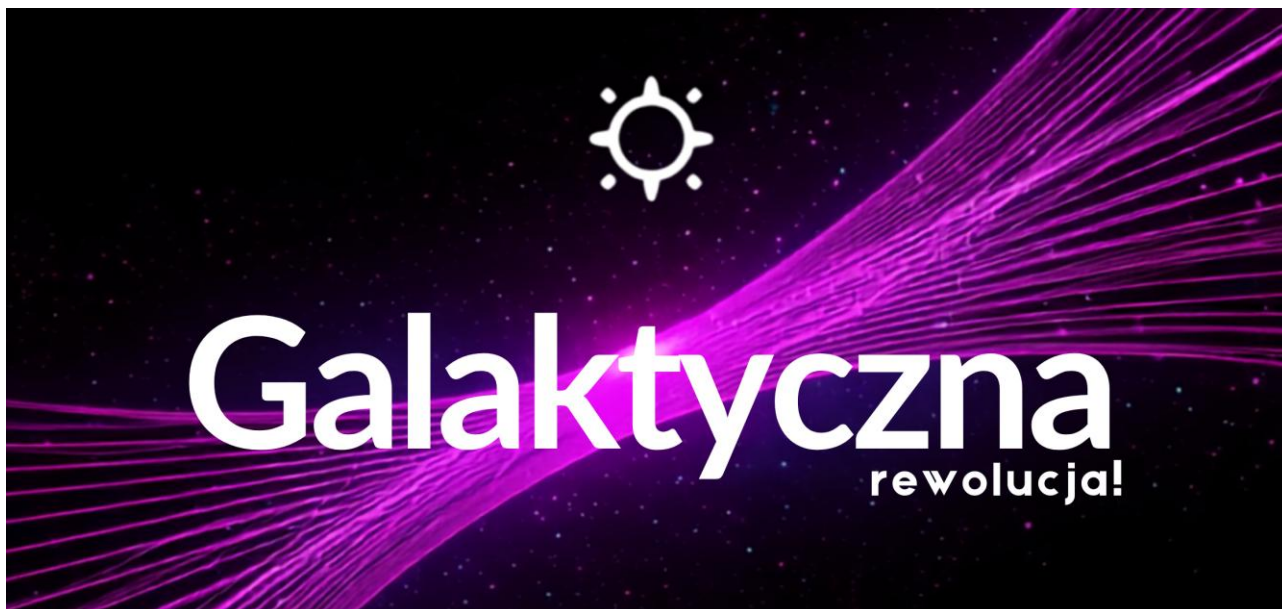


**REGULAMIN
PONADWOJEWÓDZKIEGO KONKURSU
BUDOWY I PROGRAMOWANIA ROBOTÓW**



§ 1

Postanowienia ogólne.

1. Konkurs GG Robot 2027 "**Galaktyczna rewolucja!**", zwany dalej Konkursem, jest konkursem tematycznym organizowanym przez Podkarpackiego Kuratora Oświaty na podstawie rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej i Sportu z dnia 29 stycznia 2002 r. w sprawie organizacji oraz sposobu przeprowadzania konkursów, turniejów i olimpiad (t.j. Dz.U. z 2020 r. poz. 1036) oraz na podstawie porozumień zawartych z innymi właściwymi kuratorami oświaty w Polsce.
2. Organizatorem konkursu jest Podkarpacki Kurator Oświaty.
3. Realizatorem konkursu jest Zespół Szkolno-Przedszkolny Nr 2 w Leżajsku na podstawie porozumienia.
4. Konkurs GG Robot polega na zbudowaniu i zaprogramowaniu własnego robota do określonych zadań.
5. Konkurs odbędzie się w dniach:
19 - 23 kwietnia 2027 r. w Hali Zespołu Szkolno-Przedszkolnego Nr 2 w Leżajsku przy ul. Mickiewicza 51, 37-300 Leżajsk. Informacja o lokalizacji będzie dostępna na stronie internetowej konkursu: <http://ggrobot.pl/>.
6. Zadania konkursowe zostaną ogłoszone **7 stycznia 2027 r.** na stronie internetowej konkursu: <http://ggrobot.pl/>

§ 2 Zgłoszenia.

1. Podmiotem zgłaszającym może być podmiot prowadzący działalność edukacyjną, wychowawczą, kulturalną, popularyzatorską albo zajęcia związane z robotyką, programowaniem, techniką, nauką lub nowymi technologiami, w szczególności szkoła, placówka oświatowa, dom lub centrum kultury, biblioteka, centrum nauki, organizacja pozarządowa, fundacja, stowarzyszenie, klub, świetlica, pracownia edukacyjna albo inny podmiot prowadzący tego rodzaju działalność lub zajęcia (dalej: „Podmiot zgłaszający”). Katalog Podmiotów zgłaszających ma charakter otwarty. Podmiot zgłaszający dokonuje wyłącznie czynności związanych ze zgłoszeniem drużyny do Konkursu i nie nabywa z tego tytułu statusu Organizatora ani Realizatora Konkursu. Uczestnikiem Konkursu może być wyłącznie uczeń szkoły podstawowej spełniający wymagania określone w Regulaminie. Zgłoszenia drużyny dokonuje dyrektor lub kierownik Podmiotu zgłaszającego albo osoba przez niego upoważniona, za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego obsługiwanego przez Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 2 w Leżajsku w imieniu Organizatora. Rodzic lub opiekun prawny uczestnika nie dokonuje samodzielnego zgłoszenia do Konkursu. Nauczyciel, instruktor, animator, pracownik, wolontariusz, opiekun drużyny lub inna osoba może dokonać zgłoszenia wyłącznie jako osoba upoważniona przez dyrektora lub kierownika Podmiotu zgłaszającego.
2. Podmiot zgłaszający przekazuje uczniom, rodzicom (opiekunom prawnym), opiekunom drużyn oraz osobom dokonującym zgłoszenia informacje o zasadach przeprowadzania Konkursu i Regulaminie, a także zapewnia wykorzystanie właściwych dokumentów stanowiących załączniki do Regulaminu: oświadczenia rodzica/opiekuna prawnego ucznia (załącznik nr 1), klauzuli informacyjnej dla ucznia - uczestnika Konkursu oraz rodzica/opiekuna prawnego (załącznik nr 2), oświadczenia opiekuna drużyny, osoby dokonującej zgłoszenia lub osoby reprezentującej Podmiot zgłaszający (załącznik nr 3) oraz klauzuli informacyjnej dla opiekuna drużyny, osoby dokonującej zgłoszenia lub osoby reprezentującej Podmiot zgłaszający (załącznik nr 4). Dokumenty źródłowe pozostają w dokumentacji Podmiotu zgłaszającego i nie są rutynowo przekazywane Organizatorowi ani Realizatorowi.
3. W przypadku gdy Podmiotem zgłaszającym jest szkoła uczestnika, dane tej szkoły mogą zostać automatycznie przypisane w formularzu do uczestnika. Jeżeli Podmiotem zgłaszającym jest podmiot inny niż szkoła uczestnika, w formularzu zgłoszeniowym obowiązkowo wskazuje się – osobno dla każdego uczestnika – nazwę i adres szkoły, do której uczeń uczęszcza. Brak wskazania szkoły ucznia uniemożliwia prawidłowe zakończenie zgłoszenia.
4. Do konkursu mogą zgłaszać się drużyny maksymalnie **pięcioosobowe**.
5. Drużyna może składać się z uczniów klas: **4 – 6** lub **7 – 8**, nie można mieszać uczniów, członków drużyn, pomiędzy wymienionymi rocznikami.
6. Drużyny muszą mieć pełnoletnich opiekunów.
7. Podmiot zgłaszający może zgłosić maksymalnie 3 drużyny.
8. Rejestracja do turnieju oznacza akceptację regulaminu.
9. Zakończenie rejestracji drużyn – **11 grudnia 2026 r.**
10. Uczestnictwo w konkursie jest dobrowolne.

§ 3 Liczba stopni konkursu oraz sposób i terminy przeprowadzania eliminacji, w tym ustalenia i ogłaszanie wyników.

1. Etapy konkursu:
 - 1) I etap szkolny - organizacja pracy drużyny, koncepcja projektu (drużyny przygotowują i przesyłają do oceny I część dokumentacji projektu konkursowego).
 - 2) II etap szkolny - dokumentacja konstrukcji oraz oprogramowania robotów (drużyny przygotowują i przesyłają do oceny II część dokumentacji projektu konkursowego).
 - 3) Finał konkursu - rozgrywki robotów, prezentacja pracy uczniów, ustalenie klasyfikacji generalnej.

2. Sposób i terminy przeprowadzania poszczególnych etapów konkursu:
- 1) drużyny, które zgłoszą swój udział w konkursie, wysyłają drogą elektroniczną dokumentację I etapu szkolnego w terminie do 3 tygodni od ogłoszenia zadań konkursowych (dokładny harmonogram konkursu zostanie ogłoszony wraz z zadaniami),
 - 2) dokumentacja II etapu szkolnego drużyny będą przysyłać również drogą elektroniczną w terminie do 1 miesiąca i 3 tygodni od momentu ogłoszenia zadań konkursowych (dokładny harmonogram konkursu zostanie ogłoszony wraz z zadaniami).
 - 3) **Finał konkursu odbędzie się w dniach 19 - 23 kwietnia 2027 r. W finale mają prawo wziąć udział wszystkie drużyny, które poprawnie zgłosiły swój udział w konkursie. Dopuszcza się udział uczniów, jako członków drużyny, tylko w jednym konkursie finałowym (w sytuacji gdy będzie potrzeba zorganizowania kilku konkursów finałowych). Lokalizacja(e) konkursu(ów) finałowego(ych) zostanie(a) ogłoszona(e) 7 stycznia 2027 r. po zakończeniu rejestracji drużyn. Organizator i Realizator mają na względzie bezpieczeństwo uczniów i ich opiekunów stąd zakłada się możliwość organizacji finału w różnych lokalizacjach, w zależności od liczby i lokalizacji drużyn zgłoszonych do Konkursu.**
 - 4) Poszczególne etapy oceniane są w skalach punktowych zgodnie z kartami ocen dla poszczególnych etapów konkursu, które będą udostępnione wraz z zadaniami konkursowymi.
 - 5) Wyniki i klasyfikacja generalna zostanie ogłoszona na zakończenie Finału.

§ 4

Zakres wiedzy i umiejętności wymagany na poszczególnych stopniach konkursu.

1. I etap szkolny:

- 1) Umiejętność tworzenia dokumentów elektronicznych w formacie "pdf" za pomocą dowolnego edytora.
- 2) Wiedza i umiejętności związane z organizowaniem pracy zespołowej.

Literatura związana z I etapem szkolnym:

- http://www.profesor.pl/mat/pd1/pd1_m_mazur_roik_030324_1.pdf - zasady pracy zespołowej,
- <http://www.zs5.lublin.pl/upload/scribus-gotowy.pdf> - podstawy programu Scribus,
- https://pracownik.kul.pl/files/83913/public/LIBER/Przewodniki/OO_podrecznik.pdf - podręcznik użytkownika programu LibreOffice.

2. II etap szkolny:

- 1) Umiejętność konstruowanie urządzeń mechanicznych z wykorzystaniem gotowych elementów jak: belki, łączniki, śrubki, nakrętki, koła zębate, przekładnie ślimakowe, przekładnie łańcuchowe i pasowe, silniki, serwomechanizmy itp.
- 2) Umiejętność posługiwania się programami do komputerowego wspomagania projektowania (CAD),
- 3) Znajomość algorytmiki i umiejętność przedstawiania algorytmów za pomocą schematów blokowych,
- 4) Znajomość języka programowania, za pomocą którego drużyna będzie programować budowane na konkurs roboty.

Literatura związana z II etapem szkolnym:

- <http://www.legoengineering.com/wp-content/uploads/2013/06/NXT-Constructopedia-Beta-2.1.pdf> - Constructopedia,
- http://www.benchmark.pl/testy_i_recenzje/freecad-krok-po-kroku-czyli-krotki-samouczek-jak-rozpoczac-projektowanie-3d.html - praca w programie FreeCAD,
- <http://scholaris.pl/zasob/71831> - algorytmy, schematy blokowe,
- <https://upload.wikimedia.org/wikibooks/pl/6/6a/C.pdf> - język programowania C,
- http://elearning.otwartaedukacja.pl/pluginfile.php/218/mod_resource/content/4/pyprog.pdf - język programowania Python.

3. Finał konkursu:

- 1) Umiejętność organizowania pracy drużyny podczas konkursu, zgodnie z zasadami pracy zespołowej.
- 2) Umiejętność łączenia wiedzy z zakresu techniki, informatyki, fizyki i matematyki w jednym projekcie technicznym.
- 3) Umiejętność budowy i zaprogramowania autonomicznego robota mobilnego.

§ 5

Rozgrywki robotów.

1. Roboty wykonane i zaprogramowane przez członków drużyny wykonują zadania na stole o wymiarach **2440 x 1220 [mm]**.
2. Stół konkursowy jest wykonany zgodnie z instrukcją budowy udostępnianą wraz z zadaniami konkursowymi. Wymiary elementów stołu wykonane są z tolerancją wymiarów +/- 3%. Mogą wystąpić również niedoskonałości w elementach, z których zbudowano struktury na stole. Przykłady niedoskonałości struktur: nawiercony otwór w rurce PVC lub łączniku, z których zbudowana jest struktura, nieznacznie wystająca główka wkrętu mocującego, itp. Robot powinien uwzględniać w swojej konstrukcji możliwość zaczepienia o takie przeszkody.
3. Za wykonanie poszczególnych zadań drużyny otrzymują punkty.
4. Podczas rozgrywki przy stole konkursowym może znajdować się tylko dwóch zawodników. Osoby te wyznacza kapitan.
5. Roboty rozpoczynają grę w „Polach startowych”, znajdującym się przy brzegu stołu. Podczas startu roboty muszą całkowicie mieścić się w obrębie „Pola startowego”. Pole startowe oznaczone jest czarną linią o szerokości 50 mm, która nie wchodzi w jego skład.
6. Na przygotowanie robota do startu drużyny mają maksymalnie 3 minuty. Podczas tego czasu drużyny mogą sprawdzić ustawienie elementów na stole, przetestować robota, skalibrować sensory itp.
7. Na wykonanie wszystkich zadań robot ma **120 sekund**.
8. Na sygnał sędziego następuje przygotowanie robotów do startu, następnie sędziowie sprawdzają poprawność ustawienia robotów oraz stołu. Po czynnościach organizacyjnych włączany jest system liczący czas oraz uruchamiający lampy startowe. Po włączeniu lamp można uruchomić program robota lub robot startuje autonomicznie. Po tym etapie zawodnicy odsuwają się od stołu. Przez całą rundę nie wolno ingerować w pracę robotów.
9. Uszkodzenie przez robota modeli wchodzących w skład stołu turniejowego jest karane dyskwalifikacją w danej rundzie.
10. Robot nie może stwarzać zagrożenia dla uczestników turnieju oraz publiczności.

11. Runda eliminacyjna:

- 1) Przejazdy odbywają się w trzech rundach. W każdej rundzie drużyna ma prawo do jednego startu.
- 2) W klasyfikacji rundy indywidualnej brana jest pod uwagę suma punktów z dwóch najwyższych punktowanych przejazdów.
- 3) W sytuacji falstartu (robot wystartuje przed włączeniem lampy) można jeden raz powtórzyć start.

12. Pojedynki robotów:

- 1) W pojedynku robotów drużyny startują parami na dwóch złączonych ze sobą stołach turniejowych. Rozgrywki w tym etapie przeprowadzane są systemem pucharowym „do dwóch przegranych”. Pojedynek wygrywa drużyna, która uzyska wyższy wynik.
- 2) W sytuacji, kiedy startujące w „Pojedynku robotów” drużyny uzyskają taki sam wynik zwycięzcę wyłania się biorąc pod uwagę kryteria określone w dokumencie z zadaniami konkursowymi.
- 3) W sytuacji falstartu drużyna, której robot wystartował przed włączeniem lampy przegrywa rundę.

§ 6

Dokumentacja pracy drużyny.

Drużyny w okresie między zakończeniem rekrutacji a terminem konkursu powinny wykonać i przesłać organizatorom następujące dokumenty:

1. Organizację pracy w zespole (podział zadań, kompetencje), harmonogram prac, możliwe utrudnienia (np. dni wolne, egzaminy itp.), sposoby rozwiązywania konfliktów w grupie.
2. Dokumentację konstrukcji robota (układ jezdny, manipulatory-efektory, sensory).
3. Dokumentację oprogramowania robota (sposób opisu programu, zasady: stosowania komentarzy, nadawania nazw funkcjom i zmiennym).
4. Drużyny przygotowują prezentację pracy drużyny, która odbędzie się podczas finału konkursu lub zdalnie zgodnie z przesłanym harmonogramem.
5. Termin składania dokumentacji zostaje wyznaczony w momencie ogłoszenia zadań konkursowych. Za złożenie dokumentacji w terminie drużyna otrzymuje +100 p. do oceny. Za każdy rozpoczęty dzień opóźnienia od wymienionej wyżej punktacji odejmuje się 20 p. Jeżeli punkty dodawane do oceny za terminowość zejść do 0 dokumentacja nie będzie oceniana i otrzyma 0 p.

§ 7

Klasyfikacja generalna.

Klasyfikacja generalna wyliczana jest zgodnie z algorytmem poniżej:

$$\left(\frac{\text{Wynik drużyny w Eliminacjach}}{\text{Maks. wynik w Eliminacjach}} * \frac{1}{3} \right) + \left(\frac{\text{Liczba drużyn} - \text{pozycja w pojedynkach} + 1}{\text{Liczba drużyn}} * \frac{1}{3} \right) + \left(\frac{\text{Ocena dokumentacji drużyny}}{\text{Maksymalna ocena dokumentacji}} * \frac{1}{3} \right)$$

§ 8

Konstrukcja robota.

1. Drużyna może umieścić w bazach dwa roboty, które w sumie mogą przenosić maksymalnie 6 niezależnych struktur. Wspomniane struktury nie są częścią robotów, ale są przez nich przenoszone oraz podczas ruchu robota poruszają się razem z nim. Niezależne struktury mogą być pozostawione przez robota w dowolnym miejscu na swojej części stołu, jednak jak zaznaczono powyżej muszą w chwili startu stanowić część robota i poruszać się wraz z nim.
2. Roboty muszą być w całości zbudowane przez uczniów. Jeden z robotów może być wykonany z dowolnych elementów dostępnych w szkole. Dopuszczalne jest wykorzystanie gotowych zestawów np. Lego Technic czy Lego Mindstorms. Drugi z robotów musi być wykonany na podstawie elementów elektronicznych wskazanych przez organizatora. Lista elementów, z których będzie można zbudować robota zostanie opublikowana w GG Bazie w październiku 2026 r. W sytuacji stwierdzenia, że robot nie został zbudowany przez uczniów startujących w konkursie drużyna może zostać odsunięta z konkursu do czasu zgłoszenia autorskiej konstrukcji. Stwierdzenie niesamodzielnej pracy może nastąpić podczas prezentacji pracy uczniów lub przez sędziego głównego po przeprowadzeniu rozmowy z drużyną.
3. Roboty wykonują zadania autonomicznie. Niedopuszczalne są żadne formy zdalnego sterowania, opartego o dżojstik, kierownicę, aplikację z przyciskami itp., podczas wykonywania zadań. Robot może jedynie wykonywać kod źródłowy programu napisanego przez uczniów.
4. Wysokość struktur w bazie, przed sygnałem rozpoczęciem rundy nie może przekraczać **250 [mm]** dla robota wykonanego z dowolnych elementów oraz **350 [mm]** dla robota wykonanego ze wskazanych podzespołów elektronicznych. Robot przed startem musi całkowicie mieścić się w swoim „Polu startowym”.
5. Całkowita waga robota znajdującego się na początku rundy w swoim „Polu startowym” nie może **przekraczać 1,2 [kg]**.
6. Konstrukcja robota nie może zawierać elementów, które mogą uszkodzić stół turniejowy lub zagrazić bezpieczeństwu uczestników konkursu.

7. Zbudowane przez uczniów roboty muszą być konstrukcjami autorskimi. Roboty o jednakowej konstrukcji i oprogramowaniu będą dyskwalifikowane.
8. Program robota zbudowanego z dowolnych elementów może być napisany w dowolnym języku programowania. Program robota wykonanego ze wskazanych przez organizatora części musi być napisany w języku wskazanym przez organizatora.

§ 9

Komisja konkursowa.

1. Tryb powoływania komisji konkursowej:

Komisję konkursową powołuje Podkarpacki Kurator Oświaty na podstawie porozumienia, o którym mowa w § 1 ust. 1 zawartego z innymi, właściwymi kuratorami oświaty.

2. Tryb pracy komisji na poszczególnych etapach konkursu:

- 1) I etap szkolny:
ocena dokumentacji przesłanej przez drużyny konkursowe,
- 2) II etap szkolny:
ocena dokumentacji przesłanej przez drużyny konkursowe,
- 3) Finał konkursu:
 - a) zbieranie wyników od sędziów oceniających rozgrywki robotów,
 - b) wprowadzanie wyników do tabel konkursowych,
 - c) ogłoszenie wyników konkursu w poszczególnych kategoriach oraz klasyfikacji generalnej,
 - d) rozstrzyganie ewentualnych sporów i odwołań,
 - e) komisja sędziowska interpretuje regulamin oraz podejmuje decyzje w kwestiach spornych lub nieprzewidzianych w regulaminie. Nie można wnosić sprzeciwu wobec decyzji sędziego,
 - f) w przypadku nieprzestrzegania regulaminu komisja może podjąć decyzję o ukaraniu drużyny lub jej dyskwalifikacji,
 - g) uczestnik, który wyraża sprzeciw wobec postanowień regulaminu musi je przedstawić w sposób wyczerpujący komisji sędziowskiej do czasu ukończenia konkursu.

§ 10

Inne postanowienia.

1. Opis rozgrywek robotów wraz z kartą oceny zadań drużyny otrzymają w osobnym dokumencie.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w regulaminie oraz do jego interpretacji. Zmiany w regulaminie obowiązują z chwilą opublikowania ich na stronie internetowej. Drużyny zarejestrowane do konkursu będą otrzymywać informację o zmianach regulaminu na podany adres mailowy.
3. Regulamin nie może ulec zmianie **3 tygodnie** przed konkursem.
4. Organizator i Realizator nie ponoszą odpowiedzialności za ewentualne uszkodzenia robotów. Drużyna, która umyślnie spowoduje uszkodzenia plansz czy innych robotów, zobowiązana jest do pokrycia wszystkich strat.
5. Organizator i Realizator nie zapewniają robotów, elementów konstrukcyjnych ani dostępu do komputera drużynom startującym w zawodach.

§ 11

Laureaci i finaliści

Tytuły Laureatów i Finalistów konkursu członkowie drużyn otrzymują zgodnie z następującą zasadą:

1. jeżeli w finale wojewódzkim weźmie udział do 14 drużyn – przyznanych zostaje **1 tytuł Laureata i 1 tytuł Finalisty** (I miejsce – Laureat, II miejsce Finalista),

2. jeżeli w finale wojewódzkim weźmie udział od 15 do 24 drużyn – przyznanych zostają **2 tytuły Laureata i 3 tytuły Finalisty** (I – II miejsca – Laureat, III – V miejsca – Finalista),
3. jeżeli w finale wojewódzkim weźmie udział od 25 do 34 drużyn – przyznanych zostają **3 tytuły Laureata i 5 tytułów Finalisty** (I – III miejsca – Laureat, IV – VIII miejsca – Finalista),
4. jeżeli w finale wojewódzkim weźmie udział 35 drużyn i więcej – przyznanych zostają **4 tytuły Laureata i 6 tytułów Finalisty** (I – IV miejsca – Laureat, V – X miejsce – Finalista).

§ 12

Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych przetwarzanych w związku z organizacją i przeprowadzeniem Konkursu jest Podkarpacki Kurator Oświaty, wykonujący zadania przy pomocy Kuratorium Oświaty w Rzeszowie, ul. Grunwaldzka 15, 35-959 Rzeszów.
2. Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 2 w Leżajsku, jako Realizator Konkursu, przetwarza dane osobowe w imieniu Podkarpackiego Kuratora Oświaty wyłącznie w zakresie niezbędnym do organizacyjnej i technicznej obsługi Konkursu, w tym prowadzenia formularza zgłoszeniowego i pozyskiwania danych przekazywanych przez Podmioty zgłaszające, na podstawie art. 28 RODO i udokumentowanych poleceń Administratora. Realizator nie jest uprawniony do wykorzystywania danych uczestników Konkursu do własnych celów.
3. Administratorem danych osobowych przetwarzanych w ramach organizacji i przeprowadzenia Konkursu jest wyłącznie Podkarpacki Kurator Oświaty. Podmiot zgłaszający nie staje się administratorem ani współadministratorem danych Konkursu przez sam fakt zgłoszenia drużyny, przekazania danych lub przechowywania dokumentów źródłowych wymaganych Regulaminem. Podmiot zgłaszający przekazuje Administratorowi, za pośrednictwem Realizatora, wyłącznie dane niezbędne do zgłoszenia i przeprowadzenia Konkursu. Jeżeli Podmiot zgłaszający przetwarza te same dane również dla własnych, odrębnych celów wynikających z jego działalności, odpowiedzialność za takie odrębne przetwarzanie ocenia się niezależnie i pozostaje ono poza zakresem niniejszego Regulaminu.
4. Członkowie komisji konkursowej nie są odrębnymi administratorami danych z tytułu wykonywania zadań w komisji. Przetwarzają dane wyłącznie w zakresie powierzonych im zadań, z obowiązkiem zachowania poufności i zgodnie z zasadami dostępu do danych ustalonymi przez Administratora.
5. Dane osobowe niezbędne do organizacji, przeprowadzenia i rozstrzygnięcia Konkursu są przetwarzane na podstawie art. 6 ust. 1 lit. e RODO w związku z art. 51 ust. 1 pkt 7 ustawy z dnia 14 grudnia 2016 r. - Prawo oświatowe oraz § 3-6 rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej i Sportu z dnia 29 stycznia 2002 r. w sprawie organizacji oraz sposobu przeprowadzania konkursów, turniejów i olimpiad. W zakresie danych niezbędnych do wydania i ewidencjonowania zaświadczeń laureatów i finalistów podstawę stanowi także art. 6 ust. 1 lit. c RODO w związku z § 5 wskazanego rozporządzenia.
6. W związku z udziałem w Konkursie mogą być przetwarzane wyłącznie dane niezbędne do jego organizacji i przeprowadzenia, w szczególności:
 - 1) dane ucznia: imię i nazwisko, data i miejsce urodzenia, klasa, nazwa i adres szkoły, nazwa/identyfikator drużyny, treść dokumentacji konkursowej, uzyskane wyniki i punkty oraz informacja o uzyskanym tytule;
 - 2) dane opiekuna drużyny, osoby dokonującej zgłoszenia lub osoby reprezentującej Podmiot zgłaszający – w tym nauczyciela, instruktora, animatora, pracownika, wolontariusza lub innej osoby upoważnionej: imię i nazwisko, nazwa Podmiotu zgłaszającego, funkcja/rola oraz służbowe dane kontaktowe;
 - 3) dane rodzica/opiekuna prawnego: imię i nazwisko oraz dane zawarte w oświadczeniu – wyłącznie w zakresie niezbędnym do udokumentowania oświadczeń dotyczących udziału dziecka w Konkursie;

- 4) dane członków komisji w zakresie niezbędnym do organizacji jej pracy. Danych rodzica/opiekuna prawnego nie zbiera się w formularzu rejestracyjnym; oświadczenie pozostaje w dokumentacji Podmiotu zgłaszającego. Data i miejsce urodzenia ucznia są pozyskiwane już na etapie zgłoszenia do Konkursu wyłącznie w celu umożliwienia wydania – w przypadku uzyskania przez ucznia tytułu laureata lub finalisty – zaświadczenia, o którym mowa w § 5 rozporządzenia. Dane te nie są publikowane ani wykorzystywane do innych celów związanych z przebiegiem Konkursu.
7. Oświadczenie rodzica/opiekuna prawnego dotyczące udziału dziecka w Konkursie ma charakter organizacyjny i nie stanowi podstawy prawnej przetwarzania danych osobowych niezbędnych do przeprowadzenia Konkursu. Imię i nazwisko rodzica/opiekuna prawnego oraz dane zawarte w oświadczeniu są przetwarzane wyłącznie w zakresie niezbędnym do udokumentowania złożenia oświadczenia dotyczącego udziału dziecka. Oświadczenie pozostaje w dokumentacji Podmiotu zgłaszającego i nie jest rutynowo przekazywane Organizatorowi ani Realizatorowi; może zostać udostępnione Administratorowi na jego żądanie, jeżeli jest to niezbędne do wykazania prawidłowości zgłoszenia.
8. W ramach Konkursu nie przewiduje się utrwalania ani publicznego rozpowszechniania wizerunku uczestników, opiekunów drużyn, osób dokonujących zgłoszenia ani innych osób reprezentujących Podmiot zgłaszający jako elementu dokumentacji lub publikacji wyników Konkursu. Wizerunek nie jest wymagany w formularzu rejestracyjnym ani w dokumentacji konkursowej.
9. Wyniki Konkursu publikuje się wyłącznie w zakresie: nazwa drużyny, uzyskany wynik, zajęte miejsce oraz nazwa szkoły. Nie publikuje się imion i nazwisk uczniów, daty ani miejsca urodzenia, klasy, danych kontaktowych ani innych danych pozwalających na bezpośrednie wskazanie konkretnego uczestnika. Nazwa drużyny nie może zawierać imienia i nazwiska uczestnika ani innych jego bezpośrednich danych identyfikujących. Do takiego sposobu ogłaszania wyników nie zbiera się odrębnej zgody na publikację imienną.
10. Osobom, których dane dotyczą, przekazuje się przed rozpoczęciem przetwarzania informację zgodną z art. 13 i 14 RODO. W odniesieniu do ucznia - uczestnika Konkursu oraz rodzica/opiekuna prawnego stosuje się klauzulę informacyjną stanowiącą załącznik nr 2 do Regulaminu. W odniesieniu do opiekuna drużyny, osoby dokonującej zgłoszenia lub osoby reprezentującej Podmiot zgłaszający stosuje się klauzulę informacyjną stanowiącą załącznik nr 4 do Regulaminu. Jeżeli dane przekazuje Podmiot zgłaszający, zapewnia on przekazanie właściwej klauzuli informacyjnej przed przekazaniem danych Administratorowi za pośrednictwem Realizatora.
11. Szczegółowe zasady przetwarzania danych przez Realizatora, w tym zakres i czas powierzenia, zasady bezpieczeństwa, korzystania z dalszych podmiotów przetwarzających, obsługi naruszeń oraz zakończenia przetwarzania, określa porozumienie zawarte pomiędzy Podkarpackim Kuratorem Oświaty a Zespołem Szkolno-Przedszkolnym nr 2 w Leżajsku, spełniające wymagania art. 28 ust. 3 RODO.
12. Przekazanie danych laureata lub finalisty właściwemu organowi w celu wykonania obowiązku prawnego nie zmienia przyjętego modelu, w którym administratorem danych Konkursu jest Podkarpacki Kurator Oświaty.
13. Integralną część Regulaminu stanowią:
- 1) załącznik nr 1 - Oświadczenie rodzica / opiekuna prawnego ucznia;
 - 2) załącznik nr 2 - Klauzula informacyjna dla ucznia - uczestnika Konkursu oraz rodzica / opiekuna prawnego;
 - 3) załącznik nr 3 - Oświadczenie opiekuna drużyny / osoby dokonującej zgłoszenia / osoby reprezentującej Podmiot zgłaszający;
 - 4) załącznik nr 4 - Klauzula informacyjna dla opiekuna drużyny, osoby dokonującej zgłoszenia lub osoby reprezentującej Podmiot zgłaszający.