



Akademia Robotyki

DLA DZIECI

REGULAMIN KONKURSU

GANG ROBOTÓW.

SEZON 2026 / 2027

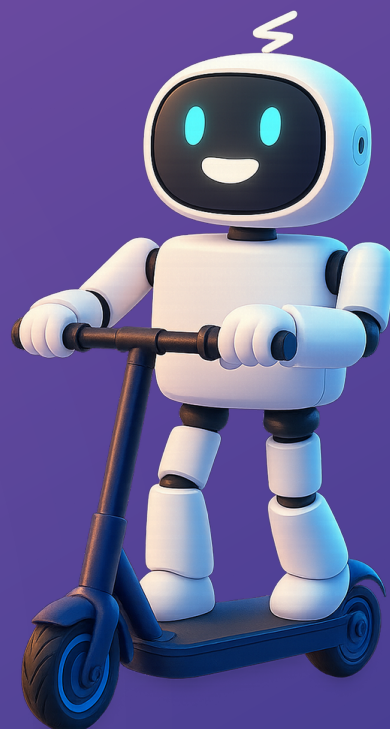
Organizatorem konkursu jest **Stowarzyszenie Robotyczne Przygody – Akademia Robotyki dla Dzieci** z siedzibą w Łomży.
Konkurs skierowany jest do dzieci uczestniczących w zajęciach z robotyki w roku szkolnym 2026/2027.

36
KART W KOLEKCJI

80%
WYMAGANA FREKWENCJA

16
NAGRÓD GŁÓWNYCH

1
MISJA FINAŁOWA



Materiał informacyjny dla rodziców i opiekunów · treść zgodna z pełnym regulaminem konkursu.



§1 Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa zasady i warunki udziału w konkursie „Gang Robotów” 2026/2027.
2. Organizatorem jest Stowarzyszenie Robotyczne Przygody – Akademia Robotyki dla Dzieci, ul. Sikorskiego 166/0.03, Łomża · NIP 7182170934 · KRS 0001120996 · REGON 529365083.
3. Konkurs skierowany jest do dzieci uczestniczących w zajęciach z robotyki prowadzonych przez Organizatora w roku szkolnym 2026/2027.
4. Cele konkursu: rozwijanie kreatywności i wyobraźni, rozwijanie zainteresowań robotyką i nowymi technologiami, zachęcanie do systematycznego uczestnictwa w zajęciach, rozwijanie samodzielności i twórczego myślenia oraz zwiększanie zaangażowania w program „Gang Robotów”.
5. Udział w konkursie jest **dobrowolny i nieodpłatny**.
6. Konkurs ma charakter kreatywny – o nagrodach głównych decydują wyniki głosowania.
7. Konkurs **nie ma charakteru losowego** – przy wyborze laureatów nie stosuje się żadnego mechanizmu przypadkowego wyboru.
8. Prawo do uczestnictwa oraz prawo do nagrody nie mogą zostać przeniesione na inną osobę.

§2 Program „Gang Robotów”

1. W roku szkolnym 2026/2027 uczestnicy zajęć biorą udział w programie „Gang Robotów”.
2. Podczas zajęć dzieci mogą otrzymywać kolejne karty należące do kolekcji „Gang Robotów”.
3. Kolekcja składa się z **36 kart**: 35 kart członków Gangu Robotów oraz Tajemniczej Złotej Karty nr 36.
4. Karty mogą zawierać kody QR, materiały dodatkowe, zadania i tajemnicze słowa.
5. Zawartość Tajemniczej Złotej Karty nr 36 zostanie ujawniona na końcowym etapie programu.
6. Samo zebranie kart lub udział w programie nie oznacza automatycznego udziału w konkursie ani zdobycia nagrody.

§3 Warunki uzyskania prawa do udziału

80%

MIN. FREKWENCJI

1

PRACA NA UCZESTNIKA

2

DODATKOWE WARUNKI

1. Prawo do udziału uzyskuje uczestnik, który osiągnie minimum **80% frekwencji** na zajęciach w roku szkolnym 2026/2027.
2. Frekwencję ustala Organizator na podstawie prowadzonej ewidencji obecności.
3. Organizator poinformuje uczestników spełniających warunek frekwencji o możliwości przystąpienia do konkursu.
4. Spełnienie warunku frekwencji nie oznacza automatycznego udziału w konkursie ani zdobycia nagrody.
5. Aby wziąć udział, uczestnik musi dodatkowo: **a)** wykonać Tajemniczą Misję Finałową, **b)** zgłosić pracę zgodnie z zasadami i w terminie wskazanym przez Organizatora.
6. Każdy uczestnik może zgłosić wyłącznie jedną pracę konkursową.
7. Frekwencja przekraczająca wymagane 80% nie daje dodatkowych głosów ani innej przewagi.



§4 Tajemnicza Misja Finałowa

Misja pozostaje tajemnicą

Szczegółowa treść zadania konkursowego zostanie ujawniona uczestnikom dopiero na końcowym etapie programu – wraz z odkryciem Tajemniczej Złotej Karty nr 36.

1. Zadanie konkursowe stanowi finałowy element programu „Gang Robotów”.
2. Do momentu ujawnienia treść zadania pozostaje tajemnicą stanowiącą element programu.
3. Zadanie będzie miało charakter kreatywny i będzie wymagało samodzielnego przygotowania pracy związanej z Gangiem Robotów, robotyką, technologią lub światem programu.
4. Wraz z ujawnieniem misji Organizator poda: dokładną treść zadania, wymagania dot. wykonania pracy, sposób zgłoszenia, termin przyjmowania zgłoszeń oraz termin głosowania.
5. Praca powinna zostać wykonana przez dziecko samodzielnie, odpowiednio do jego wieku i możliwości – rodzic może pomóc organizacyjnie lub technicznie, ale nie wykonuje zadania za dziecko.

§5 Zgłoszenie pracy konkursowej

1. Termin i sposób przysyłania prac zostaną podane wraz z ogłoszeniem Tajemniczej Misji Finałowej.
2. Zgłoszenie następuje za pośrednictwem formularza, aplikacji lub innego narzędzia elektronicznego udostępnionego przez Organizatora.
3. Zgłoszenie musi umożliwiać: identyfikację uczestnika, przypisanie do właściwego województwa, kontakt z rodzicem/opiekunem.
4. Prace przesłane po terminie nie zostaną zakwalifikowane.
5. Organizator weryfikuje formalnie zgłoszone prace przed dopuszczeniem do głosowania i może odmówić dopuszczenia, gdy: praca jest niezgodna z misją, zgłoszenie jest niekompletne, praca wpłynęła po terminie, uczestnik nie spełnia warunku frekwencji, zachodzi podejrzenie braku samodzielności lub praca zawiera treści nieodpowiednie dla dzieci.

§6 Głosowanie

1. Prace pozytywnie zweryfikowane zostają zakwalifikowane do etapu głosowania.
2. Prace przypisywane są do województw zgodnie z miejscem uczestnictwa dziecka w zajęciach.
3. Dla każdego objętego konkursem województwa powstaje odrębna galeria prac.
4. Głosowanie odbywa się elektronicznie (strona / aplikacja / system wskazany przez Organizatora).
5. O zwycięstwie w danym województwie decyduje liczba ważnych głosów.
6. Głosowanie **nie ma charakteru losowego**.
7. Z jednego zweryfikowanego konta – maksymalnie **1 głos dziennie** w ramach danego województwa.
8. Oddanego głosu nie można przenieść na inną pracę. Liczba głosów może pozostawać niejawna w trakcie głosowania.

§7 Uczciwość głosowania

Zabronione jest w szczególności

korzystanie z botów i skryptów · tworzenie fałszywych kont · obchodzenie ograniczeń systemu · ingerowanie w działanie strony / aplikacji · inne metody sztucznego zwiększania liczby głosów.

1. Zabronione jest podejmowanie działań sztucznie zwiększających liczbę głosów.
2. Organizator ma prawo prowadzić techniczną weryfikację prawidłowości głosów i unieważnić głosy naruszające zasady.
3. W razie poważnego lub powtarzającego się naruszenia Organizator może wykluczyć pracę z konkursu – decyzja opiera się na możliwych do zweryfikowania okolicznościach.
4. Zachęcanie rodziny i znajomych do głosowania jest **dozwolone**, pod warunkiem zgodności z zasadami konkursu.

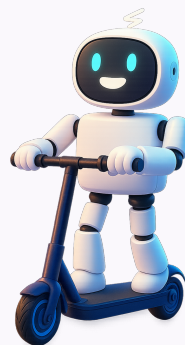


§8 Rozstrzygnięcie konkursu

1. Po zakończeniu głosowania Organizator weryfikuje wyniki oraz ważność głosów.
2. Zwycięzcą w danym województwie zostaje uczestnik, którego praca otrzymała najwięcej ważnych głosów.
3. Przy remisie o zwycięstwie decyduje Komisja Konkursowa, oceniając: kreatywność, oryginalność pomysłu, zgodność z zadaniem, pomysłowość i samodzielność uczestnika.
4. **Remis nigdy nie jest rozstrzygany losowo.**
5. Z ustalenia wyników Organizator sporządza protokół.

§9 Nagrody główne

1. Nagrody główne mają formę **hulajnóg elektrycznych**.
2. Jedna nagroda główna przypada na każde województwo objęte konkursem.
3. Otrzymuje ją uczestnik, którego praca uzyska najwięcej ważnych głosów w danym województwie.
4. Przy 16 województwach — łącznie **16 nagród głównych**.
5. Model i parametry hulajnogi zostaną podane przed rozpoczęciem głosowania.
6. Nagroda nie podlega wymianie na ekwiwalent pieniężny ani przeniesieniu na inną osobę.



§10 Nagrody gwarantowane

Kto otrzymuje nagrodę gwarantowaną

Każdy uczestnik, który: spełni min. 80% frekwencji, prawidłowo przystąpi do konkursu, wykona Tajemniczą Misję Finałową i zgłosi pracę w terminie — niezależnie od liczby zdobytych głosów.

1. Otrzymanie nagrody gwarantowanej nie zależy od liczby głosów zdobytych przez pracę.
2. Rodzaj nagrody zostanie określony przed rozpoczęciem przyjmowania zgłoszeń — może to być gadżet związany z Akademią Robotyki lub Gangiem Robotów.
3. Organizator określi, czy laureat nagrody głównej otrzymuje również nagrodę gwarantowaną.
4. Nagrody gwarantowane nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny.

§11 Ogłoszenie wyników i wydanie nagród

1. Wyniki ogłaszane są po zakończeniu głosowania i weryfikacji ważności głosów.
2. Dokładny termin ogłoszenia zostanie podany wraz z informacją o finałowym etapie konkursu.
3. Rodzice / opiekunowie laureatów nagród głównych zostaną poinformowani **indywidualnie**.
4. Organizator może opublikować wyniki na stronie, w aplikacji i profilach społecznościowych, zgodnie z przepisami o ochronie danych.
5. Sposób i termin przekazania nagród zostaną określone przez Organizatora.

§12 Prace konkursowe

1. Uczestnik może zgłosić wyłącznie pracę **własnego autorstwa**.
2. Praca nie może naruszać praw autorskich, dóbr osobistych ani praw osób trzecich, ani zawierać treści bezprawnych, wulgarnych, obraźliwych, dyskryminujących czy niebezpiecznych.
3. Zgłoszenie oznacza zgodę na prezentację pracy w galerii konkursowej w zakresie niezbędnym do głosowania.
4. Organizator może prezentować prace w informacjach o przebiegu i wynikach konkursu.
5. Wykorzystanie pracy w szerszych działaniach promocyjnych, materiałach drukowanych lub kolejnych edycjach programu odbywa się zgodnie z przepisami oraz — jeśli wymagane — na podstawie odrębnej zgody rodzica/opiekuna.



§13 Dane osobowe

Administrator danych

Stowarzyszenie Robotyczne Przygody – Akademia Robotyki dla Dzieci, ul. Sikorskiego 166/0.03, Łomża.

Dane będą przetwarzane w zakresie niezbędnym do:

1. przeprowadzenia konkursu,
 2. weryfikacji spełnienia warunków uczestnictwa,
 3. identyfikacji zgłoszeń,
 4. przypisania pracy do właściwego województwa,
 1. przeprowadzenia głosowania i kontaktu z rodzicem/opiekunem,
 2. ogłoszenia wyników i przekazania nagród,
 3. rozpatrywania reklamacji,
 4. zapewnienia uczciwego przebiegu głosowania.
1. Organizator może przetwarzać dane techniczne związane z głosowaniem w zakresie niezbędnym do bezpieczeństwa systemu i wykrywania naruszeń zasad konkursu.
2. Szczegóły dot. podstaw prawnych, okresu przechowywania i praw osób, których dane dotyczą, zostaną przekazane zgodnie z przepisami o ochronie danych osobowych.
3. Podanie danych jest dobrowolne, jednak ich niepodanie może uniemożliwić udział w konkursie lub wydanie nagrody.

§14 Reklamacje

Jak złożyć reklamację

robotyka.akademia@gmail.com · w terminie **14 dni** od dnia ogłoszenia wyników konkursu.

1. Rodzic lub opiekun prawny uczestnika może zgłosić reklamację dotyczącą przebiegu lub wyników konkursu.
2. Reklamacja powinna zawierać: dane identyfikujące uczestnika, opis zastrzeżeń, uzasadnienie oraz dane kontaktowe osoby składającej reklamację.
3. Organizator rozpatrzy reklamację i poinformuje o sposobie jej rozpatrzenia drogą elektroniczną.
4. Złożenie reklamacji nie ogranicza praw przysługujących uczestnikowi lub jego przedstawicielowi ustawowemu na podstawie obowiązujących przepisów.

§15 Postanowienia końcowe

1. Przystąpienie do konkursu oznacza akceptację zasad niniejszego regulaminu.
2. Szczegóły Tajemniczej Misji Finałowej (treść zadania, wymagania, sposób zgłoszenia, terminy) zostaną ujawnione na końcowym etapie programu.
3. Materiały reklamowe i promocyjne mają charakter informacyjny.
4. Organizator może zmieniać regulamin wyłącznie z ważnych przyczyn: zmiana przepisów, konieczność zapewnienia bezpiecznego przebiegu konkursu, problemy techniczne, okoliczności niezależne od Organizatora.
5. Zmiany nie mogą naruszać praw już nabytych ani wprowadzać losowego wyboru laureatów.
6. W razie awarii technicznej systemu głosowania Organizator może czasowo wstrzymać głosowanie lub wydłużyć jego termin, informując uczestników.
7. W sprawach nieuregulowanych stosuje się odpowiednie przepisy prawa polskiego.
8. Regulamin jest dostępny uczestnikom oraz ich rodzicom/opiekunom przez cały okres trwania konkursu.



AKADEMIA ROBOTYKI



Czy uda Wam się zebrać cały Gang?

Życzymy dzieciom mnóstwa radości z budowania,
programowania i odkrywania — a wszystkim uczestnikom
programu „Gang Robotów” powodzenia w tegorocznej misji!

Akademia Robotyki dla Dzieci · +48 888-902-690 · @akademia_robotyki