

Regulamin Konkursu

A. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem konkursu pod nazwą "Konkurs jubileuszowy. Zaprogramuj robota z okładki Programisty nr 50" („Konkurs”) jest Dom Wydawniczy Anna Adamczyk, ul. Dereniowa 4/47, 02-776 Warszawa, NIP 951-166-55-15 („Organizator” lub „Redakcja”). Organizator jest przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 919 kodeksu cywilnego.
2. Konkurs jest organizowany na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
3. Konkurs prowadzony jest na podstawie niniejszego regulaminu („Regulamin”) oraz obowiązujących przepisów prawa. Zgłaszając udział w Konkursie i biorąc w nim udział Uczestnik oświadcza, że zapoznał i podporządkowuje się postanowieniom Regulaminu Konkursu i wyraża zgodę na jego treść.

B. Czas trwania Konkursu

Konkurs zostanie zorganizowany i przeprowadzony w sieci Internet w dniach od 22.08.2016 do 1.10.2016 („Czas trwania Konkursu”).

C. Komisja Konkursowa

1. Celem zapewnienia prawidłowej organizacji i przebiegu Konkursu, a w szczególności w celu dokonania oceny prawidłowości zgłoszeń do Konkursu oraz dokonania ustalenia Zwycięzców Konkursu, Organizator powoła Komisję Konkursową („Jury”)
2. W skład Jury wejdzie trzech przedstawicieli Redakcji miesięcznika „Programista”. Decyzje Komisji Konkursowej podejmowane będą większością głosów, w przypadku równości głosów rozstrzyga głos Przewodniczącego. Decyzje podjęte przez Komisję Konkursową są ostateczne i nie podlegają zaskarżeniu.
3. Jury jest uprawnione na każdym etapie prowadzenia Konkursu, do pozbawienia Uczestnika prawa do Nagrody w przypadku gdy Organizator stwierdzi, że Uczestnik naruszył którąkolwiek z zasad udziału w Konkursie określoną w niniejszym Regulaminie. Powyższe dotyczy również sytuacji gdy informacja o naruszeniu zostanie przekazana Jury, po powiadomieniu Uczestnika o przyznaniu Nagrody lub też ogłoszeniu wyników Konkursu.

D. Uczestnictwo w Konkursie

W Konkursie mogą brać udział wyłącznie osoby fizyczne, które są konsumentami w rozumieniu art. 221 kodeksu cywilnego („Uczestnicy”). Z udziału w Konkursie wyłączeni są pracownicy i współpracownicy Organizatora i inne osoby, które brały udział w przygotowaniu lub organizowaniu Konkursu, a także członkowie ich najbliższych rodzin. Przez członków rodziny rozumie się: wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, rodziców małżonków i osoby pozostające w stosunku przysposobienia.

E. Zasady Konkursu

1. W celu wzięcia udziału w Konkursie, a tym samym aby zostać Uczestnikiem Konkursu („Uczestnik”) należy w czasie trwania Konkursu, spełnić łącznie następujące warunki:
 - a. zaakceptować postanowienia Regulaminu,
 - b. wykonać pracę konkursową („Praca konkursowa”).
2. Opis zadania konkursowego: Robot, który jest na pierwszej okładce miesięcznika „Programista” nr 50 w wersji elektronicznej jest interaktywny. Okładka posiada API

pozwalające zaprogramować robota. Dostęp do API Robota jest opisany w artykule pt. „Zaprogramuj robota z okładki” w miesięczniku „Programista” nr 50. Zadanie konkursowe polega na tym by Uczestnicy napisali skrypt, który będzie poruszał robotem w taki sposób by ułożył wieżę Hanoi (https://pl.wikipedia.org/wiki/Wie%C5%BCe_Hanoi) .

c. Pracę konkursową - skrypt i prześle link w paczce .zip lub .rar na adres redakcja@programistamag.pl w terminie trwania Konkursu.

d. Akceptacja regulaminu konkursu oznacza też wyrażenie zgody na publikację pracy konkursowej na stronie <http://konkurs-jubileusz.programistamag.pl/>

2. Jury Konkursu będzie oceniać przesłane skrypty (Prace konkursowe) pod względem:

- Czytelności kodu – zrozumiały i przejrzysty kod na pewno zostanie lepiej oceniony przez jury.
- Płynność ruchów robota – to, że jest to robot, nie znaczy, że musi poruszać się jak robot.
- Finezyjność zastosowanych rozwiązań – ciekawy algorytm będzie ceniony wyżej niż np. sztywno podane współrzędne, pod jakimi powinny znaleźć się ramiona robota.

3. Naruszenie przez Uczestnika zasad opisanych w Regulaminie, naruszenie powszechnie obowiązujących przepisów prawa bądź postępowanie nierzetelne, nieetyczne i w jakikolwiek sposób sprzeczne z zasadami współżycia społecznego może skutkować usunięciem Uczestnika z udziału w Konkursie i wygaśnięciem ewentualnego prawa do Nagrody. Za takie zachowanie można uznać w szczególności: korzystanie z programów komputerowych lub innych urządzeń mających na celu ominięcie zasad i procedur konkursowych, umieszczanie w ramach Zadania konkursowego treści mogących być odebrane jako obraźliwe, zawierające wulgaryzmy, propagujących alkohol lub inne środki odurzające, obrażających osoby publiczne, obrażających inne narodowości, religie, rasy ludzkie lub zachęcających do nienawiści, zawierających informacje naruszające dobra innych osób, obarczające niesprawdzonymi zarzutami inne osoby lub przyczyniających się do łamania praw autorskich oraz takie, które naruszają dobry wizerunek Organizatora .

F. Nagrody oraz sposób ich przyznawania

1. W Konkursie przyznane zostaną następujące Nagrody:
 - Za pierwsze miejsce: Giftcard Amazon o wartości 100 GBP, roczna papierowa prenumerata magazynu „Programista” oraz książka „HTML 5. Komponenty” Sebastiana Rosika;
 - Za drugie miejsce: roczna prenumerata papierowa magazynu „Programista”;
 - Za trzecie miejsce: roczna elektroniczna prenumerata magazynu „Programista”;
2. Zwycięzcy konkursu zostaną wyłonieni spośród Uczestników, którzy przesłali Prace Konkursowe w ciągu 14 dni od zakończenia konkursu.
3. Nagrody zostaną przekazane zwycięzcom w ciągu 7 dni od ogłoszenia wyników Konkursu. Organizator skontaktuje się drogą e-mailową ze zwycięzcami by ustalić dane do wysyłki miesięcznika „Programista”.
4. Fundatorem Nagród w konkursie jest Organizator.
5. Nagrody nie podlegają wymianie na inne Nagrody, ani na równowartość w środkach pieniężnych.
6. W przypadku nie przekazania przez Uczestnika w terminie 14 dni od dnia zakończenia konkursu danych niezbędnych do przekazania Nagrody, Jury wybierze kolejnego Uczestnika otrzymującego daną Nagrodę.
7. Odmowa przyjęcia Nagrody, niedostarczenie Nagrody z przyczyn leżących po stronie Zwycięzcy, a w szczególności: wskutek podania nieprawidłowych danych, niepełnych danych, lub nieodebranie Nagrody w terminie, oznacza utratę prawa do Nagrody. Własność

- takich Nagród nie przechodzi na innych Zwycięzców.
8. Zwycięzca nie może przenieść prawa do uzyskania Nagrody na osoby trzecie.

G. Prawa autorskie

1. Prace konkursowe powinny być wykonane samodzielnie, muszą być pracami autorskimi, które wcześniej nie były nagradzane ani w jakikolwiek sposób wykorzystywane i publikowane.
2. Uczestnik zgłaszając Pracę konkursową oświadcza, że przysługują mu pełne prawa autorskie osobiste i majątkowe do tej Pracy konkursowej i przyjmuje na siebie pełną odpowiedzialność prawną z tego tytułu.
3. Uczestnik będzie w pełni odpowiedzialny za straty majątkowe jakie poniesie Organizator z tytułu roszczeń osób trzecich.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do odrzucania Prac konkursowych o jakości nie pozwalającej na ich dopuszczenie do Konkursu lub nie spełniających wymagań opisanych w Regulaminie, w tym między innymi Prac konkursowych zawierających treści obraźliwe, wulgarne i nieprzyzwoite, obrażające uczucia religijne, obyczajowe i narodowe, naruszające obowiązujące normy prawne, moralne i propagujące przemoc itp.
5. Uczestnik, zamieszczając Pracę konkursową na stronie, na której prowadzony jest Konkurs udziela Organizatorowi wyłącznej, nieograniczonej w czasie ani w przestrzeni, nieodpłatnej licencji do korzystania z zamieszczonego utworu – Pracy konkursowej, w zakresie promocji i reklamy strony konkursowej lub Konkursu, dla potrzeb rozpowszechniania informacji o stronie konkursowej lub Konkursie (w tym w ramach publikacji wyników Konkursu), w zakresie określonych w ust. 6 poniżej pól eksploatacji. 5. Na podstawie art. 921 § 3 Kodeksu Cywilnego, z datą przekazania danemu Zwycięzcy Nagrody, na Organizatora przechodzą wszelkie prawa do stworzonej przez niego Pracy konkursowej, w tym w szczególności autorskie prawa majątkowe, prawa zależne, w zakresie następujących pól eksploatacji: a) w zakresie utrwalania i zwielokrotniania Pracy konkursowej - wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy Pracy konkursowej, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową w szczególności utrwalanie na materialnych nośnikach informatycznych (FDD, HDD, CD-ROM, DVD, taśmy magnetyczne, nośniki magnetooptyczne) i przepisanie utrwalenia na inną technikę, rodzaj zapisu; b) w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których Pracę konkursową utrwalono - wprowadzanie do obrotu na terenie RP i poza granicami RP, użyczenie, najem lub dzierżawa oryginału albo egzemplarzy; wymiana nośników na których utrwalono Pracę konkursową; wprowadzanie i przetwarzanie w pamięci komputerów i serwerów sieci komputerowych, sieci multimedialnych oraz sieci teleinformatycznych umożliwiających zwielokrotnianie Pracy konkursowej w pamięci telefonów komórkowych i odtwarzanie Pracy konkursowej za pomocą tych telefonów; wprowadzanie i przetwarzanie w sieci Internet, w tym w szczególności uploading i downloading c) publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie Pracy konkursowej w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niej dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym. d) nadawanie za pomocą wizji i fonii przez stację naziemną, za pośrednictwem satelity, w sieciach kablowych lub organizacji radiowych i telewizyjnych, e) retransmisja, f) reprodukcja trwała tj. wielokrotne, nieograniczone w czasie wykorzystywanie, g) swobodne używanie i korzystanie z Pracy konkursowej oraz jej pojedynczych elementów w zakresie reklamy, promocji lub oznaczania towarów, dokonywanie przez Organizatora oraz podmioty pozostające z nimi w związkach kapitałowych, personalnych, gospodarczych, h) modyfikowanie Pracy konkursowej w całości lub części oraz dokonywanie jej opracowań w całości lub części, w szczególności prawo do korekty, przeróbek, jakichkolwiek zmian i adaptacji poszczególnych elementów

- Pracy konkursowej lub całości.
6. Wydanie Nagród Zwycięzcom, zaspokaja ich wszelkie roszczenia z tytułu praw własności intelektualnej.
 7. Uczestnicy Konkursu zwolnią Organizatora lub Wykonawcę od wszelkich roszczeń osób trzecich powstałych w związku z faktem, że w dacie publikacji Pracy konkursowej autorskie prawa majątkowe, prawa pokrewne lub prawa zależne oraz prawa do wizerunku nie będą im przysługiwać w zakresie w jakim następuje ich przeniesienie lub udzielenie na podstawie postanowień niniejszego paragrafu

H. Dane osobowe

1. Zwycięzca podając swoje dane osobowe, wyraża zgodę na wykorzystanie ich w celu przeprowadzenia Konkursu, wydania Nagrody. Podanie nieprawdziwych danych jest okolicznością dyskwalifikującą Zwycięzcę z udziału w Konkursie.
2. Uczestnik podając swoje dane osobowe przekazuje je Wykonawcy i zgadza się na ich umieszczenie w bazie danych Organizatora jak również na ich gromadzenie i przetwarzanie przez Organizatora, dla potrzeb przeprowadzenia Konkursu, wydania Nagród i zgodnie z ustawą z dnia 29.08.1997 r. o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, a Uczestnikowi przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak i możliwość ich poprawiania. Dane, o których mowa w zdaniu poprzednim obejmują następujące dane Zwycięzcy: imię, nazwisko, adres zamieszkania, telefon kontaktowy, adres e-mail. Zwycięzcy jak również ewentualnie inne dane zamieszczone w profilu Uczestnika, do których dostęp mocą Regulaminu uzyskał Wykonawca i Organizator.
3. Administratorem danych osobowych jest Organizator. Dane osobowe Uczestników i Zwycięzców będą przetwarzane zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29 sierpnia 1997 r. (Dz. U. z 2002r Nr.101, poz. 926 z późn. zm) wyłącznie do celów przeprowadzenia Konkursu, dystrybucji Nagród..
3. Zwycięzca wyraża zgodę na przetwarzanie przez Organizatora swoich danych osobowych w ramach publikacji wyników Konkursu jak również poprzez oznaczenie nagrodzonej Pracy konkursowej jego imieniem i nazwiskiem lub pseudonimem (nickiem), w przypadku jej rozpowszechniania lub publikacji w sposób określony w tym Regulaminie. Uczestnik wyraża również zgodę na przysyłanie przez Organizatora za pośrednictwem poczty elektronicznej informacji dla potrzeb przeprowadzenia Konkursu, wydania Nagród lub wypełnienia obowiązków podatkowych.

I. Reklamacje

1. Wszelkie reklamacje dotyczące sposobu przeprowadzenia Konkursu, a w szczególności dotyczące sposobu przyznawania Nagród, mogą być zgłaszane przez Uczestników każdorazowo w terminie do 60 dni od dnia wyłonienia Zwycięzców (decyduje data stempla pocztowego). Reklamacje należy zgłaszać na piśmie i przysyłać za pośrednictwem Poczty Polskiej, listem poleconym na adres: Dom Wydawniczy Anna Adameczyk, ul. Dereniowa 4/47, 02-776 Warszawa, z dopiskiem „Konkurs nr 50 - Reklamacja”.
2. Forma pisemna reklamacji zastrzeżona jest pod rygorem nieważności.
3. Reklamacje rozpatrywane będą w terminie do 30 dni roboczych od ich otrzymania przez Komisję Konkursową.
4. Reklamacje powinny zawierać: imię i nazwisko, adres email, dokładny adres zamieszkania składającego reklamację oraz opis podstaw reklamacji. Reklamacje nie zawierające powyższych danych nie będą rozpatrywane.

J. Postanowienia końcowe

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowości danych związane z działaniem połączeń internetowych, telefonii komórkowych oraz Poczty Polskiej.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za podanie nieprawidłowych danych w

szczegółności za nieprawidłowe lub niepełne dane osobowe uniemożliwiające odszukanie Uczestnika, któremu przyznano Nagrodę.

3. Postanowienia Regulaminu są wyłączną podstawą prowadzenia Konkursu, a ich wykładnia i interpretacja należy wyłącznie do Komisji Konkursowej.

4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany zasad Konkursu i treści Regulaminu oraz zmiany Nagród w trakcie trwania Konkursu, jeżeli nie naruszy to praw Uczestników.

5. Oficjalna i wiążąca wersja Regulaminu Konkursu jest dostępna w siedzibie Organizatora i Wykonawcy oraz na stronie internetowej <http://konkurs-jubileusz.programistamag.pl/>.