

# Regulamin wydarzenia „PiastCode 2017”

## § 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Wydarzenie odbywać się będzie w dniach 9-10 czerwca 2017 r.
2. Konferencja poprzedzająca wydarzenie odbędzie się w dniu 8 czerwca 2017 r.
3. Nie jest możliwy zdalny udział w wydarzeniu.

## § 2. WARUNKI UCZESTNICTWA W WYDARZENIU

1. W Konkursie mogą uczestniczyć osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych lub posiadające ograniczoną zdolność do czynności prawnych oraz ukończyły 18 rok życia (zwane dalej każda z osobna „Uczestnikiem”).
2. Uczestnicy uprawnieni są do brania udziału w Konkursie w zespołach programistycznych (dalej „Zespół”), których liczba członków powinna liczyć od 3 do 4 osób. Każdy członek Zespołu spełniać musi spełniać wymagania dla Uczestnika określone w niniejszym Regulaminie. Każdy Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu.
3. Udział w wydarzeniu jest nieodpłatny, dobrowolny i otwarty, jednak wymaga wcześniejszej rejestracji na stronie: [piastcode2017.evena.pl](http://piastcode2017.evena.pl)

## § 3. PRZEBIEG WYDARZENIA

1. Drużyna ma za zadanie stworzyć projekt informatyczny wykorzystując dowolny język programowania/środowisko programistyczne. Forma pracy może być dowolna, wybrana przez Zespół, np. gra, aplikacja mobilna, aplikacja internetowa itp.
2. Na początku wydarzenia zostaną podane ogólne tematy dotyczące kategorii projektów. Każda z drużyn musi wybrać jeden temat, a następnie stworzyć projekt zgodny z wybraną tematyką.
3. Wszystkie prace oceni Jury, którego skład zostanie ogłoszony na początku wydarzenia.
4. W trakcie trwania wydarzenia Jury wybierze TOP 10 projektów, które następnie zaprezentuje się na scenie.
5. Drużyny, które będą prezentować się na scenie będą dysponowały 5 minutami czasu na zaprezentowanie własnego projektu, a następnie 3 minutową sesją pytań od Jury.
6. Po prezentacjach drużyn z TOP 10 Jury uda się na posiedzenie komisji, na którym wybierze zwycięzców konkursu.

## § 4. ZASADY KONKURSU

1. Aplikacja musi być stworzona w całości przez uczestników, dopuszcza się używanie bibliotek zewnętrznych. Drużyna na żądanie organizatora musi udostępnić listę użytych bibliotek.
2. Jeśli 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.
3. Kod Aplikacji musi być przechowywany z wykorzystaniem publicznego lub prywatnego systemu kontroli wersji takiego jak github.com, bitbucket.org lub podobnego. Organizator pozostawia dowolność w tej kwestii Uczestnikom biorącym udział w Konkursie.
4. Każda z drużyn zobowiązana będzie do przesłania opisu swojego projektu oraz zrzutów ekranu na stronę devpost.com.
5. Każdemu z Zespołów biorącemu samodzielnie udział w Konkursie Organizator zapewnia miejsce do pracy z dostępem do prądu oraz sieci z dostępem do Internetu. 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.

6. 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.
7. W przypadku ustalenia naruszenia przez Uczestnika lub Zespół postanowień Regulaminu oraz przepisów prawa powszechnie obowiązującego, Organizatorowi przysługiwać będzie prawo dyskwalifikacji danego Uczestnika lub Zespołu.

#### § 5. OCENA I NAGRODY

1. Aplikacje będą oceniane przez Jury składające się z Mentorów oraz Sędziów zaproszonych do udziału w Wydarzeniu przez Organizatora.
2. Wyboru Sędziów i Mentorów należy wyłącznie do Organizatora.
3. Na podstawie wspólnych ustaleń Jury zapada decyzja o wyłonieniu laureatów i ilości przyznanych Uczestnikom i Zespołom biorącym udział w Konkursie nagród
4. 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 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.
5. Nagrody w Konkursie będą miały charakter rzeczowy. Organizator zastrzega sobie wyłączne prawo do decydowania o rodzaju i liczbie nagród.
6. 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
7. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny, ani na inne nagrody rzeczowe o tej samej wartości.
8. 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. 4. 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. 4. 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 4. 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. 4. 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

#### § 8. 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, organizacji i promocji wydarzenia oraz jego przyszłych edycji, na co Uczestnik wyraża zgodę. Dane te zostaną również przekazane partnerom wydarzenia w celach rekrutacyjnych.
2. Organizator informuje, że przetwarzane będą następujące kategorie danych Uczestników: imię, nazwisko, adres poczty elektronicznej.
3. Wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika na warunkach podanych w Regulaminie jest dobrowolne, aczkolwiek konieczne do otrzymania nagrody i wzięcia udziału w Konkursie.
4. Każdy Uczestnik, który przekazał Organizatorowi swoje dane osobowe ma prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania.
5. Wycofanie zgody wymaga wysłania wiadomości pocztą elektroniczną na adres: [kontakt@piastcode.pl](mailto:kontakt@piastcode.pl).
6. 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 (m.in. YouTube, Facebook, Tweeter) oraz we wszelkich drukowanych materiałach promocyjnych związanych z wydarzeniem.

#### § 9. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin może ulec zmianie. O treści zmian regulaminu każdy z Uczestników zostanie poinformowany poprzez umieszczenie przez Organizatora na stronie [piastcode.pl/regulamin](http://piastcode.pl/regulamin) wiadomości o zmianie Regulaminu, zawierającej zestawienie zmian Regulaminu i utrzymanie tej informacji na stronie przez okres, co najmniej 14 kolejnych dni kalendarzowych
2. Każdy z Uczestników zostanie poinformowany przez Organizatora poprzez przesłanie na adres poczty elektronicznej, wskazany przez nich w formularzu rejestracyjnym, informacji zawierającej zestawienie zmian Regulaminu.
3. Poinformowanie o zmianie Regulaminu, nastąpi nie później niż na 14 dni kalendarzowych przed wprowadzeniem zmienionego Regulaminu.
4. W razie, gdy Uczestnik nie akceptuje nowej treści Regulaminu zobowiązany jest zawiadomić o tym fakcie Organizatora Konkursu w ciągu 14 dni od daty poinformowania o zmianie Regulaminu.