

# **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. równolegle w 5 miastach Polski:

<b>Miasto</b>	<b>Uczelnia</b>	<b>Adres</b>
Kraków	TBD	
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 zrzuty 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 przysługiwać 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 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.

## **§ 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	<b>Mentors round:</b> zapoznanie z zespołami, max. 5 minut dla każdego z zespołów <b>Sessions on request:</b> zgłaszanie problemów przez zespoły, praca z mentorami
Sobota 19.03.2016	
10:00 - 12:00	<b>Sessions on request:</b> 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	<b>Zakończenie Wydarzenia:</b> 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 któregośkolwiek 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/>