

Regulamin Konkursu
pod nazwą
Qlikathon czyli hackathon Qlik

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Konkurs **Qlikathon czyli hackathon Qlik** (zwany dalej „**Konkursem**”) stanowi przedsięwzięcie spółki pod firmą QlikTech sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, przy Pl. Marszałka Piłsudskiego 1, wpisanej przez Sąd Rejonowy dla miasta stołecznego Warszawy, XII Wydział Gospodarczy – KRS, do rejestru przedsiębiorców pod nr KRS: 0000475512, NIP: 5252566896, REGON: 14686432200000, o kapitale zakładowym wynoszącym 5.000 zł (zwanej dalej „**Sponsorem**”).
2. Sponsor jest podmiotem finansującym Konkurs i fundatorem nagród dla nagrodzonych uczestników Konkursu.
3. Obsługę Konkursu, polegającą na przekazaniu nagrodzonym uczestnikom nagród, prowadzi spółka pod firmą Pro Duct by Business Friends sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, przy ul. Jankowskiej 10, wpisana przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy – KRS, do rejestru przedsiębiorców pod nr KRS: 4049, NIP: 5212852041, REGON: 012998450, o kapitale zakładowym wynoszącym 201.000 zł (zwana dalej „**Pro Duct**”).
4. Celem Konkursu jest wyłonienie najlepszej aplikacji analitycznej stworzonej przez jego uczestników z wykorzystaniem technologii Qlik, a także upowszechnianie technologii Qlik, aktywizacja środowiska programistów Qlik, promocja utalentowanych programistów, utworzenie pokazowych innowacyjnych projektów oraz nagrodzenie ich autorów.
5. Konkurs przeznaczony jest dla programistów praktycznie wykorzystujących technologie Qlik stale zamieszkujących w Polsce i dysponujących pełną zdolnością do czynności prawnych.
6. Dodatkowe informacje dotyczące Konkursu są dostępne na stronie pod adresem <https://facebook.com/qlikathon>.
7. Wszelkie informacje pozyskane w związku z Konkursem zostaną wykorzystane wyłącznie dla celów w nim przewidzianych. Informacje stanowiące dane osobowe, podlegające ochronie stosownie do ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie

danych osobowych, będą mogły być przetwarzane przez Sponsora i Pro Duct wyłącznie w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Konkursu, chyba że osoby zainteresowane złożą oświadczenia zezwalające na przetwarzanie danych osobowych także w innym celu.

8. Administratorem danych osobowych zgromadzonych w związku z Konkursem będzie Sponsor, który będzie miał prawo powierzyć przetwarzanie danych osobowych innym podmiotom, w tym Pro Duct, z którymi będzie współpracował przy realizacji Konkursu.
9. Podanie danych osobowych dla potrzeb Konkursu jest dobrowolne, ale konieczne do udziału w Konkursie. Osoby, których dane osobowe pozyskano w związku z Konkursem mają prawo dostępu do treści danych oraz do ich poprawiania. Dane osobowe nie będą udostępniane, chyba że z żądaniem udostępnienia danych wystąpi organ administracji państwowej uprawniony do tego na podstawie przepisów prawa.

§ 2. Uczestnicy

1. Zgłoszenie do Konkursu odbywa się za pośrednictwem strony internetowej pod adresem: http://go.qlik.com/EEU-17-Q4-EV-EEU-Hackaton-Qlikathon-PL-2017_Reg-LP.html (zwaną dalej „**Stroną Internetową**”). W celu dokonania zgłoszenia należy postępować zgodnie z instrukcjami zawartymi na Stronie Internetowej.
2. Zgłoszenie do Konkursu stanowić będzie akceptację niniejszego regulaminu (zwanego dalej „**Regulaminem**”).
3. Do udziału w Konkursie zostanie dopuszczonych pierwszych trzydzieści osób, które zgłoszą się do Konkursu. Do dnia 24 listopada 2017 r. Sponsor zawiadomi osoby zainteresowane o dopuszczeniu albo o niedopuszczeniu do udziału w Konkursie. Osoby dopuszczone do udziału w Konkursie będą dalej zwane „**Uczestnikami**”.
4. W przypadku wycofania się Uczestnika z udziału w Konkursie po 24 listopada 2017 r., Sponsor może uzupełnić listę Uczestników, tak aby w pracach projektowych wzięło udział 30 Uczestników.

5. W Konkursie nie mogą uczestniczyć pracownicy ani współpracownicy Sponsora bądź Pro Duct.
6. Uczestnikom w toku Konkursu nie wolno naruszać przepisów powszechnie obowiązującego prawa, ani praw bądź dóbr osób trzecich. Uczestnicy ponoszą pełną odpowiedzialność prawną w razie takiego naruszenia.
7. Uczestnik traci prawo do udziału w Konkursie, jeżeli nie weźmie udziału w spotkaniu zapoznawczym w piątek, 1 grudnia 2017 r., bądź nie przystąpi do prac projektowych w sobotę, 2 grudnia 2017 r., o godzinie 9.00.
8. Sponsor zastrzega sobie prawo do pozbawienia Uczestnika prawa do udziału w Konkursie w przypadku stwierdzenia naruszenia przez Uczestnika w toku Konkursu przepisów powszechnie obowiązującego prawa, praw bądź dóbr Sponsora lub osób trzecich, dobrych obyczajów, a także zasad Regulaminu.

§ 3. Czas i miejsce Konkursu

Konkurs odbędzie się w dniach 1-3 grudnia 2017 r., w Warszawie, przy ul. Inflanckiej 4.

§ 4. Zasady Konkursu

1. W Konkursie Uczestnicy rywalizują ze sobą o Grand Prix dla autorów zwycięskiego projektu oraz o nagrodę za drugie miejsce i nagrodę za trzecie miejsce.
2. W ramach projektu należy wykonać aplikację analityczną w postaci aplikacji Qlik Sense lub QlikView. Dozwolone jest integrowanie technologii Qlik w innych technologiach poprzez wykorzystujących API Qlik (np. mashup, extension).
3. Projekty muszą stanowić przejaw indywidualnej twórczości Uczestników. Projekty mogą dotyczyć dowolnej tematyki. Każdy zespół określa cel swojego projektu, według którego projekt będzie oceniany. Dozwolone jest wcześniejsze przygotowanie koncepcji i założeń tworzonego oprogramowania oraz grafik, które zostaną wykorzystane w oprogramowaniu lub w jego prezentacji. Niedozwolone jest wcześniejsze przygotowanie kodu lub jego fragmentów.
4. Prace uczestników ocenia jury powołane przez Sponsora. Jury czuwa nad prawidłowym przebiegiem Konkursu, w tym przestrzeganiem Regulaminu.

5. Jury, wybierając zwycięski projekt oraz przyznając nagrody, uwzględni w szczególności:
 - 1) praktyczność projektu – projekt skutecznie pomaga zrealizować określony przez Uczestników cel;
 - 2) innowacyjność projektu – projekt jest unikalny, stanowi niepowtarzalne zastosowanie technologii Qlik;
 - 3) technologiczne zaawansowanie projektu – projekt wykorzystuje znaczną liczbę technologii i produktów Qlik oraz API programistycznych, wykazuje gotowość do użycia produkcyjnego;
 - 4) zastosowanie z korzyścią dla społeczeństwa – projekt wspomaga rozwiązanie istotnego publicznego problemu, np. z dziedziny ekologii, czy problemów społecznych
6. Uczestnicy rywalizują w dwu albo trzyosobowych zespołach. W szczególnych wypadkach Organizator może dopuścić do rywalizacji także Uczestników występujących indywidualnie.
7. Uczestnicy mogą korzystać ze wsparcia mentorów – przedstawicieli Sponsora biegle znających technologie Qlik.
8. Sponsor zapewnia Uczestnikom wyłącznie dostęp do energii elektrycznej, sieci Internet, biurka i foteli biurowych. Uczestnicy pracują na własnym sprzęcie komputerowym, wyłącznie przy wykorzystaniu legalnie uzyskanego oprogramowania. Sponsor nie zwraca żadnych wydatków związanych z udziałem Uczestników w Konkursie, w tym z przystosowaniem sprzętu Uczestników do udziału w Konkursie.
9. Sponsor na życzenie Uczestników może udostępnić zespołowi licencję testową na czas trwania Konkursu na dowolny produkt ze swojego komercyjnego portfolio (poza dostępem do Data Market oraz poza dostępem do usługi geokodowania Qlik). Potrzebę uzyskania dostępu do tych licencji należy zgłosić pisemnie do Sponsora w sobotę, 2 grudnia 2017 r., do godziny 12:00.

§ 5. Przebieg Konkursu

1. Przebiegiem Konkursu kieruje Sponsor.

2. W piątek, 1 grudnia 2017 r., o godzinie 18:00 w siedzibie Qlik, Inflancka 4, II piętro, Warszawa. Uczestnicy biorą udział w zapoznawczym spotkaniu, podczas którego Sponsor przypomni zasady Konkursu oraz przedstawi mentorów i członków jury.
3. Prace projektowe będą się odbywać w sobotę, 2 grudnia 2017 r., w godzinach od 9:00 do 22:00 oraz w niedzielę, 3 grudnia 2017 r., w godzinach od 9:00 do 15:00.
4. Do godziny 12:00 w sobotę, 2 grudnia 2017 r., Uczestnicy zadeklarują pisemnie skład poszczególnych zespołów.
5. Zarówno w sobotę, 2 grudnia 2017 r., jak i w niedzielę, 3 grudnia 2017 r., przewidziane są przerwy na obiad dla Uczestników. Przed każdą przerwą na obiad, oraz po zakończeniu prac projektowych w sobotę, 2 grudnia 2017 r., prace projektowe (kod źródłowy i opis rozwiązania wraz ze zrzutem ekranu) muszą być umieszczone w publicznym repozytorium w serwisie GitHub, zaś link do tego repozytorium musi być udostępniony Sponsorowi.
6. Projekty poszczególnych zespołów (kod źródłowy i opis rozwiązania wraz ze zrzutem ekranu), niezwłocznie po ich ukończeniu w niedzielę, 3 grudnia 2017 r., muszą być umieszczone w publicznym repozytorium w serwisie GitHub, zaś link do tego repozytorium musi być udostępniony Sponsorowi.
7. W niedzielę, 3 grudnia 2017 r., od godziny 15:00, poszczególne zespoły będą prezentować swoje projekty przed członkami jury. Czas każdej z prezentacji nie może przekraczać 10 minut. Prezentacja dokonywana jest po polsku.
8. Po zakończeniu wszystkich prezentacji jury uda się na obrady, podczas których wybierze nagrodzone projekty.
9. Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi w niedzielę, 3 grudnia 2017 r., do godziny 20:00.

§ 5. Wyniki Konkursu i nagrody

1. W Konkursie przyznane zostaną trzy nagrody:
 - 1) Grand Prix – vouchery na kwotę 9.000 zł;
 - 2) nagroda za drugie miejsce - vouchery na kwotę 3.000 zł;
 - 3) nagroda za trzecie miejsce - vouchery na kwotę 3.000 zł.
2. Nagroda zostanie podzielona proporcjonalnie pomiędzy poszczególnych członków nagrodzonych zespołów.

3. Nagrody zostaną przekazane w dniu ogłoszenia wyników Konkursu.
4. Uzupełnieniem nagród dla osób fizycznych nieprowadzących działalności gospodarczej są nagrody pieniężne stanowiące 11,12% wartości przysługującej Uczestnikowi nagrody, udzielane z przeznaczeniem na zapłatę należnego zryczałtowanego podatku dochodowego od nagród wygranych w Konkursie i pod warunkiem złożenia przez Uczestnika oświadczenia o takim przeznaczeniu nagrody pieniężnej oraz wpłaceniu tej kwoty Organizatorowi, jako płatnikowi tego podatku lub osobie przez niego wskazanej, przy odbiorze nagrody.
5. Uzupełnieniem nagród dla osób fizycznych prowadzących działalność gospodarczą są nagrody pieniężne stanowiące 11,12% wartości przysługującej Uczestnikowi nagrody, udzielane z przeznaczeniem na zapłatę należnego zryczałtowanego podatku dochodowego od nagród wygranych w Konkursie i pod warunkiem złożenia przez Uczestnika oświadczenia o takim przeznaczeniu nagrody pieniężnej oraz wpłaceniu tej kwoty Organizatorowi, jako płatnikowi tego podatku lub osobie przez niego wskazanej, przy odbiorze nagrody.
6. Fakt wręczenia nagrody Uczestnikowi Konkursu zostanie potwierdzony przez Pro Duct protokołem odbioru nagrody, wskazującym nagradzanego Uczestnika Konkursu, wartość oraz datę wręczenia nagrody. Odbiór nagrody musi zostać potwierdzony na piśmie przez Uczestnika Konkursu.
7. W razie zmiany przepisów prawa lub zmiany interpretacji takich przepisów dokonanej przez uprawnione organy, Pro Duct i Sponsor zastrzegają sobie prawo do zmiany zasad przyznawania nagród i związanych z tym postanowień Regulaminu dotyczących rozliczania podatku od nagród uzyskanych w ramach Konkursu. Pro Duct i Sponsor nie ponoszą odpowiedzialności za wynikłe wskutek zmiany przepisów prawa bądź ich interpretacji oraz wszelkie dodatkowe wydatki Uczestników Konkursu stanowiące skutek obowiązków podatkowych i innych ciężarów publiczno-prawnych.
8. Sponsor ani Pro Duct nie ponoszą odpowiedzialności za skutki niedopełnienia obowiązków podatkowych przez Uczestników.

§ 6. Prawa autorskie

1. Uczestnicy udzielają Sponsorowi niewyłącznej licencji do korzystania z programu komputerowego stworzonego przez nich w ramach Konkursu w celu jego publicznej prezentacji podmiotom potencjalnie zainteresowanym wdrożeniem oprogramowania do użytku komercyjnego.
2. Licencja obejmuje prawo do korzystania przez z Sponsora z programu komputerowego na polach eksploatacji obejmujących:
 - 1) trwałe lub czasowe zwielokrotnienie programu komputerowego w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiejkolwiek formie;
 - 2) publiczne rozpowszechnianie obrazów generowanych przez program komputerowy.
3. Licencja zostaje udzielona z chwilą umieszczenia programu komputerowego w publicznym repozytorium (§ 5 ust. 6 Regulaminu), na czas nieoznaczony i obejmuje terytorium całego świata.
4. Każdy z Uczestników, któremu zostanie przyznana nagroda, zobowiązany będzie do niezwłocznego zawarcia ze Sponsorem umowy przenoszącej na Sponsora autorskie prawa majątkowe do programu komputerowego stworzonego w ramach Konkursu; wzór umowy stanowi załącznik do Regulaminu.
5. W przypadku niezawarcia przez Uczestnika umowy, o której mowa w ust. 4, Uczestnik traci prawo do nagrody. W takim przypadku jury może wyłonić z grona Uczestników innego laureata nagrody.

§ 7. Postanowienia końcowe

1. W sprawach nieregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu cywilnego ze szczególnym uwzględnieniem art. 919 – 921 k.c.
2. Sponsor, Pro Duct ani inne podmioty współpracujące przy przeprowadzeniu Konkursu nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za szkody spowodowane podaniem przez Uczestników nieprawdziwych danych, informacji, bądź innego typu nieprawidłowości po stronie Uczestników.