

REGULAMIN Ultra Innovation 2018

§1 Postanowienia ogólne.

1. Niniejszy Regulamin (zwany dalej: Regulaminem) określa organizację, warunki udziału i przebieg Ultra Innovation (zwanego dalej: KONKURSEM), Organizatorem KONKURSU jest **home.pl Spółka Akcyjna** z siedzibą w Szczecinie przy ul. Zbożowej 4, 70-653 Szczecin, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy Szczecin – Centrum w Szczecinie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000431335, posiadającą NIP 8522103252, REGON 811158242, kapitał zakładowy w wysokości 1.233.400,00 PLN w całości opłacony (zwana dalej: **Organizatorem**). Partnerem wspierającym Organizatora jest **Grupa Brandoo Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa** z siedzibą w Szczecinie przy ul. Więckowskiego 1 B/7, 70-411 Szczecin, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy Szczecin - Centrum w Szczecinie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000449691, NIP 8513167761 (zwana dalej: **Partnerem**). Fundatorem nagród rzeczowych jest: **PayU Spółka Akcyjna** z siedzibą w Poznaniu przy ul. Grunwaldzkiej 182, 60-166 Poznań, NIP: 7792308495, **Tidio Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością** z siedzibą w Gdańsku przy ul. Podhalańskiej 15B, Gdańsk, NIP: 5840301893, **Avast Software s.r.o.** z siedzibą pod adresem Piktova 1737/1a, Prague 4, Nusle, kod pocztowy 140 00, Czechy Numer identyfikacyjny 02176475, VAT CZ02176475, zarejestrowana w Rejestrze Handlowym prowadzonym przez Sąd Miejski w Pradze, dział C, akta numer 216540, **Intel Technology Poland Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością** z siedzibą w Gdańsku przy ul. Juliusza Słowackiego, 80-298 Gdańsk. NIP 9570752316 (zwani dalej: **Fundatorem Nagród**). Fundator Nagród przekazuje nagrody rzeczowe Organizatorowi lub Partnerowi w celu właściwego rozliczenia podatkowego i przekazania nagród rzeczowych Uczestnikom KONKURSU, którzy brali udział w tworzeniu projektów wybranych przez Komisję KONKURSU jako trzy najlepsze projekty rozwiązań technologicznych, programistycznych i biznesowych powstałe w wyniku wykonania zadań wykonanych w ramach KONKURSU.
2. Za rozliczenie wyników KONKURSU, w tym podatkowe rozliczenie KONKURSU, przekazanie nagród rzeczowych Uczestnikom KONKURSU, którzy brali udział w tworzeniu projektów wybranych przez Komisję KONKURSU jako trzy najlepsze projekty rozwiązań technologicznych, programistycznych i biznesowych powstałe w wyniku wykonania zadań wykonanych w ramach KONKURSU oraz za prawidłowy przebieg KONKURSU w oparciu o niniejszy Regulamin odpowiada Organizator przy udziale Partnera.
3. Celem KONKURSU jest rozwój, pozyskanie i przekazanie wiedzy z dziedziny Informatyki, niezbędnej do projektowania, implementowania, wdrażania i integrowania systemów informatycznych. Efektem Konkursu ma być stworzenie rozwiązań technologicznych,

programistycznych, biznesowych, mających na celu ułatwienie życia, funkcjonowania i poruszania się w Internecie dla osób, które mogą napotkać przeszkody z powodu posiadania niedostatecznej wiedzy, doświadczenia i umiejętności w tym zakresie lub z przyczyn psychofizycznych (niepełnosprawność) lub z przyczyn technicznych.

4. Zasady KONKURSU określone zostały w niniejszym Regulaminie.
5. Organizator uprawniony jest do:
 - a) rozstrzygnięcia wszelkich spraw związanych z przebiegiem KONKURSU,
 - b) przyznawania nagród,
 - c) dokonania oceny zadań wykonywanych przez Uczestników KONKURSU w ramach KONKURSU,
6. Komisja KONKURSU powołana przez Organizatora jest wyłącznie uprawniona do oceny wykonanych zadań wykonywanych przez Uczestników KONKURSU w ramach KONKURSU.
7. Organizator lub Komisja KONKURSU uprawnieni są do wykluczenia Uczestnika KONKURSU z udziału w KONKURSIE w przypadku, gdy:
 - a) Uczestnik KONKURSU naruszy postanowienia Regulaminu lub
 - b) Uczestnik KONKURSU nie spełni warunków udziału w KONKURSIE określonych w Regulaminie lub
 - c) Uczestnik KONKURSU zrezygnuje z udziału w KONKURSIE w trybie § 6 pkt 10.
8. O wykluczeniu Uczestnika KONKURSU z udziału w KONKURSIE Organizator informuje Uczestnika KONKURSU w trybie wiadomości e-mail na adres e-mail, podany przez Uczestnika KONKURSU w formularzu zgłoszeniowym. Zadanie wykonane przez wykluczonych Uczestników KONKURSU z udziału w KONKURSIE nie podlegają ocenie przez Komisję KONKURSU.

§2 Uczestnicy KONKURSU.

1. W KONKURSIE mogą brać udział osoby fizyczne, które ukończy 18 lat i nie ukończyły 27 lat, posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, które posiadają wiedzę i umiejętności z zakresu tworzenia oprogramowania lub grafiki i rozwiązań internetowych. oraz wyrażą chęć i wolę na dzielenie się posiadaną wiedzą i umiejętnościami z innymi Uczestnikami KONKURSU, w tym uczestnictwo w panelach dyskusyjnych z mentorami oraz innymi Uczestnikami KONKURSU.
2. Warunkiem uczestnictwa w KONKURSIE jest:
 - a) dokonanie rejestracji poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego online, dostępnego na stronie <http://ultrainnovation.pl> , oraz
 - b) zapoznanie się z treścią i zaakceptowanie niniejszego Regulaminu przez Uczestnika KONKURSU, oraz
 - c) wykonanie i zgłoszenie zadania na zasadach i warunkach opisanych w Regulaminie, oraz

- d) wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych przez home.pl Spółkę Akcyjną z siedzibą w Szczecinie przy ul. Zbożowej 4, 70-653 Szczecin, zarejestrowaną w Rejestrze Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonym przez Sąd Rejonowy Szczecin – Centrum w Szczecinie XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000431335, REGON 811158242, NIP 8522103252 (jako Organizatora KONKURSU) oraz inne podmioty, w celu i w zakresie koniecznym do prawidłowej i należytej organizacji KONKURSU.
 - e) wyrażenie zgody na przesyłanie przez Organizatora wszelkich informacji dotyczących KONKURSU w trybie wiadomości sms, pisemnie, w trybie wiadomości elektronicznej, telefonicznie na adresy lub numery telefoniczne podane przez Uczestnika KONKURSU w formularzu zgłoszeniowym, oraz
 - f) wyrażenie zgody na przetwarzanie przez Organizatora lub inne osoby na zlecenie Organizatora danych osobowych Uczestnika KONKURSU w postaci: wizerunku, imienia i nazwiska, jako Uczestnika KONKURSU, w tym publikowania jego wizerunku także wraz z utrwalonymi wizerunkami innych osób, w postaci materiałów audiowizualnych oraz zdjęć powstałych w ramach realizacji spotkań w ramach KONKURSU, w celu promocji KONKURSU w sieci Internet, w okresie 1 roku od udostępnienia, na obszarze WWW: <http://ultrainnovation.pl>, <https://blog.home.pl> - zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 roku w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (Dz. Urz. UE L nr 119, str. 1) oraz ustawą z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. 1994 nr 24 poz. 83 z zm.), w tym także oświadczenie o zrzeczeniu się dodatkowego wynagrodzenia z tytułu wyrażonej zgody.
3. Uczestnicy KONKURSU mogą dokonywać rejestracji poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego w terminie od dnia ogłoszenia Regulaminu na stronie <http://ultrainnovation.pl> do 5 listopada 2018 roku do godziny 23:59, z tym zastrzeżeniem że w KONKURSIE może brać udział maksymalnie 50 osób i w związku z tym, w przypadku, gdy liczba zarejestrowanych Uczestników KONKURSU osiągnie pułap 50 osób rejestracja w podanym terminie nie będzie możliwa pomimo zachowania tego terminu.
4. Uczestnicy KONKURSU mogą dokonywać zgłoszenia indywidualnie albo wspólnie tj. w zespole obejmującym nie mniej niż 1 osobę i nie więcej niż 5 osób. Uczestnicy KONKURSU dokonujący zgłoszenia indywidualnie zostaną przydzieleni przez Organizatora do zespołu obejmującego nie mniej niż 1 osobę i nie więcej niż 5 osób.

§3 Organizacja i przebieg KONKURSU.

1. Uczestnicy KONKURSU wykonują zadania w ramach KONKURSU od dnia 16 listopada 2018 roku do dnia 17 listopada 2018 roku.

2. Zadanie wykonywane w ramach KONKURSU polega na wykorzystaniu posiadanej i zdobytej podczas Konkursu wiedzy z dziedziny informatyki w celu stworzenia projektów rozwiązań technologicznych, programistycznych, biznesowych, mających na celu ułatwienie życia, funkcjonowania i poruszania się w Internecie dla osób, które mogą napotkać przeszkody z powodu posiadania niedostatecznej wiedzy, doświadczenia lub z przyczyn technicznych. Uczestnik KONKURSU może sam dokonać wyboru formy utrwalenia i prezentacji projektów rozwiązań technologicznych, programistycznych, biznesowych, z tymże sposób utrwalenia i prezentacji musi być taki, by odzwierciedlał konkretne rozwiązania i miał charakter utrwalenia materialnego (aplikacja mobilna, strona internetowa, makietka, proces, itp.)
3. Uczestnicy KONKURSU wykonują zadania w ramach KONKURSU w wyznaczonym przez Organizatora miejscu w siedzibie Organizatora w Szczecinie przy ul. Zbożowej 4.
4. Uczestnikom KONKURSU przebywającym w siedzibie Organizatora w Szczecinie przy ul. Zbożowej 4 zakazuje się spożywania napojów alkoholowych, zażywania środków odurzających lub narkotyków.
5. Organizator zapewnia Uczestnikom KONKURSU wyłącznie:
 - a) dostęp do Internetu za pomocą sieci Wi-Fi,
 - b) zasilanie elektryczne,
 - c) wyżywienie i napoje.
6. Z zastrzeżeniem pkt 5 powyżej, Uczestnicy KONKURSU wykonując zadania w ramach KONKURSU korzystają z własnego sprzętu oraz innych własnych narzędzi niezbędnych do udziału w KONKURSIE. Organizator z zastrzeżeniem pkt 5 powyżej, nie jest zobowiązany do udostępnienia lub zapewnienia Uczestnikom KONKURSU jakiegokolwiek sprzętu lub innych narzędzi niezbędnych do udziału w KONKURSIE.
7. Prezentacja projektów rozwiązań technologicznych, programistycznych i biznesowych powstałych w wyniku wykonania zadań wykonanych w ramach KONKURSU nastąpi w dniu 17 listopada 2018 roku w godzinach od 16.00 do 18.00 w siedzibie Organizatora w Szczecinie przy ul. Zbożowej 4.
8. Spośród Uczestników KONKURSU Komisja KONKURSU wybierze trzy najlepsze projekty rozwiązań technologicznych, programistycznych i biznesowych powstałe w wyniku wykonania zadań wykonanych w ramach KONKURSU.
9. Kryteriami oceny przez Komisję KONKURSU, projektów rozwiązań technologicznych, programistycznych i biznesowych powstałe w wyniku wykonania zadań wykonanych w ramach KONKURSU będą:
 - a) umiejętność zastosowania w praktyce posiadanej wiedzy i umiejętności z dziedziny Informatyki, niezbędnej do projektowania, implementowania, wdrażania i integrowania systemów informatycznych,
 - b) pomysłowość,
 - c) użyteczność,

- d) kreatywność,
 - e) oryginalność,
 - f) unikalność.
10. Ogłoszenie wyników KONKURSU nastąpi w dniu 17 listopada 2018 roku w siedzibie Organizatora w Szczecinie przy ul. Zbożowej 4 o godzinie 19.00 oraz na stronie <http://ultrainnovation.pl>.
 11. Osobiste i majątkowe prawa autorskie do utworów i programów komputerowych będących elementami projektów rozwiązań technologicznych, programistycznych i biznesowych powstałych w wyniku wykonania zadań wykonanych w ramach KONKURSU pozostają własnością Uczestników KONKURSU, którzy brali udział w tworzeniu tych projektów i ich elementów.
 12. KONKURS promuje nabywanie nowej wiedzy i nowych umiejętności z zakresu programowania, projektowania UX/UI, planowania modelu biznesowego wymyślonego rozwiązania. Podczas KONKURSU Uczestnicy KONKURSU zdobywają wiedzę z zakresu tworzenia nowych rozwiązań w Internecie lub znajdowania innowacyjnych ulepszeń istniejących rozwiązań w Internecie. Uczestnicy KONKURSU na czas wydarzenia będą pod opieką Mentorów, którzy w trakcie konsultacji będą dzielić się swoją ekspercką wiedzą oraz będą uczyć Uczestników KONKURSU jak wykorzystać zdobytą wiedzę do znalezienia rozwiązania problemu.

§4 Nagrody.

1. Uczestnik KONKURSU, który brał udział w tworzeniu projektów wybranych przez Komisję KONKURSU jako trzy najlepsze projekty rozwiązań technologicznych, programistycznych i biznesowych powstałe w wyniku wykonania zadań wykonanych w ramach KONKURSU otrzyma po jednej nagrodzie rzeczowej, których opis znajduje się na stronie <http://ultrainnovation.pl>
2. W sytuacji, gdy uzyskanie nagrody opisanej w pkt 1 przez Uczestnika KONKURSU będzie skutkowało powstaniem obowiązku odprowadzenia przez odpowiednio Organizatora lub Partnera do właściwego urzędu skarbowego zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych od nagród konkursowych, Uczestnik KONKURSU uprawniony do nagrody rzeczowej, otrzyma dodatkowo nagrodę pieniężną w wysokości stanowiącej równowartość 11,11% wartości nagrody rzeczowej, przy czym wskazana nagroda pieniężna przeznaczona zostanie odpowiednio przez Organizatora lub Partnera wyłącznie na pokrycie zryczałtowanego podatku dochodowego od przyznanej uczestnikowi nagrody rzeczowej. Z kwoty nagrody pieniężnej opisanej w zdaniu pierwszym zgodnie z przepisami ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (Dz. U. z 2000 r. Nr 14, poz. 176, z późniejszymi zmianami) zostanie w całości pokryty zryczałtowany podatek dochodowy od nagród konkursowych. Kwota ta zostanie zatrzymana przez odpowiednio Organizatora lub Partnera celem odprowadzenia podatku do właściwego urzędu skarbowego.

3. Przyznawane w KONKURSIE nagrody wskazane w pkt 1 powyżej nie podlegają zamianie na ich równowartość pieniężną jak i przekazaniu osobom trzecim.
4. Przyznawane w KONKURSIE nagrody wskazane w pkt 1 powyżej zostaną wydane Uczestnikowi do rąk własnych za potwierdzeniem odbioru w siedzibie Organizatora w Szczecinie przy ul. Zbożowej 4 w dniu ogłoszenia wyników KONKURSU wskazanym w § 3 pkt 10.

§5 Reklamacje.

1. Uczestnikowi KONKURSU przysługuje uprawnienie do składania reklamacji w zakresie czynności podjętych przez Organizatora lub Komisję KONKURSU w ramach KONKURSU w sposób niezgodny z zapisami Regulaminu.
2. Reklamacja powinna zawierać dane Uczestnika KONKURSU (imię, nazwisko), jak również opis podstaw i przyczyn reklamacji.
3. W przypadku, gdy reklamacja nie zawiera elementów określonych w pkt 2 powyżej, Uczestnik KONKURSU zostanie wezwany do uzupełnienia braków reklamacji.
4. Reklamacje rozpatrywane będą przez Organizatora w terminie 14 dni od dnia otrzymania. Okresu uzupełnienia reklamacji nie wlicza się do terminu rozpatrzenia reklamacji, który w przypadku konieczności uzupełnienia reklamacji zaczyna biec dopiero od dnia doręczenia uzupełnionej reklamacji.
5. Informacja o sposobie rozpatrzenia reklamacji zostanie przesłana Uczestnikowi KONKURSU na adres email, podany przez Uczestnika KONKURSU w formularzu zgłoszeniowym.

§6 Postanowienia końcowe.

1. Przetwarzanie danych osobowych Uczestników KONKURSU następować będzie zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 roku w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (Dz. Urz. UE L nr 119, str. 1) oraz obowiązującymi przepisami prawa polskiego w zakresie ochrony danych osobowych.
2. Regulamin oraz wszystkie postanowienia i informacje Organizatora istotne dla organizacji i przebiegu KONKURSU, ogłasza się na stronie internetowej <http://ultrainnovation.pl>
3. Z zastrzeżeniem wyjątków przewidzianych w niniejszym Regulaminie wszelkie informacje i oświadczenia Organizatora skierowane wyłącznie do danego Uczestnika KONKURSU będą przesyłane na adres email, podany przez Uczestnika KONKURSU w formularzu zgłoszeniowym.
4. Organizator i Uczestnicy KONKURSU są zobowiązani do wzajemnego informowania o zmianie swoich danych, w szczególności danych adresowych koniecznych do przesłania informacji i oświadczeń związanych z KONKURSEM i przekazania nagród.
5. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu Cywilnego.

6. Organizator zastrzega sobie możliwość wprowadzania zmian do Regulaminu.
7. Zmiany Regulaminu zostaną opublikowane na stronie <http://ultrainnovation.pl> Ponadto informacja o zmianie Regulaminu zostanie przesłana Uczestnikom KONKURSU w formie wiadomości e-mail na adres e-mail, podany przez Uczestnika KONKURSU w formularzu zgłoszeniowym.
8. Zmiany Regulaminu wchodzi w życie w terminie 5 dni od dnia ich opublikowania na stronie <http://ultrainnovation.pl>
9. Uczestnik KONKURSU, który nie wyraża zgody na zmianę Regulaminu jest uprawniony w terminie wskazanym w pkt 8 powyżej, do rezygnacji z udziału w KONKURSIE o czym informuje Organizatora w trybie wiadomości e-mail przesłanej na adres e-mail kontakt@ultrainnovation.pl. Nie dotyczy to zmiany Regulaminu polegającej na wydłużeniu terminów trwania KONKURSU lub terminu ogłoszenia wyników KONKURSU. Przyjmuje się, iż Uczestnik KONKURSU, który nie złożył oświadczenia o rezygnacji z udziału w KONKURSIE w sposób i w terminie wskazanym w zdaniach poprzednich wyraził zgodę na zmianę Regulaminu.