



1. Organizatorem **III edycji** konkursu **SzachMaks** jest firma edukacyjna Mogalo.
2. Konkurs przeznaczony jest dla uczniów szkół podstawowych od klasy 2, uczniów szkół średnich, z podziałem na kategorie wiekowe oraz dla koordynatorów.
3. Zadaniem konkursowym uczestnika jest samodzielne rozwiązywanie 24 zadań szachowych.
4. Uczniowie mogą wziąć udział w zawodach tylko raz – **24.03.2020 r.** Uczestnik musi rozpocząć swoje podejście do konkursu nie wcześniej niż o godz. 8:00 i nie później niż 15:30. Maksymalny czas trwania podejścia to 18 minut (komunikujemy 15, bo zakładamy dodatkowe 3 minuty na zapoznanie się z aplikacją). Uczeń może rozwiązywać zadania w domu na podstawie kodu udostępnionego mu przez nauczyciela, który zgłosił szkołę do konkursu.
5. Konkurs składa się z 24 zadań (8 za 3 pkt, 8 za 4 pkt oraz 8 za 5 pkt. Uczestnik sam decyduje o wykorzystaniu swojego czasu na poszczególne zadania. Uczeń otrzymuje na starcie 24 pkt, za udzielenie błędnej odpowiedzi odejmowany jest 1 punkt. Brak udzielenia odpowiedzi to 0 pkt. Rozpiętość wyników jest od 0 do 120 pkt. Zadania losowane są z puli zadań, zatem uczniowie mają indywidualne zestawy. Najpierw jest 8 pytań za 3 pkt potem 9 za 4 pkt i 8 za 5pkt.
6. Po przejściu do kolejnego zadania nie można już wracać i zmieniać udzielonej odpowiedzi.
7. W dniu konkursu, w godzinach 8:00 - 15:30 na stronie [www.mogalo.pl](http://www.mogalo.pl) pojawi się link do aplikacji konkursowej.
8. W czasie trwania 18 minutowego podejścia do konkursu, uczestnik sam decyduje jaki czas przeznaczy na realizację każdego z 24 zadań. Podczas 18-minutowej próby jeśli pozwala na to czas, można wielokrotnie podchodzić i próbować poprawiać swój wynik w 24 wylosowanych pytaniach.
9. Konkurs dzieli się na kategorie wiekowe dla każdego rocznika uczniów. Zakończenie udziału w konkursie przed upływem 18 minut, nie jest dodatkowo punktowane, ale ma wpływ jeśli dwóch uczniów osiągnie ten sam rezultat punktowy. Klasyfikację końcową w każdej z kategorii wiekowych ustanawia się na podstawie zdobytych punktów (zgodnie z pkt 5). Jeśli dwóch uczniów uzyskało tę samą liczbę punktów, to wyżej jest ten, który ukończył podejście szybciej. Jeśli i tu wynik jest taki sam to zajmowane są miejsca ex aequo.

10. Zawody mogą być zrealizowane w dowolnym miejscu/urzędzeniu z dostępem do Internetu. Każdy uczestnik musi rozpocząć grę w godzinach **8:00 - 15:30**, w dniu konkursu. W przypadku problemów z dostępem do komputerów dopuszcza się możliwość wzięcia udziału w zawodach przy wykorzystaniu telefonu komórkowego, tabletu, laptopa itp.

**11. Warunkiem przystąpienia szkoły do konkursu jest przesłanie prawidłowo uzupełnionego formularza zgłoszenia do dnia 20.03.2020 r. Formularz należy uzupełnić na stronie internetowej [www.mogalo.pl](http://www.mogalo.pl).**

12. Konkurs jest przedsięwzięciem samofinansującym się. Zebrane fundusze organizator przeznacza na nagrody i techniczną obsługę konkursu. W związku z tym proponuje się, aby rodzice ucznia deklarującego udział w konkursie wpłacali do Szkolnego Koordynatora Konkursu wpisowe w wysokości 10 zł. Szkolny Koordynator Konkursu wpłaca zebrane środki na konto:

Mogalo sp. z o.o.

Ul. Ksawerów 3, 02-656 Warszawa

mBank nr **86 1140 2004 0000 3802 7641 0593**

W polu „tytułem” należy koniecznie umieścić ID szkoły wygenerowane przy zgłoszeniu! Niespełnienie tego warunku może opóźnić wyniki lub nawet uniemożliwić przyznanie nagród.

Wpłaty należy dokonać po konkursie za faktyczną liczbę startujących (uczniowie którzy nie zostali zgłoszeni wcześniej również mogą wziąć udział w konkursie!). W przypadku braku wpłaty lub niedopłaty wstrzymywane są wyniki.

14. **Faktury VAT** są wystawiane w ciągu 7 dni od momentu wniesienia opłaty za udział w konkursie, na konto Organizatora, na podstawie kompletnych danych interesanta, które zostały podane w formularzu zgłoszeniowym.

15. Zwycięzcy i laureaci konkursu otrzymają nagrody rzeczowe lub pieniężne, ogłaszane po konkursie adekwatne do możliwości Mogalo i sponsorów. Organizator zastrzega sobie prawo wręczenia dodatkowych wyróżnień lub/i przyznania nagród specjalnych. Wszystkie dyplomy i zaświadczenia będą wysyłane w formie elektronicznej, za wyjątkiem oddzielnie komunikowanych progów liczby uczniów, powyżej których dyplomy zostaną wysłane do szkół w wersji papierowej.

16. Rozdział nagród będzie zależał od liczby uczniów z poszczególnych klas, którzy wezmą udział w konkursie.

17. Reklamacje należy zgłaszać na adres [kontakt@mogalo.pl](mailto:kontakt@mogalo.pl) do 10 dni po konkursie, po tym terminie nie będą one rozpatrywane.

18. Organizator zastrzega sobie prawo do przeprowadzenia dodatkowych sesji zadaniowych pod nadzorem, w przypadku wyników wskazujących na brak samodzielnej pracy uczestników konkursu, a w szczególnie rażących przypadkach, do dyskwalifikacji szkoły.

19. Pełnoletni uczestnicy oraz rodzice i opiekunowie prawni niepełnoletnich uczestników, w chwili wniesienia opłaty za uczestnictwo w konkursie, wyrażają zgodę na przetwarzanie danych osobowych uczestnika na potrzeby realizacji konkursu oraz opublikowanie imienia i nazwiska uczestnika w mediach oraz stronach internetowych organizatora konkursu w przypadku wytypowania go jako laureata.

20. Informacje organizacyjne i hasło szkoły zostaną wysłane drogą elektroniczną w dniu **21.03.2020** r. na adres e-mail podany w zgłoszeniu do konkursu. W przypadku braku wiadomości w/w terminie wymagany jest kontakt mailowy na adres

21. Konkurs należy przeprowadzić zgodnie z regulaminem i informacjami organizacyjnymi zawartymi w mailingu konkursowym. Na stronie [www.mogalo.pl](http://www.mogalo.pl) znajduje się aktualny regulamin konkursu SzachMaks. Informacje na temat przebiegu konkursu i jego zmian np. terminu będą aktualizowane na bieżąco na stronie [www.mogalo.pl](http://www.mogalo.pl).

22. W czasie trwania konkursu uczniowie nie mogą się ze sobą konsultować, ani korzystać z niedozwolonych materiałów: książek i programów szachowych. Uczniowie rozwiązują zadania samodzielnie.

24. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy z połączeniem Internetowym i ewentualne awarie sprzętów, które będą wykorzystywane przez uczestników w czasie konkursu. Zaleca się również zaktualizowanie przeglądarek do najnowszych wersji, organizator nie bierze odpowiedzialności za problemy techniczne wynikające z używania bardzo starych wersji przeglądarek i systemów operacyjnych.

