

**REGULAMIN KONKURSU**  
**Skillotron na IT talk & LJUG 27.03**

**§ 1.**

**Definicje**

1. „**Konkurs**” – konkurs „Skillotron na IT talk & LJUG 27.03”, prowadzony na zasadach określonych niniejszym Regulaminem.
2. „**Organizator**” - DataArt Poland Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą przy Zana 39A, 20-601 Lublin, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy Lublin - Wschód w Lublinie z/s w Świdniku, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS: 0000514163, NIP: 7123288290.
3. „**Platforma Skillotron.com**” – platforma internetowa utworzona przez Organizatora, w ramach której użytkownicy mogą doskonalić swoje umiejętności programistyczne.
4. „**Uczestnik**” - pełnoletnia osoba fizyczna, posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych.
5. „**Zwycięzca Konkursu**” – Uczestnik, który spełnił warunki określone w § 3 i 4 niniejszego Regulaminu.

**§ 2.**

**Postanowienia ogólne**

1. Niniejszy Regulamin określa zasady, zakres i warunki uczestnictwa w Konkursie.
2. Konkurs zostanie przeprowadzony na platformie Skillotron.com.
3. Konkurs rozpoczyna się 16 marca 2018 r. o godzinie 8:00 i trwa do 23 marca 2018 do godziny 23.59.

**§ 3.**

**Warunki uczestniczenia w konkursie**

1. Uczestnikiem konkursu może być pełnoletnia osoba fizyczna, posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych.
2. Z uczestnictwa w Konkursie wyłączeni są pracownicy Organizatora.
3. Uczestnik zobowiązany jest do przestrzegania zasad zawartych w Regulaminie.
4. Przystąpienie do Konkursu oznacza, że Uczestnik zapoznał się z treścią Regulaminu i w pełni go akceptuje.

**§ 4.**

**Zasady, rozstrzygnięcie Konkursu i wydanie Nagrody**

1. Warunkiem udziału w Konkursie jest zarejestrowanie się przez Uczestnika na stronie internetowej: [www.skillotron.com](http://www.skillotron.com).
2. W ramach Konkursu Uczestnik rozwiązuje przygotowane przez Organizatora pytania skatalogowane w blokach tematycznych (kategoriach) i poziomach (na każdy poziom przypada 10 pytań).
3. Warunkiem przejścia przez Uczestnika do kolejnego poziomu Konkursu jest udzielenie minimum 80% poprawnych odpowiedzi na danym poziomie (8/10 poprawnych odpowiedzi).
4. Udzielenie przez Uczestnika poprawnej odpowiedzi powoduje dopisanie do jego wyniku 1 (jednego) punktu.

5. Zwycięzcą Konkursu zostaje Uczestnik, który uzyska największą liczbę punktów, o których mowa w pkt 4 (powyżej).
6. Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone podczas podsumowania Spotkania „IT talk & LJUG” 27.03.2018 r. o godz. 17:30 w Centrum Spotkania Kultur (sala City Project, poziom -1), przy Pl. Teatralnym 1 w Lublinie.
7. Od rozstrzygnięcia Konkursu, jego Uczestnikom nie przysługuje odwołanie.
8. Zwycięzca obowiązany jest złożyć pisemne oświadczenie potwierdzające fakt odebrania Nagrody.

## § 5.

### Opodatkowanie Nagrody

1. Nagrodę w Konkursie stanowi **Microsoft Sculpt Ergonomic Desktop** o wartości 392,26 zł brutto, oraz dodatkowa nagroda pieniężna, stanowiąca 11,11 % wartości Nagrody. Od łącznej wartości nagrody Organizator potrąci kwotę podatku w wysokości 10 % jej wartości na poczet należnego zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych stosownie do art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy z 26 lipca 1991 o podatku dochodowym od osób fizycznych (t. jedn. Dz. U. z 2018 r., poz. 200) i odprowadzi do właściwego Urzędu Skarbowego. Łączna wartość nagrody to kwota 436,26 zł.
2. Nagrody rzeczowej, o której mowa powyżej nie można wymienić na środki pieniężne stanowiące jej równowartość.

## § 6.

### Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych Uczestników Konkursu jest Organizator.
2. Dane osobowe Uczestników Konkursu będą przetwarzane wyłącznie w celach związanych przedmiotowo z Konkursem zgodnie z przepisami ustawy z 29.08.1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2016 r. poz. 922 z późn. zm.).
3. Uczestnikom przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych i ich poprawiania oraz żądania usunięcia. Administrator informuje, że podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do wzięcia udziału w konkursie oraz dla uzyskania Nagrody oraz rozpatrzenia ewentualnych reklamacji.
4. Podanie danych jest dobrowolne, aczkolwiek jest niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie.

## § 7.

### Postanowienia końcowe

1. Dodatkowe informacje Uczestnicy mogą uzyskać pod adresem: [pr-lublin@dataart.com](mailto:pr-lublin@dataart.com).
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu, pod warunkiem, że taka zmiana nie naruszy już nabytych praw Uczestników. O każdorazowej zmianie Regulaminu, Organizator poinformuje Uczestników.
3. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają przepisy prawa polskiego.