

## Regulamin

konkursu allegro Tech podczas konferencji GeeCon 2016

### I. Organizator Konkursu

1. Organizatorem konkursu pod nazwą „allegro Tech” zwanego dalej „**Konkursem**” 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. Nadzór nad prawidłową organizacją i przebiegiem Konkursu sprawować będzie komisja w składzie (dalej **Komisja**) :
  - Mateusz Gajewski
  - Konrad Dziedzic
  - Rafał Głowiński

### II. Termin i miejsce konkursu

1. Konkurs jest częścią wydarzenia “GeeCon 2016” (dalej **Wydarzenie**) którego część konferencyjna będzie miała miejsce w Krakowie w Multikinie przy ul. Dobrego Pasterza 128, w dniach 11-13.05.2016 r., dedykowanego dla osób zainteresowanych technologią wykorzystywaną w allegro.
2. Konkurs odbędzie się w dniach 11.05.2016 (środa) od godz. 10:00 do 13.05.2016 (piątek) do godz. 12:00

### III. Warunki uczestnictwa w konkursie

1. Uczestnikami Konkursu mogą być osoby fizyczne, pełnoletnie, zainteresowane technologiami.
2. Osoby, które spełniają warunki określone w Regulaminie oraz przystępują do Konkursu na warunkach i zasadach w nim określonych zwane będą dalej „**Uczestnikami**”, a każde z osobna „**Uczestnikiem**”
3. Uczestnikami Konkursu nie mogą być osoby zatrudnione u Organizatora na podstawie umowy o pracę jak również na podstawie innych umów cywilnoprawnych, a także osoby zatrudnione w innych spółkach bezpośrednio lub pośrednio powiązanych kapitałowo z Organizatorem.

4. W celu przystąpienia do Konkursu uczestnicy powinni dokonać wcześniejszej rejestracji na aplikacji dostępnej na stoisku Organizatora.
5. Konkurs jest darmowy, niebiletowany.
6. Uczestnicy Konkursu wyrażają zgodę na przetwarzanie ich danych osobowych na potrzeby Konkursu w szczególności w celach organizacji i przeprowadzenia Konkursu oraz udostępnienia informacji o jego wynikach.
7. Dane osobowe Uczestników Konkursu będą przetwarzane zgodnie z postanowieniami ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (tekst jedn. Dz. U. z 2002 r. Nr 101, poz. 926 z późn. zm.). Administratorem danych osobowych jest Organizator Konkursu.

#### **IV. Postanowienia ogólne**

1. Uczestnicy Konkursu podczas trwania Konferencji będą musieli rozwiązać quiz. Za poprawne rozwiązanie każdego z zadań będą otrzymywali punkty. 3 osoby, które zdobędą największą ilość punktów zostaną nagrodzone nagrodami rzeczowymi, kolejne 7 otrzyma nagrody dodatkowe - vouchery do wykorzystanie w serwisie allegro.pl. W przypadku gdy większa ilość Uczestników zdobędzie taką samą ilość punktów decydujący będzie czas, w którym udało się Uczestnikowi ukończyć konkurs (lub kto pierwszy chronologicznie uzyskał taką ilość punktów).
2. Cele Konkursu:
  - pobudzanie uczestników do twórczego myślenia oraz rozwijanie umiejętności stosowania posiadanej wiedzy w praktycznym działaniu,
  - zachęcanie uczestników do wykorzystania nowoczesnych technologii, platform programistycznych i narzędzi,
  - pokazanie zakresu technologii, jakiej używamy w Grupie Allegro.
3. Uczestnicy przystępują do konkursu pojedynczo.

#### **V. Zasady konkursu**

1. Obowiązkiem Uczestników jest przestrzeganie zasad Konkursu określonych w niniejszym Regulaminie.
2. Uczestnicy logują się na aplikacji dostępnej na stoisku Organizatora podając swój pseudonim i adres e-mail.
3. Uczestnicy rozwiązują kolejne zadania quizu. Liczy się poprawność odpowiedzi i czas wykonania.
4. Uczestnicy kończą zdobywanie punktów o godz. 12:00 w dniu 13 maja 2016.

5. Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo do sprawdzania poprawności sposobu zdobycia punktów i w razie wykrycia nieprawidłowości - do ich odebrania Uczestnikowi.
6. Organizator Konkursu nagrodzi 3 osoby, które zdobędą największą ilość punktów oraz przyzna 7 dodatkowych nagród za kolejne miejsca. Organizator zastrzega sobie prawo do nagrodzenia mniejszej lub większej ilości osób w przypadku, kiedy będzie kilka osób o tej samej ilości punktów.

## **VI. Ocena, nagrody**

1. Wyróżnionym Uczestnikom Konkursu przyznane zostaną nagrody (dalej Nagroda) w postaci:
  - a. pierwsze miejsce: telefon Apple iPhone 6 16GB Gwiezdna szarość o wartości 2699 zł brutto (słownie: dwa tysiące sześćset dziewięć złotych brutto)
  - b. drugie miejsce: kulka robot Sphero 2.0 o wartości 449 zł brutto (słownie: czterysta czterdzieści dziewięć złotych brutto)
  - c. trzecie miejsce: plecak THULE o wartości 315,12 zł brutto (słownie: trzysta piętnaście złotych i dwanaście groszy brutto)
  - d. czwarte miejsce: kupon na zakupy w aplikacji mobilnej o wartości 200 zł brutto (słownie: dwieście złotych brutto)
  - e. piąte miejsce: kupon na zakupy w aplikacji mobilnej o wartości 150 zł brutto (słownie: sto pięćdziesiąt złotych brutto)
  - f. szóste: kupon na zakupy w aplikacji mobilnej o wartości 100 zł brutto (słownie: sto złotych brutto)
  - g. siódme - dziesiąte: kupon na zakupy w aplikacji mobilnej o wartości 50 zł brutto (słownie: pięćdziesiąt złotych brutto)

Łączna pula nagród wynosi ponad 4000 zł brutto (słownie: cztery tysiące złotych brutto). W przypadku zaistnienia przewidzianego przepisami prawa obowiązku uiszczenia podatku dochodowego od osób fizycznych z tytułu Nagród związanych z Imprezą, Organizator przyzna dodatkową nagrodę pieniężną w kwocie odpowiadającej wysokości podatku obciążającego zdobywcę tej Nagrody, tj. równowartość 11,11% wartości Nagrody przypadającej poszczególnemu Uczestnikowi - laureatowi, która zostanie przeznaczona na zapłatę podatku. Przed wydaniem Nagrody, Organizator pobierze od zdobywcy Nagrody podatek dochodowy od osób fizycznych, zgodnie z przepisami prawa.

Pobór podatku zostanie dokonany poprzez potrącenie podatku z nagrodą dodatkową, o której mowa powyżej.

2. Nagrody, o których mowa w ustępie powyżej będą do odebrania podczas ceremonii zakończenia Konferencji w trakcie ogłaszania wyników konkursu. Wyniki będą równocześnie wyświetlone na TV znajdującym się na stoisku allegro na bieżąco w trakcie trwania konkursu oraz do momentu zakończenia Konferencji w dniu 13 maja 2016.

3. Zasady wykorzystania Kuponów w aplikacji mobilnej Allegro:

- a. W przypadku wykorzystania Kuponu o nominale niższym niż cena nabywanego Towaru, pozostała część będąca różnicą, nie będzie podlegała ponownemu wykorzystaniu.
- b. W przypadku gdy wartość Transakcji będzie wyższa niż wartość Kuponu wykorzystywanego przy Transakcji, Zwycięzca może dopłacić brakującą kwotę za pomocą metod płatności udostępnionych w Serwisie Allegro.
- c. Aby dokonać Transakcji z wykorzystaniem Kuponu Zwycięzca powinien uzyskać dostęp do usług świadczonych przez Grupę Allegro zgodnie z regulaminem Serwisu Allegro.
- d. Kupon będzie mógł zostać wykorzystany pod warunkiem skorzystania z aplikacji mobilnej allegro.pl.
- e. Kupon zostanie przekazany Zwycięzcy drogą elektroniczną na Konto użytkownika serwisu Allegro.
- f. Kupony nie podlegają wymianie na gotówkę.
- g. Kupon nie pokrywa kosztów przesyłki.
- h. Kupony będą ważne 3 miesiące od daty przyznania.

## **VII. Postanowienia końcowe**

1. Regulamin konkursu dostępny będzie na stronie <http://allegro.tech/geecon2016-regulamin.pdf> oraz na stoisku Organizatora.
2. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem, zastosowanie mają przepisy Kodeksu Cywilnego.
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.