

Regulamin wydarzenia BrainCode 2016

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

Organizatorem wydarzenia pod nazwą „BrainCode 2016” w podanych poniżej 5 miastach Polski zwanego dalej „Wydarzeniem” jest Grupa Allegro Sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu, 60-166 Poznań, przy ul. Grunwaldzkiej 182, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy Poznań - Nowe Miasto i Wilda, Wydział VIII Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000268796, o kapitale zakładowym w wysokości 33 976 500 zł, posiadająca numer identyfikacji podatkowej NIP: 5272525995.

§ 2. TERMIN I MIEJSCE

Wydarzenie odbywać się będzie w dniach 18-19 marca 2016 r. równoległe w 5 miastach Polski:

Miasto	Uczelnia	Adres
Kraków	Akademia Górniczo-Hutnicza, Wydział Informatyki, Elektroniki i Telekomunikacji, Katedra Informatyki	Kawiory 21
Poznań	Uniwersytet Adama Mickiewicza, Wydział Matematyki i Informatyki	Umultowska 87
Toruń	Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Wydział Matematyki i Informatyki	Chopina 12/18
Warszawa	Uniwersytet Warszawski, Wydział Matematyki, Informatyki i Mechaniki	Stefana Banacha 2
Wrocław	Instytut Informatyki Uniwersytetu Wrocławskiego	ul. Joliot-Curie 15

Nie jest możliwy zdalny udział w wydarzeniu.

§ 3. WARUNKI UCZESTNICTWA ORAZ PRZEBIEG WYDARZENIA

Uczestnikami Wydarzenia mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych., które nie są pracownikami, lub współpracownikami wykonującymi powierzone im zlecenia na podstawie umów cywilnoprawnych, Grupy Allegro Sp. z o.o., PayU S.A., Naspers Classifieds sp. z o.o., ani spółek kapitałowo lub osobowo powiązanych z tymi podmiotami, zarówno pośrednio jak i bezpośrednio – dalej „Uczestnik”.

Warunkiem uczestnictwa w Wydarzeniu jest ponadto rejestracja Uczestnika za pośrednictwem aplikacji <evenea> dostępnej pod adresem <<http://braincode2016.evenea.pl/>>.

W czasie i w miejscu trwania Wydarzenia przeprowadzony zostanie konkurs programistyczny (dalej „**Konkurs**”), którego przedmiotem będzie stworzenie przez Uczestnika aplikacji (programu komputerowego) w dowolnej kategorii i rodzaju – dalej „**Aplikacja**”.

Wydarzenie jest biletowane. Każdy Uczestnik Wydarzenia bez względu na to, czy bierze udział w Konkursie, zobowiązany jest do:

1. Opłacenia uczestnictwa za pomocą aplikacji <evenea> dostępnej pod adresem <<http://braincode2016.evenea.pl/>>. Koszt biletu to 10 PLN, cały dochód zostanie przeznaczony na wsparcie [Fundacji Mam Marzenie](#).
2. Okazania przed wejściem do lokalizacji określonych w § 2 biletu wygenerowanego za pośrednictwem aplikacji evenea po dokonaniu uprzedniej rejestracji.

§ 4. ZASADY KONKURSU

1. Uczestnicy biorący udział w Konkursie mają za zadanie stworzyć Aplikacje od podstaw w czasie trwania Wydarzenia określonym w harmonogramie. Niedozwolone jest uprzednie przygotowywanie i korzystanie w procesie tworzenia Aplikacji z fragmentów kodu przygotowanych przed Wydarzeniem – bez względu na to kto stworzył ten fragment kodu (z wyłączeniem gotowych, powszechnie dostępnych legalnych bibliotek – dalej „**biblioteki**”).
2. Uczestnicy biorący udział w Konkursie oświadczają, że:
 - a. będą w trakcie Wydarzenia przestrzegać przepisów prawa powszechnie obowiązującego oraz Regulaminu;
 - b. Aplikacje wykonane zostały w całości samodzielnie i Uczestnicy są ich wyłącznymi autorami oraz dysponują pełnymi autorskimi prawami majątkowymi do nich, z zastrzeżeniem możliwości udziału w Konkursie w Zespołach oraz skorzystania z biblioteki;
 - c. Aplikacje będą spełniać wymogi ogólnie przyjętej etyki, jak również nie będą zawierać treści przeznaczonych dla osób powyżej 18 roku życia, w tym rasistowskich, erotycznych, brutalnych, bądź w jakikolwiek inny sposób nie będą naruszać przepisów prawa powszechnie obowiązującego oraz godzić w dobra osobiste, autorskie prawa majątkowe i osobiste, a także jakiegokolwiek inne prawa własności intelektualnej osób trzecich.
3. Jeśli Użytkownik lub Zespół używa do stworzenia Aplikacji bibliotek, których eksploatacja wiąże się z koniecznością uzyskania stosownej licencji lub uiszczenia jakiegokolwiek opłaty warunkującej możliwość skorzystania z bibliotek, Uczestnik lub Zespół zobowiązani są do dokonania czynności określonych powyżej we własnym zakresie i poinformowania Organizatora o fakcie skorzystania z tego rodzaju bibliotek podając jednocześnie dane licencjodawcy.
4. Dozwolone jest przygotowanie przed Wydarzeniem szkiców ekranów (przedstawiających koncepcyjne rzuty ekranów, np. ekran logowania), grafik i materiałów pomocniczych (np. opisy funkcjonalne), które zostaną wykorzystane w procesie tworzenia Aplikacji.

5. Kod Aplikacji musi być przechowywany z wykorzystaniem publicznego systemu kontroli wersji takiego jak <http://github.com>, <http://bitbucket.org> lub podobnego. Organizator pozostawia dowolność w tej kwestii Uczestnikom biorącym udział w Konkursie.
6. Uczestnicy uprawnieni są do brania udziału w Konkursie w zespołach programistycznych (dalej „Zespół”), których liczba członków nie może przekroczyć 4 osób. Każdy członek Zespołu spełniać musi wymagania dla Uczestnika określone w niniejszym Regulaminie. Każdy Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu.
7. Konkurs przeprowadzany jest w trzech etapach:
 - a. Prezentacja pomysłów – w trakcie tego etapu Uczestnicy chcący wziąć udział w Konkursie prezentują swoje pomysły na Aplikację. Celem tego etapu jest skompletowanie przez Uczestników Zespołów. Warunkiem dopuszczenia do prezentacji Aplikacji, a tym samym ubiegania się o nagrodę jest:
 - i. Uczestnictwo Uczestnika formującego Zespół lub innego Uczestnika będącego przedstawicielem Zespołu w prezentacji pomysłów, po której następuje formalne zawiązanie Zespołu wraz z przypisaniem do niego numeru. W przypadku Uczestników biorących udział w Konkursie samodzielnie osoby te zobowiązane są do osobistego udziału w prezentacji pomysłów;
 - ii. Ostateczny skład Zespołu musi zostać podany Organizatorowi Wydarzenia do godziny 12.00 w dniu 19 marca 2016 roku;
 - b. Tworzenie Aplikacji – w trakcie tego etapu Uczestnicy biorący udział samodzielnie w Konkursie oraz Zespoły tworzą Aplikacje zgodnie z postanowieniami Regulaminu w czasie określonym w harmonogramie;
 - c. Prezentacja Aplikacji – w trakcie tego etapu Uczestnicy biorący udział w Konkursie oraz Zespoły pokazują stworzone przez siebie w ramach Wydarzenia Aplikacje. Prezentacja dokonywana jest z wykorzystaniem laptopów, emulatorów, telefonów lub tabletów. Organizator zapewnia możliwość skorzystania z projektora oraz może zapewnić możliwość skorzystania z urządzeń prezentacyjnych określonych w poprzednim zdaniu. Warunkiem dopuszczenia Aplikacji do prezentacji i jej oceny przez Jury jest stworzenie w czasie określonym w harmonogramie przynajmniej fragmentu działającego prototypu Aplikacji, który w sposób reprezentatywny przedstawiałby działanie projektowanej Aplikacji oraz jej podstawowe funkcjonalności. Czas na prezentację Aplikacji przed jury (sobota od 17:00) wynosi maksymalnie 3 minuty.
8. Każdemu z Zespołów oraz Uczestnikowi biorącemu samodzielnie udział w Konkursie Organizator zapewnia miejsce do pracy z dostępem do prądu oraz internetowej sieci bezprzewodowej WiFi. Każdy Uczestnik biorący udział w Konkursie oraz Zespół zobowiązane są zapewnić sobie we własnym zakresie sprzęt oraz wszelkie inne przedmioty używane w trakcie tworzenia Aplikacji.
9. Organizator rezerwuje sobie prawo do sprawdzenia czy cały kod Aplikacji (z wyłączeniem gotowych, powszechnie dostępnych i legalnych bibliotek) został stworzony przez Uczestnika lub Zespół w ramach Konkursu w trakcie Wydarzenia.
10. W przypadku ustalenia naruszenia przez Uczestnika lub Zespół postanowień Regulaminu oraz przepisów prawa powszechnie obowiązującego, Organizatorowi przysługiwac będzie prawo dyskwalifikacji danego Uczestnika lub Zespołu.

11. Wszystkie Aplikacje korzystające z WebAPI Allegro muszą spełniać wymagania regulaminu dostępnego pod adresem <http://allegro.pl/webapi/rules.php>.

§ 5. OCENA I NAGRODY

1. Aplikacje będą oceniane przez Jury składające się z Mentorów oraz Sędziów zaproszonych do udziału w Wydarzeniu przez Organizatora.
2. Mentorem jest osoba specjalizująca się w określonym aspekcie tworzenia aplikacji, środowiskach w których są wytwarzane, zarządzaniu projektami, UX lub innych przydatnych we wspomnianym procesie. Zadaniem Mentora w czasie Wydarzenia jest wsparcie Uczestników i Zespołów biorących udział w Konkursie, udzielanie porad oraz odpowiedzi na pytania dotyczące procesu tworzenia Aplikacji.
3. Sędzią jest osoba posiadająca ekspercką wiedzę ogólną, odpowiedzialna za ocenę Aplikacji.
4. Wyboru Sędziów i Mentorów należy wyłącznie do Organizatora.
5. Na podstawie wspólnych ustaleń Jury zapada decyzja o wyłonieniu laureatów i ilości przyznanych Uczestnikom i Zespołom biorącym udział w Konkursie nagród.
6. Aplikacje oceniane będą według następujących kryteriów jakie spełnić musi Aplikacja: innowacyjność, design, funkcjonalność, potencjał biznesowy/użyteczność pro publico bono. Skala ocen dla każdego z kryteriów to 1-5, gdzie 5 jest najwyższą możliwą oceną. Organizator zakłada wyłonienie po jednym zwycięskim Zespole albo samodzielnym Uczestniku z każdego miasta, w którym odbywać się będzie Wydarzenie. Maksymalnie nagrodzonych może zostać 5 Uczestników, bądź Zespołów (w takim przypadku nagrodę otrzymuje każdy z członków Zespołu). Organizator zastrzega sobie jednakże prawo do niewyłonienia żadnych laureatów jeśli uzna, że żadna z Aplikacji biorących udział w Konkursie nie spełnia, bądź nie spełnia w dostatecznym stopniu powyższych kryteriów.
7. Organizator przewiduje dodatkową nagrodę od publiczności. Po prezentacjach Aplikacji na zakończenie Wydarzenia, każdy z Uczestników, Mentorów i Sędziów obecny na Wydarzeniu może zagłosować na najlepszą Aplikację, których autor (Uczestnik), lub autorzy (Zespół) otrzyma nagrodę publiczności. Organizator zastrzega sobie prawo do zorganizowania takiego głosowania niezależnie w każdym z 5 miast, w których odbywać się będzie Wydarzenie.
8. Nagrody w Konkursie będą miały charakter rzeczowy. Organizator zastrzega sobie wyłączne prawo do decydowania o rodzaju i liczbie nagród, co będzie uzależnione od liczby wybranych przez Jury Aplikacji i liczby Zespołów i Uczestników zgłaszających swój udział w Konkursie, a także jakości prezentowanych ostatecznie Aplikacji oraz przestrzegania zasad Konkursu przez jego Uczestników.
9. W przypadku zaistnienia przewidzianego przepisami prawa obowiązku uiszczenia podatku dochodowego od osób fizycznych z tytułu nagród związanych z Konkursem, Organizator przyzna dodatkową nagrodę pieniężną w kwocie odpowiadającej wysokości podatku obciążającego zdobywcę tej nagrody, tj. równowartość 11,11% wartości nagrody przypadającej poszczególnym Uczestnikom - laureatom, która zostanie przeznaczona na zapłatę ww. podatku. Przed wydaniem nagrody, Organizator pobierze od Uczestnika – laureata podatek dochodowy od osób fizycznych, zgodnie z przepisami prawa. Pobór podatku zostanie dokonany poprzez potrącenie podatku z nagrodą dodatkową, o której mowa powyżej

10. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny, ani na inne nagrody rzeczowe o tej samej wartości.
11. Odbiór nagród następować będzie w trakcie Wydarzenia po ogłoszeniu wyników Konkursu, przy czym Organizator zastrzega sobie prawo do późniejszego, lecz nie później niż w terminie 30 dni od zakończenia Wydarzenia, przesłania Uczestnikom – laureatom, uzyskanych nagród pod warunkiem podania przez te osoby prawidłowych adresów do doręczeń.

§ 6. PRAWA AUTORSKIE

1. Zgłaszając Aplikację do Konkursu, Uczestnicy jednocześnie oświadczają, że są wyłącznymi jej twórcami w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, oraz że przysługują im pełne autorskie prawa majątkowe do stworzonej w czasie Wydarzenia Aplikacji.
2. Uczestnicy zachowują pełnię praw, w tym autorskie prawa majątkowe i osobiste do kodu Aplikacji, który zostanie stworzony podczas Wydarzenia.
3. Uczestnicy Konkursu – laureaci nagrody od Organizatora oraz nagrody publiczności – z momentem ogłoszenia wyników Konkursu udzielają Organizatorowi bezterminowej i nieograniczonej terytorialnie zgody na korzystanie z zrzutów ekranu z Aplikacji, grafik związanych z Aplikacjami oraz z opisów funkcjonalności Aplikacji. Uczestnicy określani w poprzednim zdaniu zobowiązani są do niezwłocznego przekazania w określonej przez Organizatora formie ww. dóbr na wezwanie Organizatora, o ile zostało ono złożone w terminie 12 miesięcy od dnia zakończenia Wydarzenia.
4. Zgoda określona w ust. 3 obejmuje korzystanie z ww. dóbr w celu promocji Wydarzenia, w tym jego następnych edycji, promocji zwycięskich Aplikacji oraz Uczestników będących ich twórcami, a także rozpowszechniania informacji o przebiegu Wydarzenia oraz Aplikacjach, które zwyciężyły. W związku z udzieloną zgodą, Organizator uprawniony jest do kopiowania ww. dóbr oraz do ich rozpowszechniania - bez względu na przyjętą technikę tych działań, w tym w szczególności w sieci Internet w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym oraz w prasie drukowanej i cyfrowej.
5. Uczestnicy określani w ust. 3 wyrażają także zgodę na podjęcie przez Organizatora decyzji o pierwszym publicznym udostępnieniu ww. dóbr oraz o ich rozpowszechnianiu bez konieczności informowania o autorstwie ww. dóbr – zastrzeżenie to nie oznacza, że Organizator nie będzie informował o autorstwie Aplikacji.
6. W celu uniknięcia wątpliwości przyjmuje się, że udzielona Uczestnikowi nagroda stanowi wynagrodzenie za udzielone Organizatorowi zgody na wszystkich polach eksploatacji.

§ 7. ODPOWIEDZIALNOŚĆ

1. Organizator Konkursu nie ponosi odpowiedzialności za jakąkolwiek szkodę majątkową lub niemajątkową poniesioną przez Uczestnika w wyniku wzięcia udziału w Wydarzeniu, w tym w Konkursie lub w wyniku i w związku z przyznaniem bądź nieprzyznaniem nagrody.
2. Uczestnik ponosi pełną i wyłączną odpowiedzialność w przypadku, gdy jego Aplikacja, lub dobra określone w § 6 ust 3 Regulaminu będą naruszały prawa osób trzecich lub powszechnie obowiązujące przepisy prawa. Każdy Uczestnik zobowiązuje się do wstąpienia do sporu w miejsce Organizatora lub

występowania wspólnie z Organizatorem na drodze postępowania sądowego lub ugodowego jako interwenient uboczny, w przypadku wystąpienia przez osobę trzecią z roszczeniem lub żądaniem skierowanym przeciwko Organizatorowi z tytułu naruszenia jej praw w związku ze zgłoszeniem Aplikacji do Konkursu lub korzystaniem przez Organizatora z dóbr określonych w § 6 ust. 3 Regulaminu. Uczestnik zobowiązuje się zwrócić Organizatorowi wydatki w tym koszty obsługi prawnej poniesione przez Organizatora na skutek roszczenia lub żądania, o którym mowa powyżej, stwierdzonego prawomocnym wyrokiem sądowym, ostateczną decyzją administracyjną lub ugodą pisemną. Organizator zobowiązany jest niezwłocznie poinformować Uczestnika o wystąpieniu przez osobę trzecią z opisany powyżej roszczeniem lub żądaniem skierowanym przeciwko Organizatorowi.

3. Organizator Wydarzenia nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości odbioru nagrody przez Uczestnika z przyczyn leżących po stronie Uczestnika.

§ 9. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH I WIZERUNEK

1. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. z 2002r., Nr 101, poz. 926, z późn. zm.) przez Organizatora w celu uczestnictwa, przeprowadzenia i rozstrzygnięcia Konkursu, wykonania obowiązków podatkowych, a także ____ - na co Uczestnik wyraża zgodę.
2. Organizator zaprzestanie przetwarzania danych osobowych Uczestnika po zrealizowaniu ww. celów.
3. Organizator informuje, przetwarzane będą następujące kategorie danych Uczestników: imię, nazwisko, adres poczty elektronicznej, nick allegro, PESEL, rozmiar koszulki.
4. Wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika na warunkach podanych w Regulaminie jest dobrowolne, aczkolwiek konieczne do otrzymania nagrody i wzięcia udziału w Konkursie.
5. Każdy Uczestnik, który przekazał Organizatorowi swoje dane osobowe ma prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania.
6. Wycofanie zgody wymaga wysłania wiadomości pocztą elektroniczną na adres: <promoit@allegro.pl>.
7. Udział w Wydarzeniu oznacza zgodę na rozpowszechnianie przez Organizatora, bądź na jego zlecenie wizerunku Uczestnika w celu promocji Wydarzenia i Konkursu poprzez zamieszczanie zdjęć i materiałów filmowych na stronie internetowej Wydarzenia, materiałach i kanałach online allegro.tech (m.in. YT, Facebook, G+, MeetUp, Tweeter) oraz we wszelkich drukowanych materiałach promocyjnych związanych z wydarzeniem.

§10. HARMONOGRAM WYDARZENIA

Piątek 18.03.2016	
16:00 - 17:00	Rejestracja uczestników
17:00 - 17:30	Powitanie, przedstawienie zasad, przestrzeni Wydarzenia
17:30 - 18:30	Prezentacje pomysłów i formowanie zespołów. Przydział numerów zespołów.
18:30	Rozpoczęcie pracy
18:30 - 20:30	Mentors round: zapoznanie z zespołami, max. 5 minut dla każdego z zespołów Sessions on request: zgłaszanie problemów przez zespoły, praca z mentorami
Sobota 19.03.2016	
10:00 - 12:00	Sessions on request: zgłaszanie problemów przez zespoły, praca z mentorami
17:00	Zakończenie hackowania
17:00 - 18:30	Prezentacja gotowych aplikacji
18:30 - 19:00	Narada jury: wyłonienie zwycięzców
19:00 - 19:30	Zakończenie Wydarzenia: ogłoszenie wyników, nagrodzenie zwycięzców.

§ 11. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Zasady przeprowadzenia Wydarzenia określa niniejszy Regulamin. Wszelkie informacje o Wydarzeniu dostępne w materiałach reklamowych mają jedynie charakter informacyjny. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy prawa powszechnie obowiązującego, w tym w szczególności Kodeksu cywilnego oraz ustawy o ochronie danych osobowych (t.jedn. Dz.U. z 2002r., Nr 101, poz. 926, z późn. zm.).
2. Biorąc udział w Wydarzeniu Uczestnik potwierdza, iż zapoznał się z postanowieniami niniejszego Regulaminu, i że w pełni je akceptuje.
3. Organizator jest uprawniony do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu, o ile nie wpłynie to na pogorszenie warunków uczestnictwa w Konkursie.
4. Naruszenie przez Uczestnika któregokolwiek z postanowień Regulaminu upoważnia Organizatora do wyłączenia tej osoby z udziału w Konkursie oraz powoduje utratę prawa do nagrody.
5. Niniejszy Regulamin dostępny jest dla Uczestników na stronie internetowej <http://allegro.tech/braincode/>