

Regulamin rozgrywek turnieju "Mortal Coding"

I. Wstęp

1. Regulamin określa organizację i zasady rozgrywania cyklu turniejów pn. "Mortal Coding"
2. Na cykl Turniejów pn. „Mortal Coding” składają się 4 (cztery) etapy. W turnieju finałowym weźmie udział 2 zawodników.
3. Rozgrywki będą się odbywać w duchu sportowej rywalizacji i zasad fair play.
4. Organizatorem jest iRonin sp. z o.o. sp. K., Al. Jana Pawła II 80 / 39, 00-175 Warszawa.
5. Zgłoszenie udziału w rozgrywkach przez uczestnika jest jednoznaczne z akceptacją przepisów Regulaminu. Uczestnik rozgrywek jest zobowiązany do zapoznania się i przestrzegania Regulaminu.
6. Informacje dotyczące imprezy (w tym: pseudonimy i wyniki uczestników) będą publikowane na stronie internetowej.
7. Kontakt do Organizatora: mortalcoding@ironin.pl

II. Daty i terminy

Termin poszczególnych etapów:

Quiz: 30/05-06/06

Ćwierćfinał: 07/06-14/06

Półfinał: 15/06-22/06

Finał: data będzie ustalana indywidualnie z uczestnikami

III. Zgłoszenia

1. Zgłoszenia do Turnieju są dobrowolne.
Zgłoszenie następuje poprzez wypełnienie formularza rejestracyjnego, który będzie aktywny od dnia 28/02/2022 r na stronie: www.rejestracja.mortalcoding.pl
Zgłoszenie musi mieć wypełnione wszystkie wymagane pola i być czytelne. Nieczytelne zgłoszenie lub błędne dane może zostać uznane za nieważne.
W formularzu uczestnik zobowiązuje się do podania swojego imienia i nazwiska, adresu e-mail oraz pseudonimu.
Organizator zastrzega możliwość korekty pseudonimu, w razie gdyby nazwa naruszała dobra osobiste jakichkolwiek osób lub grup.
2. Organizator opublikuje na stronie internetowej listę pseudonimów osób zakwalifikowanych do kolejnych rund turnieju oraz prześle potwierdzenie drogą elektroniczną do każdego uczestnika drogą e-mailową.

3. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest zgoda na postanowienia niniejszego regulaminu i rejestracja do dnia 06/03/2022 r.
4. Rozgrywka jest skierowana do osób indywidualnych. Uczestnikiem Turnieju może zostać każda osoba pełnoletnia, która nie jest spokrewniona (lub spowinowacana) w I lub II stopniu z pracownikami, kontraktorami, zleceniobiorcami oraz innymi osobami realizującymi zadania na rzecz Organizatora.
5. Uczestnik Turnieju zezwala na przechowywanie, przetwarzanie oraz udostępnianie Pseudonimu, wyników poszczególnych etapów, przebiegu rozgrywki [w tym rozwiązań zadań Finałowych] oraz innych treści wytworzonych w kontekście uczestnictwa w Turnieju, na potrzeby Organizatora, w tym promocyjne i organizacyjne, wliczając lecz nie ograniczając się do: treści postów i grafik na kanały social media, treści tekstowe i graficzne na strony internetowe Organizatora [ironin.it oraz DOMENA-KONKURSU] oraz streamingu finału i zapisów wideo finału na platformach YouTube, Facebook oraz innych wyznaczonych platformach streamingowych i wideo.

IV. Zasady rozgrywek

1. Dopuszcza się, by uczestnicy korzystali z zewnętrznych źródeł wiedzy (np. Google, Stackoverflow), jednak wszystko musi odbyć się w wyznaczonym przez organizatora czasie.
2. Ocena poziomu wykonania zadań na każdym z etapów jest zautomatyzowana przez system.
3. Etapy turnieju:
 - a. Quiz
 - i. Uczestnik wypełnia kwestionariusz z 30-stoma pytaniami dotyczącymi wiedzy z zakresu programowania.
 - b. Ćwierćfinał
 - i. Do tego etapu przechodzi 8 uczestników, którzy odpowiedzieli poprawnie na największą ilość pytań w quizie, w najszybszym czasie.
 - ii. Uczestnik wykonuje zadanie testowe w określonym czasie, a poziom jego wykonania zostanie porównany z przeciwnikiem, wybranym jako kolejny z listy najlepszych w quizie.
 - iii. Gdy poziom wykonania zadania przez obu uczestników zostanie określony jako taki sam, o zwycięstwie decyduje szybszy czas dostarczenia wyniku.
 - c. Półfinał
 - i. Do półfinału przechodzi 4 uczestników, którzy najlepiej wykonali zadanie testowe w ćwierćfinale.

- ii. Uczestnik wykonuje zadanie testowe w systemie w określonym czasie, a poziom jego wykonania zostanie porównany z przeciwnikiem, wybranym jako kolejny z listy najlepszych w ćwierćfinale.
 - iii. Gdy poziom wykonania zadania przez obu uczestników zostanie określony jako taki sam, o zwycięstwie decyduje szybszy czas dostarczenia wyniku.
- d. Finał
- i. Do finału przechodzi 2 uczestników, którzy najlepiej wykonali zadanie testowe w półfinale.
 - ii. Finał odbędzie się jako relacja live na profilu Facebook: <https://www.facebook.com/iRoninIT> lub YouTube: <https://www.youtube.com/channel/UCm634wFi4v2ss6FoGUKGJSw> Organizatora.
 - iii. Uczestnicy finału będą poprzez wiadomość prywatną poinformowani o kwestiach organizacyjnych i terminie finału.
4. Przy braku zgody uczestnika na udział w którymkolwiek etapie turnieju lub utrudnieniach w kontakcie z uczestnikiem, wybierana jest kolejna osoba z listy najlepszych z etapu poprzedzającego.
5. Zakazane jest obrażanie, przekleństwa lub jakiegokolwiek działania mogące naruszać godność i prywatność uczestników turnieju lub jakichkolwiek innych osób.

V. Nagrody

Dla osób, które przeszły do półfinału i finału przewidziana jest nagroda, w zależności od zajętego w turnieju miejsca:

MIEJSCE 1: konsola Nintendo Switch

MIEJSCE 2: konsola z oryginalną wersją Mario

MIEJSCE 3: Vouchery o wartości 100 PLN do sklepu Steam

Dla pierwszych 50-ciu osób, które się zarejestrują przewidziana jest koszulka z logo Turnieju. Wysyłka i termin wysłania będą ustalane indywidualnie, drogą e-mailową.

Nagroda zostanie wysłana po podaniu przez zwycięzcę prawidłowego adresu pocztowego. Wtedy nagroda zostanie przesłana w ciągu 14 dni.

VI. Kwestie organizacyjne

1. Decyzje w sprawach spornych, nieujętych w niniejszym regulaminie, podejmuje organizator.
2. Dopuszcza się możliwość zmian w regulaminie przed rozpoczęciem turnieju.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia uczestnika z turnieju w przypadku rażących naruszeń regulaminu.

4. Organizator nie zapewnia ubezpieczenia NNW uczestnikom turnieju oraz nie ponosi odpowiedzialności za szkody wyrządzone przez uczestników.
5. Organizator nie ubezpiecza zawodników i nie ponosi odpowiedzialności za szkody lub wypadki losowe poniesione przez uczestników turnieju.
6. Uczestnicy zrzekają się wszelkich roszczeń odszkodowawczych względem Organizatora.

VII. Przetwarzanie danych osobowych (RODO)

Zgodnie z rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (dalej RODO) Organizator informuje, że będzie przetwarzał dane osobowe osób uczestniczących w rozgrywkach pn. „Turniej Mortal Coding”. Przetwarzanie to będzie polegało na publikacji pseudonimu na stronie www.mortalcoding.pl oraz w celach kontaktowych: imienia, nazwiska i e-maila w procesie przygotowania turnieju, w trakcie jego trwania i po zakończeniu. Jednocześnie Organizator informuje, że podanie ww. danych jest dobrowolne, a każdy uczestnik może w dowolnym momencie może zmienić swoje dane oraz zakres ich udostępnienia. Każdy uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez iRonin sp. z o.o. sp. k. poprzez podpisanie formularza, który jest integralną częścią formularza zgłoszeniowego.