

## **Regulamin Konkursu – „Igrzyska Mistrzów Kodowania”**

### **1. Warunki ogólne konkursu**

- 1.1 Organizatorem niniejszego konkursu (dalej jako „Konkurs”) jest CURSOR SA z siedzibą w Warszawie (kod 02-235), przy ulicy Równoległej 4a, Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców KRS prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000338509, o kapitale zakładowym w wysokości 1.635.174 zł, w całości wpłaconym, numer NIP: 5213141885 zwana dalej „Organizatorem”, działająca w imieniu i na rzecz spółki Samsung Electronics Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, ul. Marynarska 15, 02-674 Warszawa, wpisanej do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod nr KRS 0000128080, kapitał zakładowy w wysokości 52.759.500zł, NIP: 526-10-44-039, zwanym dalej „Sponsorem”.
- 1.2 Współoperatorem konkursu jest Havas PR Warsaw Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie przy ulicy Marynarskiej 11 wpisana do rejestru przedsiębiorców KRS prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000174360, kapitał zakładowy w wysokości 3 397 769,64 zł, numer NIP: 5213270298.
- 1.3 Sponsor Konkursu jest fundatorem i wydającym nagrody w Konkursie.
- 1.4 Celem Konkursu jest:
  - 1.4.1 promocja nauki kodowania w każdym wieku jako kluczowej kompetencji przyszłości,
  - 1.4.2 zachęcenie do dzielenia się swoimi sukcesami w organizacji wydarzeń w ramach Europejskiego Tygodnia Kodowania 2015 i dawania przykładu innym na kolejne edycje akcji.
- 1.5 Warunki uczestnictwa w Konkursie określa niniejszy Regulamin (dalej „Regulamin”).
- 1.6 Niniejszy Regulamin zostanie udostępniony poprzez podanie go Uczestnikom Konkursu na stronie internetowej <http://codeweek.org.pl/konkurs> (dalej strona konkursowa).
- 1.7 Uczestnictwo w Konkursie jest dobrowolne.

### **2. Czas trwania Konkursu**

- 2.1 Konkurs trwa w okresie od dnia 14.10.2015 roku do dnia 01.11.2015. Po zakończeniu Konkursu nastąpi wyłonienie Zwycięzców.

### **3. Zasady Konkursu**

- 3.1 Konkurs przeznaczony jest dla pełnoletnich osób fizycznych, posiadających miejsce zamieszkania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, które zapoznały się z treścią

niniejszego regulaminu i zaakceptowały jego postanowienia oraz spełniły wszystkie warunki w nim określone.

3.2 Konkurs polega na zarejestrowaniu swoich danych poprzez:

- a) wypełnienie formularza na stronie konkursowej <http://codeweek.org.pl/konkurs> oraz wprowadzenie w nim sprawozdania z przeprowadzonego wydarzenia w ramach tegorocznej akcji Code Week PL w formie tekstowej oraz odnośników do materiałów tekstowych i audiowizualnych dokumentujących wydarzenie zamieszczonych w internecie.
- b) dodanie frazy „Wydarzenie bierze udział w konkursie Igrzyska Mistrzów Kodowania – <http://codeweek.org.pl/konkurs>” w opisie zgłaszanego wydarzenia organizowanego w ramach Europejskiego Tygodnia Kodowania na stronie <http://events.codeweek.eu>.

#### 4. Nagrody

4.1 Nagrodami w Konkursie są:

3 nagrody główne dla Uczestników wybranych przez jury, w postaci tabletów Galaxy Tab S2 (SM-T815NZKEXEO) o wartości 2 200,00 zł oraz bezpłatnego programu mentoringowego w formie zaproszeń na wydarzenia Mistrzów Kodowania w okresie 01.2016-12.2016.

3 wyróżnienia w postaci bezpłatnego objęcia programem mentoringowym w formie zaproszeń na wydarzenia Mistrzów Kodowania w okresie 01.2016-12.2016.

4.2 Zwycięzca otrzymujący nagrodę zobowiązany jest do potwierdzenia jej otrzymania poprzez podpisanie stosownego protokołu przekazania mu nagrody.

4.3 Do każdej nagrody, o której mowa w punkcie 4, podpunkt 4.1 Fundator ufunduje dodatkową nagrodę pieniężną w wysokości 11,11% wartości brutto nagrody rzeczowej. Od łącznej wartości nagród Fundator potrąci kwotę podatku w wysokości 10% jej wartości na poczet należnego zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych, stosownie do w art. 30 ust. 1 pkt 2 Ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych z dnia 26 lipca 1991 r. (tekst jednolity Dz.U. z 2000 r., Nr 14, poz. 176 ze zmianami) i odprowadzi do właściwego urzędu skarbowego.

#### 5. Wyłonienie Zwycięzcy. Wyniki Konkursu

5.1 Zwycięzca Konkursu zostanie wyłoniony przez jury w skład którego będą wchodziły 4 osoby. Kryterium wyboru jest kreatywność odpowiedzi oraz pomysłowość i skuteczność promocji kodowania poprzez organizację wydarzenia wykazana w sprawozdaniu, o którym mowa w punkcie 3, podpunkt 3.2. O wyborze zadecyduje subiektywna ocena jury.

5.2 Wyniki Konkursu będą podane uczestnikom na stronie konkursowej w terminie do dnia 16.11.2015 roku.

5.3 Osoby nagrodzone nie mają możliwości wymiany nagród na ekwiwalent pieniężny, ani jakkolwiek inną nagrodę. W przypadku zrzeczenia się nagrody nagroda przepada.

## 6. Prawa autorskie

6.1 Uczestnik Konkursu oświadcza, że zgłoszone sprawozdanie stanowi przejaw jego własnej twórczej działalności i nie narusza jakichkolwiek praw osób trzecich, w tym prawa do wizerunku lub dóbr osobistych. W przypadku gdyby sprawozdanie naruszało prawa osób trzecich w tym autorskie prawa majątkowe, dobra osobiste lub prawo do wizerunku, Uczestnik zobowiąże się do zaspokojenia roszczeń zgłoszonych przez osoby trzecie.

6.2 Przesłane sprawozdania nie powinny naruszać:

- a) przepisów prawa,
- b) dobrych obyczajów,
- c) dóbr osobistych Organizatora i Sponsora,  
a w szczególności nie powinny zawierać:
  - a) słów powszechnie uznanych za obraźliwe,
  - b) treści pornograficznych, propagujących nienawiść na tle rasowym, etnicznym i religijnym lub dyskryminujących grupy społeczne.

6.3 Uczestnik udziela Organizatorowi oraz Sponsorowi licencji niewyłącznej upoważniającej Organizatora oraz Sponsora do nieodpłatnego korzystania w zakresie związanym z promocją Konkursu z majątkowych praw autorskich do przesłanych sprawozdań na następujących polach eksploatacji:

- a) utrwalanie, zwielokrotnianie, kopiowanie, rozpowszechnianie całości lub części utworu, za pomocą wszelkich technologii, we wszystkich skalach, w wersjach dwu- i trójwymiarowej, w tym z zastosowaniem technologii cyfrowych, analogowych lub optycznych, za pośrednictwem urządzeń elektronicznych (w szczególności smartfonów, tabletów) druk, zapis na płycie fotograficznej, offset, drukowanie na folii samoprzylepnej, nadrukowywanie, drukowanie (nanoszenie) na wszelkich materiałach;
- b) zapisywanie, odtwarzanie, rozpowszechnianie, prezentowanie całości lub części utworu, z użyciem komputerów, w tym w ramach sieci komputerowych;
- c) udostępnienie, rozpowszechnianie w sieci Internet (w tym na stronach www) oraz w innych sieciach, a także na jakichkolwiek stronach i serwisach internetowych, w szczególności w serwisach społecznościowych;
- d) nadawanie za pomocą wizji przewodowej albo bezprzewodowej, całości lub części utworu, przez stację naziemną, za pośrednictwem, transmisji TV, dostępu z użyciem urządzeń elektronicznych (tablety, smartfony, telewizory) przez aplikacje zarządzające treścią audiowizualną, wizualną lub audialną, satelity lub sieci komputerowych;
- e) publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć dostęp do utworów i przedmiotów praw pokrewnych w miejscu i w czasie przez siebie wybranym (m.in. udostępnianie w Internecie np. w ramach dowolnych stron internetowych oraz jakichkolwiek serwisów odpłatnych lub nieodpłatnych, w szczególności video on demand, pay-per-view, dostępnych m.in. w technice downloading, streaming, IPTV, ADSL, DSL

oraz jakiegokolwiek innej), a także w ramach dowolnych usług telekomunikacyjnych z zastosowaniem jakichkolwiek systemów i urządzeń (m.in. telefonów stacjonarnych lub komórkowych, komputerów stacjonarnych lub przenośnych, a także przekazów z wykorzystaniem wszelkich dostępnych technologii np. GSM, UMTS itp., za pomocą telekomunikacyjnych sieci przesyłu danych),

f) eksploatacje na wszystkich polach eksploatacji określonych w art. 50 ustawy z 4 lutego 1994r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, tj.:

- w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu - wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy utworu, w tym techniką określoną w niniejszym ustępie, a także drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
- w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których utworu utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
- w zakresie rozpowszechniania utworu w sposób inny niż określony w tiret drugi - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym;

6.4 Zgłoszenia zawierające treści sprzeczne z prawem, łamiące normy społeczne i obyczajowe lub będące niezgodnymi z założeniami Konkursu i zadań nie będą brane pod uwagę tj. nie będą brały udziału w Konkursie.

6.5 Sponsorowi przysługuje prawo wykorzystania sprawozdania w działalności reklamowej i promocyjnej, w szczególności w charakterze materiału reklamowego lub promocyjnego lub też w charakterze elementu materiałów reklamowych lub promocyjnych.

6.6 Przystępując do niniejszego Konkursu każdy Uczestnik zobowiązuje się, że przedstawiony przez niego projekt jest dziełem samodzielnie przez niego stworzonym. Posługiwanie się cudzą odpowiedzią na pytanie konkursowe, jako własną, oznacza automatyczne wykluczenie z Konkursu.

## 7. Reklamacje

7.1 Wszelkie reklamacje powinny być przesyłane pocztą na adres Operatora: Cursor S.A. Skrytka Poczтовая 26, 26-611 Radom 12 z dopiskiem „CodeWeek – reklamacja”, lub pocztą elektroniczną na adres: [codeweek@cursor.pl](mailto:codeweek@cursor.pl) w terminie do 22.11.2015. Operator może zwrócić się do Uczestnika o podanie następujących danych: imię, nazwisko, adres korespondencyjny oraz poprosić o opis okoliczności stanowiących podstawę reklamacji.

7.2 Złożone reklamacje rozpatrywane będą w terminie 14 dni roboczych od daty otrzymania reklamacji. Zainteresowani zostaną powiadomieni o sposobie rozpatrzenia reklamacji w formie odpowiadającej formie, w jakiej została złożona reklamacja, niezwłocznie po jej rozpatrzeniu

## 8. Inne postanowienia

- 8.1 Administratorem danych osobowych Uczestników Konkursu w rozumieniu art. 7 ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (tekst jednolity Dz. U. z 2002 r. Nr 101, poz. 926 z późn. zm jest Sponsor - Samsung Electronics Polska Sp. z o.o. („Administrator”). Dane osobowe Uczestników zostaną powierzone Organizatorowi Konkursu do przetwarzania wyłącznie w celu prawidłowego prowadzenia i rozliczenia Konkursu, przyznania i odbioru nagrody, a także dokonania rozliczenia podatkowego. Podanie danych osobowych przez Uczestników jest dobrowolne ale konieczne do wzięcia udziału w Konkursie. Przystępując do Konkursu Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie przez Administratora i Organizatora jego danych osobowych w celu organizacji i przeprowadzenia Konkursu, w zakresie wskazanym w Regulaminie. Administrator i Organizator (działający w imieniu Administratora na zasadzie art. 31 ustawy o ochronie danych osobowych) będą przetwarzali następujące dane Uczestników: imię, nazwisko, PESEL, data urodzenia, adres zamieszkania, adres korespondencyjny, adres urzędu skarbowego, adres e-mail, numer telefonu kontaktowego. Uczestnik ma prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania.
- 8.2 Wzięcie udziału w Konkursie oznacza całkowitą akceptację niniejszego Regulaminu i zobowiązanie do jego przestrzegania.
- 8.3 Niniejszy Regulamin jest jedynym dokumentem określającym zasady udziału w Konkursie.
- 8.4 We wszystkich sprawach nie uregulowanych Regulaminem decyzję podejmuje Organizator i Współorganizator Konkursu w porozumieniu z Samsung Electronics Polska Sp. z o.o.
- 8.5 Konkurs nie jest grą losową ani zakładem wzajemnym w rozumieniu art. 2 ustawy z dnia 19 listopada 2009 roku o grach hazardowych (Dz. U. z 2009 r., Nr 201, poz. 1540 z późn.zm.).