



REGULAMIN KONKURSU IMAGINE CUP 2018 – Edycja lokalna

§ 1. Konkurs

Konkurs Imagine Cup 2018 (zwany dalej „**Konkursem**”), o którym mowa w niniejszym regulaminie (zwanym dalej „**Regulaminem**”) jest skierowany do osób fizycznych. Imagine Cup jest największym na świecie technologicznym konkursem dla studentów.

§ 2. Organizator Konkursu

Organizatorem lokalnej edycji 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. Warszawa, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000056838 („**Organizator**”).

§ 3. Czas Trwania Konkursu

Konkurs rozpoczyna się w dniu 27 października 2017 r. i kończy się 31 maja 2018 r., przy czym rejestracja w Konkursie trwa do dnia 11 lutego 2018 r. do godziny 23:59.

§ 4. Wgląd w Regulamin Konkursu

Treść niniejszego Regulaminu jest udostępniona na stronie internetowej pod adresem www.imaginecup.pl

§ 5. Warunki uczestnictwa w Konkursie

1. Uczestnikiem Konkursu (zwanym dalej „**Uczestnikiem**”) może być każda osoba fizyczna, która łącznie spełnia następujące warunki:
 - ukończyła 16 rok życia;

- posiada/posiadała status ucznia lub studenta (w rozumieniu ustawy – prawo o szkolnictwie wyższym) chociaż przez chwilę w okresie między 27 lutego 2017 r. a 31 maja 2018 r.
2. Do udziału w kategorii Smart City status studenta nie jest wymagany. Przyjmujemy zgłoszenia od startupów już działających na rynku.
 3. 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.
 4. Uczestnicy biorą udział w Konkursie w drużynach składających się z od 1 do 3 Uczestników. Wszyscy członkowie drużyny (tj. Uczestnicy) muszą spełniać kryteria podane w pkt.1 powyżej.

§ 6. Zgłoszenia konkursowe

1. Aby zgłosić się do udziału w Konkursie należy łącznie spełnić następujące warunki:
 - Zarejestrować się na następującej stronie internetowej:
<https://imagine.microsoft.com/en-us/compete/0?skillLevel=0>
 - Do dnia 11 lutego 2018 r. do godziny 23:59 wypełnić formularz na stronie <https://aka.ms/ic2018-zgloszenie>, zawierający:
 - a) **Link do filmu zgłoszeniowego**, na którym drużyna opowiada o swoim projekcie konkursowym
Film zgłoszeniowy musi spełniać następujące wymagania:
 - Film nie może być dłuższy niż 3 minuty
 - **Film musi być nagrany w języku angielskim!**
 - b) **Zgłoszenie** – wypełniony formularz ze zgłoszeniem
 - Wypełniony formularz prosimy przesłać pod adres icpoland@microsoft.com
2. Dnia 19 lutego 2018 r., zostanie wyłonionych 90 drużyn, które zostały zakwalifikowane do II etapu Konkursu. Wybrane drużyny zostaną powiadomione drogą mailową na adres mailowy podany w formularzu zgłoszeniowym o zakwalifikowaniu się do. Drużyny TOP90 zostaną wyłonione zgodnie z § 8 ust. 2 Regulaminu oraz przy zastosowaniu kryteriów określonych w § 7 Regulaminu
3. TOP 90 drużyn automatycznie zostaną zakwalifikowane do programu mentoringowego Imagine Cup, który potrwa od 19 lutego 2018 roku do 18 marca 2018 r. W ramach tego programu Uczestnicy wszystkich drużyn wezmą udział w szkoleniach technologicznych oraz szkoleniach z podstaw biznesowych.

4. Do dnia 18 marca 2018 r. do godziny 23:59 odbędzie się „Online Pitch Submission”.
Prosimy wypełnić formularz na stronie <https://aka.ms/ic2018-zgloszenie> , zawierający:

a) Link do filmu zgłoszeniowego, na którym drużyna opowiada o swoim projekcie konkursowym oraz postępach w realizacji projektu konkursowego

Film zgłoszeniowy musi spełniać następujące wymagania:

- Film nie może być dłuższy niż 3 minuty
- **Film musi być nagrany w języku angielskim!**

b) Zgłoszenie – wypełniony formularz ze zgłoszeniem

Wypełniony formularz prosimy przesłać pod adres icpoland@microsoft.com

5. Warunkiem koniecznym do zakwalifikowania się do Finałów Lokalnych konkursu Imagine Cup jest wykorzystanie w projekcie konkursowym co najmniej jednej z usług Microsoft Azure.

§ 7. Kryteria Oceny

Kryteria oceny zgłoszonych filmów, o których mowa w § 6 ust. 1 Regulaminu są następujące:

Kryterium	Opis	Wartość oceny
Pomysł	<ul style="list-style-type: none">▪ Czy projekt ma jasno zdecydowanego odbiorcę/grupę odbiorców?▪ Czy projekt odpowiada na konkretną potrzebę, problem i czy rozwiązanie jest jasno wyjaśnione?▪ Czy podstawowe funkcjonalności oraz cel projektu są zrozumiałe?	15%
Wpływ na rynek	<ul style="list-style-type: none">▪ Czy projekt jest nową kategorią produktu lub usługi?▪ Czy na rynku są obecne podobne produktu lub usługi, czy projekt jasno i znacząco określa zakres innowacyjności w stosunku do istniejących produktów lub serwisów?▪ Czy projekt jest innowacyjny w kontekście użytkowania go przez grupę docelową?▪ Czy projekt jest innowacyjny pod względem projektu technicznego i/lub graficznego?	50%
Wykonanie	<ul style="list-style-type: none">▪ Czy projekt jest łatwy w użyciu?	20%

Kryterium	Opis	Wartość oceny
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Czy projekt jest wykonany na odpowiednio wysokim poziomie? ▪ Czy projekt spełnia postawione założenia i obietnice? ▪ Czy projekt efektywnie i właściwie wykorzystuje główne funkcjonalności platformy, na którą został przeznaczony? 	
Prawdopodobieństwo sukcesu	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Czy drużyna posiada realny plan na wprowadzenie projektu na rynek? ▪ Czy drużyna przeprowadziła ankiety wśród potencjalnych użytkowników, testy na grupach fokusowych, aktywny program dla beta-testerów, opinie ekspertów, potencjalnych inwestorów? ▪ Czy projekt ma realną szansę na sukces rynkowy przy założeniach zaprezentowanych przez drużynę? 	15%

§ 8. Zasady konkursu / wyłonienia zwycięzców

1. Harmonogram Konkursu (edycja lokalna)

Data	Plan
11 lutego 2018 r.	Kwalifikacje. Oddanie zgłoszeń konkursowych
19 lutego 2018 r.	Wyłonienie TOP 90 drużyn
19 lutego – 18 marca 2018 r.	Business Acceleration Program

18 marca 2018 r.	Online Pitch Submission
29 marca 2018 r.	Wyłonienie TOP 12 drużyn
29 marca - 10 kwietnia 2018 r.	Szkolenia z technik prezentacji
12 kwietnia 2018 r.	Finały Krajowe – Gala Finałowa

2. TOP90 drużyn zostanie wyłonionych przez komisję sędziowską składającą się z pracowników Microsoft Sp. z o.o. („**Komisja Sędziowska**”), która dokona oceny każdego z projektów konkursowych uwzględniając kryteria oceny określone w § 7 Regulaminu.
3. TOP90 drużyn zostanie wyłonionych przez przedstawicieli firmy Microsoft oraz partnerów Imagine Cup, którzy dokonają oceny zgłoszonych projektów uwzględniając kryteria oceny określone w §7 Regulaminu.
4. Dnia 29 marca 2018 r. zostanie wyłonionych dwanaście drużyn (tj. TOP12 drużyn), które zmierzą się w Finałach Krajowych. Wybrane drużyny zostaną powiadomione o zakwalifikowaniu się do TOP12 podczas Online Pitch Submission.
5. TOP12 drużyn zostanie wyłonionych przez komisję sędziowską składającą się z przedstawicieli firm technologicznych oraz świata biznesu, którzy dokona oceny każdego z projektów konkursowych uwzględniając kryteria oceny określone w § 7 Regulaminu.
6. Finały Krajowe odbędą się w dniu 12 kwietnia 2018 r. w Warszawie i będą wyglądać następująco:
 - Podczas Finałów Krajowych (tj. 12 kwietnia 2018 r.) dziewięć wyłonionych drużyn zaprezentują swoje projekty konkursowe na scenie przed publicznością i odpowiedzą na pytania VIP Jury składające się z przedstawicieli firmy Microsoft oraz przedstawicieli firm partnerów Imagine Cup. Każda drużyna będzie miała do dyspozycji 25 minut: 5 minut na przygotowaniu się do prezentacji na scenie, 10 minut na prezentację swojego projektu konkursowego, 10 minut na pytania od VIP Jury. Prezentacje projektów konkursowych muszą być przygotowane i przedstawione w języku angielskim.
 - Po prezentacjach projektów konkursowych przed publicznością, VIP Jury, w oparciu o kryteria oceny określone w § 7 Regulaminu, przyzna I, II oraz III miejsce.
 - Jednocześnie VIP Jury wybierze jedną drużynę, która otrzyma tytuł Drużyny Narodowej i będzie reprezentowała Polskę w Półfinałach Światowych, które odbędą się w trybie on-line w czerwcu 2018 r.
7. Zgłoszenie się do Konkursu oznacza akceptację postanowień niniejszego Regulaminu oraz Oficjalnych Zasad Imagine Cup znajdujących się na stronie internetowej [Imagine Cup](#).

8. Organizator ma prawo wykluczyć Uczestnika z udziału w Konkursie w przypadku naruszenia przez niego postanowień niniejszego Regulaminu. O decyzji Organizatora Uczestnik zostanie powiadomiony przez przesłanie wiadomości na adres e-mail podany w formularzu rejestracyjnym.

§ 9. Nagrody

1. W Konkursie przyznane będą nagrody (dalej: „Nagrody”), w skład których wchodzi:
 - Nagroda rzeczowa dla każdego Uczestnika drużyny, która zajęła I miejsce w Konkursie;
 - Nagroda rzeczowa dla każdego Uczestnika drużyny, która zajęła II miejsce w Konkursie;
 - Nagroda rzeczowa dla każdego Uczestnika drużyny, która zajęła III miejsce w Konkursie.
2. Dodatkowo każdy z Uczestników drużyny, która zostanie zakwalifikowana do udziału w Finałach Światowych otrzyma:
 - nagrodę rzeczową w postaci biletów lotniczych w obie strony na finały światowe Konkursu w Seattle w USA o wartości rynkowej (brutto) około 6.000,00 zł za 1 sztukę biletu w obie strony
3. Dodatkowo, w przypadku Nagród za zajęcie I-ego, II-ego i III-ego miejsca oraz nagrody rzeczowej w postaci biletów lotniczych, zostanie przyznana dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości 11,11% wartości rynkowej przyznanej Nagrody. („**Świadczenie Dodatkowe**”). Świadczenie Dodatkowe nie zostanie wydane Uczestnikom uprawnionym do Nagrody, a Uczestnicy uprawnieni do Nagrody wyrażają zgodę na przeznaczenie Świadczenia Dodatkowego w całości na zapłatę zgodnie z obowiązującymi przepisami należnego zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych od wygranych w Konkursie i przelanie tej kwoty na rachunek odpowiedniego urzędu skarbowego w terminie przewidzianym przepisami prawa.
4. Nagród w Konkursie nie można wymieniać na ekwiwalent pieniężny lub na inne nagrody rzeczowe. Każdemu uprawnionemu do nagrody Uczestnikowi przysługuje prawo do więcej niż jednej Nagrody w czasie trwania Konkursu.

§ 10. Informacja o wynikach Konkursu

Drużyny, które zajmą I, II oraz III miejsce („**Zwycięzcy**”) zostaną poinformowane przez Organizatora o przyznanych Nagrodach na gali finałowej Konkursu w dniu 12 kwietnia 2018 r. W tym samym dniu nastąpi również przekazanie Nagród Zwycięzcom.

§ 11. Reklamacja

Reklamacje związane z przebiegiem lub wynikami Konkursu należy kierować drogą mailową na adres: icpoland@microsoft.com, w terminie do 31 kwietnia 2018 r. Reklamacja zostanie rozpatrzona przez Organizatora w terminie 7 dni od jej otrzymania. W terminie 3 dni od rozpatrzenia reklamacji Uczestnik Konkursu zostanie poinformowany o wynikach postępowania reklamacyjnego drogą elektroniczną na adres mailowy podany w formularzu zgłoszeniowym.

§ 12. Zgoda na przesyłanie informacji

Dla uniknięcia wątpliwości, każdy Uczestnik Konkursu potwierdza, że wyraża zgodę na przesyłanie mu za pomocą środków komunikacji elektronicznej na adres mailowy podany w formularzu rejestracyjnym, w szczególności poczty elektronicznej, informacji i korespondencji dotyczącej Konkursu.

§ 13. Przetwarzanie danych osobowych

1. Organizator niniejszym informuje Uczestnika, że jego dane osobowe podane w formularzu rejestracyjnym 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, oraz obsługi strony internetowej Konkursu. Organizator także niniejszym informuje Uczestnika, że dane Uczestnika mogą być przekazywane osobom trzecim w celu dostarczenia Nagród.
2. Uczestnik ma prawo dostępu do treści swoich danych osobowych oraz ich poprawiania. Podanie danych osobowych przez Uczestnika jest dobrowolne. Organizator jednocześnie informuje Uczestnika, że podanie powyższych danych osobowych jest niezbędne do wzięcia udziału przez Uczestnika w Konkursie

§ 14. Prawa autorskie

1. Uczestnik może przesłać pracę którą sam wykonał, a jeśli praca stanowi utwór (w rozumieniu Ustawy o Prawie Autorskim i Prawach Pokrewnych, dalej „Ustawa”) – wyłącznie utwór, do którego przysługują mu wszystkie prawa autorskie („**Praca Konkursowa**”). Przesłanie pracy konkursowej przez Uczestnika stanowi potwierdzenie, że uczestnik posiada wszelkie osobiste i majątkowe prawa autorskie do pracy konkursowej. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za naruszenia praw autorskich, innych praw własności intelektualnej ani dóbr osobistych w związku ze zgłoszeniem pracy konkursowej przez uczestnika, treścią takiej pracy konkursowej, czy zgłoszenia.
2. Przesłanie przez Uczestnika Pracy Konkursowej do Organizatora oznacza nieodpłatne udzielenie Microsoft i spółkom stowarzyszonym Microsoft, w tym Microsoft Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, Al. Jerozolimskie 195 A, („**Korzystający**”), niewyłącznej oraz nieodpłatnej licencji na czas nieokreślony na korzystanie z Pracy Konkursowej w całości lub w części na wszystkich polach eksploatacji znanych w chwili przesłania Pracy Konkursowej Organizatorowi, w tym wymienionych w art. 50 i art. 74 ust. 4 Ustawy, a w szczególności na następujących polach eksploatacji: (i) trwałe lub czasowe zwielokrotnianie Pracy Konkursowej w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie; (ii) rozpowszechnianie, w tym użyczenie lub najem Pracy Konkursowej lub jej egzemplarzy; (iii) publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć dostęp do niej w miejscu i czasie przez niego wybranym, (iv) opublikowanie na wewnętrznych i ogólnodostępnych stronach Microsoft i/lub Microsoft Sp. z o.o.; (v) w postaci egzemplarzy rozpowszechnianych wśród pracowników i klientów Microsoft i/lub Microsoft Sp. z o.o.; (vi) w postaci egzemplarzy

rozpowszechnianych w trakcie wydarzeń sponsorowanych i współsponsorowanych przez Microsoft i/lub Microsoft Sp. z o.o.; (vii) w postaci wyjątków do wykorzystania w przemówieniach, slajdach, broszurach i innych materiałach marketingowych; oraz (viii) jako punkt referencyjny podczas komunikacji z analitykami, prasą lub ogółem społeczeństwa. Wspomniane prawa są udzielane na mocy posiadanych przez użytkownika lub będących pod kontrolą Uczestnika stosownych praw własności intelektualnej.

3. Uczestnik udziela Korzystającym zezwolenia na wykonywanie zależnych praw autorskich do opracowań Pracy Konkursowej, w rozumieniu art. 2 Ustawy.
4. Uczestnik oświadcza, że przesłana przez niego Praca Konkursowa nie narusza praw osobistych ani majątkowych osób trzecich, w szczególności praw autorskich, praw pokrewnych, wizerunku, innych dóbr osobistych ani ich interesów chronionych przepisami ustawy o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji, a Uczestnik nabył najpóźniej z chwilą przesłania Pracy Konkursowej wszystkie prawa osób trzecich konieczne do niezakłóconego korzystania z Pracy Konkursowej przez Korzystających.
5. Z tytułu korzystania z Pracy Konkursowej Uczestnikowi nie przysługuje żadne wynagrodzenie. Microsoft nie jest zobowiązany do publikowania ani korzystania z Prac Konkursowych.
6. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Zwycięzcy Konkursu (i wyboru w jego miejsce nowego Zwycięzcy) w przypadku, gdy Zwycięzca naruszy postanowienia Regulaminu (np. nie będą przysługiwały mu prawa autorskie do Pracy Konkursowej). W takim przypadku, jeśli fakt naruszenia postanowień Regulaminu przez danego Zwycięzcę ujawniony zostanie po wręczeniu mu Nagrody, zobowiązany będzie on do zwrotu na rzecz Organizatora równowartości pieniężnej wydanej Nagrody.
7. W celu uchylenia wątpliwości, Uczestnik nie przenosi na Organizatora autorskich praw majątkowych do Pracy Konkursowej.

§ 15. Postanowienia końcowe

Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu, z zastrzeżeniem, że zmiany nie mogą pozbawić Uczestników ich praw nabytych na podstawie Regulaminu. Ewentualne zmiany będą dokonywane w formie Aneksów do Regulaminu oznaczonych kolejnym numerem oraz datą. Zmiany zostaną podane do wiadomości Uczestników z 14-dniowym wyprzedzeniem. Regulamin w zmienionej formie obowiązuje od daty oznaczonej w treści oraz jego umieszczenia na stronie internetowej www.imaginecup.pl. O zakończeniu lub zmianie zasad Konkursu wszyscy Uczestnicy będą powiadomieni przez zamieszczenie odpowiedniej informacji na oficjalnej stronie Konkursu: www.imaginecup.pl