. państw spoza Europejskiego Obszaru Gospodarczego.
4. Dane osobowe Uczestnika przechowywane są przez okres wymagany dla realizacji powyższych celów, a także, gdy:
- a) dane osobowe będą przetwarzane na podstawie zgody na przetwarzanie danych osobowych – przez okres organizacji i przeprowadzenia Konkursu „Rummikub w minutę”, a następnie przez okres niezbędny do zabezpieczenia i dochodzenia ewentualnych roszczeń związanych z organizacją i rozliczeniem akcji edukacyjnej bądź do momentu wycofania przez Szkoły zgody na przetwarzanie danych osobowych;
 - b) dane osobowe będą przetwarzane w celu wypełnienia obowiązku prawnego - przez okres niezbędny do jego wypełnienia;
 - c) dane osobowe będą przetwarzane na podstawie uzasadnionego interesu Administratora - do czasu zgłoszenia sprzeciwu przez osobę, której dane dotyczą, lub w przypadku ustalenia, obrony i dochodzenia roszczeń przez okres niezbędny do zabezpieczenia i dochodzenia ewentualnych roszczeń.
5. Osobie, której dane dotyczą przysługują następujące uprawnienia: prawo do żądania dostępu do swoich danych osobowych, prawo do sprostowania (poprawiania), usunięcia, ograniczenia przetwarzania danych osobowych oraz prawo do przenoszenia danych osobowych. W zakresie, w jakim podstawą przetwarzania danych osobowych jest przesłanka prawnie uzasadnionego interesu Administratora, Osobom, których dane dotyczą przysługuje prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania ich danych osobowych. W zakresie, w jakim podstawą przetwarzania danych osobowych jest zgoda, osoba, której dane dotyczą ma prawo jej wycofania -zgodę można odwołać w dowolnym momencie; wycofanie zgody pozostaje bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem. W celu skorzystania z powyższych praw, należy skontaktować się poprzez kanały komunikacji wskazane w pkt 1 powyżej.
6. Każdej osobie przysługuje prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego w zakresie przetwarzania danych osobowych, tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

7. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, lecz niezbędne do realizacji każdego z powyższych celów, a w sytuacji gdy przesłankę przetwarzania danych osobowych stanowi przepis prawa podanie danych osobowych jest obowiązkowe.
8. Dane osobowe Uczestnika nie podlegają zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu.

XV. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Wszelkie spory mogące wyniknąć pomiędzy Organizatorem Szkołami będą rozstrzygane przez właściwe sądy powszechne w Warszawie.
2. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się w szczególności przepisy Kodeksu cywilnego.
3. Regulamin Konkursu dostępny jest na Stronie Internetowej www.akademia-rummikub.pl, jak również w siedzibie Adliner Sp. z o.o. przy ulicy Locci 18, 02-928 Warszawa.
4. Organizator może w każdym czasie dokonać zmiany Regulaminu, jak również zastrzega sobie odwołanie Konkursu lub zmiany w jego terminie.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za działania operatora pocztowego ani firmy kurierskiej, z której usług w trakcie Konkursu mogą korzystać Szkoły lub Organizator.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za działania dostawców usług poczty elektronicznej, z których korzystają Szkoły. Podanie w formularzu zgłoszeniowym nieprawidłowych danych wyklucza możliwość otrzymania bezpłatnych materiałów.
7. Jeżeli nie określono inaczej w niniejszym Regulaminie, Szkoła może się komunikować się z Organizatorem drogą elektroniczną, pod adres e-mail: info@akademia-rummikub.pl i/lub telefon kontaktowy 22 885 60 99. Szkoła może w każdej chwili zrezygnować z udziału w Konkursie, przesyłając stosowaną wiadomość email na adres: info@akademia-rummikub.pl.
8. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 20 kwietnia 2026 r.