

Regulamin konkursu “Show your Java refactoring”

§1 Postanowienia ogólne

1. Konkurs - konkurs “Show your Java refactoring” organizowany przez Organizatora na stronie <http://softwaremill.com/show-your-java-refactoring-win-geecon-ticket>, którego zasady określa niniejszy regulamin.
2. Organizator – SoftwareMill Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp.k., ul. Na Uboczu 8/87 02-791 Warszawa, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego – Rejestru Przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy, Sąd Gospodarczy XIII Wydział Rejestrowy pod numerem KRS 0000537126.
3. Regulamin – niniejszy regulamin.
4. Uczestnik - osoba fizyczna, która przystąpiła do Konkursu .
5. Zwycięzca - Uczestnik, który wykona poprawnie zadanie konkursowe i zostanie wyłoniony jako wygrywający zgodnie z postanowieniami Regulaminu.
6. Komisja Konkursowa – komisja składająca się z przynajmniej 3 (trzech) programistów Java. Komisję Konkursową powołuje Organizator.

§2 Termin i miejsce Konkursu

1. Konkurs “Show your Java refactoring” rozpoczyna się 3.04.2017 r. i trwa do 23.04.2017 r.
2. Konkurs przeprowadzony jest na stronie internetowej <http://softwaremill.com/show-your-java-refactoring-win-geecon-ticket>.

§3 Uczestnicy

1. Uczestnikiem Konkursu może być każda pełnoletnia osoba fizyczna mająca miejsce zamieszkania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej i posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych
2. Pracownicy oraz współpracownicy Organizatora nie mogą brać udziału w Konkursie.
3. Warunkiem udziału w Konkursie jest posiadanie aktywnego konta użytkownika w serwisie GitHub, celem przesłania do Organizatora zadania konkursowego. Uczestnik korzystając z konta użytkownika w serwisie GitHub zobowiązany jest do przestrzegania regulaminu świadczenia usług tego portalu.

§4 Zgłoszenia, zapisy, wyniki

1. Udział w Konkursie zostaje potwierdzony automatycznie wraz z przesłaniem Pull Request do repozytorium istniejącego pod adresem <https://github.com/softwaremill/java-fp-example>.
2. Zgłoszenia będą przyjmowane do dnia 23.04.2017.
3. Wyniki Konkursu zostaną opublikowane najpóźniej 30.04.2017 na stronie <https://softwaremill.com>. Zwycięzca zostanie wskazany poprzez podanie nazwy użytkownika wykorzystywanej przez niego w serwisie GitHub, na co wyraża zgodę. Zwycięzca Konkursu zostanie poinformowany o wygranej i formie odbioru nagrody drogą elektroniczną na adres e-mail podany przez niego w serwisie GitHub.
4. Uczestnictwo w Konkursie nie wymaga ponoszenia jakichkolwiek opłat ani nabywania jakichkolwiek dowodów udziału w Konkursie.

§5 Przedmiot i przebieg Konkursu

1. Przedmiotem Konkursu jest napisanie w języku Java kodu, który (dalej zwany Pracą Konkursową albo Rozwiązaniem Konkursu):
 - a. Pobiera zawartość dowolnej strony www,
 - b. Znajduje pierwszy element "og:image" w nagłówku strony,
 - c. Zwraca adres URL znajdujący się w tym elemencie.
 - d. Jeśli strona nie posiada elementu "og:image" należy zwrócić domyślny obrazek oraz zalogować informację o problemie.
 - e. Jeśli w trakcie pobierania strony wystąpi wyjątek, również należy zwrócić domyślny obrazek oraz zalogować informację o problemie.
 - f. Implementacją referencyjną jest klasa FacebookImageVersion0 z repozytorium <https://github.com/softwaremill/java-fp-example>.
2. Dozwolone jest użycie dowolnych bibliotek, należy je dopisać do pliku build.gradle.
3. Kod powinien kompilować się i posiadać testy w dowolnym języku na platformie JVM.
4. Kod może być obiektowy, funkcyjny, może być też mieszanką obu tych podejść.
5. Swoje rozwiązanie należy umieścić w oddzielnym pakiecie nazwanym według wzoru: "com.softwaremill.java_fp_example.contest.your_github_login", gdzie ostatni człon powinna stanowić nazwa użytkownika w serwisie GitHub.
6. Obok samego rozwiązania należy umieścić plik LICENSE.txt z licencją MIT skopiowany z szablonu LICENSE-template.txt znajdującego się w repozytorium <https://github.com/softwaremill/java-fp-example>. Swoją licencję należy podpisać swoim loginem w miejsce tekstu <twój login na GitHubie>.
7. Rozwiązanie (kod Java, testy, plik z licencją) należy przesłać jako Pull Request do repozytorium <https://github.com/softwaremill/java-fp-example>.
8. Każdy Uczestnik może przesłać maksymalnie jedną Pracę Konkursową.

§6 Kryteria wylaniania Zwycięzcy

1. Każde rozwiązanie zadania konkursowego przesłane w terminie wskazanym w §4 ust. 2 Regulaminu i w sposób wskazany w §5 ust. 5 i 6 Regulaminu zostanie

ocenione przez Komisję Konkursową pod kątem zgodności rozwiązania z zadaniem konkursowym określonym w §5 ust. 1 do 4 Regulaminu. W przypadku nie udzielenia licencji, o której mowa w ust. 6 oraz 7 §5 Regulaminu przesłane rozwiązanie nie będzie uznane za prawidłowe.

2. Wszystkie rozwiązania zakwalifikowane przez Komisję Konkursową jako zgodne z zadaniem konkursowym Komisja Konkursowa oceni następnie zgodnie z zasadami wiedzy pod kątem jakości oraz czystości kodu (Clean Code).
3. Konkurs wygra autor/autorka kodu, którego rozwiązanie zadania konkursowego zostanie uznane za najlepsze przez Komisję Konkursową zgodnie z ustępem poprzedzającym.

§7 Nagrody

1. Nagrodą w Konkursie jest jeden bilet wstępu na konferencję GeeCon, która odbędzie się 17-19 maja 2017 r. w Krakowie (wartość biletu: 760 zł) wraz z kwotą pieniężną 84 złotych. Brak jest możliwości otrzymania przez Zwycięzcę równowartości biletu w kwocie pieniężnej. Brak jest możliwości przeniesienia prawa do nagrody na rzecz osób trzecich.
2. Nagroda zostanie wydana zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa podatkowego. Organizator, jako płatnik 10% zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych należnego od nagrody w Konkursie, potrąci z nagrody należny podatek przed wydaniem nagrody i odprowadzi go do właściwego urzędu skarbowego.
3. Zwycięzca ma 7 dni kalendarzowych od dnia ogłoszenia wyników na stronie internetowej wskazanej w §4 ust. 3 Regulaminu na przekazanie Organizatorowi swoich danych, niezbędnych do przekazania nagrody: imię i nazwisko, oraz adres korespondencyjny, numer PESEL i adres zamieszkania (w celu uiszczenia zaliczki na podatek dochodowy).
4. Koszty dostarczenia nagrody Zwycięzcy ponosi Organizator.
5. W przypadku braku zgłoszenia się Zwycięzcy w terminie wskazanym w ustępie poprzedzającym, prawo do otrzymania nagrody przez Zwycięzcę wygasa, zaś nagroda pozostaje do dyspozycji Organizatora.
6. Jeżeli dane przekazane przez Zwycięzcę Organizatorowi okażą się nieprawidłowe co uniemożliwi wydanie nagrody Zwycięzcy, Zwycięzca traci prawo do otrzymania nagrody, zaś nagroda pozostaje do dyspozycji Organizatora.

§8 Reklamacje

1. Reklamacje związane z Konkursem będą przyjmowane przez Organizatora wyłącznie w formie pisemnej, na adres Organizatora.
2. Reklamacje powinny zawierać imię, nazwisko, adres korespondencyjny, datę i adres e-mailowy Uczestnika, jak również dokładny opis i powód reklamacji, a także winny być podpisane w sposób umożliwiający identyfikację reklamującego. Reklamacje niespełniające tych wymogów nie będą rozpatrywane.
3. Reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatora w terminie 14 (czternastu) dni od dnia doręczenia reklamacji Organizatorowi.
4. Decyzja Organizatora w przedmiocie reklamacji jest ostateczna i wiążąca. Uczestnik o decyzji Organizatora zostanie powiadomiony listem poleconym na adres podany w reklamacji w terminie 7 (siedmiu) dni od daty rozpatrzenia reklamacji.

§9 Własność intelektualna

1. W zakresie, w jakim praca konkursowa stanowi utwór w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, wraz z przesłaniem rozwiązania zgodnie z niniejszym Regulaminem Uczestnik udziela Organizatorowi niewyłącznej, nieograniczonej czasowo ani terytorialnie licencji na warunkach [licencji MIT] (<https://github.com/softwaremill/java-fp-example/blob/master/LICENSE.txt>) , na korzystanie z pracy konkursowej na potrzeby przeprowadzenia Konkursu, a także na wykorzystanie całości lub części pracy konkursowej w publikacjach na stronie internetowej www.softwaremill.com. Licencja ta obejmuje w szczególności zwielokrotnianie techniką cyfrową pracy konkursowej oraz rozpowszechnianie pracy konkursowej w taki sposób, by każdy miał dostęp do tej pracy konkursowej w miejscu i czasie przez siebie wybranym (rozpowszechnianie za pośrednictwem sieci Internet).
2. Uczestnik udziela licencji, o której mowa powyżej nieodpłatnie.
3. Uczestnik upoważnia Organizatora do anonimowego albo pod pseudonimem będącym nazwą użytkownika w serwisie GitHub według wyboru Organizatora - rozpowszechniania pracy konkursowej na stronie www.softwaremill.com. Uczestnik zobowiązuje się też że nie będzie autorskich praw osobistych do pracy konkursowej wykonywał.
4. Organizator uprawniony jest do wykonywania praw zależnych do Pracy Konkursowej na polach eksploatacji wskazanych w niniejszym paragrafie, tj. do dokonywania wszelkich zmian i modyfikacji w pracy konkursowej w całości lub części oraz dokonywania jej opracowań w całości lub części, w szczególności dokonywania przeróbek, jakichkolwiek zmian i adaptacji całości lub poszczególnych części pracy konkursowej, a także korzystania z takich zmian, modyfikacji i opracowań.
5. Biorąc udział w Konkursie Uczestnik oświadcza, że jest autorem tej pracy konkursowej i przysługują mu prawa autorskie umożliwiające mu udzielenie licencji oraz że praca ta nie narusza praw wyłącznych osób trzecich, w tym cudzych praw autorskich.
6. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność względem Organizatora w przypadku zgłoszenia przez osoby trzecie roszczeń lub pociągnięcia Organizatora do odpowiedzialności w związku z wykorzystaniem przez Organizatora pracy konkursowej, do której prawa miał nabyć na mocy Regulaminu.

§10 Postanowienia końcowe

1. Informacje na temat konkursu można znaleźć na stronie: <http://softwaremill.com/show-your-java-refactoring-win-geecon-ticket>
2. Pytania dotyczące konkursu można wysyłać na adres e-mail: konkurs@softwaremill.com
3. Administratorem danych osobowych Uczestników Konkursu jest SoftwareMill Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością sp.k., z siedzibą przy ul. Na Uboczu 8/87 w Warszawie 02-791. Przetwarzanie danych osobowych uczestników

Konkursu 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.). Podanie danych osobowych jest dobrowolne jednak niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie. Osobom udostępniającym dane osobowe przysługuje prawo dostępu do ich danych osobowych, ich poprawiania oraz prawo do żądania zaprzestania ich przetwarzania i usunięcia z prowadzonego zbioru.

4. Organizator informuje, że dane osobowe Uczestników przekazane Organizatorowi będą przetwarzane celem:
 - a. realizacji Konkursu,
 - b. wyłonienia Zwycięzców Konkursu,
 - c. wydania nagród,
 - d. kontaktu ze Zwycięzcami Konkursu, celem powiadomienia ich o wygranej,
 - e. rozpatrywania ewentualnych reklamacji.
5. Przesłanie pracy konkursowej jest jednoznaczne ze zgłoszeniem Udziału w Konkursie i wyrażeniem zgody na udział w nim na zasadach określonych w Regulaminie oraz w ogłoszeniu Konkursu.