

(dalej "Regulamin")

§ 1. Postanowienia Ogólne

1. Organizatorem konkursu "Credit Suisse Coding Challenge" (dalej: "Konkurs") Fundacja Manus, z siedzibą we Wrocławiu, ul. Grunwaldzka 61, zwana dalej "Organizatorem".
2. Głównym Sponsorem Komercyjnym wydarzenia jest Credit Suisse (Poland)Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, ul Icchocka Lejba Pereca 1 („Sponsor”)
3. " Credit Suisse Coding Challenge " to wydarzenie o charakterze całodobowych zawodów programistycznych propagujące zasady uczciwego współzawodnictwa, uczące pracy w zespole oraz dzięki przyjętemu tematowi dające duże możliwości popisania się kreatywnością i pełnego wykorzystania swoich umiejętności. Uczestnicy będą mieli okazję do stworzenia własnego, niepowtarzalnego projektu, pod okiem mentorów, wyspecjalizowanych w dziedzinach informatycznych, co może przełożyć się na rozwój uczestników pod względem umiejętności programistycznych oraz analitycznych.
4. Uczestnicy zobowiązani są do pracy w czteroosobowych zespołach i stworzenia wspólnie projektu, programując w wybranej przez siebie technologii. Organizator nie nakłada w tej kwestii żadnych ograniczeń.
5. Konkurs trwa 24 godziny od godziny 18.00 dnia 30.11.2018r., do godziny 18.00 dnia 1.12.2018r. (dalej: "Okres Trwania Konkursu").
6. Konkurs organizowany jest w Strefie Kultury Studenckiej (ul. Hoene-Wrońskiego 10, 50-376 Wrocław), na terenie Politechniki Wrocławskiej. Budynek na Okres Trwania Konkursu zostaje w całości wynajęty przez Organizatora.
7. Zapisy na wydarzenie, odbywają się poprzez stronę internetową www.credit-suisse/wroclawhackathon (dalej: "Strona Konkursowa").
8. Organizator są przyrzekającym Nagrodę w rozumieniu art. 919 i art. 921 kodeksu cywilnego.
9. Regulamin Konkursu jest i będzie dostępny od czasu rozpoczęcia zapisów oraz przez okres trzydziestu dni od dnia zakończenia Konkursu, na Stronie Konkursowej oraz na stronie Fundacji Manus jako organizatora: www.manus.pl/aktualnosci/

§ 2. Uczestnicy Konkursu

1. W Konkursie mogą brać udział wszystkie osoby fizyczne, które:
 - a. posiadają aktywny status studenta i nie ukończyły 30 roku życia oraz posiadają pełną zdolność do czynności prawnych;Osoby te są zwane dalej "Uczestnikami".

2. Uczestnikami Konkursu nie mogą być osoby powołane do pełnienia funkcji Jurora.
3. W przypadku, gdy Organizator stwierdzi, że w rywalizacji konkursowej brała udział osoba niespełniająca warunków uczestnictwa, zostanie ona wykluczona z Konkursu w trybie natychmiastowym oraz pozbawiona ewentualnej nagrody w Konkursie.
4. Udział w Konkursie jest całkowicie dobrowolny i darmowy.
5. Aby wziąć udział w Konkursie, Uczestnik musi spełniać łącznie następujące warunki:
 - a. zarejestrować się na Stronie Konkursowej wypełniając formularz zgłoszeniowy (dalej: "Formularz"), w którym należy podać: imię i nazwisko, datę urodzenia, adres e-mail, nazwę zespołu, rozmiar koszulki; jeśli dotyczy: numer albumu/indeksu, nazwę uczelni, nazwę wydziału, nazwę kierunku, rok studiów oraz wyrazić zgodę na postanowienia niniejszego regulaminu i zgodę na przetwarzanie danych osobowych (zgodnie z formułą zawartą w Formularzu),
 - b. zadeklarować w Formularzu czteroosobowy zespół, złożony z zarejestrowanych poprzez Formularz Uczestników,
 - c. przejść pomyślnie weryfikację w dniu wydarzenia, odbywająca się za pomocą listy obecności, podczas której Uczestnik jest zobowiązany pokazać Organizatorowi aktualny dokument tożsamości ze zdjęciem lub legitymację studencką.
6. Promocja wydarzenia będzie prowadzona przez Organizatora za pomocą różnych kanałów promocyjnych (m.in. stron internetowych Sponsora wydarzenia, list mailingowych, mediów społecznościowych).
7. Organizator przewidział, że tylko maksymalnie czteroosobowy zespół, w którego skład wchodzi zarejestrowani Uczestnicy, może wziąć udział w wydarzeniu (dalej: "Zespół").
8. W Konkursie może wziąć udział nie więcej niż 20 Zespołów.
9. Zgłoszony do konkursu projekt (dalej: "Praca Konkursowa"):
 - a. nie może zawierać wulgaryzmów, treści niecenzuralnych, obraźliwych lub treści sprzecznych z prawem,
 - b. nie może naruszać praw osób trzecich, w tym w szczególności dóbr osobistych i praw autorskich oraz prawa do ochrony wizerunku,
 - c. musi zostać oddany do oceny Jury oraz zaprezentowany na scenie podczas Okresu Trwania Konkursu;
 - d. w przypadku wykrycia naruszenia któregokolwiek z powyższych postanowień, Zespół zostanie wykluczony z Konkursu i utraci ewentualne prawo do nagrody w Konkursie.
10. Każdy Zespół ma prawo zgłosić do Konkursu jedną Pracę Konkursową, pod warunkiem, że będzie ona spełniać wymagania wskazane w §2 ust. 9 Regulaminu.

§ 3. Nagrody

1. Łączna pula nagród w Konkursie wynosi 6400,08 złotych.
2. W Konkursie przyznane zostaną następujące nagrody (dalej "Nagrody"):
 - a. Nagroda Główna zostanie przyznana jednemu Zespołowi w 4 Kartach Podarunkowych w kwocie łącznej równej 3200,02 złotych brutto, po równo dla każdego z Uczestników, będącego członkiem Zespołu.
 - b. Druga Nagroda zostanie przyznana jednemu Zespołowi w kwocie łącznej równej 2000,03 złotych brutto, po równo dla każdego z Uczestników, będącego członkiem Zespołu.
 - c. Trzecia Nagroda zostanie przyznana jednemu Zespołowi w kwocie łącznej równej 1200,04 złotych brutto, po równo dla każdego z Uczestników, będącego członkiem Zespołu.
3. Wszystkie Zespoły, którym przysługuje Nagroda (dalej: "Laureaci") nie mają prawa do wymiany Nagrody na nagrodę innego rodzaju, ani żądania wypłacenia ekwiwalentu pieniężnego Nagrody.
4. Prawa do Nagrody nie mogą zostać przeniesione na osoby trzecie.

§ 4. Przebieg Konkursu

1. Szczegółowy przebieg wydarzenia zostanie opublikowany w przeddzień Konkursu na Stronie Konkursowej, a także udostępniony Uczestnikom w wersji papierowej wraz z pakietami startowymi.
2. Zgłoszone i przedstawione przez Zespoły Prace Konkursowe zostaną ocenione przez Jury oraz będą brały udział w głosowaniu Uczestników.
3. Prace Konkursowe muszą nawiązywać do tematu Konkursu jakim jest: Blockchain lub Apikacja ułatwiająca życie w mieście.
4. Uczestnicy są zobowiązani korzystać z własnego wyposażenia, które posłuży im do realizacji Pracy Konkursowej.
5. Organizator zapewnia Uczestnikom:
 - a. miejsce do pracy rozumiane jako salę oraz uposażenie stanowiska pracy w postaci stołów i krzeseł,
 - b. dostęp do Internetu poprzez sieć bezprzewodową, z hasłem dostępu dla wszystkich uczestników ,
 - c. listwy zasilające,
 - d. catering złożony z dwóch ciepłych posiłków,
 - e. napoje,
 - f. projektor multimedialny do prezentacji,
 - g. pakiety startowe zawierające wszystkie niezbędne informacje w wersji papierowej, identyfikatory, koszulki oraz drobne gadzety promocyjne Sponsora,

6. Wszystkie dobra wymienione w §4 ust. 5 Regulaminu, przysługują tylko Uczestnikom i wybranym przez Organizatora wolontariuszom oraz Mentorom, którzy wykazali się ogromnym zaangażowaniem w organizację wydarzenia.
7. Oceny końcowa Pracy Konkursowej to punkty przyznane przez Jury.
8. Skład Jury zostanie publicznie przedstawiony w Okresie Trwania Konkursu.
9. Na podstawie kryteriów oceniania, które zostaną publicznie przedstawione Zespołom w Okresie Trwania Konkursu Jury wyłoni 1 zwycięską Pracę Konkursową.
10. Decyzje Jury są ostateczne i nie podlegają odwołaniu.
11. Jury jest zobowiązane do podejmowania decyzji w sprawach nieuregulowanych Regulaminem podczas Okresu Trwania Konkursu.
12. Zespołowi, który zdobędzie największą liczbę punktów, przysługiwać będzie Nagroda Główna.
13. Wszystkie Zespoły zostaną publicznie powiadomione w Okresie Trwania Konkursu o wynikach Konkursu i konkurencji dodatkowych.
14. Laureaci otrzymają Nagrody podczas uroczystego wręczenia nagród w Okresie Trwania Konkursu.
15. Lista Laureatów (zawierająca dane z Formularza) zostanie opublikowana na Stronie Konkursowej.

§ 5. Własność Intelektualna

1. Uczestnicy są jedynymi właścicielami praw autorskich ich Prac Konkursowych.
2. Uczestnicy potwierdzają, że są autorami Prac Konkursowych i nie naruszyli praw autorskich używając fragmentów programu z innych źródeł. Uczestnicy ponoszą odpowiedzialność za wszelkie naruszenia przez nich prawa przy tworzeniu Prac Konkursowych.
3. Poprzez udział w Konkursie Uczestnicy udzielają nieodpłatnie Organizatorowi oraz Sponsorowi prawa do użycia zdjęć prezentacji Prac Konkursowych przez uczestników w celach promocji.
4. Użycie jakichkolwiek nielegalnych lub kontrowersyjnych treści, ze szczególnym wskazaniem na:
 - a. pornografię,
 - b. materiały niecenzuralne powszechnie uważane za obrzydliwe i/ lub obsceniczne,
 - c. propagujące rasizm, nienawiść narodowościową, religijną lub społeczną etc.,
 - d. promujące środki odurzające,

jest surowo zabronione i może spowodować dyskwalifikację Zespołu oraz zawiadomienie odpowiedniej jednostki państwowej.

5. Wszystkie nieautoryzowane użycia własności intelektualnej osób trzecich - plagiat – spowodują dyskwalifikację Zespołu.

§ 6. Dane Osobowe

1. Podanie danych osobowych jest niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie.
2. Każda osoba biorąca udział w konkursie wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych zgodnie z rozporządzeniem Unii Europejskiej RODO z dnia 27 kwietnia 2016 roku. Przetwarzającym dane jest Fundacja Manus z siedzibą we Wrocławiu ul. Grunwaldzka 61 posługująca się NIP: 898-10-11-437

Administratorowi - Organizatorowi powierza się dane osobowe, których zakres obejmuje:

1. Imię,
2. Nazwisko,
3. Adres zameldowania,
4. Datę urodzenia,
5. Numer PESEL,
6. Rozmiar koszulki.

Powierzanie danych osobowych na mocy niniejszej umowy następuje w celu poprawnej organizacji konkursu.

Administrator oświadcza, że wdrożył środki bezpieczeństwa o jakich mowa w rozporządzeniu z dnia 27 kwietnia 2016 roku. Fundacja Manus zobowiązuje się do zachowania poufności jakichkolwiek związanych z danymi osobowymi oraz zabezpieczenia danych przed nieuprawnionym dostępem

§ 7. Postępowanie Reklamacyjne

1. Reklamacje co do przebiegu Konkursu mogą być zgłaszane pisemnie na adres Organizatora: Fundacja MANUS ul. Grunwaldzka 61, 51-504 Wrocław. Prawo do złożenia reklamacji przysługuje jedynie Uczestnikom Konkursu.
2. Pisemna reklamacja powinna być wysłana z dopiskiem "Credit Suisse Coding Challenge" oraz zawierać: imię, nazwisko, dokładny adres Uczestnika jak również dokładny opis i wskazanie przyczyny reklamacji.
3. Prawidłowo zgłoszone reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatora w ciągu 30 dni od ich zgłoszenia. Organizator rozpatrzy zgłoszone reklamacje i poinformuje pisemnie zgłaszającego o zajęтым stanowisku.
4. Po wyczerpaniu postępowania określonego w niniejszym § 7 ust. 4 Regulaminu wszelkie spory mogą być rozpatrywane wyłącznie na drodze postępowania sądowego.

§ 8. Bezpieczeństwo

1. Uczestnicy zobowiązani są do poszanowania mienia Politechniki Wrocławskiej, Organizatorów oraz innych Uczestników.
2. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania regulaminu obowiązującego na Politechnice Wrocławskiej, włącznie z zasadami bezpieczeństwa i higieny pracy.
3. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania prawa polskiego.
4. Uczestnicy zobowiązani są do poszanowania pracy innych uczestników oraz niezakłócania jej. Nierespektowanie tego punktu może prowadzić do dyskwalifikacji Zespołu oraz usunięcia jego członków z miejsca wydarzenia.
5. Spożywanie alkoholu oraz używek na terenie wydarzenia jest surowo zabronione. Uczestnicy nieprzestrzegający tego punktu, zostaną wraz ze swoimi Zespołami zdyskwalifikowani oraz usunięci z miejsca wydarzenia.
6. Uczestnicy znajdujący się pod wpływem alkoholu lub używek zostaną wraz ze swoimi Zespołami zdyskwalifikowani oraz usunięci z wydarzenia.
7. Palenie w budynku jest surowo zabronione (e-papierosy, papierosy tytoniowe, fajki lub w jakiegokolwiek innej formie). Zostanie wyznaczona specjalna strefa dla palaczy, na której palenie będzie dozwolone. Jakakolwiek próba palenia w miejscu niewyznaczonym skutkuje ostrzeżeniem, a następnie dyskwalifikacją i usunięciem z wydarzenia.
8. Na salę konkursową, rozumianą jako salę ze stanowiskami Zespołów, zostaną wpuszczone tylko osoby posiadające identyfikator wydany podczas procesu weryfikacji, o której mowa w §2 ust. 4 Regulaminu, a także Organizator, Mentorzy oraz wolontariusze wyznaczeni przez Organizatora(osoby również posiadające identyfikator).
9. Na teren budynku zostaną wpuszczone wszystkie osoby, które będą zainteresowane wydarzeniem i przejdą selekcję ochrony lub/i obsługi wydarzenia.
10. Organizatorz zastrzegają sobie prawo do dawania Uczestnikom ostrzeżeń (według własnego uznania) w przypadku łamania zasad niniejszego regulaminu. Po otrzymaniu trzeciego ostrzeżenia, Zespół zostanie zdyskwalifikowany, a jego członkowie usunięci z terenu wydarzenia.
11. Organizatorz nie ponoszą odpowiedzialności za zaginięcie, uszkodzenie bądź zniszczenie żadnego prywatnego dobra materialnego Uczestników, Mentorów, wolontariuszy, bądź osób trzecich będących na terenie Konkursu.

§ 9. Uwagi Końcowe

1. Zespół biorący udział w Konkursie akceptuje i zobowiązuje się do przestrzegania niniejszego regulaminu bez prawa do roszczeń finansowych względem Organizatorów oraz innych Uczestników.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu w uzasadnionych przypadkach w każdym momencie przed rozpoczęciem Konkursu.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia związane z Konkursem lub odwołanie go w dowolnym momencie.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualnie problemy techniczne, inne niż leżące po ich stronie, mające wpływ na wypełnienie warunków uczestnictwa w Konkursie.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowe dane podane w Formularzu.
6. Wszelkie materiały promujące Konkurs mają wyłącznie charakter reklamowy, natomiast wiążący charakter mają wyłącznie postanowienia Regulaminu.
7. W kwestiach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu Cywilnego i inne przepisy prawa polskiego.