

Regulamin wydarzenia BrainCode 2019

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

Organizatorem wydarzenia pod nazwą „BrainCode 2019” w podanych poniżej 3 miastach Polski zwanego dalej „**Wydarzeniem**” jest Allegro.pl 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 0000635012, o kapitale zakładowym w wysokości 34 000 000 zł, posiadająca numer identyfikacji podatkowej NIP: 525-26-74-798 – dalej „**Organizator**”.

§ 2. TERMIN I MIEJSCE

Wydarzenie odbywać się będzie w dniach 12-13 kwietnia 2019 r. równolegle 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 Organizatora, ani spółek kapitałowo lub osobowo powiązanych z tymi podmiotami, zarówno pośrednio jak i bezpośrednio – dalej „**Uczestnik**”.
- Udział w Wydarzeniu jest bezpłatny. Warunkiem uczestnictwa w Wydarzeniu jest rejestracja Uczestnika za pośrednictwem platformy eventbrite znajdującej się na stronie internetowej www.eventbrite.com w terminie do dnia 31.03.2019 roku. Organizator zastrzega, iż liczba Uczestników mogących uczestniczyć w Wydarzeniu jest ograniczona.
- W czasie i w miejscu trwania Wydarzenia przeprowadzony zostanie konkurs programistyczny (dalej „**Konkurs**”), którego przedmiotem będzie stworzenie przez Uczestników aplikacji w dowolnej kategorii i rodzaju – dalej „**Aplikacja**”. Organizator zastrzega sobie możliwość zdefiniowania charakteru aplikacji przed rozpoczęciem Wydarzenia.

§ 4. ZASADY KONKURSU

- Uczestnicy biorący udział w Konkursie mają za zadanie stworzyć od podstaw Aplikacje w czasie szczegółowo określonym w harmonogramie Wydarzenia. 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.
- Uczestnicy biorący udział w Konkursie oświadczają, że:
 - będą w trakcie Wydarzenia przestrzegać powszechnie obowiązujących przepisów prawa oraz Regulaminu;
 - Aplikacje wykonane zostaną w całości samodzielnie (z zastrzeżeniem, iż Uczestnicy mają możliwość korzystania z gotowych, powszechnie dostępnych legalnych bibliotek – dalej „**Biblioteki**”). Uczestnicy będą ich wyjątkowymi autorami oraz dysponować będą pełnymi autorskimi prawami majątkowymi do nich;



- c) Aplikacje będą spełniać wymogi ogólnie przyjętej etyki, jak również nie będą zawierać treści rasistowskich, erotycznych, brutalnych, bądź w jakikolwiek inny sposób nie będą naruszać powszechnie obowiązujących przepisów prawa oraz godzić w dobra osobiste, autorskie prawa majątkowe i osobiste, a także jakiekolwiek 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 jakiejkolwiek opłaty warunkującej możliwość skorzystania z Bibliotek, Uczestnik lub Zespół zobowiązani są do dokonania czynności określonych powyżej we własnym zakresie i poinformowania Organizatora o fakcie skorzystanie z tego rodzaju bibliotek, podając jednocześnie dane licencjonawcy.
 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>, podanego przez Organizatora najpóźniej w dniu Wydarzenia.
 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 spełniać wymagania dla Uczestnika określone w niniejszym Regulaminie.
 7. Każdy Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu.
 8. Konkurs przeprowadzany jest w trzech etapach:
 - a) Etap wstępny, formowanie Zespołów – celem tego etapu jest nieformalna wymiana poglądów pomiędzy Uczestnikami na temat Aplikacji (sposobu jej utworzenia, potencjalnych funkcjonalności itp.) oraz zawiązanie przez Uczestników Zespołów, o ile Uczestnicy chcą wziąć udział w Konkursie jako Zespół. Ostateczny skład Zespołu musi zostać podany Organizatorowi Wydarzenia do godziny 20:00 w dniu 12 kwietnia 2019 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 i w miejscach określonych w § 2 Regulaminu;
 - 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.
 9. 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 przedstawiłby działanie projektowanej Aplikacji oraz jej podstawowe funkcjonalności.
 10. Czas na prezentację Aplikacji przed Jury (sobota 13.04.2019r od 17:30) wynosi maksymalnie 5 minut dla każdego Zespołu.
 11. 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.
 12. 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.
 13. 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.
 14. W przypadku ustalenia naruszenia przez Uczestnika lub Zespołu postanowień Regulaminu lub powszechnie obowiązujących przepisów prawa, Organizatorowi przysługiwać będzie prawo dyskwalifikacji z Konkursu danego Uczestnika lub Zespołu. W celu uniknięcia wątpliwości wskazuje się, że naruszenie ww. zasad przez choćby jednego Uczestnika Zespołu, może spowodować dyskwalifikację całego Zespołu, w ramach którego dany Uczestnik brał udział w Konkursie.
 15. 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.



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 Jurorów należy wyłącznie do Organizatora.
5. Na podstawie wspólnych ustaleń Jury zapada decyzja o wyłonieniu laureatów i liczbie przyznanych nagród.
6. Aplikacje oceniane będą według następujących kryteriów, jakie spełnić musi Aplikacja:
 - a) innowacyjność,
 - b) design,
 - c) funkcjonalność,
 - d) potencjał biznesowy/użyteczność pro publico bono,
 - e) jakość kodu.

W ramach każdej ww. kategorii Jury przyzna punkty w skali od 1 do 5, gdzie 5 jest najwyższą możliwą oceną. Maksymalna liczba punktów, która może zostać przyznana Aplikacji to 25 (po 5 na każdą z kategorii).

7. Organizator zakłada wyłonienie po jednym zwycięskim Zespole albo samodzielny 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. Organizator zastrzega sobie wyłącznie prawo do decydowania o 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.
8. Organizator przewiduje dodatkową nagrodę od publiczności. Po prezentacjach Aplikacji na zakończenie Wydarzenia, każdy z Uczestników i Mentorów obecny na Wydarzeniu może zagłosować poprzez udostępniony przez Organizatora formularz na najlepszą Aplikację, której 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.
9. Zwycięskiemu Uczestnikowi lub Zespółowi (wszystkim członkom Zespołu) przyznana zostanie nagroda w postaci voucheru na zakupy na platformie allegro.pl o wartości 500 zł brutto (słownie: pięćset złotych brutto).
10. Uczestnikowi lub Zespółowi, któremu przyznana zostanie dodatkowa nagroda od publiczności, przyznana zostanie nagroda w postaci voucheru na zakupy na platformie allegro.pl o wartości 300 zł brutto (słownie: trzysta złotych brutto).
11. W przypadku gdy laureaci Konkursu przy tworzeniu Aplikacji korzystali z Biblioteki zobowiązani są do złożenia oświadczenia, iż skorzystanie z danej Biblioteki i stworzenie przy jej użyciu Aplikacji w ramach Konkursu, jak również udzielenie przez Uczestników zgody, o której mowa w § 7 ust. 3 Regulaminu nie naruszają postanowień ww. licencji.
12. 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, Organizator pobierze od zdobywcy nagrody 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.
13. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny, ani na inne nagrody rzeczowe o tej samej wartości.
14. Nagrody, o których mowa w ustępie powyżej zostaną wręczone Uczestnikom po ogłoszeniu przez Jury nazwisk wyróżnionych Uczestników, podczas ceremonii zamknięcia Wydarzenia.

§ 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-Xperience" w przedsiębiorstwie Organizatora.
2. Ocena Kandydatów będzie dokonana przez obecnych na Wydarzeniu Mentorów lub Jurorów na podstawie kryteriów ustalonych przez Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo przyznania dowolnej liczby miejsc stażowych, w tym również żadnego.
4. Wybrani Kandydaci zostaną zaproszeni na rozmowę z liderem potencjalnego zespołu.
5. Wybranym Kandydatom umożliwione zostanie odbycie stażu na podstawie umowy stażowej programu "Summer e-Xperience" na czas od 01.07.2019 r. do 30.09.2019 r. w lokalizacji Warszawa, Poznań, Toruń lub Kraków.
6. Osoby, które brały już udział w stażu organizowanym przez Organizatora nie mogą starać się o staż ponownie.

§ 7. PRAWA AUTORSKIE/KORZYSTANIE Z DÓBR POWIAZANYCH Z APLIKACJĄ

1. Zgłasząc Aplikację do Konkursu, Uczestnicy jednocześnie oświadczają, że są wyjątknymi jej twórcami (a w przypadku przystąpienia do Konkursu w ramach Zespołu – jedynymi współwórcami) 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 (działający indywidualnie oraz w ramach Zespołów) – 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 określeni 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 korzystania i rozporządzania ww. dobrami na następujących polach eksploatacji:
 - a) utrwalania i zwielokrotniania wszelkimi technikami, w tym także przez dokonywanie zapisu oraz kopii na wszelkiego rodzaju nośnikach papierowych, elektronicznych, magnetycznych bądź optycznych;
 - b) rozpowszechniania za pośrednictwem sieci telekomunikacyjnych (w tym sieci internet i sieci GSM) w jakikolwiek sposób i przy użyciu jakiekolwiek technologii, w szczególności poprzez: rozpowszechnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć dostęp do ww. dóbr w miejscu i czasie przez siebie wybranym oraz inne sposoby eksploatacji w sieciach telekomunikacyjnych bez względu na możliwe do zastosowania sposoby ograniczania dostępu; publiczne wyświetlenie oraz odtworzenie, w tym również poprzez mechanizmy automatycznego odtwarzania ww. dóbr na stronach internetowych;
 - c) publicznego wykonania, wystawiania, wyświetlania, odtwarzania oraz nadawania i reemisji;
5. Zgoda Uczestników obejmuje także tworzenie opracowań ww. dóbr przez Organizatora i korzystanie z tych opracowań w zakresie, w którym Organizator jest uprawniony do korzystania z ww. dóbr oraz na udzielanie dalszych zgód w zakresie odpowiadającym udzielonej Organizatorowi zgodzie.
6. Uczestnicy określeni 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.
7. W celu uniknięcia wątpliwości przyjmuje się, że udzielona Uczestnikowi nagroda stanowi wynagrodzenie za udzielone Organizatorowi zgody na wszystkich ww. polach eksploatacji.

§ 8. ODPOWIEDZIALNOŚĆ



1. Uczestnik ponosi pełną i wyłączną odpowiedzialność w przypadku, gdy jego Aplikacja, lub dobra określone w § 7 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 uboczy, 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.
2. Organizator Wydarzenia nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości odbioru Nagrody przez Uczestnika z przyczyn leżących po stronie Uczestnika.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy materialne pozostawione bez opieki podczas trwania Wydarzenia.

§ 9. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH I WIZERUNEK

1. Organizator jest administratorem danych osobowych Uczestników w rozumieniu art. 4 pkt. 7 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) („RODO”).
2. Uczestnik może się zwrócić do Organizatora, wykorzystując adres mailowy: eb@allegrogroup.com, jeżeli ma pytania dotyczące przetwarzania jego danych osobowych przez Organizatora.
3. Dane osobowe Uczestników przetwarzane są przez Organizatora dla celów organizacji Wydarzenia i Konkursu, wyłaniania zwycięzców oraz przyznawania nagród konkursowych, wykonania obowiązków podatkowych związanych z przyznanymi nagrodami, a także dla celów informowania o wynikach Konkursu. Organizator przetwarza dane osobowe także dla celów statystycznych, archiwalnych i zapewnienia rozliczalność wykonania obowiązków Organizatora wynikających z przepisów prawa.
4. Dane osobowe Uczestników przetwarzane są przez Organizatora zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa, w szczególności z przepisami RODO.
5. Dane osobowe przetwarzane przez Organizatora obejmują:
 - a) dane udostępnione przez Uczestników w formularzu rejestracyjnym (obejmujące imię i nazwisko, adres e-mail, numer telefonu); podanie tych danych jest wymogiem umownym, a brak ich podania uniemożliwi Uczestnikowi przystąpienia do Konkursu;
 - b) w przypadku zwycięzców Konkursu, którym przyznane zostaną nagrody wymagające uiszczenia zaliczki na podatek dochodowy – imię, nazwisko, NIP lub PESEL, data urodzenia, adres zamieszkania, wartość nagrody; podanie tych danych jest wymogiem ustawowym.
6. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane przez Organizatora przez okres udziału danego Uczestnika w Konkursie. Okres przechowywania danych może zostać odpowiednio wydłużony w przypadku złożenia przez Uczestnika reklamacji, o której mowa w §11, bądź w przypadku wystąpienia roszczeń związanych z udziałem Uczestnika w Konkursie. Dane zwycięzców Konkursu, którzy otrzymają nagrody wymagające uiszczenia podatku za pośrednictwem Organizatora, będą przetwarzane przez 5 lat po roku, w którym Organizator uiści zaliczkę na podatek. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane przez Organizatora po upływie okresu udziału Uczestnika w Konkursie dla celów archiwalnych, przez okres 10 lat. Po upływie tych okresów dane osobowe Uczestników zostaną trwale usunięte, z zastrzeżeniem danych osobowych, które będą niezbędne do zapewnienia rozliczalności Organizatora z wykonania obowiązków wynikających z przepisów prawa.
7. Dane osobowe Uczestników mogą być udostępniane podmiotom uprawnionym do ich otrzymania na mocy obowiązujących przepisów prawa, w tym właściwym organom wymiaru sprawiedliwości.
8. Organizator zapewnia Uczestnikom realizację uprawnień przysługujących im w odniesieniu do przetwarzanych danych osobowych tj. prawa dostępu do danych, prawa do sprostowania danych, prawa do usunięcia danych („prawa do bycia zapomnianym”), prawa do ograniczenia



- przetwarzania, prawa do przenoszenia danych, prawa do sprzeciwu wobec przetwarzania, prawa do niepodlegania zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu.
9. W zakresie, w jakim dane osobowe Uczestnika są przetwarzane na podstawie jego zgody, Uczestnik ma prawo cofnąć zgodę w każdym momencie w taki sam sposób, w jaki jej udzielił.
 10. Uczestnik może wnieść skargę w związku z przetwarzaniem jego danych osobowych przez Organizatora do organu nadzorczego, tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (adres: ul. Stawki 2, 00-193, Warszawa)
 11. 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, Twitter) oraz we wszelkich drukowanych materiałach promocyjnych związanych z Wydarzeniem.

§10. HARMONOGRAM WYDARZENIA

Piątek 12.04.2019	
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 13.04.2019	
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

§ 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 Kodeksu cywilnego, RODO oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
2. Organizator jest uprawniony do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu, o ile nie wpłynie to na pogorszenie warunków uczestnictwa w Konkursie.
3. Naruszenie przez Uczestnika któregokolwiek z postanowień Regulaminu upoważnia Organizatora do wyłączenia tej osoby z udziału w Konkursie oraz powoduje utratę prawa do Nagrody.
4. Reklamacje dotyczące Konkursu należy składać w formie pisemnej w trakcie jego trwania, jednak nie później niż w terminie do 7 dni od daty jego zakończenia na adres:
Allegro.pl sp. z o.o.



ul. Grunwaldzka 182
60-166 Poznań

5. Organizator rozpatruje reklamacje w terminie do 30 dni roboczych od daty ich wpłynięcia w sposób określony w ust. 4.
6. Organizator poinformuje o swojej decyzji w formie pisemnej lub na adres email Uczestnika.
7. Niniejszy Regulamin dostępny jest dla Uczestników na stronie internetowej <https://allegro.tech/braincode/>.

