

## **§1 POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Niniejszy Regulamin (dalej Regulamin) określa zasady i warunki, na jakich odbywa się konkurs pod nazwą: „Lidiwn” (dalej „Konkurs”).
2. Organizatorem Konkursu jest stowarzyszenie "Lidiwn - Razem możemy więcej" (dalej "Organizator")
3. Sponsorem nagród jest Organizator.
4. Celem Konkursu jest:
  - a. rozbudzenie zainteresowań informatycznych wśród młodzieży,
  - b. rozwijanie zdolności oraz kompetencji w zakresie tworzenia aplikacji internetowych,
  - c. popularyzacja nowych technologii, takich jak np. Svelte,
5. Przedmiotem Konkursu jest rozwiązanie zadania konkursowego zgodnie z harmonogramem konkursu z zakresu programowania.
6. Uczestnik przystępując do Konkursu akceptuje treść Regulaminu (dalej "Uczestnik").
7. Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania zasad zawartych w Regulaminie, jak również potwierdza, iż spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w Konkursie. Udziela również niezbędnych do udziału w Konkursie zgód (zgody wskazane w treści Regulaminu oraz w treści jego załączników).

## **§2 ZASADY I WARUNKI UDZIAŁU**

1. Udział w Konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.
2. W Konkursie wziąć może udział każda osoba, która w momencie rejestracji do Konkursu jest w wieku od 10 do 20 lat.
3. W zależności od wieku Uczestnika zostaje on przydzielony do jednej z 3 kategorii wiekowych:
  - a. „Klasy 10-14” - grupa JUNIOR;
  - b. „Klasy 15-18” - grupa ADVANCED;
  - c. „Klasy 19-20” - grupa EXPERT;
4. Warunkiem uczestnictwa w konkursie jest poprawne zarejestrowanie się, co rozumie się przez:
  - a. wysłanie swojej pracy na wskazany przez Organizatora adres e-mail,
  - b. w wypadku prośby Organizatora o prośby o przesłanie danych osobowych
5. Organizatorzy przyjmują wyłącznie wnioski indywidualne.
6. Organizator zastrzega sobie prawo wykluczenia Uczestnika z Konkursu w przypadku braku przestrzegania Regulaminu lub/i bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.
7. Uczestnicy biorący udział w Konkursie zobowiązują się:
  - a. w trakcie Konkursu przestrzegać przepisów prawa powszechnie obowiązującego oraz Regulaminu;
  - b. rozwiązać zadania wyłącznie samodzielnie;
8. Uczestnik, w każdym momencie, ma prawo do rezygnacji z udziału w Konkursie.

### §3 PRZEBIEG KONKURSU

1. Konkurs składa się z 1 etapu.
2. Wyniki końcowe zostaną przedstawione w formie tabeli wyników na stronie organizatora konkursu
3. Jeśli dwóch lub więcej uczestników otrzyma taką samą liczbę punktów, dzielą się swoim tytułem w formiex aequo.
4. Głównym kryterium konkursu jest nadesłanie pracy. Następnie prace zostaną ocenione przez specjalnie do tego zadania wytypowane jury.
5. Rejestracja, a zarazem termin nadsyłania prac do Konkursu rozpocznie się 24.05.2023 i będzie trwał do 30.05.2023 do godziny 23:59.
6. Nagrody główne dla zwycięzców wysyłane są pocztą lub na koszt Organizatora w ciągu 21 dni roboczych od ogłoszenia wyników konkursu na wskazany przez adres uczestnika.
7. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za rzetelność i prawdziwość danych Uczestników Konkursu, w tym za brak możliwości przekazania nagród, z przyczyny leżących po stronie Uczestnika lub jego Rodzica / Opiekuna prawnego w szczególności, jeśli jego Rodzic / Opiekun prawny nie podał prawdziwego adresu do korespondencji lub podane dane są niepełne, nieaktualne lub nieprawdziwe.
8. Organizatorzy nie przewidują możliwości składania odwołań od wyników Konkursu.

*Mamy nadzieję, że tegoroczna edycja przysporzy uczestnikom wiele satysfakcji oraz pomoże rozwiązać kompetencje z zakresu programowania.*

*Z wyrazami szacunku:*

*Organizatorzy*