

## REGULAMIN „Tik? – Tak! Bonus. Startuj z Youngcoderem.”

### I. Organizator

Organizatorem Konkursu „Tik? – Tak! Bonus. Startuj z Youngcoderem.”, zwanego dalej konkursem, jest firma Youngcoder Sp. z o.o. z siedzibą w Gdyni (81-650 Gdynia, ul. Kielecka 101B/3), zwana dalej Organizatorem.

### II. Postanowienia

1. Celem konkursu jest propagowanie nauki programowania jako czynnika rozwijającego umiejętność analitycznego myślenia. W trakcie konkursu uczestnicy rozwiązują zadania z programowania. Rozwiązania zadań będą sprawdzane automatycznie przez system „Online Judge”, a wyniki zostaną opublikowane na liście rankingowej po zakończeniu konkursu, w terminie określonym w p. V Organizacja konkursu.
2. Konkurs nie jest grą losową i nie podlega zatwierdzeniu w trybie określonym w ustawie z dnia 29 lipca 1992 roku o grach i zakładach wzajemnych (t.j. Dz.U. z 2004 roku , Nr 4 , poz. 27 z póź.zm.).
3. Czas trwania Konkursu obejmuje okres od dnia 16 kwietnia do dnia 18 kwietnia 2012 r. Konkurs będzie prowadzony na podstawie niniejszego Regulaminu. Informacje o Konkursie będą zamieszczone na stronie [www.youngcoder.eu](http://www.youngcoder.eu)
4. Uczestnik i Organizator wyrażają zgodę na prowadzenie korespondencji związanej z Konkursem w formie elektronicznej.

### III. Nagrody

**I miejsce:** zewnętrzny dysk twardy, gadżety Youngcoder.

**II miejsce:** mysz bezprzewodowa, gadżety Youngcoder.

**III miejsce:** pendrive, , gadżety Youngcoder.

Nagrodzone zostaną trzy pierwsze miejsca w każdej kategorii wiekowej: - szkoła podstawowa, - gimnazjum, - szkoła ponadgimnazjalna.

Finaliści nie mogą przenieść prawa do uzyskania nagrody na inne podmioty.

### IV. Uczestnicy

W konkursie mogą brać udział uczniowie, którzy w pierwszym etapie konkursu „Tik? – TAK!” organizowanego przez Polskie Towarzystwo Informatyczne oraz ECDL Polska, zajęli miejsca od 1 do 500.

## V. Organizacja konkursu

1. Czas trwania konkursu: od godziny 16<sup>00</sup>, 16 kwietnia 2013 roku, do godziny 20<sup>00</sup>, 18 kwietnia 2013 roku.
2. W ramach konkursu uczestnicy otrzymają do rozwiązania 3 zadania. Na każde zadanie uczestnik konkursu może wysłać rozwiązanie 5 krotnie. Rozwiązania zadań można przysyłać przez całą dobę.
3. Na punktację rozwiązań wpływają czynniki: prawidłowość wyników testów rozwiązania, czas nadesłania rozwiązania, numer prawidłowej próby rozwiązania. Podsumowanie i wręczenie nagród podczas obchodów Światowego Dnia Społeczeństwa Informacyjnego 15 maja 2013 roku.
4. Skład komisji konkursu: Jarosław Drzeżdżon, Tomasz Pieper

## VI. Reklamacje

1. Reklamacje dotyczące konkursu uczestnicy mogą zgłaszać pisemnie nie później niż do dnia 31 maja 2013 r.
2. Pisemna reklamacja powinna zawierać: imię, nazwisko, dokładny adres zamieszkania i numer telefonu kontaktowego. Reklamacja musi również zawierać dokładny opis i powód reklamacji. Reklamacje powinny być zgłaszane na adres Organizatora z dopiskiem: „Tik? – Tak! Bonus. Startuj z Youngcoderem - reklamacja”.
3. Organizator rozpatrywać będzie reklamacje Uczestników na podstawie Regulaminu.
4. W przedmiocie reklamacji ostateczna i wiążąca jest decyzja Organizatora. Uczestnik zostanie o decyzji Organizatora powiadomiony listem poleconym wysłanym na adres podany w reklamacji, w terminie 7 dni od daty rozpatrzenia reklamacji.

## VII. Postanowienia końcowe

1. Uczestnik zobowiązany jest do zachowania w tajemnicy swoich rozwiązań w czasie trwania konkursu.
2. W czasie trwania konkursu uczestnicy są obowiązani do samodzielnej pracy.
3. Organizator może w każdym momencie usunąć z konkursu uczestnika:
  - którego wyniki wskazują, że zostały uzyskane niesamodzielnie;

- w przypadku rażącego łamania zasad Regulaminu;
  - w przypadku działań niezgodnych z prawem.
4. Organizator konkursu zastrzega sobie możliwość przeprowadzenia przerwy technicznej w czasie trwania konkursu, w godzinach od 22:00 do 6:00.
  5. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w Regulaminie. Z chwilą ich opublikowania na stronie internetowej [www.youngcoder.eu](http://www.youngcoder.eu) stają się one obowiązujące. Zmiana Regulaminu nie odnosi skutku do czynności dokonanych na podstawie dotychczasowego brzmienia Regulaminu.
  6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy techniczne powstałe po stronie uczestnika, w tym przerwy lub zakłócenia związane z działaniem Internetu lub zasilaniem.
  7. Wszelkie spory i roszczenia wynikłe z tytułu wykonania zobowiązań związanych z niniejszym Konkursem będą rozstrzygane przez Sąd właściwy według siedziby Organizatora Mini-konkursu.
  8. W kwestiach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się przepisy kodeksu cywilnego oraz ustawy z dnia 29 lipca 1992 r. o grach i zakładach wzajemnych (tekst jedn. Dz. U. z 2004 r. nr 4 poz. 27 z późn. zm.).
  9. Regulamin dostępny jest w siedzibie Organizatora oraz na stronie [www.youngcoder.eu](http://www.youngcoder.eu)
  10. Przetwarzanie danych osobowych osób biorących udział w konkursie następuje zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (tekst jedn. Dz. U. z 2002 r. nr 101 poz. 926 z późn. zm.). Administratorem danych osobowych jest Organizator. Osobom udostępniającym dane osobowe przysługuje prawo dostępu do ich danych osobowych oraz prawo ich poprawiania lub żądania usunięcia.
  11. Pytania i uwagi można kierować drogą mailową na adres: [office@youngcoder.eu](mailto:office@youngcoder.eu)