

Regulamin

konkursu allegro Tech podczas konferencji Devovx Poland 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**) :
 - Konrad Dziedzic
 - Filip Ostatek
 - Sebastian Pietrowski

II. Termin i miejsce konkursu

1. Konkurs jest częścią wydarzenia “Devovx Poland 2016” (dalej **Wydarzenie**) którego część konferencyjna będzie miała miejsce w Krakowie w Centrum Kongresowym ICE przy ul. Marii Konopnickiej 17, w dniach 22-24.06.2016 r., dedykowanego dla osób zainteresowanych technologią wykorzystywaną w allegro.
2. Konkurs odbędzie się w dniach 22.06.2016 (środa) od godz. 10:00 do 24.06.2016 (piątek) do godz. 14:00

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 poprzez aplikację dostępną 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. 9 osób, które zdobędą największą ilość punktów otrzyma vouchery do wykorzystania 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, jakie używamy w Grupie Allegro.
3. Uczestnicy przystępują do konkursu pojedynczo.
4. Każdy uczestnik może przystąpić do Konkursu wyłącznie 1 raz.

V. Zasady konkursu

1. Obowiązkiem Uczestników jest przestrzeganie zasad Konkursu określonych w niniejszym Regulaminie.
2. Uczestnicy uzyskują dane dostępowe do konkursu poprzez aplikację dostępną na stoisku Organizatora za pomocą opaski identyfikatora Devoxx Poland.
3. Uczestnicy rozwiązują kolejne zadania quizu. Liczy się poprawność odpowiedzi i czas wykonania.
4. Uczestnicy kończą zdobywanie punktów o godz. 14:00 w dniu 24 czerwca 2016.
5. Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo do sprawdzenia poprawności sposobu zdobycia punktów i w razie wykrycia nieprawidłowości - do ich odebrania Uczestnikowi.

6. Organizator Konkursu nagrodzi 9 osób, które zdobędą największą ilość punktów. 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: SONY 1216B PLAYSTATION PS4 1TB KONSOLA + WIEDŹMIN o wartości 1549,00 zł brutto (słownie: tysiąc pięćset czterdzieści 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: koc akrylowy allegro Tech o wartości 69,5 zł brutto (słownie: sześćdziesiąt dziewięć złotych i pięćdziesiąt groszy brutto) oraz kupon na zakupy w aplikacji mobilnej allegro o wartości 100 zł brutto (słownie: sto złotych brutto)
 - d. czwarte - dziewiąte miejsce: kupon na zakupy w aplikacji mobilnej allegro o wartości 50 zł brutto (słownie: pięćdziesiąt złotych brutto)
2. Nagrody, o których mowa w ustępie powyżej będą do odebrania na stoisku Organizatora po zakończeniu Konkursu (tj. 24.06.2016, godz. 12:00). Wyniki będą równocześnie wyświetlone na TV znajdującym się na stoisku allegro na bieżąco w trakcie trwania konkursu oraz do momentu zakończenia Konferencji w dniu 20 maja 2016. Aby odebrać nagrodę Uczestnik będzie zobowiązany okazać opaskę identyfikator, za pomocą którego logował się do quizu (celem poprawnej weryfikacji).
3. Zasady wykorzystania Kuponów w aplikacji mobilnej Allegro:
 - a. W przypadku wykorzystania Kuponu o nominale wyższym 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/devoxx2016-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.