

Regulamin Konkursu „Mobile First, Cloud First”

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin („**Regulamin Konkursu**”) określa zasady prowadzenia konkursu pod nazwą „Mobile First, Cloud First” („**Konkurs**”).
2. Konkurs jest skierowany do osób zarejestrowanych na konferencji Mobile Trends Conference 2015, która odbędzie się 11-13 lutego 2015 roku w Krakowie („**Konferencja**”), nie będących Funkcjonariuszami Rządowymi, zgodnie z definicją zawartą w Załączniku nr 1 do niniejszego Regulaminu.
3. Organizatorem Konkursu jest Microsoft Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, Al. Jerozolimskie 195A, 02-222 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000056838, numerze NIP: 5270103391 („**Organizator**”).
4. Konkurs przeprowadzany będzie za pomocą strony internetowej Konferencji znajdującej się pod następującym adresem: <http://2015.mobiletrends.pl> („**Strona Konkursu**”). Konkurs rozpoczyna się w dniu 11 lutego 2015 r. i kończy się dnia 13 lutego 2015 r.
5. Konkurs ma na celu promowanie rozpoznawalności marki Organizatora oraz jego produktów i usług, w szczególności systemów operacyjnych Windows Phone oraz Windows 8.1 oraz zwiększenie różnorodności aplikacji dostępnych w sklepach Windows. Zadaniem Uczestnika jest zgłoszenie za pomocą formularza dostępnego na Stronie Konkursu informacji, jakiej aplikacji zdaniem Uczestnika brakuje w sklepie Windows Store lub Windows Phone Store („**Pomysł na Aplikację**”). W Konkursie biorą udział tylko zgłoszenia, które spełniają wymagania określone w § 3 niniejszego Regulaminu.
6. Komisja konkursowa dokona oceny Pomysłów na Aplikację pod względem wymagań opisanych w §3 Regulaminu. Trzech Uczestników, których Pomysły na Aplikację zostaną wybrane jako najciekawsze, dostaną nagrody, określone w § 4 pkt 1 poniżej.
8. Treść niniejszego Regulaminu Konkursu jest udostępniona na Stronie Konkursu.

§ 2 Uczestnicy Konkursu

1. W Konkursie biorą udział osoby fizyczne, o których mowa w § 1 ust. 2, które w okresie trwania Konkursu dokonają zgłoszenia Pomysłu na Aplikację zgodnie z zasadami określonymi w § 3 niniejszego Regulaminu Konkursu („**Uczestnik**” / „**Uczestnicy**”).
2. Z udziału w Konkursie są wykluczeni pracownicy Organizatora, w tym pracownicy tymczasowi lub zleceniobiorcy Organizatora oraz innych podmiotów współpracujących z Organizatorem przy organizacji niniejszego Konkursu, jak również osoby im bliskie. Za osoby bliskie uważa się małżonka, rodzeństwo, powinowatych do drugiego stopnia, wstępnych, zstępnych i ich małżonków, osoby pozostające w stosunku przysposobienia oraz osoby pozostające we wspólnym pożyciu. Z udziału w Konkursie są wykluczeni także Funkcjonariusze Rządowi określani w załączniku nr. 1 do Regulaminu Konkursu.

§ 3 Zasady Konkursu

1. Uczestnicy mogą zgłaszać Pomysły na Aplikację w okresie od 11 lutego 2015 r. do 13 lutego 2015 r. do godziny 15:00.
2. Uczestnik dokonuje zgłoszenia Pomysłu na Aplikację na Stronie Konkursu za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego. W formularzu zgłoszeniowym Uczestnik powinien umieścić:

- a) nazwę aplikacji, która jest dostępna w sklepach internetowych innych niż Windows Store lub Windows Phone Store, której zdaniem Uczestnika brakuje w sklepach Windows Store lub Windows Phone Store lub dowolną nazwę aplikacji, w przypadku, gdy Uczestnik nie wie, czy zgłaszana przez niego aplikacja jest dostępna w sklepach internetowych;
 - b) krótki opis aplikacji oraz opis funkcjonalności aplikacji (do 700 znaków) („**Opis Aplikacji**”). Opis aplikacji oraz jej funkcjonalności może zawierać:
 - o jaki jest cel aplikacji, jakie potrzeby użytkownika adresuje;
 - o opis głównych funkcji aplikacji;
 - o podstawowe operacje, które spełnia aplikacja;
 - o jak ma wyglądać interfejs aplikacji;
 - o w jaki sposób użytkownik będzie korzystał z aplikacji, jakie czynności użytkownik musi wykonać w celu uzyskania danego rezultatu;
 - o jakie warunki muszą być spełnione, aby aplikacja była popularna.
3. W Konkursie biorą udział tylko te Pomysły na Aplikację, które spełniają wymagania określone w §3 niniejszego Regulaminu Konkursu. Do udziału w Konkursie nie będzie dopuszczony Uczestnik, którego Opis Aplikacji:
 - a. narusza obowiązujące prawo lub dobre obyczaje;
 - b. zawiera treści naruszające prawa osób trzecich;
 - c. zawiera treści powszechnie uznane za obelżywe, społecznie niewłaściwe i naganne moralnie (np. pomysły na aplikację zawierające treści obraźliwe, wulgarne, obsceniczne, nawołujące do nienawiści i przemocy);
 - d. narusza postanowienia Regulaminu Konkursu.
 4. Oceny Pomysłów na Aplikację dokonuje komisja konkursowa, złożona z pracowników Organizatora oraz organizatorów Konferencji („**Komisja Konkursowa**”).
 5. Zgłoszone Pomysły na Aplikację zostaną ocenione przez Komisję Konkursową w czasie trwania Konkursu. Spośród Pomysłów na Aplikację zgłoszonych zgodnie z § 3 ust. 1 Regulaminu, Komisja Konkursowa wybierze trzy najciekawsze wedle swojego uznania Pomysły na Aplikację. Uczestnicy, którzy dokonali zgłoszenia takich Pomysłów na Aplikację („**Zwycięzcy**”) będą uprawnieni do otrzymania Nagrody, zgodnie z § 4 Regulaminu. Podczas dokonywania oceny Pomysłów na Aplikację Komisja Konkursowa będzie brała pod uwagę kreatywność, koncepcję i oryginalną tematykę pomysłu na aplikację, innowacyjność pomysłu.
 6. Każdego dnia Konferencji zostanie wyłoniony jeden Zwycięzca. Komisja Konkursowa pierwszego dnia Konferencji dokona oceny Pomysłów na Aplikację zgłoszonych w dniu 11 lutego 2015 roku do godziny 15:00, spośród których wybierze jeden najciekawszy Pomysł na Aplikację. Drugiego dnia Konferencji Komisja Konkursowa dokona oceny Pomysłów na Aplikację zgłoszonych w okresie od 11 lutego 2015 roku godz. 15:00 do 12 lutego 2015 roku do godz. 15:00, spośród których wybierze jeden najciekawszy Pomysł na Aplikację. Trzeciego dnia Konferencji Komisja Konkursowa dokona oceny Pomysłów na Aplikację zgłoszonych w okresie od 12 lutego 2015 roku godz. 15:00 do 13 lutego 2015 roku do godziny 15:00.
 7. Ogłoszenie Zwycięzców Konkursu nastąpi podczas oficjalnego zakończenia każdego dnia Konferencji, tj. odpowiednio: 11.02.15 r. o godz. 17:30, 12.02.15 r. o 16:50 oraz 13.02.15 r. o 17:55 w sali konferencyjnej w EXPO Kraków, ul. Galicyjska 9. Lista Zwycięzców będzie dostępna również na stronie internetowej: <http://2015.mobiletrends.pl>. Godzina ogłoszenia Zwycięzców może ulec niewielkim zmianom na skutek ewentualnych przesunięć poszczególnych punktów programu, jakie mogą nastąpić w ciągu trwania konferencji. O ewentualnych zmianach Uczestnicy będą informowani za pomocą strony <http://2015.mobiletrends.pl> oraz ogłoszenia pod czas konferencji.
 8. Każdy z Uczestników może zgłosić więcej niż jeden Pomysł na Aplikację.
 9. Każdy z Uczestników ma prawo wycofać swoje zgłoszenie do udziału w Konkursie.
 10. Uczestnik wyraża zgodę na korzystanie ze zgłoszonych Opisów Aplikacji przez Organizatora w zakresie niezbędnym do dokonania oceny Pomysłu na Aplikację i wyłonienia Zwycięzców Konkursu.

11. Uczestnicy Konkursu przyjmują do wiadomości, iż zgodnie z art. 1 ust. 2 (1) ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych („**Ustawa**”), ochroną może być objęty wyłącznie sposób wyrażenia, nie są objęte ochroną odkrycia, idee, procedury, metody i zasady działania oraz koncepcje matematyczne.
12. Uczestnik Konkursu wyraża zgodę na korzystanie przez Organizatora ze zgłoszonych Opisów Aplikacji w celu zwiększenia różnorodności aplikacji dostępnych w sklepie Windows i w tym zakresie udziela Organizatorowi nieodpłatnej i niewyłącznej licencji na czas nieokreślony na wszystkich polach eksploatacji znanych w chwili zgłoszenia Pomysłu na Aplikację, w tym wymienionych w art. 50 Ustawy, a w szczególności na następujących polach eksploatacji:
 - a. publiczne wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie Opisów Aplikacji w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w tym publikowanie Opisu Aplikacji na wewnętrznych i ogólne dostępnych stronach Organizatora;
 - b. tłumaczenie, przystosowywanie, zmiany układu lub jakiegokolwiek inne zmiany w Opisie na Aplikację.
13. Uczestnicy wyrażają zgodę na korzystanie przez dowolne osoby fizyczne i prawne z Opisów Aplikacji w zakresie niezbędnym do wykonania aplikacji na podstawie Opisu Aplikacji i w tym zakresie udzielają takim osobom nieodpłatnej i niewyłącznej licencji na czas nieokreślony na polach eksploatacji określonych w § 3 pkt 10 Regulaminu.

§ 4 Nagrody w Konkursie „Mobile First, Cloud First”

1. Nagrodami w Konkursie, do których otrzymania uprawnieni są Zwycięzcy, są urządzenia Nokia Lumia 1520 („**Nagroda**”). W Konkursie zostaną przyznane 3 Nagrody, każda o wartości brutto około 1791,00 zł.
2. Do nagród rzeczowych, wydanych osobom fizycznym, zostanie przyznana dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości 11,11% wartości rynkowej powyższej nagrody rzeczowej. Nagroda pieniężna nie zostanie wydana Zwycięzcy Konkursu, lecz zostanie przeznaczona w całości na zapłatę należnego podatku dochodowego od osób fizycznych obliczanego dla nagród promocyjnych i zostanie przelana na rachunek odpowiedniego organu skarbowego w terminie przewidzianym przepisami prawa. Postanowienie to ma zastosowanie do tych nagród w stosunku do których nie ma zastosowania zwolnienie od podatku dochodowego od osób fizycznych.
3. Uzyskana Nagroda zostanie dostarczona Uczestnikowi przy wykorzystaniu firmy kurierskiej, na adres podany w formularzu zgłoszeniowym przez tego Uczestnika. W razie nieobecności Zwycięzcy pod czas wręczenia nagród dana osoba w terminie do 7 dni od daty zakończenia Konferencji musi się zgłosić do Organizatora za pomocą poczty elektronicznej na adres v-olekol@microsoft.com z dopiskiem „Konkurs Mobile First, Cloud First”, wpisując imię, nazwisko, adres do wysyłki oraz nazwę Pomysłu na Aplikację w treści wiadomości, w celu ustalenia zasad przekazania Nagrody. W celu potwierdzenia, czy osoba zgłaszająca się po odbiór Nagrody jest do niej uprawniona, taka osoba musi podać następujące dane uprawniające do odebrania Nagrody: imię, nazwisko, nazwa firmy i stanowisko, zdjęcie lub skan identyfikatora otrzymanego na początku konferencji. Uzyskana Nagroda zostanie dostarczona Uczestnikowi przy wykorzystaniu firmy kurierskiej, na adres podany w e-mailu przez tego Uczestnika, w terminie 4 tygodni od dnia ogłoszenia wyników Akcji.

§ 5 Dane Osobowe

1. Organizator niniejszym informuje Uczestnika, że jego dane osobowe podane w formularzu zgłoszeniowym na Stronie Konkursu są przetwarzane przez Organizatora zgodnie z przepisami ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych w celach związanych z przeprowadzaniem Konkursu, w szczególności wyłanianiem Zwycięzców i przyznawaniem Nagród. Organizator informuje także, że Organizator oraz Microsoft Corporation z siedzibą w Redmond, One Microsoft Way, WA 98052-7329, USA (dalej łącznie „Grupa Microsoft”) zbierają i przetwarzają dane osobowe Uczestnika, o których mowa powyżej, w celach usprawnienia i polepszenia jakości sprzedaży i obsługi produktów Grupy Microsoft, a także w celach statystycznych i marketingowych produktów Grupy Microsoft. Organizator niniejszym informuje Uczestnika, że podane przez Uczestnika dane osobowe będą przekazywane osobom trzecim w celu dostarczenia Nagród.

2. Podanie danych osobowych przez Uczestnika jest dobrowolne. Organizator niniejszym informuje Uczestnika, że niepodanie danych osobowych może uniemożliwić udział Uczestnika w Konkursie.

3. Uczestnik ma prawo dostępu do swoich danych osobowych oraz do ich poprawiania i usunięcia. Zgodnie z art. 32 ust. 1 pkt. 8 ustawy o ochronie danych osobowych Uczestnik ma również prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania jego danych osobowych w celach marketingowych.

§ 6 Postanowienia końcowe

1. Organizatorowi przysługuje prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu Konkursu, z zastrzeżeniem, że zmiany nie mogą pozbawić Uczestników ich praw nabytych na podstawie Regulaminu Konkursu. Ewentualne zmiany będą dokonywane w formie Aneksów do Regulaminu Konkursu, oznaczonych kolejnym numerem oraz datą. Zmiany zostaną podane do wiadomości Uczestników z 14 dniowym wyprzedzeniem. Regulamin Konkursu w zmienionej formie obowiązuje od daty oznaczonej w treści oraz jego umieszczenia na Stronie Konkursu. Dalszy udział Uczestnika w Konkursie po wprowadzeniu zmian do niniejszego Regulaminu Konkursu będzie uznany za akceptację przez Uczestnika zmienionych postanowień Regulaminu Konkursu.

2. Reklamacje oraz wszelkie kwestie związane z przebiegiem lub wynikami Konkursu należy kierować pocztą elektroniczną na adres v-olekol@microsoft.com w tytule wiadomości wpisując: „Konkurs Mobile First, Cloud First”. Reklamacja zostanie rozpatrzona przez Organizatora w terminie 7 dni od jej otrzymania. Uczestnik zostanie poinformowany o wynikach postępowania reklamacyjnego drogą elektroniczną, na adres e-mail podany w formularzu zgłoszeniowym.

3. Przystąpienie do Konkursu jest jednoznaczne z zaakceptowaniem postanowień niniejszego Regulaminu.

ZAŁĄCZNIK DO REGULAMINU KONKURSU

Załącznik nr 1 do Regulaminu Konkursu

Definicja Funkcjonariusza Rządowego „Funkcjonariuszem Rządowym” w rozumieniu Regulaminu Konkursu jest każda osoba:

(a) zatrudniona w jednej z organizacji/institucji wymienionych poniżej,

(b) działająca, choćby tymczasowo, w imieniu lub na rzecz takiej organizacji/institucji,

(c) pełniąca jakąkolwiek funkcję, choćby tymczasową, w ramach takiej organizacji/institucji:

1. Organizacje/institucje pełniące rolę regulacyjną lub prawodawczą, której działalność można zaobserwować w jednym lub wielu krajach,

2. Organizacje/institucje administracji rządowej,

3. Organizacje/institucje, których działalność jest finansowana z budżetu Skarbu Państwa,

4. Przedsiębiorstwa kontrolowane przez Skarb Państwa w sposób pośredni lub bezpośredni,

5. Przedsiębiorstwa, których co najmniej 30% udziałów lub konkursu należy pośrednio lub bezpośrednio do Skarbu Państwa,

6. Biura partii politycznych, komitety wyborcze,

7. Organizacje międzynarodowe publiczne, takie jak Bank Światowy czy Organizacja Narodów Zjednoczonych.