

Regulamin konkursu MasterCoder

I. Postanowienia ogólne

1. Warunki i zasady na jakich odbywać się będzie konkurs określa niniejszy regulamin.
2. Konkursem określa się wydarzenie organizowane przez Cybercom Poland Sp. z o. o., zwane dalej Konkursem.
3. Organizatorem oraz sponsorem Konkursu jest Cybercom Poland Sp. z o. o. z siedzibą w Warszawie, Hrubieszowska 2, Warszawa. Spółka wpisana jest pod numerem KRS 0000036076 do Rejestru Przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla miasta stołecznego Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego; wysokość kapitału zakładowego: 1 251 200 PLN; REGON 012840937.
4. Ideą Konkursu jest umożliwienie osobom zainteresowanym tworzeniem oprogramowania sprawdzenie swoich zdolności i wykazania się umiejętnościami algorytmicznymi, projektowymi i programistycznymi.
5. Konkurs polega na rozwiązywaniu problemów programistycznych w określonych technologiach wskazanych w dalszych punktach.
6. Konkurs rozpoczyna się: 3 października 2016 roku.

II. Warunki uczestnictwa w wydarzeniu

1. W Konkursie może wziąć udział każdy bez względu na płeć, rasę, zawód, wykształcenie czy obywatelstwo itp. Jedynym warunkiem jest ukończenie 18 lat.
2. Z udziału w Konkursie wyłączeni są pracownicy, współpracownicy Cybercom Poland Sp. z o.o. oraz członkowie ich rodzin.
3. Aby wziąć udział w Konkursie konieczne jest zaakceptowanie niniejszego regulaminu.
4. Warunkiem uczestnictwa jest rejestracja na stronie Konkursu www.mastercoder.pl
5. Podczas procesu rejestracji uczestnik ustala swoje hasło i login.
6. Na stronie Konkursu www.mastercoder.pl będą pojawiać się informacje odnośnie:
 - a. 10 zadań, które stanowią etap rankingowy, które decydują o dostaniu się do finału MasterCoda
 - b. Zdobytych punktów przez uczestników
 - c. Rankingu uczestników
 - d. Aktualności dotyczących Konkursu
 - e. Podsumowań po każdym zakończonym etapie.

III. Zasady ogólne

1. Uczestnictwo w Konkursie jest nieodpłatne i dobrowolne.
2. Konkurs składa się z 2 etapów: etap rankingowy oraz finał Konkursu.
3. Rejestracja zostanie zamknięta w czwartek 29 września godz. 24.00.
4. Etap rankingowy trwa od 3 października do 18 października 2016. W szczególnych wypadkach (dni wolne, święta) może zostać wydłużony przez organizatorów. Każdy z uczestników otrzyma instrukcję z zadaniem oraz wskazówki do rozwiązania na podany przez siebie adres mailowy wskazany podczas rejestracji. Instrukcja będzie dostępna również na stronie mastercoder.pl

5. Konkurs rozpoczyna w **poniedziałek 3 października godz. 20.00**. W czasie weekendu **zadania nie będą publikowane**.
6. W ramach etapu rankingowego uczestnicy będą mieli za zadanie rozwiązać 10 zadań za pomocą jednej ze wskazanych technologii: Java; C/C++; C#.
7. Każde zadanie będzie limitowane 24h czasem rozwiązania od momentu publikacji przez organizatora. Po upływie 24h nadesłane rozwiązania nie będą punktowane i tym samym nie zostaną uwzględnione w rankingu Konkursu. Każde zadanie opublikowane **zostanie o godzinie 20:00. Zadania „piątkowe” można przysyłać do poniedziałku do godz. 20:00**.
8. Uczestnicy wyrażają zgodę na przysyłanie na podany w czasie rejestracji adres e-mail wiadomości od Organizatora.
9. Rozwiązanie zadania musi być dostarczone za pomocą wskazanej aplikacji na stronie www.mastercoder.pl w odpowiednim terminie, który podany jest przez organizatorów.
10. Nadesłana odpowiedź, żeby została uznana za poprawną muszą zostać spełnione następujące kryteria:
 - a) rozwiązanie jest w technologii dopuszczonej przez organizatora
 - b) rozwiązanie kompiluje się w określonych warunkach testowych
 - c) rozwiązanie przechodzi pozytywnie wszystkie testy automatyczne
 - d) organizator może dodatkowo zastrzec sobie inne kryteria dotyczące testów np. czasowe, obliczeniowe, wydajnościowe.
11. O ilości przyznanych punktów w rankingu decyduje czas nadesłania poprawnej (patrz pkt.7) odpowiedzi.
12. Punkty dla pierwszych 10 osób, które przysła poprawnie rozwiązane zadanie zostaną przyznane zgodnie z tabelką poniżej. Każda osoba, która zajmie miejsce 11 lub niżej i jednocześnie zmieści się w określonym limicie czasowym uzyska za dane zadanie jednakową liczbę punktów tj. 10.

zadanie/miejsce	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280
2	90	108	126	144	162	180	198	216	234	252
3	80	96	112	128	144	160	176	192	208	224
4	70	84	98	112	126	140	154	168	182	196
5	60	72	84	96	108	120	132	144	156	168
6	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140
7	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112
8	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84
9	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56
10	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28
11 i dalej.....	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

13. Punktacja i aktualne wyniki rankingu dostępne będą na stronie internetowej Konkursu.
14. Po zakończeniu każdego zadania na stronie Konkursu pojawi się ranking z aktualną ilością punktów oraz wszystkie zaakceptowane odpowiedzi. Każdy będzie mógł zapoznać się z nadesłaną odpowiedzią.
15. Oficjalne wyniki pojawią się **18 października godz. 10:00**. Najlepsi uczestnicy otrzymają zaproszenie na finał.

16. Do finałowego etapu zostanie zakwalifikowanych 10 osób, które na przestrzeni wszystkich 10 zadań zgromadziły największą liczbę punktów.
17. Finał Konkursu (ostatni etap) odbędzie się 22 października w Łodzi i będzie towarzyszył konferencji Mobilization. Organizator poinformuje finalistów o szczegółach z wyprzedzeniem.
18. Finał Konkursu będzie miał na celu sprawdzenia wszechstronnej wiedzy programistycznej finalistów. Składać się będzie z dwóch etapów. Do ścisłego (drugiego) etapu finału zostanie zakwalifikowanych 3 uczestników.
19. Wszelkie pytania dotyczące Konkursu należy kierować drogą elektroniczną na adres mastercoder.poland@cybercom.com

IV. Ramy czasowe Konkursu

1. Rejestracja zostanie zamknięta w czwartek 29 września godz. 24.00.
2. Rozpoczęcie konkursu: 3 października 2016 roku o godz. 20.00. W czasie weekendu zadania nie będą publikowane.
3. Koniec etapu rankingowego: 14 października 2016.
4. **Wyniki – etap rankingowy: do 18 października, godzina 10:00.**
5. Potwierdzenie uczestnictwa w finale Konkursu: do 18 października 2016.
6. **Finał konkursu, konferencja Mobilization (Łódź): 22 października 2016.**
7. Szczegółowy harmonogram i aktualne informacje będą zamieszczane na stronie Konkursu.
8. Ogłoszenie wyników: podczas ostatniego etapu, na konferencji Mobilization. Wyniki będą też dostępne na stronie www.mastercoder.pl oraz <https://www.facebook.com/cybercom.poland.group>

V. Wyniki i nagrody

1. W Konkursie przewidziana są 3 nagrody rzeczowe:
 - a. nagroda główna za zajęcie I miejsca: **Samsung Galaxy S6 Edge plus Okulary Samsung Gear VR**
 - b. druga nagroda za zajęcie II miejsca: **Hulajnoga elektryczna AirWheel X3**
 - c. trzecia nagroda za zajęcie III miejsca: **Kamera Sportowa GoPro Hero Session Full HD**
2. Zdobywcy nagród nie mogą żądać wymiany nagrody na nagrodę innego rodzaju.
3. Uczestnicy nie mogą przenieść prawa do uzyskania nagrody na osoby trzecie.
4. Uczestnicy, którzy zdobyli główne nagrody zostaną poinformowani w dniu finału po rozstrzygnięciu ostatniej konkurencji i ustaleniu końcowej punktacji.
5. Decyzja komisji konkursowej o przyznaniu nagrody jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.
6. Finaliści Konkursu w terminie 72-godzin przed ostatnim (finalnym) etapem są zobligowani do zgłoszenia swoich danych osobowych potrzebnych do wydania nagrody i dokonania innych czynności określonych prawem. Podanie nieprawdziwych lub niekompletnych danych może być przyczyną odmowy wydania nagrody.
7. Dla zdobywców 3 nagród głównych przewidziana jest dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości 11,11% wartości nagrody rzeczowej. Nagroda, o której mowa w niniejszym punkcie przeznaczona zostanie na pokrycie obciążających zdobywcę nagrody głównej podatków od dochodów z tytułu wygranej w Konkursie, w związku z czym nagroda ta nie podlega wydaniu.
8. Zgodnie z przepisami ustawy z dnia 26 lipca 1991 roku o podatku dochodowym od osób fizycznych. Organizator jako płatnik obliczy i pobierze z wartości nagród 10% zryczałtowany

- podatek dochodowy i odprowadzi go do właściwego urzędu skarbowego, zwalniając tym samym zdobywcę nagrody rzeczowej z obowiązku zapłaty przedmiotowego podatku
9. Jeśli odbiór nagrody rzeczowej nie nastąpi osobiście wówczas nagrodzony uczestnik ustali termin i zasady odbioru nagrody indywidualnie z organizatorem Konkursu.
 10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości odbioru nagrody z przyczyn niezależnych od organizatora.

VI. Prawa autorskie

1. Cybercom Poland szanuje prawo uczestników do ich własności intelektualnej. W szczególności, nie następuje przeniesienie praw materialnych do danych prywatnych uczestnika, kodów źródłowych i innych materiałów przesłanych do organizatora o ile uczestnik nie postanowi inaczej.
2. W celach informacyjnych, promocyjnych i reklamowych Organizator zastrzega sobie prawo do publikowania, kopiowania i rozpowszechniania materiałów przesłanych przez uczestników na Konkurs z poszanowaniem praw autorskich.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za naruszenie praw autorskich innych osób przez Uczestników Konkursu podczas realizacji poszczególnych zadań.
4. Uczestnik Konkursu oświadcza, że jest twórcą rozwiązań zgłoszonych do Konkursu "MasterCoder" i przysługują mu autorskie prawa osobiste i majątkowe do proponowanych rozwiązań, a także, że nadesłane prace nie zagrażają ani nie naruszają praw osób trzecich.
5. Uczestnik oświadcza, że przygotowując rozwiązania zadań korzystał tylko z legalnego oprogramowania, na które posiada aktualne licencje.
6. W przypadku wystąpienia przez osobę trzecią z roszczeniami z tytułu naruszenia praw określonych powyżej, uczestnik zobowiązuje się do poniesienia wszelkich kosztów związanych z wyrządzonymi szkodami, zwalniając Cybercom Poland od wszelkich zobowiązań jakie powstaną z tego tytułu, zobowiązuje się do zaspokojenia wszelkich słuszych roszczeń a w przypadku wszczęcia postępowania sądowego – do wzięcia w nim udziału.

7. VII. Postanowienia końcowe

1. Postanowienia Regulaminu są wyłączną podstawą przeprowadzenia Konkursu.
2. Regulamin dostępny jest do wglądu na stronie internetowej Konkursu.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany zasad Konkursu, w tym treści Regulaminu, w trakcie trwania Konkursu. Zmiany te obowiązują od momentu opublikowania ich na stronie internetowej Konkursu.
4. Wszelkie reklamacje dotyczące spraw objętych Regulaminem należy zgłaszać pisemnie do Organizatora na jego adres wraz ze szczegółowym uzasadnieniem najpóźniej w terminie 14 dni od daty zakończenia Konkursu (liczy się data doręczenia reklamacji). Niedopełnienie tego obowiązku jest równoznaczne z wygaśnięciem jakichkolwiek roszczeń danej osoby w związku z Konkursem. Reklamacje związane z Konkursem rozstrzyga Organizator w terminie 14 dni od daty wniesienia reklamacji. Decyzja Organizatora rozstrzygająca reklamację jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.
5. Reklamacjom nie podlega dobór zadań, testów i przyjęty sposób oceny.

6. Poprzez akceptację Regulaminu uczestnik Konkursu oświadcza, że wszystkie postanowienia niniejszego Regulaminu są jasne, zrozumiałe i akceptuje je bez zastrzeżeń.
7. W sytuacjach problemowych nieobjętych niniejszym Regulaminem Konkursu rozstrzyga komisja konkursowa powołana i kompletowana przez Organizatora Konkursu.
8. Dane osobowe uczestników Konkursu będą przetwarzane w celach przeprowadzenia Konkursu, wyłonienia zwycięzcy, przyznania nagród oraz w celach marketingowych.
9. Dane osobowe uczestników będą wykorzystywane zgodnie z warunkami określonymi w Ustawie z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (tekst jednolity: Dz. U. z 2002 r., Nr 101 poz. 926.). Administratorem danych osobowych jest Cybercom Poland. Sp. z o. o.
10. Przetwarzanie danych osobowych obejmuje także publikację loginu (nazwy użytkownika) uczestników w tabeli zawierającej liczbę zdobytych punktów oraz przesyłanie na podany w czasie rejestracji adres e-mail wiadomości od organizatora.
11. Uczestnicy Konkursu przystępując do niego wyrażają zgodę na przetwarzanie swoich danych do celu określonego w niniejszym regulaminie.
12. Biorący udział w Konkursie uczestnicy w przypadku wygrania nagrody, mogą wyrazić zgodę na opublikowanie swojego wizerunku oraz imienia i nazwiska w środkach komunikacji wewnętrznej Cybercom Poland oraz zewnętrznej np. firmowej stronie, fb oraz w mediach drukowanych.
13. Uczestnicy ponoszą pełną odpowiedzialność za zgodność z prawdą danych podanych w związku z Konkursem. Uczestnicy ponoszą odpowiedzialność w szczególności za podanie nieprawdziwych lub nieaktualnych danych kontaktowych, które utrudniają lub uniemożliwiają skontaktowanie się przez Organizatora z Uczestnikiem.
14. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za skutki podania przez uczestnika nieprawdziwych danych lub danych innej osoby.
15. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia lub jakiegokolwiek przeszkody w komunikacji z Uczestnikami wynikające z przyczyn od niego niezależnych.
16. W sprawach nieuregulowanych regulaminem zastosowanie mają przepisy Kodeksu Cywilnego oraz obowiązujących ustaw