

REGULAMIN KONKURSU
„Olimpiada Wiedzy dla studentów”

§ 1.

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Konkurs jest organizowany pod nazwą „**Olimpiada Wiedzy**” (dalej określane jako Konkurs).
2. Organizatorem Konkursu jest Pan Marcin Komadowski prowadzący działalność gospodarczą pod nazwą MODART MARCIN KOMADOWSKI, ul. Eugeniusza Romera 15, 20-487 Lublin, posiadający numer NIP: 9461905703 oraz numer REGON: 430803938, działający w ramach umowy zawartej z Województwem Lubelskim (Urząd Marszałkowski Województwa Lubelskiego w Lublinie, Departament Regionalnego Programu Operacyjnego, ul. Stefczyka 3B, 20-151 Lublin)
3. Regulamin Konkursu dostępny jest na stronie www.rpo.lubelskie.pl w zakładce „Informacja i promocja” i w siedzibie Organizatora Konkursu ul. Eugeniusza Romera 15, 20-487 Lublin.
4. Regulamin stanowi jedyny dokument określający zasady, zakres i warunki uczestnictwa w Konkursie promującym Regionalny Program Operacyjny Województwa Lubelskiego na lata 2007-2013.

§ 2.

CEL I ADRESACI KONKURSU

1. Celem Konkursu jest:
 - 1) promocja Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2007-2013 głównie wśród studentów województwa lubelskiego;
 - 2) wypromowanie i uświadomienie efektów wdrażania RPO w województwie lubelskim, które niosą indywidualne korzyści dla przeciętnego mieszkańca regionu;
2. Udział w Konkursie ma za zadanie zachęcić studentów do pogłębiania wiedzy o RPO, dotychczasowych kampaniach, podpisanych umowach, projektach współfinansowanych ze środków RPO WL.
3. Konkurs adresowany jest do studentów lubelskich uczelni publicznych i niepublicznych.

§ 3.

ZASADY I WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Wykaz uczelni zaproszonych do udziału w Konkursie stanowi Załącznik nr 1 do Regulaminu.
2. Każda z uczelni wymieniona w Załączniku 1 do Regulaminu zostanie przez Organizatora indywidualnie zaproszona do udziału w Konkursie. Zaproszenie nastąpi przynajmniej drogą elektroniczną i listowną oraz zawierać będzie informacje o zasadach Konkursu, terminie realizacji, warunkach uczestnictwa oraz odesłanie do strony informującej o przedsięwzięciu.
3. W Konkursie „Olimpiada Wiedzy” nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora i przedstawiciele Organizatora, ich małżonkowie, krewni oraz powinowaci do drugiego stopnia.
4. Uczestnikiem Konkursu może być każdy Student pochodzący z województwa lubelskiego z zastrzeżeniem § 3 ust. 3, który w terminie do dnia 30 października 2013 r. do godz. 23.59 prześle Organizatorowi Zgłoszenie.

5. Studenci muszą zgłaszać się do Konkursu w parach. Osoby wyrażające chęć uczestnictwa w turnieju wiedzy mają obowiązek posiadać ważną legitymację studencką lub potwierdzający aktualny status studenta indeks jednej z uczelni wskazanych w Załączniku nr 1 do Regulaminu.
6. Zgłoszenia studentów mogą odbywać się drogą elektroniczną na podstawie wypełnionego formularza zgłoszeniowego stanowiącego Załącznik nr 2 do Regulaminu Konkursu w terminie określonym w Regulaminie.
7. Każda osoba biorąca udział w olimpiadzie musi:
 - 1) **okazać ważny dowód tożsamości** lub, w wyjątkowych przypadkach, inny dokument potwierdzający tożsamość (ze zdjęciem) i datą urodzenia;
 - 2) **okazać ważną legitymację studencką/indeks;**
 - 3) **wyrazić zgodę na rozpowszechnianie wizerunku;**
 - 4) **wyrazić zgodę na przetwarzanie danych osobowych.**W/w dokumentów lub ich kopii nie należy przysyłać wraz ze zgłoszeniem, należy je okazać przed przystąpieniem do testu wiedzy.
8. Zgłoszenia nieczytelne lub niekompletne podlegają odrzuceniu, a zgłaszający nie będzie Uczestnikiem w rozumieniu Regulaminu.
9. Termin nadsyłania zgłoszeń:
 - 1) Zgłoszenie uznaje się za przesłane w terminie, jeśli zostanie doręczone Organizatorowi do dnia 30 października 2013 r. do godziny 23.59.
 - 2) Za datę dokonania zgłoszenia uważa się datę jego doręczenia lub datę wyświetlenia wiadomości elektronicznej na komputerze Organizatora.
 - 3) Organizator nie przyjmie zgłoszeń, które nie dotarły do niego w terminie do dnia 30 października 2013 r. do godziny 23.59.
10. Zgłoszenia należy przysyłać mailem na adres: olimpiada@modart.com.pl z dopiskiem w tytule maila „**Olimpiada Wiedzy**”
11. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia związane z dostarczeniem zgłoszenia przez dostawcę Internetu, a także opóźnienia wywołane działaniem siły wyższej.
12. Uczestnik akceptuje Regulamin Konkursu przysyłając zgłoszenie, zawierające jego dane jako Uczestnika.
13. Dane osobowe uczestnika (imię, nazwisko, adres e-mail, adres kontaktowy, numer telefonu, wiek, nr legitymacji studenckiej i inne) podane w zgłoszeniu będą przetwarzane przez Organizatora, będącego jednocześnie ich administratorem, zgodnie z przepisami Ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2002r, nr 101, poz. 926 ze zm.), w zakresie i celach związanych z przeprowadzeniem Konkursu, w szczególności w celu komunikowania się z Uczestnikami, wydania nagród oraz promocji Konkursu. Organizator niniejszym informuje, iż osobom, których dane dotyczą przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawienia.
14. Uczestnik przystępując do Konkursu, wyraża zgodę na gromadzenie i przetwarzanie danych osobowych w zakresie, o którym mowa w § 3 ust. 13 Regulaminu, na dalsze udostępnianie danych podmiotom uczestniczącym w organizacji Konkursu.
15. Uczestnik przystępując do Konkursu wyraża zgodę na wykorzystanie swojego wizerunku w zakresie i celach związanych z przeprowadzeniem Konkursu.
16. Wszystkie koszty związane z uczestnictwem w Konkursie ponosi Uczestnik.
17. Konkurs dotyczący wiedzy o Unii Europejskiej i Regionalnym Programie Operacyjnym Województwa Lubelskiego na lata 2007-2013 składał się będzie z czterech etapów:

eliminacji, ćwierćfinału, półfinałów i finału , zakładając że wszystkie uczelnie wezmą udział w konkursie.

18. Organizator zastrzega prawo do zmiany ilości etapów Konkursu, w sytuacji, gdy w Konkursie nie weźmie udziału zakładana w Załączniku 1 ilość uczelni. W przypadku gdy w wyniku eliminacji do etapów finałowych zakwalifikuje się mniej niż 12 par Organizator może przeprowadzić jedynie finał Konkursu (na zasadach opisanych w niniejszym Regulaminie).
19. Na potrzeby każdego z etapów Organizator opracuje bazę pytań, które nie będą się powtarzały w poszczególnych etapach.
20. Za poprawność pytań odpowiada 3 osobowe JURY powołane przez organizatora, posiadające wiedzę w zakresie tematyki Konkursu.

§ 4.

OPIS ETAPÓW KONKURSU

1. Etap I: Eliminacje

- 1) Do gry z każdej uczelni może przystąpić min. 1 a max. 30 dwuosobowych drużyn.
- 2) W przypadku zgłoszenia się więcej niż 30 drużyn o zakwalifikowaniu do udziału w Konkursie decydować będzie pierwszeństwo zgłoszeń.
- 3) W przypadku zgłoszenia z danej uczelni tylko 1 drużyny, drużyna ta będzie reprezentowała uczelnię podczas dalszych etapów z pominięciem eliminacji, w przypadku zgłoszenia więcej niż 1 drużyny z danej uczelni, przeprowadzone zostaną eliminacje spośród zgłoszonych drużyn w celu wyłonienia 1 zwycięskiej drużyny, która weźmie udział w dalszych etapach Konkursu.
- 4) Uczestnicy z danej uczelni przystąpią do eliminacji w siedzibie swojej uczelni.
- 5) Eliminacje zostaną przeprowadzone na zasadzie testu wiedzy składającego się z 30 pytań.
- 6) Do testu eliminacyjnego studenci przystępują w parach. Drużyna studentów, która uzyska największą liczbę punktów przechodzi do etapu ćwierćfinałowego.
- 7) W przypadku gdy w jednej placówce więcej niż jedna drużyna otrzyma największą liczbę punktów zostanie przeprowadzona dogrywka umożliwiająca wyłonienie zwycięskiej drużyny.
- 8) Każda z drużyn biorących udział w dogrywce losuje numer, z którym będzie występować w dogrywce. Odpowiadać zaczyna drużyna z najniższym numerem.
- 9) W puli dogrywki znajduje się 30 pytań.
- 10) Dogrywka zostanie przeprowadzona w formie ustnych odpowiedzi do pierwszego błędu. Każda z drużyn losuje numer, z którym będzie występowała w dogrywce. Pierwsza odpowiada drużyna z najniższym numerem a potem kolejne. Drużyna, która jako pierwsza udzieli błędnej odpowiedzi, odpada z dalszej gry. Wygrywa drużyna, której przeciwnik jako pierwszy popełnił błąd i nie udzielił prawidłowej odpowiedzi.
- 11) Czas do namysłu i rozpoczęcia odpowiedzi w dogrywce wynosi 5 sekund.

2. Etap II: Ćwierćfinał

- 1) Etap odbywać się będzie w Lublinie w Inkubatorze Medialno – Artystycznym UMCS przy ul. Idziego Radziszewskiego 16. Wszelkie koszty dojazdu do miejsca ćwierćfinałów pokrywają uczestnicy Konkursu.
- 2) W etapie ćwierćfinałowym biorą udział zwycięzcy etapu eliminacyjnego (wszystkie drużyny, które zwyciężyły w poszczególnych placówkach).

- 3) Przeprowadzone zostaną 2 ćwierćfinały, zakładając że wszystkie uczelnie wezmą udział w zabawie, w jednym ćwierćfinale weźmie udział 11 drużyn a w drugim 12 drużyn, jednak w każdym z półfinałów nie może wziąć udział więcej niż 12 drużyn.
- 4) Jeśli do ćwierćfinału zakwalifikuje się mniej niż 12 drużyn zostanie przeprowadzony 1 ćwierćfinał.
- 5) Każda z drużyn losuje numer z którym będzie występowała w Konkursie.
- 6) W tym etapie w puli jest 200 pytań – po 100 pytań dla każdego ćwierćfinału, przy czym jeśli odbędzie się tylko 1 ćwierćfinał pula pytań wyniesie 100.
- 7) ćwierćfinał składa się z I rundy- rozpoczęcie gry. Każdy zespół graczy ma po 3 szanse. Każdej drużynie prowadzący zadaje pytania. Za jedną złą odpowiedź lub jej brak zawodnicy tracą jedną szansę. Trzy błędy eliminują drużynę z gry
Odpowiadać zaczyna drużyna z najniższym numerem. Prowadzący rozpoczyna zadawanie pytań od pierwszej w kolejności Drużyny z najniższym numerem. Jeśli nie udzieliła ona dobrej odpowiedzi, traci jedną szansę, a prowadzący zadaje kolejno następne pytania kolejnym drużynom. Po utracie wszystkich szans drużyna odpada z dalszej gry. Ćwierćfinał trwa do chwili, kiedy pozostanie 6 drużyn.

3. Etap III: Półfinał

- 1) Etap odbywać się będzie w Lublinie w Inkubatorze Medialno – Artystycznym UMCS przy ul. Idziego Radziszewskiego 16. Wszelkie koszty dojazdu do miejsca półfinałów pokrywają uczestnicy Konkursu.
- 2) W etapie półfinałowym biorą udział zwycięzcy etapu ćwierćfinałowego.
- 3) W tym etapie w puli jest 100 pytań.
- 4) Półfinał składa się z I rundy - rozpoczyna drużyna z najniższym numerem. W tym etapie każda drużyna ma 3 nowe szanse. Prowadzący rozpoczyna zadawanie pytań od pierwszej w kolejności Drużyny z najniższym numerem. Drużyna, po udzieleniu poprawnej odpowiedzi, wskazuje drużynę do następnego pytania.
Jeśli nie udzieliła ona dobrej odpowiedzi, traci jedną szansę, a prowadzący zadaje kolejno następne pytania kolejnym drużynom tak długo, aż padnie poprawna odpowiedź. Drużyna, która udzieli poprawnej odpowiedzi, wskazuje do kolejnego pytania inną drużynę. Jeżeli wskazana drużyna nie odpowie poprawnie - traci jedną szansę, a wskazuje nadal drużyna, która ostatnia udzieliła prawidłowej odpowiedzi. Po utracie wszystkich szans drużyna odpada z dalszej gry.
- 5) Półfinał trwa do chwili, kiedy pozostaną 3 najlepsze drużyny, które zachowały po min 1 szansie. Te drużyny przechodzą do FINAŁU.
- 6) DOGRYWKA- Jeśli kończy się pula 100 pytań. Do finału przechodzą 3 drużyny, którym pozostało najwięcej szans. Jeżeli więcej niż trzy drużyny ma tę samą największą liczbę szans organizator zastrzega sobie prawo wyłonienia trzech finalistów drogą dogrywki. Dogrywka zostanie przeprowadzona w formie ustnych pytań zadawanych przez członków jury. Pytania będą zadawane turami w każdej turze po jednym pytaniu dla każdej drużyny. Brak odpowiedzi lub błędna odpowiedź eliminują drużynę z gry. W przypadku, gdyby w jednej turze dwie lub więcej drużyn nie odpowiedziało na pytanie, dla ustalenia ostatecznej klasyfikacji zostanie pomiędzy tymi drużynami przeprowadzona kolejna dogrywka na tych samych zasadach. Jury będzie przeprowadzało kolejne tury pytań aż do wyłonienia zwycięzcy i ustalenia klasyfikacji finałowej pierwszych 3 drużyn. Pula pytań w dogrywce wynosi 50.

1) Etap IV: Finał

- 1) Etap odbywać się będzie w Lublinie w Inkubatorze Medialno – Artystycznym UMCS przy ul. Idziego Radziszewskiego 16. Wszelkie koszty dojazdu do miejsca finałów pokrywają uczestnicy konkursu.
- 2) Do IV etapu przechodzi 3 zwycięskie drużyny z etapów półfinałowych, które dostają po trzy nowe szanse,
- 3) Jeśli ćwierćfinały/półfinały się nie odbędą, do finału wchodzi wszystkie wyłonione w wyniku eliminacji drużyny, zgodnie z paragrafem 3 pkt. 18.
- 4) Zasady Konkursu w finale są analogiczne do etapu półfinałowego, przy czym zwycięzcą zostaje drużyna, która jako ostatnia zostanie w grze. Trzy nieprawidłowe odpowiedzi lub ich brak – powodują odpadnięcie z gry (utrata trzech szans).
- 5) W tym etapie w puli jest 100 pytań.
- 6) Każda z drużyn losuje numer, z którym będzie grała w finale.
- 7) Etap Finałowy zasady:
Prowadzący zadaje pytania wszystkim graczom. Ta drużyna, która pierwsza się zgłosi i poprawnie odpowie na pytanie, wskazuje drużynę do następnego pytania. Zawodnicy mogą zgłaszać się podczas odczytywania pytania, jednak po zgłoszeniu się do odpowiedzi prowadzący odczytuje pytanie do końca i wtedy zaczyna się pomiar czasu. Zła odpowiedź lub jej brak po zgłoszeniu to strata szansy. Jeżeli żaden z graczy nie zgłosi się do odpowiedzi w ciągu 10 sekund od momentu zadania pytania – wówczas nikt nie traci szansy. Drużyna, która pierwsza odpowie dobrze na pierwsze zadane pytanie, musi wskazać inną drużynę do odpowiedzi na kolejne pytanie. Za odpowiedź błędną lub jej brak w ustalonym czasie następuje strata jednej szansy i kolejnego pytanego wskazuje drużyna, która uprzednio udzieliła dobrej odpowiedzi. Trzy błędne odpowiedzi oznaczają koniec gry dla danej drużyny.
- 8) Drużyny, które kolejno odpadają zajmują miejsca: III – drużyna, która odpadnie jako pierwsza, II – drużyna, która odpadnie jako druga, I – drużyna, która pozostanie do końca i zwycięży.
- 9) Zakończeniu etapu finałowego Konkursu towarzyszyć będzie uroczyste wręczenie nagród dla wszystkich uczestników Konkursu.

§ 5.

ZASADY OGÓLNE

1. Czas do namysłu i rozpoczęcia odpowiedzi wynosi **10 sekund**. Rozpoczęcie poprawnej odpowiedzi w trakcie sygnału oznaczającego upływanie dziesięciu sekund zalicza odpowiedź.
2. Czas mierzony jest komputerowo i jego upływ sygnalizuje dźwięk.
3. W przypadku złej odpowiedzi prowadzący podaje poprawną, wyjaśniając wątpliwości jeśli pytanie jest skomplikowane.
4. Decyzja prowadzącego jest ostateczna i wiążąca dla uczestników a nad przebiegiem i poprawnością odpowiedzi czuwa 3 osobowe jury.
5. Na każdym stanowisku znajdują się 3 znaczniki oznaczające tzw. szanse. Znacznikami mogą być 3 świecące lampki, proporczyki z flagami UE lub inne. Zła odpowiedź lub brak odpowiedzi po upływie ustalonego czasu – to utrata szansy, czyli zdjęcie lub zgaszenie znacznika. W całej grze, z wyjątkiem I rundy etapu półfinałowego, obowiązuje zasada,

że utrata trzech szans oznacza odpadnięcie z gry.

6. Zdjęcie lub wygaszenie ostatniego znacznika na stanowisku odpowiadającej drużyny informuje o wyeliminowaniu ich z gry.
7. Ewentualne wątpliwości graczy dotyczące Regulaminu należy wyjaśnić z Organizatorem przed rozpoczęciem rozgrywki.
8. W sprawach, których nie określa Regulamin decyzję podejmuje Organizator. Od decyzji Organizatora odwołanie nie przysługuje.

§ 6.

ZAKOŃCZENIE GRY

1. Zakończenie gry następuje w następujących przypadkach:

- 1) Zostaje jedna drużyna (pozostałe drużyny odpadły na skutek utraty trzech szans) i wygrywa ona, bez względu na liczbę punktów. Za każdą zachowaną szansę po wyczerpaniu puli pytań dolicza się po 10 punktów. Zwycięzcy otrzymują ustaloną przez organizatorów Konkursu w nagrodę (nagrody).
- 2) Kończy się pula 100 pytań. Zawodnikom dolicza się po 10 punktów za każdą zachowaną szansę. W tym momencie ustalony jest już ostateczny wynik. Wygrywa ta drużyna, która zgromadziła najwięcej punktów. Jeżeli dwie lub trzy drużyny mają tę samą liczbę punktów organizator zastrzega sobie prawo wyłonienia zwycięzcy czyli I miejsca, oraz kolejnych II i III miejsca, drogą dogrywki. Dogrywka zostanie przeprowadzona w formie ustnych pytań zadawanych przez członków jury. Pytania będą zadawane turami w każdej turze po jednym pytaniu dla każdej drużyny. Brak odpowiedzi lub błędna odpowiedź eliminują drużynę z gry. W przypadku, gdyby w jednej turze dwie lub więcej drużyn nie odpowiedziało na pytanie, dla ustalenia ostatecznej klasyfikacji zostanie pomiędzy tymi drużynami przeprowadzona kolejna dogrywka na tych samych zasadach. Jury będzie przeprowadzało kolejne tury pytań aż do wyłonienia zwycięzcy i ustalenia klasyfikacji finałowej pierwszych 3 drużyn. Pula pytań w dogrywce wynosi 50.

§ 7.

TERMINARZ KONKURSU

1. Konkurs „**Olimpiada wiedzy**” zostanie zorganizowana zgodnie z następującymi etapami:
 - 1) akcja informacyjno – promocyjna na uczelniach od 7 października do 18 października 2013 r.;
 - 2) dystrybucja plakatów i płyt CD zawierających wskazówki dotyczące tego jak przygotować się do Konkursu, a w szczególności gdzie znaleźć informacje o RPO od 7 października do 18 października 2013 r.
 - 3) przeprowadzenie procedury naboru oraz rejestracji osób uczestniczących w Konkursie od 14 do 30 października 2013 r.;
 - 4) zawiadomienie wszystkich zakwalifikowanych osób o miejscu i terminach poszczególnych etapów Konkursu od 31 października do 4 listopada 2013 r.;
 - 5) przeprowadzenie eliminacji we wszystkich zgłoszonych uczelniach od 5 do 14 listopada 2013 r.;
 - 6) przeprowadzenie ćwierćfinałów, półfinałów i finału Konkursu w dniu 22 listopada 2013 r. w Inkubatorze Medialno-Artystycznym UMCS przy ul. Idziego Radziszewskiego 16, 20-031 Lublin;

- 7) wręczenie nagród rzeczowych odbędzie się do dnia 22 listopada 2013 r., wręczenie nagród finansowych dla uczestników Konkursu odbędzie się do dnia 27.11.2013;
- 8) wręczenie nagrody dodatkowej dla Uczelni odbędzie się do dnia 2.12.2013 r.
- 9) rozpatrywanie ewentualnych reklamacji do 10 grudnia 2013 r.

§ 8.

JURY

1. Na potrzeby każdego z etapów Konkursu JURY opracuje bazę pytań. Za poprawność pytań konkursowych oraz odpowiedzi odpowiedzialne jest JURY, posiadające wiedzę w zakresie tematyki Konkursu.
2. W skład JURY może zostać włączony reprezentant Urzędu Marszałkowskiego Województwa Lubelskiego.
3. Nad prawidłowym przebiegiem ćwierćfinałów, półfinałów i finału Konkursu czuwać będzie JURY.
4. Decyzja JURY jest ostateczna, a od decyzji JURY odwołanie nie przysługuje.
5. Podczas testów eliminacyjnych w poszczególnych uczelniach biorących udział w Konkursie obecna będzie osoba sprawująca merytoryczny nadzór nad testem i rozstrzygająca ewentualne spory.
6. Konkurs „**Olimpiada Wiedzy**” zostanie rozstrzygnięty gdy z maksymalnej liczby 6 finałowych par uczestników wyłoniona zostanie zwycięska para.

§ 9.

PULA NAGRÓD I ZASADY PRYZNAWANIA NAGRÓD

1. Organizator przewidział nagrody dla wszystkich uczestników eliminacji – są to: t-shirt i smycz reklamowa z holderem/identyfikatorem.
2. Wszystkie drużyny z każdej uczelni biorącej udział w Konkursie, które napiszą test eliminacyjny otrzymają nagrody specjalne.
Będą to zestawy gadżetów:
 - a) etui a telefon, torba na laptopa, teczka na dokumenty
 - b) etui na smartphońe’a, etui na laptopa, pamięć zewnętrzna
 - c) etui na telefon, pamięć zewnętrzna, teczka na dokumenty
 - d) bateria słoneczna, etui na smartphońe’a
3. Każdy z ćwierćfinalistów otrzyma następujące nagrody:
 - a) odtwarzacz mp3/mp4
4. Wszyscy półfinaliści otrzymają: pamięć zewnętrzna – dysk twardy.
Ponadto 3 drużyny, które odpadną z gry półfinałowej jako ostatnie otrzymają nagrody pieniężne w wysokości 500 zł/osobę czyli 6 nagród po 500 zł każda.
5. Wśród finalistów wyłonieni zostaną Zwycięzcy, którzy otrzymają nagrody pieniężne, tzn. za I, II, III, IV, V i VI miejsce:
 - 1) nagroda I miejsce – 2 x 3000 zł
 - 2) nagroda II miejsce – 2 x 1500 zł
 - 3) nagroda III miejsce – 2 x 1000 zł
6. Dodatkowo zostanie przyznana nagroda dodatkowa dla uczelni, z której wywodzi się zwycięska drużyna (I miejsce) – nagroda pieniężna w wysokości 5000 zł przeznaczona na działalność dydaktyczną uczelni (wydział z jakiego wywodzi się zwycięska drużyna), która zostanie przekazana uczelni protokołem zdawczo odbiorczym w terminie najpóźniej do 10 dni od zakończenia Konkursu. W przypadku gdy drużyna będzie składała

się z osób z dwóch różnych wydziałów nagroda podzielona zostanie na dwie równe części i przekazana uczelni z przeznaczeniem na działalność dydaktyczną obydwu wydziałów.

7. Nagrody nie można odebrać w formie ekwiwalentu.
8. Nagrodzonym uczestnikom nie przysługuje uprawnienie do przeniesienia swoich praw związanych z wygraną na inne osoby bez zgody Organizatora.
9. Od nagród przyznanych w niniejszym Konkursie zostanie odprowadzony podatek.
10. Za odprowadzenie podatku odpowiedzialny jest Organizator.

§ 10.

OGŁOSZENIE WYNIKÓW KONKURSU I SPOSÓB WYDANIA NAGRÓD

1. Informacja o wynikach Konkursu umieszczona zostanie na stronie internetowej www.rpo.lubelskie.pl najpóźniej do dnia 27 listopada 2013 r.
2. Nagrody zostaną przekazane zwycięzcom w dniu finału, czyli 22 listopada 2013 r.
3. Nagroda dodatkowa dla uczelni, z której wywodzi się zwycięska drużyna (I miejsce) zostanie przekazana uczelni protokołem zdawczo odbiorczym w terminie najpóźniej 10 dni od zakończenia Konkursu.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z opublikowania nieprawdziwych danych osobowych bądź innych nieprawdziwych informacji opartych na zgłoszeniach przesłanych przez Uczestników.
5. Organizator zastrzega sobie prawo publikowania danych osobowych Uczestników Konkursu w szczególności wyników Konkursu, na co Uczestnicy wyrazili zgodę przystępując do Konkursu.

§ 11.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za odwołanie, zmianę terminu lub zmianę warunków Konkursu w wyniku nieprzewidzianych okoliczności.
2. Wszelkie reklamacje dotyczące sposobu przeprowadzenia Konkursu Uczestnicy mogą zgłaszać na piśmie nie później niż w terminie 7 dni od dnia rozstrzygnięcia Konkursu. O zachowaniu terminu wniesienia reklamacji decyduje data jej otrzymania przez Organizatora.
3. Pisemna reklamacja powinna zawierać: imię, nazwisko i dokładny adres uczestnika, dokładny opis i powód reklamacji oraz sprecyzowane żądanie.
4. Reklamacje rozpatrywane będą w terminie do 10 grudnia 2013 r. przez Organizatora.
5. W przedmiocie reklamacji ostateczna i wiążąca jest decyzja Organizatora. Uczestnik zostanie o decyzji powiadomiony mailem w terminie 2 dni od daty rozpatrzenia reklamacji.
6. O wszystkich sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem decyduje Organizator. Od decyzji Organizatora odwołanie nie przysługuje.
7. W związku z przeprowadzonym Konkursem Województwo Lubelskie nie ponosi żadnej odpowiedzialności w stosunku do Uczestników Konkursu oraz osób trzecich niezależnie od podstaw faktycznych i prawnych zgłaszanych roszczeń. Za prawidłowość przeprowadzenia Konkursu odpowiada wyłącznie Organizator.