

Regulamin Konkursu CyberSkiller Challenge Poland

(dalej: Regulamin)

I. Postanowienia Ogólne

§ 1

1. Konkurs edukacyjny prowadzony jest pod nazwą „CyberSkiller Challenge Poland” (dalej: *Konkurs*).
2. Organizatorem Konkursu jest spółka Cyberskiller Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Lublinie, ul. Pogodna 36, 20 – 337 Lublin, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego przez Sąd Rejonowy w Lublinie, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000791988, posiadająca numer NIP: 9462689779, REGON: 383698245, o kapitale zakładowym 50.000,00 zł (dalej: *Organizator*).
3. Celem Konkursu jest pobudzenie wśród młodzieży zainteresowania cyberbezpieczeństwem oraz szerzenie umiejętności i praktycznej wiedzy w tym zakresie, a także zachęcenie do realizowania swoich zainteresowań i pasji.
4. Konkurs ma charakter ogólnopolski.

§ 2

1. Regulamin Konkursu, zwany dalej „Regulaminem”, określa zasady i tryb jego przeprowadzenia, a w szczególności:
 - a) zasady i warunki organizacji Konkursu;
 - b) tryb powoływania i pracy Komisji Konkursowej;
 - c) przebieg etapów oraz przyznawania nagród.
2. Organizator ogłasza Konkurs, sprawuje nadzór nad jego prawidłowym przebiegiem i zapewnia obsługę organizacyjną Komisji Konkursowej.
3. Informacje o Konkursie oraz Regulamin są publikowane na stronie internetowej Organizatora oraz pod adresem WWW cscs.pl.
4. Zgłoszenie do udziału w Konkursie oznacza akceptację regulaminu Konkursu.

§ 3

1. Konkurs trwa od 01.10.2022 r. do 25.05.2023 r.
2. Konkurs zostanie podzielony na etapy według zasad opisanych w Regulaminie.
3. Konkurs jest organizowany za pośrednictwem portalu internetowego CyberSkiller pod adresem portal.cyberskiller.com (dalej: *Platforma CyberSkiller*).

II. Warunki i zasady uczestnictwa w Konkursie

§ 4

1. Do udziału w Konkursie zaproszeni są uczniowie szkół ponadpodstawowych – liceów ogólnokształcących, techników oraz szkół branżowych I i II stopnia (*dalej: Szkoła*) zamieszkali na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej (*dalej: Uczestnik*).
2. Udział Uczestnika w Konkursie uzależniony jest od uprzedniego zgłoszenia się do Konkursu Szkoły, do której uczęszcza jako uczeń.
3. Zgłoszenia Szkoły dokonuje jej dyrektor lub nauczyciel w niej zatrudniony za pośrednictwem strony WWW cscs.pl, (*dalej: Opiekun*)
4. Do konkursu szkoła może zgłosić tylko jedną drużynę, rejestracja dwóch drużyn z jednej szkoły jest niedozwolona.
5. Opiekun korzystając z jednego adresu e-mail może zarejestrować wyłącznie jedną szkołę.
6. W przypadku zgłoszenia szkoły dwukrotnie, o pierwszeństwie uczestnictwa w konkursie decyduje kolejność zgłoszeń
7. Zgłoszenia szkoły do konkursu należy dokonać w terminie przeznaczonym na rejestrację wyznaczonym przez Organizatora
 - a) Ramy czasowe organizacji Organizator ogłasza za pośrednictwem strony internetowej cscs.pl a także za pośrednictwem mediów społecznościowych Organizatora
8. Zgłoszenia szkoły należy dokonać za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego udostępnionego na stronie internetowej cscs.pl
9. Przy zgłoszeniu Szkoła zobowiązana jest wskazać:
 - a) pełną nazwę Szkoły/Zespołu Szkół,
 - b) typ Szkoły – liceum ogólnokształcące, technikum, szkoła branżowa I stopnia, szkoła branżowa II stopnia,
 - c) adres Szkoły,
 - d) województwo, w którym Szkoła jest położona,
 - e) adres e-mail,
 - f) numer telefonu opiekuna
 - g) jednego opiekuna, który będzie koordynował i wspierał Uczestników w przygotowaniach do udziału w Konkursie (*dalej: Opiekun*).
10. W ramach procesu rejestracji szkoły Opiekun na wskazany adres e-mail otrzyma link do założenia Szkolnego konta na Portalu CyberSkiller Challenge.
 - a) Link, o którym mowa w § 4 ust. 10 zostanie przesłany w ciągu 48 godzin od momentu rejestracji
11. W celu uczestnictwa w konkursie, po zakończeniu rejestracji Opiekun na wskazany adres e-mail otrzyma link do założenia szkolnego konta na Platformie CyberSkiller.
12. We wszystkich sprawach związanych z organizacją oraz przebiegiem Konkursu Organizator będzie kontaktował się bezpośrednio ze zgłoszonym Opiekunem za pośrednictwem Platformy CyberSkiller, wiadomości e-mail kierowanych na adres podany przy zgłoszeniu, numeru telefonu podany przy zgłoszeniu lub systemu rejestracji.
13. Warunkiem udziału Szkoły w Konkursie jest zgłoszenie się z niej co najmniej jednego Uczestnika.

§ 5

1. Osoby niepełnoletnie mogą uczestniczyć w Konkursie wyłącznie za zgodą rodziców lub opiekuna prawnego.
2. Warunkiem udziału Uczestnika w Konkursie jest:
 - a) zgłoszenie Szkoły, o którym mowa w § 4 Regulaminu;
 - b) dokonanie rejestracji Uczestnika za pośrednictwem strony WWW cscs.pl w wyznaczonym przez Organizatora terminie;
 - c) posiadanie przez Uczestnika statusu ucznia prawidłowo zgłoszonej Szkoły w roku Szkolnym 2022-2023;
 - d) W przypadku niepełnoletniego uczestnika przedłożenie Organizatorowi oświadczenia rodzica/opiekuna prawnego Uczestnika o wyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych, według wzoru określonego w Załączniku nr 1 do Regulaminu,
 - e) W przypadku niepełnoletniego uczestnika przedłożenie Organizatorowi oświadczenia rodzica/opiekuna prawnego Uczestnika o znajomości i akceptacji postanowień Regulaminu, jeżeli Uczestnik nie jest pełnoletni, według wzoru określonego w Załączniku nr 2 do Regulaminu.
3. Oświadczenia, o których mowa w ust. 1 lit. d i e muszą zostać przesłane w wersji elektronicznej, z widocznym podpisem rodzica/opiekuna prawnego na adres mailowy wskazany przez Organizatora w procesie rejestracji.
4. Pełnoletni uczestnik podczas procesu rejestracji zobowiązany jest podać:
 - a) imię i nazwisko
 - b) rok urodzenia,
 - c) adres poczty e-mail,
 - d) nazwę Szkoły, do której uczęszcza.
5. Niepełnoletni uczestnik podczas procesu rejestracji zobowiązany jest podać:
 - a) imię i nazwisko,
 - b) rok urodzenia,
 - c) adres poczty e-mail,
 - d) nazwę Szkoły, do której uczęszcza.
 - e) Imię i nazwisko rodzica/opiekuna prawnego
 - f) Adres poczty e-mail rodzica/opiekuna prawnego
6. W ramach procesu rejestracji Uczestnik na wskazany adres e-mail otrzyma link do założenia indywidualnego konta na Platformie CyberSkiller (dalej: *Konto*). W ramach funkcjonalności Konta Uczestnik będzie miał dostęp do informacji o Konkursie, materiałów informacyjnych oraz edukacyjnych z zakresu informatyki, a w szczególności z cyberbezpieczeństwa.

§ 6

1. Terminy zgłoszenia są każdorazowo przedstawiane w Ogłoszeniu Konkursowym przez Organizatora.
2. W Konkursie nie mogą brać udziału dzieci pracowników lub osób świadczących pracę na rzecz Organizatora i jego Partnerów. Pracownikiem w rozumieniu Regulaminu jest zarówno osoba zatrudniona na podstawie umowy o pracę, jak i osoba współpracująca w sposób stały na podstawie jakiegokolwiek umowy cywilnoprawnej.
3. Udział w Konkursie jest bezpłatny i całkowicie dobrowolny.

4. Wszelkie inne koszty nieokreślone w Regulaminie ponosi Uczestnik Konkursu we własnym zakresie.

III. Zasady przebiegu Konkursu

§ 7

1. Konkurs będzie składał się z trzech etapów: szkolnego, wojewódzkiego oraz ogólnopolskiego; które zostaną przeprowadzone w terminach wskazanych przez Organizatora.
2. Etap szkolny, wojewódzki oraz ogólnopolski zostaną przeprowadzone zdalnie za pośrednictwem Platformy CyberSkiller.
3. Etap ogólnopolski może zostać przeprowadzony w formie stacjonarnej w miejscu wskazanym przez Organizatora.
4. Etap szkolny będzie miał charakter indywidualny, a Etap wojewódzki oraz ogólnopolski będą miały charakter zespołowy.
5. Uczestnicy zobowiązani są rozwiązać zadania samodzielnie bez udziału osób trzecich.

§ 8

1. Szkoła, która zarejestruje się do udziału w Konkursie zobowiązuje się udostępnić Uczestnikom niezbędny do udziału w Konkursie sprzęt komputerowy podłączony do sieci Internet wraz z aplikacją do przeglądania stron WWW np. Microsoft Edge, Google Chrome.
 - a) W przypadku przeprowadzenia przez szkołę etapów w formie zdalnej, na szkole nie ciąży obowiązek udostępnienia uczestnikom sprzętu wskazanego w § 8 ust 1.
 - b) W przypadku przeprowadzenia przez szkołę etapów w formie hybrydowej, na szkole ciąży obowiązek udostępnienia sprzętu wskazanego w § 8 ust 1 jedynie uczestnikom biorącym udział w konkursie na terenie szkoły.
 - c) Uczestnicy biorący udział w etapach w formie stacjonarnej mogą korzystać z własnego sprzętu, jeżeli odpowiada wymogom z § 8 ust 1.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za prawidłowy przebieg Konkursu, jeżeli udostępniony Uczestnikowi przez Szkołę sprzęt komputerowy nie będzie posiadał funkcjonalności pozwalających na prawidłowe działanie Platformy CyberSkiller.
3. Przed rozpoczęciem każdego z Etapów Organizator udostępni Opiekunowi Szkoły, a także Uczestnikom materiały oraz informacje niezbędne do przygotowania się do udziału w Konkursie. Materiały i informacje będą udostępniane za pośrednictwem strony WWW cscs.pl oraz platformy CyberSkiller.
4. Organizator udostępni każdemu z Uczestników dostęp do Platformy CyberSkiller. Funkcjonalność Platformy CyberSkiller będzie ograniczona do zakresu niezbędnego w celu przygotowania się oraz przeprowadzenia danego Etapu Konkursu

§ 9

1. Etap pierwszy (szkolny) odbędzie się w dniach od 01.12.2022 do 21.12.2022. Będzie składał się z pytań teoretycznych oraz zadań praktycznych udostępnionych na Platformie CyberSkiller.
2. Etap pierwszy będzie składał się z 20 pytań wielokrotnego wyboru z zakresu cyberbezpieczeństwa oraz 10 zadań praktycznych w ramach 4 obszarów tematycznych: programowanie w j.Python, Sieci komputerowe, System operacyjny Linux oraz Bazy danych.
3. Opiekun zobowiązany jest do przeprowadzania etapu szkolnego z wykorzystaniem udostępnionej przez organizatora platformy w terminie wskazanym w § 9 ust. 1.
4. Opiekun decyduje, kiedy zostanie przeprowadzony etap szkolny z wykorzystaniem udostępnionej przez organizatora platformy w wyznaczonym do tego terminie.
5. Opiekun decyduje czy etap I zostanie przeprowadzony w formie stacjonarnej, hybrydowej albo zdalnej
6. Uczestnik będzie miał dostęp do Platformy CyberSkiller celem rozwiązania testu w terminie wyznaczonym przez opiekuna.
7. Czas trwania pierwszego etapu jest określony przez organizatora i wynosi 120 minut
8. Czas wykonywania pierwszego etapu jest mierzony od momentu udostępnienia zadań konkursowych na Platformie CyberSkiller przez opiekuna.
9. Liczba uzyskanych punktów jest obliczana na podstawie następujących zasad:
 - a) za każdą zaznaczoną poprawnie odpowiedź w pytaniu testowym Uczestnik uzyskuje 1 punkt,

- b) za każdą zaznaczoną błędnie odpowiedź w pytaniu testowym Uczestnik traci 1 punkt,
 - c) Uczestnik nie może uzyskać ujemnej liczby punktów w pytaniu, tj. w przypadku zaznaczenia większej liczby błędnych niż poprawnych odpowiedzi Uczestnik otrzyma 0 punktów w ramach pytania,
 - d) ostateczny wynik Testu to suma uzyskanych punktów ze wszystkich pytań.
 - e) Za poprawnie rozwiązane zadanie praktyczne uczestnik uzyskuje od 10 do 100 punktów. Wartość ta jest uzależniona od stopnia trudności zadania, która określana jest przez "*" (np. 1* = 10p, 3*=30p).
 - f) Platforma CyberSkiller posiada moduł automatycznego sprawdzania, dlatego Uczestnik otrzymuje natychmiast informacje, czy wykonał poprawnie zadania praktyczne
10. Do Etapu drugiego z każdej zarejestrowanej Szkoły zostanie zakwalifikowanych maksymalnie trzech Uczestników, którzy uzyskają najwyższą liczbę punktów.
 11. Jeżeli kilku Uczestników uzyska taką samą ilość punktów, to o kwalifikacji do dalszych Etapów decydować będzie czas w jakim zostaną rozwiązane zadania konkursowe.
 12. Uczestnicy, którzy zakwalifikowali się do dalszych Etapów stworzą maksymalnie trzyosobowy zespół, reprezentujący Szkołę, której są uczniami (dalej: *Zespół*). Zespół może składać się również z 2 lub 1 Uczestnika. Jeżeli którykolwiek z członków Zespołu nie będzie miał możliwości wzięcia udziału w dalszych Etapach lub odmówi dalszego udziału w Konkursie, wówczas może go zastąpić Uczestnik, który jako kolejny miał najwyższą liczbę punktów. Postanowienia ust. 9 powyżej stosuje się odpowiednio.
 13. Opiekun ma obowiązek niezwłocznie poinformować Organizatora o zmianie Uczestnika wchodzącego w skład Zespołu.

§ 10

1. Etap drugi (wojewódzki) odbędzie się w terminie 13.03.2023 do 15.03.2023. oraz będzie zorganizowany w formie trzydniowej mini ligi.
2. Etap drugi będzie składał się z 15 zadań praktycznych w ramach 5 obszarów tematycznych: Systemów Operacyjnych (Linux, Windows), Bezpieczeństwa Sieci Komputerowych, Kryptografii Stosowanej, Bezpiecznego Programowania, Bezpieczeństwa Aplikacji WWW. Zadania będą rozwiązywane za pośrednictwem Platformy CyberSkiller.
3. Etap II odbywać się będzie w formie stacjonarnej; na opiekunie spoczywa obowiązek zorganizowania etapu II w formie stacjonarnej.
 - a) Do przeprowadzenia etapu II w formie stacjonarnej stosuje się postanowienia § 8 ust 1 i § 8 ust 1 pkt. c
4. Dostęp do Zadań będzie miał każdy członek Zespołu za pośrednictwem wspólnego konta Szkoły na Platformie CyberSkiller.
5. Od 13.03 do 15.03 (3 dni) będą udostępniane Uczestnikom do rozwiązania zadania praktyczne. Zadania będą rozwiązywane przez Uczestników za pośrednictwem platformy CyberSkiller.
6. Zadanie przypisane do danego dnia będzie mogło być rozwiązane jedynie tego dnia, w którym zostało udostępnione,
7. Uczestnicy nie mają możliwości powrotu do zadań z dnia poprzedniego.
8. Po upływie wyznaczonego czasu przeznaczzonego na drugi etap, zadania znajdujące się na

- Platformie CyberSkinner zostaną zablokowane i Uczestnicy utracą dostęp do tych zadań.
9. Czas wykonywania zadań jest mierzony od momentu ich otwarcia na Platformie CyberSkinner i wynosi 45minut.
 10. Liczba uzyskanych punktów jest obliczana na podstawie następujących zasad:
 - a) Za poprawnie rozwiązane zadanie praktyczne uczestnik uzyskuje od 10 do 100 punktów. Wartość ta jest uzależniona od stopnia trudności zadania, która określana jest przez "*" (np. 1* = 10p, 3*=30p).
 - b) Platforma CyberSkinner posiada moduł automatycznego sprawdzania, dlatego Uczestnik otrzymuje natychmiast informacje, czy wykonał poprawnie zadania praktyczne.
 11. Do Etapu trzeciego zostanie zakwalifikowany jeden Zespół z każdego województwa, który uzyska najwyższą liczbę punktów.
 12. Jeżeli kilka Zespołów z danego województwa uzyska taką samą liczbę punktów o kwalifikacji do Etapu trzeciego decydować będzie czas w jakim zostaną rozwiązane zadania.
 13. Informacje o zakwalifikowaniu do dalszych Etapów zostaną przekazane bezpośrednio do właściwego Opiekuna Szkoły.
 14. Jeżeli którykolwiek z Zespołów nie będzie miał możliwości wzięcia udziału w Etapie trzecim lub odmówi dalszego udziału w Konkursie zastąpi go Zespół, który jako kolejny miał najwyższą liczbę punktów w danym województwie. Postanowienie opisane ust. 10 powyżej stosuje się odpowiednio.
 15. Opiekun Szkoły zgłoszonej do Konkursu ma obowiązek niezwłocznie poinformować Organizatora o zmianie lub o rezygnacji Zespołu.
 16. Do etapu trzeciego oprócz Zespołów, które uzyskały najwyższą liczbę punktów w danym województwie, wchodzi na zasadzie "dzikiej karty" również 4 zespoły, które uzyskały najwyższą liczbę punktów w ramach wszystkich Zespołów biorących udział w konkursie, wykluczając Zespoły, które uzyskały kwalifikacje w ramach p.11.

§ 11

1. Etap trzeci (ogólnopolski) zostanie przeprowadzony w dniu 25.05.2023 r. w formie online, według formuły CTF (ang. Capture the Flag).
2. Etap trzeci będzie polegał na rozwiązaniu zadań praktycznych z zakresu cyberbezpieczeństwa przez każdy Zespół wyłoniony w Etapie drugim. Uczestnicy na kilka tygodni przed planowanym terminem Etapu trzeciego otrzymają dostęp do Platformy CyberSkinner wraz z przykładowymi zadaniami praktycznymi do rozwiązania.
3. Opiekun zobowiązany jest do przeprowadzenia etapu III w formie stacjonarnej.
 - a) Do przeprowadzenia etapu III w formie stacjonarnej stosuje się postanowienia § 8 ust 1 i § 8 ust 1 pkt. C
4. W czasie przeznaczonym na rozwiązanie zadań konkursowych w etapie III uczestnicy mogą korzystać z Internetu bądź innych baz wiedzy w celu uzyskania informacji potrzebnych do rozwiązania zadań.
5. W czasie przeznaczonym na rozwiązanie zadań konkursowych w etapie III niedozwolone jest porozumiewanie się za pomocą połączeń telefonicznych, komunikatorów i innych środków komunikacji na odległość z osobami niebędącymi uczestnikami zespołu.
 - A) W przypadku wykrycia przez komisję konkursową zaistnienia faktu komunikacji określonej w § 11 ust 5, komisja może podjąć decyzję o dyskwalifikacji zespołu
6. Na rozwiązanie zadań w ramach Etapu trzeciego każdy z Zespołów będzie miał 180 minut.

7. Rozwiązania oraz wszystkie czynności związane z wykonaniem zadania będą realizowane na Platformie CyberSkiller.
8. Zwycięzcą trzeciego etapu oraz tym samym zwycięzcą całego konkursu będzie zespół, który uzyska największą ilość prawidłowych rozwiązań.
9. Jeżeli Zespoły uzyskają taką samą liczbę prawidłowych rozwiązań, to o zwycięstwie rozstrzygać będzie czas w jakim Zespół rozwiązał zadania.

IV. Komisja Konkursowa

§ 12

1. Organizator ustanowi Komisję Konkursową, w której skład będą wchodzić przedstawiciele Organizatora oraz Partnerów. Organizator wskaże Przewodniczącego Komisji.
2. Komisja Konkursowa nadzorować będzie prawidłowy przebieg Konkursu.
3. Do zadań Komisji należy również przygotowanie zadań testowych oraz praktycznych, które będą przedmiotem Konkursu. Komisja będzie również oceniać prace wykonane przez Uczestników w ramach Etapu trzeciego.
4. Decyzje Komisji są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
5. Z przebiegu prac Komisji sporządzany jest protokół zawierający wyniki głosowania oraz dane osobowe laureatów Konkursu.
6. Pracami Komisji kieruje Przewodniczący.
7. Odwołania Uczestników rozpoznaje Komisja Konkursowa.
8. Odwołania dotyczące Konkursu powinny być kierowane przez Uczestników w formie elektronicznej na adres e-mail konkurs@cyberskiller.com. Zgłaszane odwołanie powinno zawierać co najmniej: imię, nazwisko i dane kontaktowe uczestnika oraz podstawy odwołania.

V. Zasady przyznawania nagród

§ 13

1. Komisja Konkursowa wyłania Zespoły, które zdobyły I, II i III nagrodę.
2. Organizator ustanawia następujące nagrody:
 - A) I nagroda – 3 Złote Indeksy Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych w Warszawie dla członków zespołu, który zajął I miejsce.
 - B) Szkoły, do których uczęszczają uczniowie wchodzący w skład zespołów zdobywających I, II i III nagrodę, otrzymają roczny dostęp dla 30 kont dostępowych do wersji Premium platformy CyberSkiller, które mogą zostać wykorzystane przez uczniów i nauczycieli w danej szkole. Szczegóły wersji Premium platformy CyberSkiller opisane są na stronie <https://cyberskiller.com>
3. Organizator może ustanowić dowolne nagrody specjalne. Szczegółowe informacje, zostaną podane a do publicznej wiadomości za pośrednictwem strony konkursowej cscs.pl.
4. Wszyscy Uczestnicy otrzymają dyplomy uczestnictwa w Konkursie.

§ 14

1. Złoty Indeks Polsko-Japońskiej Akademii Technik komputerowych, o których mowa w §13 ust.2, zwalnia laureata z opłat czesnego w trakcie całego okresu studiowania na Wydziale Informatyki, na kierunku informatyka, studiów I stopnia. Szczegółowy regulamin przyznawania Złotego Indeksu Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych w Warszawie dostępny jest na stronie internetowej: <https://pja.edu.pl>.
2. Dostęp do Platformy CyberSkiller, o którym mowa w § 13 ust. 2 pkt. B Regulaminu zostanie przekazany Opiekunowi Szkoły w formie wiadomości e-mail wraz z instrukcją postępowania.

§ 15

1. Nie jest możliwe odstąpienie prawa do nagrody osobom trzecim. Nie ma możliwości zamiany nagrody na inną.

VI. Ochrona danych osobowych

§ 16

1. Zgodnie z przepisami rozporządzenia 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) (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016, str. 1), dalej „RODO”, informujemy, że:

Administratorem danych osobowych jest Cyberskiller Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Lublinie, ul. Pogodna 36, 20 – 337 Lublin, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego przez Sąd Rejonowy w Lublinie, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000791988, posiadająca numer NIP: 9462689779, REGON: 383698245, o kapitale zakładowym

50.000,00 zł. Z administratorem danych można skontaktować się pod adresem e-mail: iodo@cyberskiller.com lub korespondencyjnie, pisząc na adres siedziby administratora.

2. Dane osobowe przekazane Administratorowi przy procesie rejestracji Szkoły oraz Uczestników, o którym mowa w § 4 i 5 Regulaminu, będą przetwarzane w celu:
 - a) realizacji Konkursu, tj. oceny, przyznania i przekazania nagród;
 - b) podania do wiadomości publicznej informacji o wynikach Konkursu;
 - c) promowania drogą elektroniczną na wskazany przez Uczestnika, Opiekuna adres e-mail usług świadczonych w ramach Platformy CyberSkiller oraz podejmowania w tym zakresie działań marketingowych;
 - d) promowania drogą elektroniczną na wskazany przez Uczestnika, Opiekuna adres e-mail usług świadczonych przez Organizatora oraz podejmowania w tym zakresie działań marketingowych.
3. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych przez Administratora jest art. 6 ust. 1 lit. a RODO, tj. zgoda, wyrażona przez rodzica lub opiekuna prawnego Uczestnika oraz Opiekuna.
4. Dane osobowe będą udostępniane innym odbiorcom wyłącznie w celu zapewnienia prawidłowego przebiegu Konkursu, a także, realizacji nagród i ich wydania uprawnionym Uczestnikom.
5. Dane osobowe będą przetwarzane:
 - a) w przypadku Uczestników – uczniów szkół ponadpodstawowych oraz ich rodziców lub opiekunów prawnych – do momentu usunięcia publikacji o wynikach konkursu ze strony internetowej Organizatora lub zaprzestania innego wykorzystania nagrodzonych prac;
 - b) w przypadku Opiekunów – przez okres do 1 roku od ogłoszenia wyników Konkursu,
 - c) w celach marketingowych i promocyjnych do czasu wycofania zgody.
 - d) Utrwalony wizerunek uczestników będzie przetwarzany na potrzeby organizacji etapu trzeciego konkursu, a także w celach promocyjnych związanych z konkursem CyberSkiller Challenge Poland.
6. Rodzic/opiekun prawny Uczestnika oraz Opiekun mają prawo żądania dostępu do danych osobowych dotyczących przetwarzanych przez Administratora oraz ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania oraz prawo do wniesienia sprzeciwu wobec ich przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych. Żądanie usunięcia danych przed zakończeniem Konkursu oznaczać będzie rezygnację z udziału w Konkursie. Żądania wykonania powyższych praw należy przekazywać wysyłając wiadomość na adres e-mail: iodo@cyberskiller.com
7. Rodzic/opiekun prawny Uczestnika oraz Opiekun mają prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego, tzn. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
8. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, niemniej jednak bez ich podania nie jest możliwe dopuszczenie do udziału w Konkursie.
9. Administrator danych nie będzie przeprowadzać zautomatyzowanego podejmowania decyzji, w tym profilowania, na podstawie podanych danych osobowych. Dane osobowe nie będą przekazywane poza Europejski Obszar Gospodarczy.

VII. Postanowienia końcowe

§ 17

1. Organizator ma prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu, w okresie trwania Konkursu, o ile nie wpłynie to na pogorszenie warunków uczestnictwa w Konkursie. Zmieniony Regulamin obowiązuje od czasu jego opublikowania.
2. O zmianach regulaminu wprowadzonych podczas trwania konkursu organizator poinformuje uczestników drogą mailową
3. Uczestnik, który nie spełni warunków określonych w Regulaminie traci prawo do udziału w Konkursie oraz ewentualnej nagrody.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za podanie nieprawdziwych danych lub danych osoby trzeciej przez uczestników Konkursu.

Załączniki do Regulaminu:

1. *Oświadczenie rodzica/opiekuna prawnego uczestnika Konkursu o wyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych;*
2. *Oświadczenie rodzica/opiekuna prawnego uczestnika Konkursu o znajomości i akceptacji postanowień Regulaminu*

Załącznik nr 1 do regulaminu

OŚWIADCZENIE
RODZICA/PRAWNEGO OPIEKUNA UCZESTNIKA KONKURSU
O WYRAŻENIU ZGODY NA PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

Wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych mojego syna/córki
_____ zawartych w formularzu zgłoszenia do

Konkursu „CyberSkiller Challenge Poland” złożonego za pośrednictwem strony www.cscs.pl zgodnie z 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 (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016), w zakresie koniecznym do prawidłowego przeprowadzenia Konkursu tj.: naboru do Konkursu, dokonania oceny, przyznania i przekazania nagród oraz publikacji informacji o laureatach Konkursu.

Wyrażam również zgodę na przetwarzanie danych osobowych zawartych w formularzu zgłoszenia do Konkursu „CyberSkiller Challenge Poland” złożonego za pośrednictwem strony www.cscs.pl w zakresie promowania, informowania o usługach świadczonych za pośrednictwem strony www.cscs.pl oraz www.portal.cyberskiller.com, w tym na otrzymywanie od Organizatora Konkursu „CyberSkiller Challenge Poland” spółki CyberSkiller Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Lublinie drogą elektroniczną na wskazany adres e-mail informacji handlowo świadczonej usługach, produktach w celach marketingowych.

.....
Imię i nazwisko, data i
podpis

Szczegółowe informacje dotyczące zasad przetwarzania danych osobowych zawarte są w § 16 Regulaminu.

Załącznik nr 2 do regulaminu

**OŚWIADCZENIE
RODZICA/OPIEKUNA PRAWNEGO UCZESTNIKA KONKURSU
O ZNAJMOŚCI I AKCEPTACJI POSTANOWIEŃ REGULAMINU**

Oświadczam, że znam i akceptuję postanowienia Regulaminu konkursu „*CyberSkiller Challenge Poland*”, organizowanego przez Cyberskiller Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Lublinie, ul. Pogodna 36, 20 – 337 Lublin, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego przez Sąd Rejonowy w Lublinie, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000791988, posiadającą numer NIP: 9462689779, REGON: 383698245, o kapitale zakładowym 50.000,00 zł.

.....
Imię i nazwisko, data i podpis