

Regulamin wydarzenia BrainCode 2017

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

Organizatorem wydarzenia pod nazwą „BrainCode 2017” w podanych poniżej 3 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 – dalej „**Organizator**”.

§ 2. TERMIN I MIEJSCE

Wydarzenie odbywać się będzie w dniach 24-25 marca 2016 r. równoległe w 3 miastach Polski:

Miasto	Miejsce	Adres
Poznań	Siedziba Allegro, Pixel	Grunwaldzka 182
Toruń	Siedziba Allegro, Kościuszko Point	Kościuszki 71
Warszawa	Siedziba Allegro, Q22	Jana Pawła II 22

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, Organizatora, ani spółek kapitałowo lub osobowo powiązanych z Organizatorem, zarówno pośrednio jak i bezpośrednio – dalej „**Uczestnik**”.

Warunkiem uczestnictwa w Wydarzeniu jest rejestracja w określonym w harmonogramie terminie, za pośrednictwem formularza - google docs, dostępnego pod adresem: <https://goo.gl/forms/l8Nhe7E4VoUOpAAm2>.

W czasie i w miejscu trwania Wydarzenia przeprowadzony zostanie konkurs programistyczny (dalej „**Konkurs**”), którego przedmiotem będzie stworzenie przez Uczestnika aplikacji w dowolnej kategorii i rodzaju – dalej „**Aplikacja**”. W celu uniknięcia wątpliwości wskazuje się, że Aplikacja obejmuje zarówno warstwę programistyczną (program komputerowy) jak i elementy graficzne, interfejs oraz wszelkie innych elementy stworzonej w czasie Wydarzenia Aplikacji, w tym także dokumentację techniczną.

Wydarzenie jest bezpłatne, niebiletowane, ale obowiązują na nie wcześniejsze zapisy. Każdy uczestnik Wydarzenia zobowiązany jest do:

1. Wypełnienia formularza rejestracyjnego;

2. Okazania dokumentu tożsamości wraz z potwierdzeniem udziału otrzymanym drogą mailową od Organizatora podczas rejestracji na Wydarzenie w dniu 24.03.2017.

§ 4. ZASADY KONKURSU

1. Uczestnicy biorący udział w Konkursie mają za zadanie stworzyć Aplikację 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**”) oraz z zastrzeżeniem postanowień zawartych w ust. 5 poniżej.
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 w trakcie trwania Konkursu samodzielnie i Uczestnicy są ich wyłącznymi autorami oraz dysponują pełnymi autorskimi prawami majątkowymi do nich;
 - c. Aplikacje będą spełniać wymogi ogólnie przyjętej etyki, jak również nie będą zawierać treści przeznaczonych dla osób poniżej 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. Uczestnicy uprawnieni są do brania udziału w Konkursie w zespołach programistycznych (dalej „**Zespół**”), których liczba członków nie może przekroczyć 4 osób. Każdy członek Zespołu musi spełniać wymagania dla Uczestnika określone w niniejszym Regulaminie.
3. Każdy Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu.
4. 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.
5. 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.
6. Kod Aplikacji musi być przechowywany w trakcie trwania Konkursu 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.
7. Konkurs przeprowadzany jest w trzech etapach:
 - a. Prezentacja pomysłów – w trakcie tego etapu Uczestnicy prezentują swoje pomysły na Aplikację. W ramach tego etapu możliwe 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 20:00 w dniu 24 marca 2017 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 prezentują stworzone przez siebie w ramach Wydarzenia Aplikacje. Prezentacja dokonywana jest z wykorzystaniem laptopów, emulatorów, telefonów lub tabletów. Organizator zapewnia możliwość skorzystania z projektora.
8. Czas na prezentację Aplikacji przed Jury (sobota od 17:00) wynosi maksymalnie 5 minut dla każdego Uczestnika lub Zespołu.
9. Każdemu z Zespołów oraz Uczestnikowi biorącemu samodzielnie udział w Konkursie Organizator zapewnia miejsce do pracy z dostępem do prądu, internetowej sieci bezprzewodowej WiFi oraz wyżywienie.
10. 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.
11. 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.
12. W przypadku ustalenia naruszenia przez Uczestnika lub Zespół postanowień Regulaminu oraz przepisów prawa powszechnie obowiązującego, Organizatorowi przysługiwać będzie prawo dyskwalifikacji danego Uczestnika lub Zespołu z udziału w Konkursie.
13. 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 Jurorów zaproszonych do udziału w Wydarzeniu przez Organizatora (dalej „Jury”).
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 zespołów startujących w konkursie, udzielanie porad oraz odpowiedzi na pytania.
3. Jurorem jest osoba posiadająca ekspercką wiedzę ogólną, odpowiedzialna za ocenę Aplikacji powstałych w czasie Konkursu.
4. Wybór Mentorów i Jury należy wyłącznie do Organizatora. Mentorzy i Juniorzy mogą być wybrani przez Organizatora spośród jego pracowników, współpracowników, kontrahentów.
5. Aplikacje oceniane będą według następujących kryteriów jakie spełnić musi Aplikacja: innowacyjność, design, funkcjonalność, potencjał biznesowy/użyteczność pro publico bono, jakość kodu. 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 3 Uczestników, bądź 3 Zespoły (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.
6. Organizator przewiduje dodatkową nagrodę od publiczności. Po prezentacjach Aplikacji na zakończenie Wydarzenia, każdy z Uczestników i Mentorów 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 3 miast, w których odbywać będzie się Wydarzenie.

7. W przypadku zaistnienia przewidzianego przepisami prawa obowiązku uiszczenia podatku dochodowego od osób fizycznych z tytułu nagród związanych z Wydarzeniem, 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 głównej, Organizator pobierze od zdobywcy nagrody głównej podatek dochodowy od osób fizycznych i odprowadzi do właściwego organu, zgodnie z przepisami prawa. Pobór podatku zostanie dokonany poprzez potrącenie podatku z nagrodą dodatkową, o której mowa powyżej.
8. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny, ani na inne nagrody rzeczowe o tej samej wartości.
9. Nagrody, o których mowa w ustępie powyżej zostaną wręczone Uczestnikom po ogłoszeniu przez Jury nazwisk wyróżnionych Uczestników, lub Zespołów podczas ceremonii zamknięcia Wydarzenia, która będzie miała miejsce w dniu 25.02.2017 roku o godz. 17:00 w każdym mieście, w którym organizowane jest Wydarzenie.
10. Zwycięskiemu Uczestnikowi lub każdemu członkowi zwycięskiego Zespołu przyznana zostanie nagroda (dalej Nagroda) w postaci kuponu na zakupy w aplikacji mobilnej Allegro o wartości 500 zł brutto (słownie: pięćset złotych brutto).
11. Nagrodą od publiczności, o której mowa w ust.6 dla zwycięskiego Uczestnika lub każdego członka zwycięskiego Zespołu powyżej jest kupon na zakupy w aplikacji mobilnej Allegro o wartości 300 zł brutto (słownie: trzysta złotych brutto).
12. Zasady wykorzystania kuponów w aplikacji mobilnej Allegro:
 - a. Aby wygenerować kupon należy wysłać maila na adres ewa.ogrodowska@allegro.pl podając login do serwisu allegro.pl, do którego ma zostać przypisany kupon;
 - b. W przypadku wykorzystania kuponu o nominale niższym niż cena nabywanego Towaru, pozostała część będąca różnicą, nie będzie podlegała ponownemu wykorzystaniu.
 - c. 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.
 - d. Aby dokonać transakcji z wykorzystaniem kuponu, zwycięzca powinien uzyskać dostęp do usług świadczonych przez Grupę Allegro zgodnie z regulaminem Serwisu Allegro.
 - e. Kupon będzie mógł zostać wykorzystany pod warunkiem skorzystania z aplikacji mobilnej allegro.pl (**aplikacja mobilna** – aplikacja mobilna nie starsza niż Windows Phone 2.1.12.2, Android 4.0.9, iOS 4.13.0 zainstalowaną na urządzeniach mobilnych użytkownika, umożliwiającą korzystanie z Serwisu Allegro w ramach systemów operacyjnych IOS (na urządzeniach iPhone i iPad), Android (na urządzeniach smartfon i tablet), oraz Windows Phone (na urządzeniach smartfon). Więcej o zasadach dostępu do aplikacji mobilnej dostępnych jest na stronie: <http://poznaj.allegro.pl/mobilne/>;
 - f. Kupon zostanie przekazany zwycięzcy drogą elektroniczną na konto użytkownika Serwisu Allegro.
 - g. Kupony nie podlegają wymianie na gotówkę.
 - h. Kupony będą ważne do 31.06.2017.

§ 6. PROGRAM STAŻOWY

1. Podczas Wydarzenia Organizator umożliwia Uczestnikom, którzy wyrazili chęć w formularzu zgłoszeniowym (dalej **"Kandydat"**) przystąpienia do rekrutacji na płatny program stażowy "Summer e-Xpirence" organizowany w przedsiębiorstwie Organizatora.
2. Wybór Kandydatów będzie dokonany na podstawie oceny ich wiedzy i kompetencji przez obecnych na wydarzeniu Jury.
3. Organizator zastrzega sobie prawo przyznania dowolnej ilości miejsc stażowych.
4. Wybrani Kandydaci zostaną zaproszeni na rozmowę z liderem potencjalnego zespołu w przedsiębiorstwie Organizatora, do którego poszukiwani są kandydaci na staż.
5. Kandydaci zostaną przyjęci na staż na podstawie umowy stażowej programu "Summer Expirence" na czas 01.07.2017 r. do 31.08.2017 r. w lokalizacji Warszawa, Poznań lub Toruń.

§ 7. PRAWA AUTORSKIE

1. Zgłaszając Aplikację do Konkursu, Uczestnicy 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 Konkursu – laureaci nagrody od Organizatora oraz nagrody publiczności – z momentem odbioru nagrody i podpisania stosownego oświadczenia w trakcie ogłoszenia wyników Konkursu, przenoszą na Organizatora majątkowe prawa autorskie do Aplikacji, w tym jej poszczególnych elementów, w zakresie pól eksploatacji wskazanych w ww. oświadczeniu, w tym w szczególności określonych w art. 50 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
3. Prawa autorskie określone w ust. 2 powyżej przysługują Organizatorowi w odniesieniu do wszelkich jurysdykcji i bez ograniczeń czasowych. Uczestnik/Uczestnicy zobowiązują się podjąć wszelkie kroki prawne oraz dokonać wszelkich formalności, wymaganych przez jakiegokolwiek przepisy prawa jakiegokolwiek jurysdykcji w celu ujawnienia na rzecz Organizatora prawa własności intelektualnej bądź autorskiego lub jego rejestracji na rzecz Organizatora.
4. Uczestnicy Konkursu – laureaci nagrody od Organizatora oraz nagrody publiczności zobowiązują się do niewykonywania autorskich praw osobistych względem Aplikacji. Jednocześnie Uczestnicy Konkursu – laureaci upoważniają Organizatora do dokonywania wszelkich modyfikacji i zmian w stworzonej w czasie Wydarzenia Aplikacji.
5. Organizator uprawniony jest do tworzenia, korzystania i swobodnego rozporządzania wszelkimi utworami zależnymi stworzonymi na kanwie stworzonej w czasie Wydarzenia Aplikacji..
6. W celu uniknięcia wątpliwości przyjmuje się, że udzielona Uczestnikowi nagroda stanowi wynagrodzenie za udzielone Organizatorowi zgody oraz przeniesione prawa na wszystkich polach eksploatacji.

§ 8. 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 § 7 ust 1 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 § 7 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 opisanym 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.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy materialne pozostawione bez opieki podczas trwania Wydarzenia.

§ 10. 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 na co Uczestnik wyraża zgodę.
2. Organizator zaprzestanie przetwarzania danych osobowych Uczestnika po zrealizowaniu ww. celów.
3. Organizator informuje, że przetwarzane będą następujące kategorie danych Uczestników: imię, nazwisko, adres poczty elektronicznej, nick allegro.
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.

§11. HARMONOGRAM WYDARZENIA

Piątek 24.03.2016	
17:30	Rejestracja Uczestników
18:00 - 18:15	Powitanie, przedstawienie zasad, przestrzeni Wydarzenia
18:15 - 19:00	Rozpoczęcie Wydarzenia
19:00	Kolacja
20:00 - 09:00	Kodowanie
Sobota 25.03.2016	
09:00	Śniadanie

10:00 - 13:00	Kodowanie
13:00	Lunch
14:00 - 17:00	Kodowanie
17:00 - 18:00	Prezentacja gotowych aplikacji
18:00 - 19:00	Narada Jury: wyłonienie zwycięzców
19:00 - 19:30	Zakończenie Wydarzenia: ogłoszenie wyników, nagrodzenie zwycięzców

§ 12. 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 Kodeksu cywilnego, ustawy o ochronie danych osobowych oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
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/files/regulamin.pdf>.