

Regulamin Konkursu

„Skilotron na Politechnice Lubelskiej 2021”

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin normuje zasady przeprowadzania konkursu organizowanego pod nazwą „**Skilotron na Politechnice Lubelskiej 2021**”, zwanego dalej „**Konkursem**”.
2. Organizatorem konkursu jest DataArt Poland Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą przy ul. Zana 39A, 20-601 Lublin, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy Lublin Wschód w Lublinie z/s. w Świdniku, VI Wydział Gospodarczy KRS pod nr KRS: 0000514163, NIP: 7123288290, zwana dalej „Organizatorem”.
3. Konkurs ma na celu wyłonienie jednego Zwycięzcy Konkursu.
4. Konkurs nie jest loterią promocyjną w rozumieniu art. 2 ust. 1 pkt. 9 Ustawy o grach i zakładach wzajemnych z dnia 29 lipca 1992r. i nie podlega regułom zawartym w ww. Ustawie oraz rozporządzeniach wykonawczych do tej Ustawy.

§ 2. Warunki i zasady uczestniczenia w konkursie

1. Uczestnikiem Konkursu może być osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych. Uczestnikiem Konkursu nie mogą być pracownicy Organizatora. W Konkursie nie mogą również brać udziału najbliżsi członkowie rodzin osób, o których mowa powyżej (tj. ich małżonkowie, dzieci, rodzice i rodzeństwo).
2. Uczestnik zobowiązany jest do przestrzegania zasad zawartych w Regulaminie.
3. Aby wziąć udział w Konkursie, należy zarejestrować się na stronie: www.skillotron.com, wpisać „Lublin” w polu „City”, podać imię i nazwisko oraz wprowadzić kod w polu „Promo Code” – skillotron-pollub-2021.
4. Zadaniem Uczestnika jest udzielenie jak największej liczby poprawnych odpowiedzi na pytania z kategorii „Geek Culture” w czasie trwania Konkursu określonym zgodnie z § 3.

§ 3. Czas trwania Konkursu

Konkurs trwa od momentu ogłoszenia jego otwarcia przez Organizatora do godz. 13:00 dnia 23.11.2021 r.

§ 4. Rozstrzygnięcie Konkursu i wydanie Nagrody

1. Zwycięzcą Konkursu jest osoba, która zdobędzie największą liczbę punktów w kategorii wymienionej w § 2 pkt 4, tj. udzieli największej liczby poprawnych odpowiedzi w czasie trwania Konkursu, z zastrzeżeniem ust. 2 (poniżej).
2. W przypadku remisu uczestnicy o jednakowej liczbie punktów przystępują do II tury Konkursu (tury finałowej), w której odpowiadają na pytania rozstrzygające, przygotowane przez Organizatora, w pięciu seriach po jednym pytaniu dla każdego uczestnika. Każdy Uczestnik losuje pytanie i ma 30 sek. na odpowiedź. Zwycięzcą Konkursu jest osoba, która uzyska przewagę punktową po udzieleniu odpowiedzi na pięć pytań.

3. W przypadku kolejnego remisu turę finałową powtarza się aż do wyłonienia Zwycięzcy Konkursu.
4. Wyniki zostaną ogłoszone na stoisku firmy DataArt podczas Targów Pracy „Inżynier na Rynku Pracy”, w dniu 23.11.2021 o godz. 13:15 na Politechnice Lubelskiej.
5. Nagrodą w Konkursie jest LEGO Star Wars 75318 Dziecko Baby Yoda o wartości 296 zł brutto oraz dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości 33 zł. Łączna wartość nagrody to kwota 329 zł.
6. Zwycięzca jest zobowiązany odebrać nagrodę podczas ogłoszenia wyników (patrz **§ 4 pkt 4**) lub w ciągu 7 dni od dnia ogłoszenia wyników w siedzibie Organizatora (ul. T. Zana 39A, Lublin). W wypadku nieodebrania nagrody w ww. terminie konkurs uważa się za zamknięty bez rozstrzygnięcia.
7. Zwycięzca jest zobowiązany złożyć pisemne oświadczenie potwierdzające fakt odebrania nagrody.

§ 5. Opodatkowanie Nagrody

Nagroda podlega opodatkowaniu zryczałtowanym podatkiem dochodowym w stawce 10%, zgodnie z art. 30 ust. 1 pkt. 2 ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (t. jedn. Dz.U. z 2016, poz. 2032 ze zm.). Organizator Konkursu nalicza i pobiera podatek od Zwycięzcy konkursu z kwoty dodatkowej nagrody pieniężnej.

§ 6. Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych Uczestników Konkursu jest Organizator. Kontakt z Administratorem jest możliwy pod adresem mailowym wskazanym w § 7 ust. 1.
2. Dane osobowe Uczestników Konkursu będą przetwarzane na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r., wyłącznie w celach związanych z organizacją i rozstrzygnięciem Konkursu. Dane nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą podstawą profilowania.
3. Odbiorcą danych osobowych Uczestników Konkursu jest właściciel platformy internetowej www.skillotron.com, tj. spółka pod firmą Data Art Inc. z/s. w Nowym Jorku.
4. Uczestnik zgłaszając się do udziału w Konkursie wyraża zgodę na przyjętą przez Data Art Inc. politykę prywatności oraz warunki korzystania z platformy internetowej. Polityka prywatności i warunki korzystania z platformy internetowej dostępne są pod następującymi adresami: <https://skillotron.com/privatepolicy>; <https://skillotron.com/terms>.
5. Uczestnikom przysługuje prawo dostępu do danych i ich poprawiania oraz żądania ich usunięcia oraz prawo złożenia skargi do organu nadzorczego, na warunkach określonych obowiązującymi przepisami prawa, w szczególności rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (Dz. Urz. UE L 119/1 z 04 maja 2016 r.).
6. Podanie danych osobowych Uczestnika Konkursu jest dobrowolne, ale niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie, uzyskania Nagrody oraz rozpatrzenia ewentualnych reklamacji.

§ 7. Postanowienia końcowe

1. Dodatkowe informacje Uczestnicy mogą uzyskać pod adresem: pr-lublin@dataart.com
2. Biorąc udział w Konkursie Uczestnik Konkursu akceptuje niniejszy Regulamin.

3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu, pod warunkiem, że taka zmiana nie naruszy już nabytych praw Uczestników. O każdorazowej zmianie Regulaminu, Organizator poinformuje Uczestników.
4. W kwestiach nieuregulowanych nin. Regulaminem stosuje się przepisy prawa polskiego.