

**Regulamin T-Mobile Ligi Akademickiej
w kategorii programowanie**

§1

Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin (zwany dalej „Regulaminem”), określa zasady, zakres i warunki uczestnictwa w konkursie organizowanym przez Organizatora online w sieci Internet w ramach jednej z kategorii Ligi Akademickiej (zwanym dalej „Konkursem”).
2. Organizatorem Konkursu jest **Marcin Rausch** prowadzący działalność gospodarczą pod firmą „**Logrus Marcin Rausch**”, ul. Malinowa 17, 76-031 Mścice wpisany do Centralnej Ewidencji i Informacji Działalności Gospodarczej pod numerem NIP: 669-228-27-78 oraz REGON: 321166479 (zwany dalej: „Organizatorem”).
3. Organizator zlecił czynności techniczne niezbędne do przeprowadzenia konkursu Gameset sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (02-758), przy ul. Mangalia 2A, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000662411, NIP 7010663941, REGON 366533537, o kapitale zakładowym 15 800,00 PLN (zwany dalej „Partnerem”).
4. Fundatorem nagród w Konkursie jest **Grupa Pracuj sp. z o.o.** z siedzibą w Warszawie (00-838), przy ul. Prostej 68, (zwana dalej: „Fundatorem”).
5. Konkurs będzie przeprowadzony na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej (z zastrzeżeniem transgranicznego dostępu do Internetu) od dnia 27.11.2019 r. od godz. 18:00 do dnia 18.01.2020 r. do godz. 16:00 (zwany dalej: „Czasem Trwania Konkursu”) za pośrednictwem Internetu na serwerze Discord i na stronie internetowej programowanie.ligaakademicka.pl zgodnie z harmonogramem:

- 1) 27.11. – 06.12.2019 r. – rekrutacja uczestników (Rejestracja), Organizator ma możliwość wydłużenia czasu rekrutacji;
 - 2) 11.12. – 15.12.2019 r. – eliminacje (Eliminacje);
 - 3) 18.01.2020 r. – finał (Finał)
-
6. Celem Konkursu jest wyłonienie z Eliminacji 8 (ośmiu) studentów oraz 8 (ośmiu) absolwentów (dalej łącznie zwani „Zwycięzcami Eliminacji”), którzy prawidłowo wykonają zadanie konkursowe (zwane dalej: „Zadaniem konkursowym”), opisane w §2 ust. 4 niniejszego Regulaminu, zadane przez Organizatora oraz na warunkach określonych w tymże §2 ust. 4., którzy przejdą do Finału i z którego zostanie wyłonionych 6 (sześciu) najlepszych uczestników, po 3 (trzech) w kategorii: studenci i absolwenci.
 7. Uczestnik nie może przenosić na osoby trzecie uczestnictwa w Konkursie, praw i obowiązków z nim związanych, w tym także prawa do żądania wydania przyznanej nagrody.
 8. Udział w Konkursie i podanie związanych z udziałem danych jest całkowicie dobrowolne, a także oznacza, że Uczestnik zapoznał się z Regulaminem Konkursu i w pełni go akceptuje.

§2

Zasady uczestnictwa w Konkursie

1. W Konkursie mogą brać udział wyłącznie osoby fizyczne, które ukończyły 18 lat i posiadają pełną zdolność do czynności prawnych, którzy posiadają status studenta lub absolwenta studiów oraz mające miejsce zamieszkania na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
2. Nicki uczestników nie mogą być obraźliwe, wulgarne lub naruszać zasad współżycia społecznego.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do akceptacji wyżej wymienionych nazw.
4. Reprezentować uczelnię mogą tylko zawodnicy, którzy posiadają status studenta danej uczelni.
5. Jeśli w trakcie trwania Konkursu, uczestnik straci status studenta, to jest zobowiązany do natychmiastowego poinformowania Organizatora o tym fakcie.

6. Utrata statusu studenta jest jednoznaczna z dyskwalifikacją uczestnika z Konkursu.
7. W Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy i współpracownicy Organizatora, Partnera oraz Fundatora. Współpracownikami w rozumieniu Regulaminu są wszystkie osoby współpracujące z Organizatorem lub Partnerem lub Fundatorem na podstawie umów cywilnoprawnych. W Konkursie nie mogą również brać udziału członkowie rodzin tych osób. Przez członków rodzin rozumie się: wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, rodziców małżonków, osób pozostających w stosunku przysposobienia, a także osób pozostających we wspólnym pożyciu.
8. Organizator jest uprawniony do weryfikacji spełnienia warunków uczestnictwa w Konkursie, jeśli zachodzi uzasadnione podejrzenie, że dany Uczestnik działa sprzecznie z niniejszym Regulaminem. Organizator jest uprawniony do wykluczenia Uczestnika z udziału w Konkursie i odmowy przyznania mu nagrody, jeśli nie spełnia warunków uczestnictwa w Konkursie określonych w niniejszym Regulaminie lub też w przypadku powzięcia uzasadnionych podejrzeń, iż tekst zamieszczony przez Uczestnika w wykonaniu Zadania Konkursowego narusza prawa osób trzecich lub też tekst ten narusza postanowienia ust. 8 poniżej.
9. Aby wziąć udział w Konkursie należy przejść przez Rejestrację, następnie w fazie Eliminacji będzie zadanie logiczne, w którym uczestnicy wykażą się znajomością zasad programowania, sprytem oraz szybkością. Zadania będą zaprojektowane na dwóch poziomach trudności - student i absolwent. Finał polega również na wykonaniu zadania logicznego na tym samym poziomie dla 16 (szesnastu) Zwycięzców Eliminacji (dalej jako „Zadanie Konkursowe”).
10. Uczestnik poprzez dokonanie Zadania Konkursowego gwarantuje, że posiada pełne prawa autorskie do stworzonego utworu (zgodnie z ustawą o prawie autorskim i prawach pokrewnych).
11. W przypadku naruszeń zasad Konkursu przy wykonywaniu Zadania Konkursowego, Organizator po powzięciu takiej informacji może udzielić ostrzeżenia uczestnikowi lub może uczestnik zostać zdyskwalifikowany. W szczególności naruszeniem Zadania Konkursowego jest:
 - 1) Używanie jakichkolwiek ustawień, które nie są standardowe i dozwolone.

- 2) Użycie błędu w oprogramowaniu, które zostanie uznane przez Administratora jako nieuczciwe.

15. Uczestnik, z chwilą dodania Zadania Konkursowego udziela Organizatorowi nieodpłatnej, przenoszalnej, lecz niewyłącznej licencji do korzystania z przedmiotów praw własności intelektualnej zawartych w danym Zgłoszeniu Konkursowym (niezależnie od otrzymania przez Uczestnika nagrody), w szczególności z utworów bez ograniczeń terytorialnych, czasowych lub ilościowych, z prawem do udzielania sublicencji, na następujących polach eksploatacji:

- a) utrwalenie i zwielokrotnienie dowolną techniką w tym w szczególności techniką drukarską;
- b) wprowadzenie do obrotu;
- c) wykorzystanie całości i pojedynczych elementów dla potrzeb stworzenia dowolnych materiałów reklamowych (przykładowo reklamy prasowe, ulotki, plakaty o dowolnych rozmiarach, materiały okolicznościowe) oraz korzystanie z nich w ramach materiałów reklamowych, poprzez ich utrwalanie i zwielokrotnianie technikami opisanymi w punkcie a. powyżej, oraz wprowadzenie do obrotu, rozpowszechnianie, najem, użyczenie, a także publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym;
- d) rozpowszechnianie i udostępnianie w sieci Internet poprzez wprowadzenie do pamięci komputera bez względu na ilość nadań, emisji, wytworzonych egzemplarzy;
- e) rozpowszechnianie w jakikolwiek inny sposób w całości lub części, nadawanie za pomocą wizji, fonii przewodowej i bezprzewodowej przez stacje naziemne, za pośrednictwem satelity, wystawienie, wyświetlenie, publiczne odtworzenie, publiczne wykonanie, nadawanie w sposób równoczesny i integralny z inną organizacją lub podmiotem radiowym lub telewizyjnym, publiczne udostępnienie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym;

f) najem, dzierżawa, zarejestrowanie utworu jako znaku towarowego, wzoru użytkowego lub przemysłowego.

16. Na mocy licencji określonej powyżej, utwór Uczestnika zawarty w Zadaniu Konkursowym może być wykorzystany w dowolny sposób, przetworzony, rozpowszechniony w całości lub w części, w połączeniu z innymi dziełami, może zostać zmieniony, opracowany, w szczególności w celu promocji i reklamy, w tym formie plakatów, folderów, w tym reklam audiowizualnych. Uczestnik wyraża zgodę na korzystanie i rozporządzanie opracowaniem jego utworu (zgodą na wykonywanie praw zależnych), z prawem do dalszego upoważnienia do wykonywania praw zależnych.

17. Organizator upoważniony jest do wykorzystania utworu w sposób anonimowy.

18. Zadanie Konkursowe powinno być zgodne z prawem oraz ogólnie przyjętymi normami obyczajowymi, w tym: nie może zawierać treści powszechnie uznanych za obraźliwe, nie może godzić w uczucia religijne i polityczne osób trzecich czy naruszać praw osób trzecich.

19. Uczestnik na życzenie Organizatora zawrze z nim w formie pisemnej odrębną umowę licencji lub przeniesienia autorskich praw majątkowych do utworów zawartych w danym Zgłoszeniu konkursowym.

§3

Nagrody w Konkursie

1. Nagrodami w konkursie są (łącznie dalej zwane: „Nagrodami”):
 - I. Nagroda I stopnia: 2x komputer Acer Predator Orion 9000 o wartości każdorazowej 12.900 zł (dwanaście tysięcy dziewięćset złotych) brutto;
 - II. Nagroda II stopnia: 2x karta graficzna MSI GeForce RTX 2080 Ti LIGHTNING Z 11GB GDDR6 o wartości każdorazowej 6.389 zł (sześć tysięcy trzysta osiemdziesiąt dziewięć złotych) brutto;
 - III. Nagroda III stopnia: 2x Gainward GeForce RTX 2070 SUPER Phantom GS 8GB GDDR6 o wartości każdorazowej 2.549 zł (dwa tysiące pięćset czterdzieści dziewięć złotych) brutto.

2. Nagrody są przydzielane w każdej kategorii zgodnie z ust. 1 – studenci i absolwenci.
3. Każdy Uczestnik może wygrać tylko jedną Nagrodę w Konkursie.
4. Zwycięzców Eliminacji Konkursu oraz Finału (dalej zwanych „Laureatami”) wybierze Komisja Konkursowa wybrana przez Organizatora (dalej zwana: „Komisją Konkursową”). W skład Komisji Konkursowej wchodzi trzy osoby wybrane przez Organizatora.
5. Komisja Konkursowa ocenia Zadanie Konkursowe według kryterium poprawności, szybkości oraz innowacyjności wykonania Zadania Konkursowego.
6. Wyłączone jest prawo żądania przez Laureata wypłaty równowartości nagrody w gotówce bądź prawo jej zamiany na inną nagrodę.

§ 4

Zasady przyznawania Nagród w Konkursie

1. Spośród wszystkich Zadań Konkursowych w Finale, Komisja Konkursowa powołana przez Organizatora wybierze 6 (sześć) Zadań Konkursowych po 3 (trzy) w każdej kategorii, zgodnie z kryteriami określonymi w §3 ust. 4 powyżej, które zostanie nagrodzone Nagrodami w ramach niniejszego Konkursu, zgodnie z zasadami opisanymi w §3 Regulaminu.
2. Decyzja Komisji Konkursowej zapada jednomyślnie.
3. Z prac Komisji Konkursowej zostanie sporządzony protokół.
4. Do wartości każdej Nagrody zostanie dodana dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości odpowiadającej zryczałtowanemu podatkowi dochodowemu od osób fizycznych z tytułu wygranej w Konkursie w kwocie stanowiącej 11,11% wartości Nagrody. Zdobywca Nagrody zgadza się, że kwota dodatkowej nagrody pieniężnej nie podlega wypłacie na jego rzecz, lecz przeznaczona jest na zapłatę podatku należnego z tytułu wygranej Nagrody w Konkursie.
5. Organizator jako płatnik zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych, przed wydaniem zdobywcy Nagrody obliczy, pobierze i odprowadzi do właściwego Urzędu Skarbowego zryczałtowany podatek

dochodowy należny z tytułu wygranej. Zdobywca Nagrody jest zobowiązany przekazać Organizatorowi wszelkie dane niezbędne do wypełnienia wyżej wskazanych obowiązków.

§ 5

Zasady wydawania nagród w Konkursie

1. O fakcie wygranej oraz sposobie wydania nagrody, Organizator poinformuje Laureatów osobiście, podczas finału konkursu, lub za pośrednictwem poczty elektronicznej zgodnie z § 4 ust. 3 powyżej.
2. Organizator w wiadomości, o której mowa powyżej, zażąda od Laureata podania danych niezbędnych do wydania nagrody, takich jak:
 - imię i nazwisko Uczestnika;
 - adres, na który ma zostać wysłana nagroda (jeśli jest inny niż adres zamieszkania);
 - danych wymaganych przepisami prawa podatkowego na cele sprawozdawczości podatkowej związanej z realizacją Konkursu, tj. PESEL, właściwy urząd skarbowy.
3. Laureat zobowiązany jest przesłać dane, o których mowa w pkt 2 w terminie 14 dni kalendarzowych od otrzymania wiadomości od Organizatora. Niewysłanie przez Laureata danych, o których mowa w ust. 2 powyżej, w terminie wskazanym w zdaniu pierwszym oznacza utratę prawa Uczestnika do Nagrody.
4. W przypadku braku możliwości powiadomienia Laureata o wygraniu Nagrody, braku kontaktu ze strony Laureata we wskazanym terminie, lub w przypadku niepodania wymaganych danych przez Zwycięzcę Konkursu w terminie 7 dni od dnia powiadomienia Laureata o wygranej bądź podania nieprawdziwych danych, nagroda nie zostanie przyznana, a Laureata traci prawo do nagrody. W takim przypadku Organizator powtarzając procedurę powiadomienia o wygranej skontaktuje się z kolejną osobą, która zajęła kolejne, niższe miejsce w Konkursie bądź zdecyduje o przepadku nagrody.
5. Nagrody zostaną wręczone osobiście podczas finału, lub wysłane kurierem przez Organizatora na adres wskazany przez Uczestnika w wiadomości, o której mowa w ust. 3 powyżej.

6. Organizator nie przewiduje informowania Uczestników, którzy nie zostali zwycięzcami, o ich indywidualnych wynikach w Konkursie.
7. Podmiotem wydającym Nagrody w Konkursie jest Organizator.

§6

Postępowanie reklamacyjne

1. Reklamacje dotyczące Konkursów należy składać pisemnie na adres pocztowy Partnera: Gameset Sp. z o.o. ul. Mangalia 2a, 02-758 Warszawa z dopiskiem "Konkurs: Liga Akademicka", ustnie w siedzibie Organizatora lub za pośrednictwem poczty elektronicznej, pod adresem konkursy@gameset.co.
2. Reklamacje będą rozstrzygane w terminie 14 dni od daty otrzymania danej reklamacji przez Komisję Konkursową powołaną przez Organizatora. Decyzja Komisji Konkursowej, co do zgłoszonej reklamacji jest ostateczna. Od decyzji Komisji Konkursowej nie przysługuje odwołanie do innych organów Organizatora. Pozostaje to bez wpływu na prawo Uczestnika do dochodzenia przysługujących mu roszczeń w postępowaniu sądowym.
3. Reklamacje można wnosić w czasie Trwania Konkursu oraz nie później niż w terminie 1 miesiąca od daty rozstrzygnięcia Konkursu. Po upływie tego terminu reklamacje nie będą uwzględniane.
4. Prawidłowo złożona reklamacja powinna zawierać: imię, nazwisko, dokładny adres Uczestnika oraz powody reklamacji.
5. Uczestnik zostanie powiadomiony o rozpatrzeniu reklamacji pisemnie na adres podany w reklamacji.

§7

Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Marcin Rausch prowadzący działalność gospodarczą pod firmą „Logrus Marcin Rausch”, ul.

Malinowa 17, 76-031 Mścice wpisany do Centralnej Ewidencji i Informacji Działalności Gospodarczej pod numerem NIP: 669-228-27-78 (dalej jako: „Administrator”). Administrator będzie przetwarzał dane osobowe Uczestników ze starannością i zgodnie z przepisami prawa, w szczególności Rozporządzeniem 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 ("RODO").

2. Administrator będzie przetwarzał dane osobowe Uczestników w następujących celach:
 - a. realizacji Konkursu aż do momentu rozpoczęcia rozstrzygnięcia Konkursu na podstawie zgody, udzielonej przez Uczestnika przez okres do rozpoczęcia rozstrzygnięcia Konkursu;
 - b. rozstrzygnięcia Konkursu, wyłonienia finalistów, a następnie zwycięzców i przeprowadzenia rozdania nagród na podstawie naszego prawnie uzasadnionego interesu, przez okres od rozpoczęcia rozstrzygnięcia i następnie rozdania nagród;
 - c. rozpatrzenia reklamacji i dochodzenia roszczeń związanych z realizacją Konkursu na podstawie naszego prawnie uzasadnionego interesu, przez 3 lata od zakończenia Konkursu;
 - d. w przypadku wygranej w Konkursie i otrzymania nagrody w celach podatkowych i rachunkowych, na podstawie przepisów ustawy Ordynacja podatkowa i ustawy o rachunkowości przez okres wymagany przez te przepisy.
3. Każdy z Uczestników jest uprawniony do żądania od Administratora:
 - a. dostępu do swoich danych osobowych i uzyskania ich kopii;
 - b. kopii jego danych osobowych, dostarczonych Administratorowi i przekazania Uczestnikowi lub innemu wskazanemu podmiotowi w powszechnie używanym, możliwym do odczytu komputerowego formacie;
 - c. sprostowania danych osobowych Uczestnika, gdy są nieaktualnie, niekompletne lub nieprawidłowe;
 - d. usunięcia danych osobowych Uczestnika w sytuacjach określonych w art. 17 RODO;

- e. ograniczenia przetwarzania w sytuacjach określonych w art. 18 RODO.
4. Każdy Uczestnik jest również uprawniony do:
- a. wniesienia do Administratora sprzeciwu z przyczyn związanych ze szczególną sytuacją Uczestnika wobec przetwarzania jego danych osobowych na podstawie prawnie uzasadnionych interesów Administratora, w tym profilowania na tej podstawie;
 - b. wniesienia do Administratora sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych Uczestnika w celu marketingu bezpośredniego Administratora, w tym profilowania;
 - c. cofnięcia wyrażonej zgody na przetwarzanie danych osobowych w dowolnym momencie. Cofnięcie zgody pozostaje bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
 - d. W przypadku pytań lub chęci skorzystania z przysługujących praw Uczestnik może skontaktować się z Administratorem, wysyłając wiadomość na adres mailowy kontakt@ligaakademicka.pl lub drogą pisemną na adres „Logrus Marcin Rausch”, ul. Malinowa 17, 76-031 Mścice.
 - e. Każdy z Uczestników jest również uprawniony do wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, dane kontaktowe: <https://uodo.gov.pl/pl/p/kontakt>; Infolinia: 606-950-000.
5. Dane osobowe Uczestnika mogą być przekazywane następującym odbiorcom tj.:
- a. Poczcie Polskiej oraz innym operatorom pocztowym lub firmom kurierskim;
 - b. Spółce GAMESET spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w celu przeprowadzenia czynności technicznych związanych z przeprowadzeniem konkursu.
 - c. Dostawcom platformy i innych usług, które są niezbędne do przeprowadzenia konkursu.

§8

Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania zwycięskich Zadań Konkursowych również do celów promocyjnych Ligi Akademickiej oraz samego Konkursu, na co Uczestnik wyraża zgodę.
2. Postanowienia niniejszego Regulaminu podlegają przepisom prawa polskiego. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie znajdować będą powszechnie obowiązujące przepisy, a w szczególności przepisy Kodeksu cywilnego.
3. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany postanowień niniejszego Regulaminu, jeżeli jest to uzasadnione celem Konkursu i nie wpłynie na pogorszenie warunków uczestnictwa w Konkursie.
4. Zasady przeprowadzania Konkursów określa wyłącznie niniejszy Regulamin.

§9

Świadczenie usług drogą elektroniczną

1. W ramach Konkursu Organizator świadczy nieodpłatnie na rzecz Uczestników, na zasadach opisanych w niniejszym Regulaminie, usługi drogą elektroniczną w zakresie niezbędnym do realizacji Konkursu.
2. Przez usługi świadczone drogą elektroniczną na potrzeby Konkursu należy rozumieć takie usługi jak:
 - a. udostępnienie Regulaminu w Internecie na stronie pogramowanie.ligaakademicka.pl;
 - b. umożliwienie zapoznania się z Zadaniem Konkursowym;
 - c. umożliwienie wzięcia udziału w Konkursie.
3. Umowa o świadczenie usług drogą elektroniczną zostaje zawarta z chwilą, gdy Uczestnik rozpocznie korzystanie z usług objętych Regulaminem.
4. Umowa o świadczenie usług drogą elektroniczną może być w każdej chwili rozwiązana przez Uczestnika poprzez zamknięcie profilu lub rezygnację z uczestnictwa w Konkursie.

5. Warunkiem technicznym niezbędnym do korzystania z usług świadczonych drogą elektroniczną jest posiadanie zainstalowanej przeglądarki internetowej np. Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, Chrome, Safari oraz serwera Discord.
6. Organizator zastrzega, że korzystanie z usług objętych Regulaminem może wiązać się ze standardowym ryzykiem związanym z wykorzystaniem sieci Internet i rekomenduje Uczestnikom, podjęcie odpowiednich kroków w celu ich zminimalizowania.
7. Organizator korzysta we własnym zakresie z zabezpieczeń systemowych i stałej pomocy informatycznej zapewniając bezpieczeństwo przesyłanych i odbieranych danych.
8. Do reklamacji usług świadczonych drogą elektroniczną stosuje się odpowiednio postanowienia § 6 Regulaminu, przy czym termin na zgłoszenie reklamacji liczy się od momentu wystąpienia zdarzenia uzasadniającego złożenie reklamacji.
9. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie w zakresie świadczenia usług drogą elektroniczną zastosowanie mają powszechnie obowiązujące przepisy prawa, w tym w szczególności ustawa z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz. U. Nr 144, poz. 1204, z późniejszymi zmianami).
10. Niniejszy Regulamin Konkursu dostępny jest dla Uczestników w siedzibie Organizatora oraz w Internecie na stronie programowanie.ligaakademicka.pl w sposób umożliwiający jego pobranie na urządzenie końcowe w formacie PDF, przechowywanie i odtwarzanie w zwykłym toku czynności.