

Regulamin konkursu MasterCoder

I. Postanowienia ogólne

1. Warunki i zasady na jakich odbywać się będzie konkurs określa niniejszy regulamin.
2. Konkursem określa się wydarzenie organizowane przez Cybercom Poland Sp. z o. o., zwane dalej Konkursem.
3. Organizatorem oraz sponsorem Konkursu jest Cybercom Poland Sp. z o. o. z siedzibą w Warszawie, Hrubieszowska 2, Warszawa. Spółka wpisana jest pod numerem KRS 0000036076 do Rejestru Przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla miasta stołecznego Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego; wysokość kapitału zakładowego: 1 251 200 PLN; REGON 012840937.
4. Ideą Konkursu jest umożliwienie osobom zainteresowanym tworzeniem oprogramowania sprawdzenie swoich zdolności i wykazania się umiejętnościami algorytmicznymi, projektowymi i programistycznymi.
5. Konkurs polega na rozwiązywaniu problemów programistycznych.
6. Konkurs rozpoczyna się: 16 października 2017 roku.

II. Warunki uczestnictwa w wydarzeniu

1. W Konkursie może wziąć udział każdy bez względu na płeć, rasę, zawód, wykształcenie czy obywatelstwo itp. Jedynym warunkiem jest ukończenie 18 lat.
2. Z udziału w Konkursie wyłączeni są pracownicy, współpracownicy Cybercom Poland Sp. z o.o. oraz członkowie ich rodzin.
3. Aby wziąć udział w Konkursie konieczne jest zaakceptowanie niniejszego regulaminu. W przypadku startu zespołowego, akceptacja jednego członka zespołu oznacza akceptację regulaminu także przez pozostałych członków zespołu.
4. Warunkiem uczestnictwa jest rejestracja na stronie Konkursu **www.mastercoder.pl**
5. Podczas procesu rejestracji uczestnik ustala swoje hasło i login.
6. Na stronie Konkursu www.mastercoder.pl będą pojawiać się informacje odnośnie:
 - a. 2 zadań, które stanowią etap rankingowy, które decydują o dostaniu się do finału MasterCodera
 - b. Zdobytych punktów przez uczestników
 - c. Rankingu uczestników – oceny jury
 - d. Aktualności dotyczących Konkursu
 - e. Podsumowań po każdym zakończonym etapie.

III. Zasady ogólne

1. Uczestnictwo w Konkursie jest nieodpłatne i dobrowolne.
2. Konkurs składa się z 2 etapów: etap rankingowy oraz finał Konkursu.
3. Etap rankingowy trwa od 16 października do 13 listopada 2017. W szczególnych wypadkach (dni wolne, święta) może zostać wydłużony przez organizatorów. Każdy z uczestników otrzyma instrukcję z zadaniem oraz wskazówki do rozwiązania na podany przez siebie adres mailowy wskazany podczas rejestracji. Instrukcja będzie dostępna również na stronie mastercoder.pl

4. W ramach etapu rankingowego uczestnicy będą mieli za zadanie rozwiązać 2 zadania o charakterze hackathonu za pomocą wybranej technologii.
5. Każde zadanie będzie limitowane czasem rozwiązania od momentu publikacji przez organizatora. Po upływie czasu nadesłane rozwiązania nie będą punktowane i tym samym nie zostaną uwzględnione w rankingu Konkursu.
6. Uczestnicy wyrażają zgodę na przesyłanie na podany w czasie rejestracji adres e-mail wiadomości od Organizatora.
7. Rozwiązanie zadania musi być dostarczone zgodnie z wymogami organizatora na stronie www.mastercoder.pl w odpowiednim terminie, który podany jest przez organizatorów.
8. Nadesłana odpowiedź, żeby została uznana za poprawną muszą zostać spełnione następujące kryteria:
 - a. Zadanie pierwsze:
 - i. Spełnienie wymogów ustalonych przez organizatorów (tzw. „must have”) podanych w danym zadaniu
 - b. Zadanie drugie:
 - i. Spełnienie wymogów ustalonych przez organizatorów (tzw. „must have”) podanych w danym zadaniu
9. Nadesłane rozwiązania zostaną ocenione przez jury składające się z osób wyznaczonych przez organizatora. Odpowiedzi oceniane będą pod kątem spełnienia wymogów ustalonych przez organizatorów (tzw. „must have”). Organizator oceniać będzie potencjał techniczny oraz m.in. za pomysłowość, kreatywność, innowacyjność, dokładność, skuteczność oraz przydatność zebranych informacji w powodzeniu misji.
10. Po zakończeniu każdego zadania na stronie Konkursu organizator może opublikować najciekawsze rozwiązania.
11. Do finałowego etapu jury wyłoni 3 osoby bądź zespoły, które na przestrzeni wszystkich 2-óch zadań zostały najlepiej ocenione przez jury. Remisy rozstrzygane są przez jury.
12. Finał Konkursu (ostatni etap) odbędzie się 22 listopada w Łodzi i będzie towarzyszył Łódzkim Dniom Informatyki. Organizator poinformuje finalistów o szczegółach z wyprzedzeniem. Finał Konkursu będzie miał na celu sprawdzenie wszechstronnej wiedzy programistycznej finalistów. Składać się będzie z jednego etapu. Szczegóły finału zostaną ujawnione w dniu finału.
13. Wszelkie pytania dotyczące Konkursu należy kierować drogą elektroniczną na adres mastercoder.poland@cybercom.com

IV. Ramy czasowe Konkursu

1. Rozpoczęcie Konkursu: 16 października 2017 roku.
2. Koniec etapu rankingowego: 13 listopada 2017.
3. Wyniki – etap rankingowy: do 16 listopada 2017.
4. Potwierdzenie uczestnictwa w finale Konkursu: do 17 listopada 2017.
5. Finał Konkursu: 22 listopada 2017, Łódzkie Dni Informatyki na Politechnice Łódzkiej.
6. Szczegółowy harmonogram i aktualne informacje będą zamieszczane na stronie Konkursu.
7. Ogłoszenie wyników: podczas ostatniego etapu. Wyniki będą też dostępne na stronie www.mastercoder.pl oraz <https://www.facebook.com/cybercom.poland.group>

V. Wyniki i nagrody

1. W Konkursie przewidziane są nagrody rzeczowe o łącznej wartości 3000 zł. Nagrody przysługują:
 - a. za zajęcie I miejsca - nagroda główna
 - b. za zajęcie II miejsca - druga nagroda
 - c. za zajęcie III miejsca - trzecia nagroda
2. Zdobywcy nagród nie mogą żądać wymiany nagrody na nagrodę innego rodzaju.
3. Uczestnicy nie mogą przenieść prawa do uzyskania nagrody na osoby trzecie.
4. Uczestnicy, którzy zdobyli główne nagrody zostaną poinformowani w dniu finału po rozstrzygnięciu ostatniej konkurencji i ustaleniu końcowej punktacji.
5. Decyzja komisji konkursowej o przyznaniu nagrody jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.
6. Finałiści Konkursu w terminie 72-godzin przed ostatnim (finalnym) etapem są zobligowani do zgłoszenia swoich danych osobowych potrzebnych do wydania nagrody i dokonania innych czynności określonych prawem. Podanie nieprawdziwych lub niekompletnych danych może być przyczyną odmowy wydania nagrody.
7. Dla zdobywców 3 nagród głównych przewidziana jest dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości 11,11% wartości nagrody rzeczowej. Nagroda, o której mowa w niniejszym punkcie przeznaczona zostanie na pokrycie obciążających zdobywcę nagrody głównej podatków od dochodów z tytułu wygranej w Konkursie, w związku z czym nagroda ta nie podlega wydaniu.
8. Zgodnie z przepisami ustawy z dnia 26 lipca 1991 roku o podatku dochodowym od osób fizycznych. Organizator jako płatnik obliczy i pobierze z wartości nagród 10% zryczałtowany podatek dochodowy i odprowadzi go do właściwego urzędu skarbowego, zwalniając tym samym zdobywcę nagrody rzeczowej z obowiązku zapłaty przedmiotowego podatku
9. Jeśli odbiór nagrody rzeczowej nie nastąpi osobiście wówczas nagrodzony uczestnik ustali termin i zasady odbioru nagrody indywidualnie z organizatorem Konkursu.
10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości odbioru nagrody z przyczyn niezależnych od organizatora.

VI. Prawa autorskie

1. Cybercom Poland szanuje prawo uczestników do ich własności intelektualnej. W szczególności, nie następuje przeniesienie praw materialnych do danych prywatnych uczestnika, kodów źródłowych i innych materiałów przesłanych do organizatora o ile uczestnik nie postanowi inaczej.
2. W celach informacyjnych, promocyjnych i reklamowych Organizator zastrzega sobie prawo do publikowania, kopiowania i rozpowszechniania materiałów przesłanych przez uczestników na Konkurs z poszanowaniem praw autorskich.

3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za naruszenie praw autorskich innych osób przez Uczestników Konkursu podczas realizacji poszczególnych zadań.
4. Uczestnik Konkursu oświadcza, że jest twórcą rozwiązań zgłoszonych do Konkursu "MasterCoder" i przysługują mu autorskie prawa osobiste i majątkowe do proponowanych rozwiązań, a także, że nadesłane prace nie zagrażają ani nie naruszają praw osób trzecich.
5. Uczestnik oświadcza, że przygotowując rozwiązania zadań korzystał tylko z legalnego oprogramowania, na które posiada aktualne licencje.
6. W przypadku wystąpienia przez osobę trzecią z roszczeniami z tytułu naruszenia praw określonych powyżej, uczestnik zobowiązuje się do poniesienia wszelkich kosztów związanych z wyrządzonymi szkodami, zwalniając Cybercom Poland od wszelkich zobowiązań jakie powstaną z tego tytułu, zobowiązuje się do zaspokojenia wszelkich słuszných roszczeń a w przypadku wszczęcia postępowania sądowego – do wzięcia w nim udziału.

7. VII. Postanowienia końcowe

1. Postanowienia Regulaminu są wyłączną podstawą przeprowadzenia Konkursu.
2. Regulamin dostępny jest do wglądu na stronie internetowej Konkursu.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany zasad Konkursu, w tym treści Regulaminu, w trakcie trwania Konkursu. Zmiany te obowiązują od momentu opublikowania ich na stronie internetowej Konkursu.
4. Wszelkie reklamacje dotyczące spraw objętych Regulaminem należy zgłaszać pisemnie do Organizatora na jego adres wraz ze szczegółowym uzasadnieniem najpóźniej w terminie 14 dni od daty zakończenia Konkursu (liczy się data doręczenia reklamacji). Niedopełnienie tego obowiązku jest równoznaczne z wygaśnięciem jakichkolwiek roszczeń danej osoby w związku z Konkursem. Reklamacje związane z Konkursem rozstrzyga Organizator w terminie 14 dni od daty wniesienia reklamacji. Decyzja Organizatora rozstrzygająca reklamację jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.
5. Reklamacjom nie podlega dobór zadań, testów i przyjęty sposób oceny.
6. Poprzez akceptację Regulaminu uczestnik Konkursu oświadcza, że wszystkie postanowienia niniejszego Regulaminu są jasne, zrozumiałe i akceptuje je bez zastrzeżeń.
7. W sytuacjach problemowych nieobjętych niniejszym Regulaminem Konkursu rozstrzyga komisja konkursowa powołana i kompletowana przez Organizatora Konkursu.
8. Dane osobowe uczestników Konkursu będą przetwarzane w celach przeprowadzenia Konkursu, wyłonienia zwycięzcy, przyznania nagród oraz w celach marketingowych.
9. Dane osobowe uczestników będą wykorzystywane zgodnie z warunkami określonymi w Ustawie z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (tekst jednolity: Dz. U. z 2002 r., Nr 101 poz. 926.). Administratorem danych osobowych jest Cybercom Poland. Sp. z o. o.
10. Przetwarzanie danych osobowych obejmuje także publikację loginu (nazwy użytkownika) uczestników w tabeli zawierającej liczbę zdobytych punktów oraz przesyłanie na podany w czasie rejestracji adres e-mail wiadomości od organizatora.
11. Uczestnicy Konkursu przystępując do niego wyrażają zgodę na przetwarzanie swoich danych do celu określonego w niniejszym regulaminie.
12. Biorący udział w Konkursie uczestnicy w przypadku wygrania nagrody, mogą wyrazić zgodę na opublikowanie swojego wizerunku oraz imienia i nazwiska w środkach komunikacji

wewnętrznej Cybercom Poland oraz zewnętrznej np. firmowej stronie, fb oraz w mediach drukowanych.

13. Uczestnicy ponoszą pełną odpowiedzialność za zgodność z prawdą danych podanych w związku z Konkursem. Uczestnicy ponoszą odpowiedzialność w szczególności za podanie nieprawdziwych lub nieaktualnych danych kontaktowych, które utrudniają lub uniemożliwiają skontaktowanie się przez Organizatora z Uczestnikiem.
14. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za skutki podania przez uczestnika nieprawdziwych danych lub danych innej osoby.
15. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia lub jakiegokolwiek przeszkody w komunikacji z Uczestnikami wynikające z przyczyn od niego niezależnych.
16. W sprawach nieuregulowanych regulaminem zastosowanie mają przepisy Kodeksu Cywilnego oraz obowiązujących ustaw