

# Zasady Konkursu „Kraina Tauronka” dla klas 1–3 oraz 4–6 szkół podstawowych

## § 1 POSTANOWIENIA WSTĘPNE

1. Niniejsze zasady konkursu (zwane dalej „Zasadami Konkursu”) określają mechanizm, zakres i warunki uczestnictwa w konkursie „Kraina Tauronka” dla szkół podstawowych (zwanym dalej „Konkursem”).
2. Konkurs odbywa się osobno dla dwóch grup wiekowych (zwanymi dalej „Grupami Wiekowymi”):  
I Grupa Wiekowa – klasy 1–3,  
II Grupa Wiekowa – klasy 4–6.
3. Postanowienia Zasad Konkursu, o ile inaczej wyraźnie nie zaznaczono, odnoszą się do Konkursu kierowanego do obu Grup Wiekowych. W szczególności mechanika Konkursu (zgłaszanie do udziału w Konkursie, podział na etapy, liczba gier, quizów i zadań kreatywnych, punktacja, zasady wyłaniania zwycięzców) jest taka sama w obu Grupach Wiekowych. Zadania kreatywne będą takie same dla obu Grup Wiekowych. Natomiast poszczególne gry zręcznościowo-logiczne oraz quizy adresowane będą odrębnie do danej Grupy Wiekowej (dostosowane do wieku). Organizator gwarantuje też odmienne nagrody dla zwycięzców danej Grupy Wiekowej.
4. Organizatorem Konkursu jest Tauron Dystrybucja Spółka Akcyjna z siedzibą w Krakowie, 31-358 Kraków, ul. Jasno-górska 11, zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym pod nr. 0000073321, posiadająca nr NIP: 611-020-28-60, nr REGON: 230179216, zwana dalej „Organizatorem”.

## § 2 CEL I FINANSOWANIE KONKURSU

1. Konkurs przeprowadzany jest w celach kreowania u dzieci świadomej i bezpiecznej postawy wobec prądu, a także edukowania o skutkach potencjalnie niebezpiecznego kontaktu z prądem oraz uczenia prawidłowego rozpoznawania sprzętów elektrycznych wokół siebie.
2. Konkurs jest finansowany ze środków własnych Organizatora.



3. Konkurs będzie ogłaszany i przeprowadzany za pośrednictwem środków masowego przekazu, tj. Internetu (w szczególności na stronie internetowej [www.krainatauronka.pl](http://www.krainatauronka.pl)) oraz na łamach prasy.

### § 3 ADRESACI KONKURSU

1. Adresatami Konkursu są uczniowie publicznych i prywatnych szkół podstawowych na terenie Rzeczypospolitej Polskiej (zwani dalej „Uczniami” lub „Dziećmi”).
2. Uczestnikiem Konkursu będzie klasa szkolna, faktycznie utworzona i funkcjonująca w publicznej lub/i prywatnej szkole podstawowej, która została zgłoszona do udziału w Konkursie przez Wychowawcę Klasy i w której aktywowanych zostało więcej niż 50% kont uczniów klasy (zwanej dalej „Klasą”).
3. Dzieci – Uczniowie tworzący Klasę – mogą brać udział w Konkursie, jeśli:
  - a) Klasa zostanie zgłoszona do udziału w Konkursie przez Wychowawcę Klasy.
  - b) Przedstawiciele ustawowi Uczniów Klasy dokonają aktywacji kont Dzieci.
  - c) Dzieci będą wykonywać Zadania Konkursowe, a także wypełniać dalsze czynności określone w Zasadach Konkursu oraz w zgodzie z nimi.

### § 4 CZAS TRWANIA KONKURSU, ZGŁOSZENIE KLAS I AKTYWACJA KONT UCZNIÓW

1. Konkurs odbywa się w terminie: od godziny 00:00:01 dnia 2 listopada 2015 r. do godziny 23:59:59 dnia 28 lutego 2016 r.
2. Konkurs dzieli się na cztery (4) Etapy:
  - I Etap trwa od godziny 00:00:01 dnia 2 listopada 2015 r. do godziny 23:59:59 dnia 29 listopada 2015 r.
  - II Etap trwa od godziny 00:00:01 dnia 30 listopada 2015 r. do godziny 23:59:59 dnia 3 stycznia 2016 r.
  - III Etap trwa od godziny 00:00:01 dnia 4 stycznia 2016 r. do godziny 23:59:59 dnia 31 stycznia 2016 r.
  - IV Etap trwa od godziny 00:00:01 dnia 1 lutego 2016 r. do godziny 23:59:59 dnia 28 lutego 2016 r.
3. Zgłoszenia Klas do udziału w Konkursie można składać od godziny 16:30:01 dnia 5 października 2015 r. do godziny 23:59:59 dnia 30 października 2015 r.



**Bezpieczniki  
TAURONA**  
WŁĄCZ dla dobra dziecka



4. Aktywacji kont Uczniów w zgłoszonych do Konkursu Klasach można dokonywać od godziny 16:30:01 dnia 5 października 2015 r. do godziny 23:59:59 dnia 8 listopada 2015 r.
5. Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi 9 marca 2016 r.

## § 5 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Konkurs odbywa się za pośrednictwem internetu, tj. na przeznaczonej do tego celu stronie internetowej [www.krainatauronka.pl](http://www.krainatauronka.pl) (zwanej dalej „Stroną Internetową”).
2. W Konkursie Klasy powinny wykonywać Zadania Konkursowe we wszystkich czterech Etapach Konkursu. Szczegółowy przebieg Etapów Konkursu wskazuje § 6 Zasad Konkursu.
3. Zadania Konkursowe powinny być wykonywane przez Uczniów Klas, pozostających pod nadzorem i opieką rodzica lub innego pełnoletniego opiekuna.
4. Warunkiem przystąpienia danej Klasy do Konkursu i rywalizacji o Nagrody jest:
  - a) Rejestracja Klasy przez Wychowawcę na Stronie Internetowej.
  - b) Aktywowanie kont więcej niż 50% Uczniów Klasy.Łączne spełnienie obu wyżej opisanych warunków gwarantuje skuteczne zgłoszenie Klasy do udziału w Konkursie, otwierające możliwość rywalizacji o Nagrody.
5. Rejestracja Klasy do udziału w Konkursie wymagać będzie:
  - a) Założenia konta Klasy na Stronie Internetowej przez Wychowawcę Klasy.
  - b) Podania przez Wychowawcę Klasy niezbędnych danych (takich jak: imię i nazwisko, adres e-mail, numer klasy, nazwę klasy) oraz wyrażenia zgód.
  - c) Wyboru szkoły z listy szkół dostępnych na Stronie Internetowej (w przypadku braku na liście szkoły, z której klasa ma być zgłoszona do Konkursu, Wychowawca powinien poinformować o zaistniałej sytuacji Organizatora, który niezwłocznie doda szkołę do listy szkół, umożliwiając tym samym rejestrację Klasy w Konkursie).
  - d) Podanie przez Wychowawcę liczby Uczniów w Klasie.
  - e) Pobranie przez Wychowawcę ze Strony Internetowej zaproszeń do aktywacji kont Uczniów i przekazanie ich przedstawicielom ustawowym Uczniów.
6. Aktywacji konta Ucznia Klasy zgłaszanej do udziału w Konkursie, po otrzymaniu zaproszenia, o którym mowa w p. 5 e) powyżej, dokonać może przedstawiciel ustawy Dziecka.



**Bezpieczniki  
TAURONA**  
WŁĄCZ dla dobra dziecka



Aktywacja przeprowadzana jest za pośrednictwem Strony Internetowej i wymagać będzie:

- a) Uzupełnienia na Stronie Internetowej danych Ucznia Klasy.
- b) Podania swoich danych, w tym adresu e-mail.
- c) Wyrażenia niezbędnych zgód, w tym zgody na udział Dziecka w Konkursie oraz zgody na przetwarzanie danych Dziecka w związku z przebiegiem Konkursu.

7. Z chwilą aktywacji przez przedstawiciela ustawowego Ucznia utworzona zostanie tzw. strefa rodzica, do której dostęp będzie miał wyłącznie przedstawiciel ustawowy Ucznia Klasy.

8. Zgłaszając udział Klasy w Konkursie:

- a) Wychowawca jest uprawniony do założenia profilu tylko jednej Klasy, która ma brać udział w Konkursie – za pomocą podanego przy procesie rejestracji adresu mailowego Wychowawca będzie mógł się logować.
- b) Przedstawiciel ustawowy Dziecka – Ucznia Klasy zgłaszanej do Konkursu – w procesie aktywacji konta Dziecka może utworzyć tylko jedno własne konto do logowania się. Tworzy je, podając swój adres mailowy. Natomiast za pośrednictwem swojego konta przedstawiciel ustawowy może dokonać aktywacji większej liczby kont Dzieci – Uczniów Klas, jeśli faktycznie pod jego opieką znajduje się więcej niż jedno dziecko.
- c) Dziecko – Uczeń Klasy może posiadać tylko jedno konto, do którego będzie się logować za pomocą loginu i hasła ustalonego przez przedstawiciela ustawowego.

9. W przypadku gdy w trakcie trwania Konkursu Dziecko – Uczeń Klasy opuszcza Klasę:

- a) Wychowawca Klasy powinien niezwłocznie poinformować o tym fakcie Organizatora.
- b) W sytuacji gdy Uczeń opuszcza Klasę i przechodzi do innej Klasy także biorącej udział w Konkursie:
  - (i) Jeśli Uczeń przenoszący się z Klasy do Klasy aktywował konto i grał – Uczeń przenoszony jest z tymi punktami, które uzyskał w bieżącej grze zręcznościowo-logicznej lub/i quizie (aktywnych w chwili przenosin Ucznia). Punktacja Klasy poprzedniej w zamkniętych już grach zręcznościowo-logicznych i quizach nie zmienia się. Zmianie ulega Punktacja Klas – poprzedniej i nowej Klasy Ucznia – w bieżących grach zręcznościowo-logicznych i quizach (aktywnych w chwili przenosin Ucznia).
  - (ii) Jeśli Uczeń przenoszący się przenosi się z klasy, która nie brała udziału w Konkursie, do Klasy biorącej udział w Konkursie lub też przenosi się z Klasy, która co prawda brała udział w Konkursie, jednak Uczeń



**Bezpieczniki  
TAURONA**  
WŁĄCZ dla dobra dziecka



ten nie aktywował konta i nie brał udziału w grach zręcznościowo-logicznych lub/i quizach, a nowa Klasa bierze udział w Konkursie i Uczeń przenoszący się na tym etapie chciałby brać czynny udział w Konkursie – Uczeń dodawany jest z 0 (zerową) liczbą punktów. Punktacja Klasy poprzedniej i nowej w zamkniętych już Etapach Konkursu nie zmieniają się. Zmianie ulega punktacja w bieżących grach zręcznościowo-logicznych i quizach (aktywnych w chwili przenosin Ucznia z Klasy do Klasy). Punktację tę Uczeń może na bieżąco uzupełnić, grając w gry zręcznościowo-logiczne i rozwiązując quizy.

c) W sytuacji gdy Uczeń opuszcza Klasę po skutecznym zgłoszeniu Klasy do udziału w Konkursie (§ 5 ust. 4 Zasad Konkursu), opuszczenie Klasy przez Ucznia nie wpływa na status Klasy. Może ona nadal brać udział w Konkursie, nawet jeśli po opuszczeniu Klasy przez Ucznia liczba aktywnych kont Uczniów wynosi 50% uczniów Klasy lub mniej.

10. Klasy zgłaszane do udziału w Konkursie oraz ich Uczniowie, którzy nie będą spełniać wymogów określonych w Zasadach Konkursu (z zastrzeżeniem § 5 ust. 9 c Zasad Konkursu) oraz przepisach powszechnie obowiązującego prawa, nie wezmą udziału w Konkursie.

## § 6 REALIZACJA ZADAŃ KONKURSOWYCH – 4 ETAPY KONKURSU

1. Konkurs, w obu Grupach Wiekowych, dzieli się na 4 następujące bezpośrednio po sobie Etapy.
2. Na poszczególne Etapy Konkursu będą się składać następujące Zadania Konkursowe (grywalizacje): gry zręcznościowo-logiczne, quizy tematyczne oraz zadania kreatywne.
3. Zadaniem Uczniów Klas biorących udział w Konkursie jest sumienne wykonywanie Zadań Konkursowych (grywalizacji) poszczególnych Etapów Konkursu, przy czym każdy Etap Konkursu będzie obejmować: 1 grę zręcznościowo-logiczną, 4 quizy, 1 zadanie kreatywne.
4. Zadanie Konkursowe w postaci gier zręcznościowo-logicznych:
  - a) Uczeń Klasy może wykonywać samodzielnie, po zalogowaniu się na Stronie Internetowej.
  - b) W grze zręcznościowo-logicznej będzie się liczyć najlepszy wynik.
  - c) Za osiągnięcie kolejnego stopnia gry zręcznościowo-logicznej lub osiągnięcie określonego pułapu punktów



Uczeń będzie nagradzany Odznaką.

- d) Punkty w grze zręcznościowo-logicznej będą możliwe do zdobycia tylko w czasie aktywności danej gry zręcznościowo-logicznej, w danym Etapie Konkursu.

5. Zadanie Konkursowe w postaci quizów:

- a) Uczeń Klasy powinien wykonywać przy udziale przedstawiciela ustawowego, po zalogowaniu się na Stronie Internetowej Ucznia oraz uaktywnieniu „strefy rodzica”.
- b) Każdy quiz będzie się składać z 3 zagadek. Każda zagadka będzie obejmować pytanie (zobrazowane grafiką lub prostą animacją) oraz 4 możliwe odpowiedzi do wyboru (z jedną prawidłową odpowiedzią).
- c) Każdy quiz powinien być rozpoczęty i ukończony podczas jednego logowania do Strony Internetowej. Nie jest możliwe przerwanie rozwiązywania danego quizu i dokończenie go w późniejszym terminie.
- d) Każdy quiz w okresie, w którym jest aktywny, może być rozwiązywany dowolną ilość razy, tak by Uczeń mógł uzyskać maksymalną liczbę punktów.
- e) Podczas rozwiązywania quizów Uczeń może i powinien korzystać z materiałów edukacyjnych dostępnych w „strefie rodzica” oraz na koncie Wychowawcy Klasy.

6. Zadanie Konkursowe w postaci zadań kreatywnych:

- a) Podczas trwania każdego Etapu Konkursu Klasy będą miały do wykonania 1 zadanie kreatywne.
- b) Koordynatorem każdego zadania kreatywnego będzie Wychowawca Klasy, który będzie nadzorować wykonanie tego zadania kreatywnego przez Uczniów Klasy, przy ewentualnym wsparciu przedstawicieli ustawowych Dzieci.
- c) Każde zadanie kreatywne będzie wymagać wykonania prac kreatywnych (np. prace plastyczne, audiowizualne etc.) dotyczących tematyki bezpieczeństwa w korzystaniu z urządzeń zasilanych prądem.
- d) Szczegóły poszczególnych zadań kreatywnych (m.in. przedmiot tego zadania kreatywnego, założenia etc.) Organizator poda na Stronie Internetowej, jak również drogą elektroniczną (mailing) na adresy przedstawicieli ustawowych Dzieci i Wychowawców Klas.
- e) Zamieszczenie efektu prac stanowiących realizację danego zadania kreatywnego będzie możliwe tylko z poziomu konta Wychowawcy założonego na Stronie Internetowej i powinno nastąpić nie później niż do ostatniego dnia danego Etapu, w którym dane zadanie kreatywne jest wykonywane.



## § 7 PUNKTACJA KLAS W KONKURSIE

1. Punkty w Konkursie zdobywa Klasa skutecznie zgłoszona do Konkursu, tj. grupa Dzieci – Uczniów takiej Klasy.
2. Punkty będą naliczane Klasie:
  - a) Za udział w grach i quizach zręcznościowo-logicznych każdego Etapu Konkursu. Punktację Klasy będzie stanowił suma średnich arytmetycznych wyników Uczniów Klasy grających w gry zręcznościowo-logiczne i rozwiązujących quizy w Konkursie. Do średniej arytmetycznej będą się liczyć tylko najlepsze wyniki uzyskane przez każdego z Uczniów. Średnie arytmetyczne będą sumą wyników Uczniów Klasy podzielonych przez liczbę aktywnych Uczniów Klasy dla każdej gry zręcznościowo-logicznej i każdego quizu z osobna. Średnie te będą następnie sumowane w punktację Klasy danego Etapu Konkursu i ogólnego wyniku całłościowego.
  - b) Za udział w realizacji poszczególnego zadania kreatywnego:
    - (i) Za samo wzięcie udziału w danym zadaniu kreatywnym w momencie skutecznego zgłoszenia pracy stanowiącej efekt wykonania danego zadania kreatywnego – Klasa otrzyma 500 punktów.
    - (ii) Za wygraną w danym zadaniu kreatywnym – Klasa otrzyma dodatkowe punkty, naliczane w następujący sposób:
      - I miejsce – 1000 punktów,
      - II miejsce – 750 punktów,
      - III miejsce – 500 punktów.
3. Punkty zostaną naliczone w dniu wyłonienia zwycięzców danego zadania kreatywnego przez Komisję Konkursową nie później niż:
  - a) Dla zadania kreatywnego w I Etapie Konkursu – do 14 grudnia 2015 r.
  - b) Dla zadania kreatywnego w II Etapie Konkursu – do 18 stycznia 2016 r.
  - c) Dla zadania kreatywnego w III Etapie Konkursu – do 15 lutego 2016 r.
  - d) Dla zadania kreatywnego w IV Etapie Konkursu – do 9 marca 2016 r.

## § 8 RANKING

1. Organizator na bieżąco, dla każdej Grupy Wiekowej odrębnie, będzie prowadził ranking Klas w Konkursie (zwany dalej „Rankingiem Klas”).



**Bezpieczniki  
TAURONA**  
WŁĄCZ dla dobra dziecka



2. Ranking Klas będzie dostępny na Stronie Internetowej, przy czym:
  - a) Wynik danej Klasy zostanie uwzględniony i pojawi się w Rankingu Klas dopiero po spełnieniu warunku skutecznego zgłoszenia Klasy do udziału w Konkursie (§ 5 ust. 4 Zasad Konkursu), tj. aktywacji więcej niż 50% kont Uczniów Klasy.
  - b) Do czasu spełnienia warunku skutecznego zgłoszenia Klasy do Konkursu (§ 5 ust. 4 Zasad Konkursu), tj. aktywacji powyżej połowy kont Uczniów Klasy, Uczniowie Klasy mogą wykonywać Zadania Konkursowe (brać udział w grach zręcznościowo-logicznych i quizach), pracując na indywidualny wynik, jednak zdobyte przez Uczniów punkty nie sumują się na wynik Klasy, a Klasa taka nie bierze udziału w rywalizacji o Nagrody.
3. Ranking Klas będzie zawierał dwie kategorie klasyfikacji:
  - a) Ranking Globalny – stanowiący klasyfikację punktową wszystkich Klas biorących udział w Konkursie. Klasy będą miały możliwość porównania się z trzema najlepszymi Klasami w Rankingu oraz z Klasami o zbliżonych wynikach.
  - b) Ranking Lokalny – stanowiący klasyfikację punktową Klas biorących udział w Konkursie, zgłoszonych z danej Szkoły. Klasy będą miały możliwość porównania się z Klasami biorącymi udział w Konkursie z tej samej Szkoły.

## § 9 ODZNAKI

1. Poza punktacją Uczeń Klasy realizujący kolejne aktywności na Stronie Internetowej, w tym wykonując Zadania Konkursowe składające się na Etapy Konkursu, będzie otrzymywał wirtualne Odznaki.
2. Zdobyte Odznaki Uczeń Klasy może wykorzystać do personalizacji swojego avatara na koncie założonym na Stronie Internetowej.

## § 10 NAGRODY

1. Zwycięzcami Konkursu dla danej Grupy Wiekowej będą Uczniowie Klas, które zebrały największą liczbę punktów w Rankingu Klas danej Grupy Wiekowej.
2. Organizator Konkursu gwarantuje następujące nagrody: dla I Grupy Wiekowej – Klas 1–3:
  - (i) Za zajęcie I miejsca nagroda rzeczowa – tablet model Lenovo Yoga 2 10" Intel 32 GB FHD 4.4 o wartości



brutto 1049,00 zł lub inny model, jednak o wartości nie mniejszej niż wskazana wyżej, wraz z nagrodą pieniężną w kwocie 117,00 zł. Nagrodę rzeczową wraz z nagrodą pieniężną uzyskają Uczniowie Klasy oraz Wychowawca Klasy, która zajęła I miejsce w Rankingu Klas, nie więcej jednak niż 35 sztuk nagród.

(ii) Za zajęcie II miejsca nagroda rzeczowa – solarna kula ziemiska o łącznej wartości brutto 123,00 zł lub inny gadżet edukacyjny, jednak o wartości nie mniejszej niż wskazana wyżej, wraz z nagrodą pieniężną w kwocie 14,00 zł. Nagrodę rzeczową wraz z nagrodą pieniężną uzyskają Uczniowie Klasy oraz Wychowawca Klasy, która zajęła II miejsce w Rankingu Klas, nie więcej jednak niż 35 sztuk nagród

(iii) Za zajęcie III miejsca nagroda rzeczowa – komplet 2 ekozabawek:

– eko-nauka – wirujący generator prądu;

– eko-nauka – energia słoneczna;

o łącznej wartości brutto 69,00 zł lub inny model, jednak o wartości nie mniejszej niż wskazana wyżej, wraz z nagrodą pieniężną w kwocie 8,00 zł. Nagrodę rzeczową (komplet 2 ekozabawek) wraz z nagrodą pieniężną uzyskają Uczniowie Klasy oraz Wychowawca Klasy, która zajęła II miejsce w Rankingu Klas, nie więcej jednak niż 70 sztuk nagród (2 sztuki dla Ucznia Klasy i Wychowawcy).

b) Dla II Grupy Wiekowej – Klas 4–6:

(i) Za zajęcie I miejsca nagroda rzeczowa – tablet model Lenovo Yoga 2 10" Intel 32 GB FHD 4.4 o wartości brutto 1049,00 zł lub inny model, jednak o wartości nie mniejszej niż wskazana wyżej, wraz z nagrodą pieniężną w kwocie 117,00 zł. Nagrodę rzeczową wraz z nagrodą pieniężną uzyskają Uczniowie Klasy oraz Wychowawca Klasy, która zajęła I miejsce w Rankingu Klas, nie więcej jednak niż 35 sztuk nagród.

(ii) Za zajęcie II miejsca nagroda rzeczowa – gra planszowa „Wysokie napięcie” o wartości brutto 108,00 zł lub inny model, jednak o wartości nie mniejszej niż wskazana wyżej, wraz z nagrodą pieniężną w kwocie 12,00 zł. Nagrodę rzeczową wraz z nagrodą pieniężną uzyskają Uczniowie Klasy oraz Wychowawca Klasy, która zajęła II miejsce w Rankingu Klas, nie więcej jednak niż 35 sztuk nagród.

(iii) Za zajęcie III miejsca nagroda rzeczowa – Power Bank solarny Forever PB-016 5000 o wartości brutto 74,90 zł lub inny model, jednak o wartości nie mniejszej niż wskazana wyżej, wraz z nagrodą pieniężną w kwocie



Bezpieczniki  
**TAURONA**  
WŁĄCZ dla dobra dziecka



8,00 zł. Nagrodę rzeczową wraz z nagrodą pieniężną uzyskają Uczniowie Klasy oraz Wychowawca Klasy, która zajęła III miejsce w Rankingu Klas, nie więcej jednak niż 35 sztuk nagród.

3. Zwycięzcom Konkursu nie przysługuje prawo żądania wymiany Nagród przewidzianych w Zasadach Konkursu na nagrody innego rodzaju.

## § 11 ZASIĘG TERYTORIALNY KONKURSU

Konkurs prowadzony jest na obszarze całego terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.

## § 12 KOMISJA KONKURSOWA

1. Nad prawidłowością przebiegu Konkursu czuwać będzie Komisja. W jej skład wejdą: koordynator Konkursu z ramienia Organizatora, psycholog wspierający merytorycznie przebieg Konkursu, przedstawiciel Agencji tworzącej Stronę Internetową.
2. Komisja będzie decydować także o przyznawaniu punktacji za realizację Zadania Konkursowego w postaci zadań kreatywnych. W decyzji o wyborze zwycięzców poszczególnych zadań kreatywnych Komisja będzie się kierować kryterium jakościowym, biorąc pod uwagę kreatywność, zaangażowanie i staranność w wykonaniu tego typu Zadania Konkursowego.
3. W podejmowanych decyzjach Komisja będzie się kierować treścią obowiązujących przepisów prawa oraz niniejszymi Zasadami Konkursu.
4. Decyzje Komisji są ostateczne, z zastrzeżeniem postanowień § 17 ust. 5 Zasad Konkursu.
5. Lista Zwycięzców Konkursu uprawnionych do odbioru nagród zostanie opublikowana na Stronie Internetowej 9 marca 2016 r.
6. Uczniowie zwycięskich Klas, Wychowawcy Klas oraz przedstawiciele ustawowi Uczniów Klas – Zwycięzców Konkursu zostaną powiadomieni o wygranej za pośrednictwem wiadomości wysłanej na adres e-mail podany przy rejestracji na Stronie Konkursu.
7. W ramach swych kompetencji kontrolnych – czuwania nad prawidłowością przebiegu Konkursu – Komisja Konkursowa jest uprawniona do wykluczenia z udziału w Konkursie Uczestnika Konkursu, w przypadku stwierdzenia naruszenia



**Bezpieczniki  
TAURONA**  
WŁĄCZ dla dobra dziecka



Zasad Konkursu lub innych przepisów powszechnie obowiązującego prawa oraz zasad współżycia społecznego.

## § 13 DANE OSOBOWE

1. Warunkiem koniecznym uczestnictwa w Konkursie jest podanie danych osobowych określonych w formularzach rejestracyjnych oraz akceptacja klauzul informacyjnych i zgód na przetwarzanie swoich danych osobowych.
2. Rodzic / przedstawiciel ustawowy oraz Wychowawca, zgodnie z Ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. z 2014 r. poz. 1182 z późn. zm.), mają prawo do cofnięcia zgody na przetwarzanie danych osobowych. Jednakże:
  - a) Cofnięcie zgody na przetwarzanie danych osobowych przez rodzica / przedstawiciela ustawowego skutkuje usunięciem z bazy danych Organizatora danych osobowych rodzica / przedstawiciela ustawowego, a także wprowadzonych przez niego danych osobowych Dzieci. Po usunięciu wspomnianych danych udział Dzieci w Konkursie nie będzie możliwy.
  - b) Cofnięcie zgody na przetwarzanie danych osobowych przez Wychowawcę skutkuje usunięciem z bazy danych Organizatora danych osobowych Wychowawcy, danych osobowych wszystkich Dzieci (Uczniów) Klasy, nad którą sprawuje wychowawstwo, w tym również danych rodziców / przedstawicieli ustawowych tych Dzieci. Po usunięciu wspomnianych danych udział Wychowawcy oraz Dzieci w Konkursie nie będzie możliwy.
3. Organizator, w związku z wykorzystaniem na cele realizacji Konkursu danych osobowych, zgodnie z Ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. z 2014 r. poz. 1182 z późn. zm.), dalej zwaną Ustawą, stanowi administratora danych.
4. Pozyskane na potrzeby realizacji Konkursu dane osobowe Organizator będzie wykorzystywał wyłącznie w celu realizacji Konkursu, a w tym do publicznego przedstawienia zwycięzców. Po zakończeniu Konkursu dane osobowe zostaną poddane anonimizacji i przetwarzane w celach statystycznych.
5. Wszelkie pytania i wątpliwości dotyczące ochrony danych osobowych należy kierować na adres Organizatora lub wysyłać na adres [konkurs@krainatauronka.pl](mailto:konkurs@krainatauronka.pl).



## § 14 WYDANIE NAGRODY

1. Warunkiem wydania nagród będzie możliwość kontaktu z przedstawicielami ustawowymi Uczniów Klas, którzy zwyciężyli w Konkursie, oraz pozytywna weryfikacja ich udziału w Konkursie.
2. Wydanie nagród nastąpi w sposób ustalony z Wychowawcami zwycięskich Klas, nie później jednak niż do 9 kwietnia 2016 r.
3. W razie braku kontaktu z przedstawicielami ustawowymi Uczniów Klas, którzy zwyciężyli w Konkursie, albo braku pozytywnej weryfikacji zgodności udziału Zwycięzców w Konkursie z postanowieniami Zasad Konkursu, nagroda przypadnie Uczniom Klasy, która zajęła kolejne miejsce w Rankingu.
4. Nagrody zostaną wydane przedstawicielom ustawowym Uczniów Klas (zwycięzców Konkursu) oraz Wychowawcom, z uwzględnieniem właściwych przepisów podatkowych, w szczególności Ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych. Zryczałtowany podatek dochodowy od wygranych zostanie potrącony z nagrody pieniężnej przed wydaniem nagród. Przedstawiciele ustawowi Uczniów zwycięskich Klas zobowiązani są do przekazania Organizatorowi wszelkich danych niezbędnych do prawidłowego rozliczenia podatku w związku z otrzymaniem nagrody i sporządzenia stosownej deklaracji podatkowej.

## § 15 POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE

1. Uczniom reprezentowanym przez przedstawicieli ustawowych oraz Wychowawcom Klas przysługuje prawo wszczęcia postępowania reklamacyjnego.
2. Reklamacje dotyczące przebiegu Konkursu należy przysyłać na adres e-mail [reklamacje@krainatauronka.pl](mailto:reklamacje@krainatauronka.pl) z tytułem „Reklamacja – Kraina Tauronka” lub na adres korespondencyjny Agencja Reklamowa S4 S.A. ul. Rakowicka 18A, 31-510 Kraków.
3. Reklamacje można składać w czasie trwania Konkursu, nie później jednak niż w ciągu 21 dni od dnia jego zakończenia.
4. Zgłoszenie reklamacji powinno zawierać imię i nazwisko, adres e-mail, powód i opis reklamacji, a także treść żądania.
5. Komisja Konkursowa będzie rozpatrywać reklamacje na podstawie niniejszych Zasad Konkursu oraz obowiązujących przepisów prawa.
6. Reklamacje rozpatrywane są przez Komisję Konkursową w terminie do 14 dni od daty ich wpływu.



**Bezpieczniki  
TAURONA**  
WŁĄCZ dla dobra dziecka



7. Osoba składająca reklamację zostanie zwrotnie poinformowana o sposobie załatwienia sprawy na adres e-mail, z którego nadesłano reklamację.
8. Decyzja Komisji Konkursowej w sprawie reklamacji jest ostateczna, z zastrzeżeniem § 17 ust. 5 Zasad Konkursu.

## § 16 INFORMACJE O KONKURSIE

1. Informacje o Konkursie oraz niniejsze Zasady Konkursu udostępnione są do wglądu w siedzibie Organizatora, a także na stronie internetowej pod adresem [www.krainatauronka.pl](http://www.krainatauronka.pl).
2. W czasie trwania Konkursu na stronie internetowej [www.krainatauronka.pl](http://www.krainatauronka.pl) pojawiać będą się bieżące informacje oraz relacje z przebiegu Konkursu.

## § 17 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Prawa i obowiązki związane z Konkursem określone są w Zasadach Konkursu oraz bezwzględnie obowiązujących przepisach prawa. Wszelkie informacje o Konkursie dostępne w materiałach reklamowych mają jedynie charakter informacyjny.
2. Aktywacja kont Uczniów w zgłoszonych do Konkursu Klasach przeprowadzona przez przedstawicieli ustawowych oznacza zapoznanie się z Zasadami Konkursu oraz ich akceptację.
3. Konkurs, którego warunki zostały określone w Zasadach Konkursu, nie jest loterią promocyjną ani inną grą losową, których wynik zależy od przypadku.
4. We wszystkich sprawach nieuregulowanych w Zasadach Konkursu zastosowanie mają przepisy Kodeksu cywilnego oraz inne właściwe przepisy prawa polskiego.
5. Wszelkie spory dotyczące Konkursu będą rozstrzygane przez sąd powszechny, którego właściwość wynika z bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.

