

REGULAMIN KONKURSU „HL Tech FINTECH CHALLENGE”

§ 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin (dalej „Regulamin”) określa warunki, na jakich prowadzony jest konkurs „HL Tech FINTECH CHALLENGE” (dalej „Konkurs”).
2. Organizatorem Konkursu jest HL Tech spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, pod adresem: Plac Europejski 1, 00-844 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod nr KRS 0000680159, NIP 5252713274, REGON 367425169, kapitał zakładowy 5 000,00 złotych (dalej „Organizator”).
3. Konkurs organizowany jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
4. Uczestnictwo w Konkursie jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu.
5. Regulamin jest dostępny w siedzibie Organizatora oraz na stronie www.fintechchallenge.com/regulamin.
6. Konkurs nie jest grą losową, zakładem wzajemnym, grą w karty ani grą na automatach w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz.U. z 2019 r. poz. 847 j.t. ze zm.).
7. Kontakt z Organizatorem może być prowadzony drogą elektroniczną na następujący adres e-mail Organizatora: fintechchallenge@hltech.com.

§ 2 ZGŁOSZENIE DO UDZIAŁU W KONKURSIE

1. Do udziału w Konkursie może zgłosić się każda pełnoletnia osoba fizyczna, posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych oraz posiadająca stałe miejsce zamieszkania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, z zastrzeżeniem **ust. 6 poniżej**.
2. Warunkiem dokonania prawidłowego zgłoszenia do udziału w Konkursie jest wypełnienie formularza aplikacyjnego dostępnego na stronie www.fintechchallenge.pl (dalej „Formularz”) w okresie od dnia 4 sierpnia 2020 r. od godz. 08:00 do dnia 26 sierpnia 2020 r. do godz. 23:59 poprzez postępowanie zgodnie z instrukcjami zawartymi w Formularzu i wykonanie następujących czynności:
 - a) podanie danych osobowych w zakresie określonym w Formularzu;
 - b) załączenie życiorysu zawodowego w formacie PDF lub DOC zawierającego co najmniej następujące informacje: imię, nazwisko, dane kontaktowe, kwalifikacje zawodowe, przebieg dotychczasowego zatrudnienia;
 - c) wskazanie, czy zgłoszenie dokonywane indywidualnie czy jako członek Zespołu (zdefiniowanego w **ust. 4 lit. b) poniżej**) oraz, w przypadku aplikowania jako członek Zespołu, podanie dokładnej nazwy Zespołu i liczby członków Zespołu;
 - d) wybranie nie więcej niż dwóch obszarów kompetencyjnych (zob. **ust. 5 poniżej**);
 - e) złożenie oświadczenia o zapoznaniu się z treścią Regulaminu oraz o akceptacji postanowień w nim zawartych (złożenie oświadczenia jest obowiązkowe);

- f) złożenie oświadczenia o wyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych w celach niezbędnych do realizacji przyszłych procesów rekrutacji do pracy (złożenie oświadczenia jest dobrowolne i fakultatywne);
 - g) złożenie oświadczenia o zapoznaniu się z treścią informacji o przetwarzaniu danych osobowych;
 - h) wysłanie zgłoszenia do udziału w Konkursie poprzez wybranie przycisku „Submit”.
3. Podczas dokonywania zgłoszenia do udziału w Konkursie osoby dokonujące zgłoszenia mogą fakultatywnie wyrazić zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez HL Tech spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, pod adresem: Plac Europejski 1, 00-844 Warszawa w celach niezbędnych do realizacji przyszłych procesów rekrutacji do pracy (zob. **ust. 2 lit. f) powyżej**). Wyrażenie zgody jest dobrowolne. Zgoda może być wycofana w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.
4. Zgłoszenia na udziału w Konkursie mogą dokonać:
- a) osoby indywidualne oraz
 - b) zespoły składające się z co najmniej 4 (czterech), ale nie więcej niż 5 (pięciu) osób (dalej „Zespół”). W takim przypadku każdy członek Zespołu powinien dokonać zgłoszenia do udziału w Konkursie w sposób opisany w **ust. 2 powyżej** oraz wskazać nazwę Zespołu, którego jest członkiem, w polu „Nazwa zespołu” w Formularzu. Każdy z członków danego Zespołu powinien wskazać w Formularzu taką samą nazwę Zespołu. Zespół powinien spełniać warunki, o których mowa w **ust. 5 poniżej**.
5. W skład Zespołu powinny wchodzić osoby posiadające łącznie kompetencje w obszarach kompetencyjnych: Frontend, Backend, Quality Assurance oraz Analizy IT, przy czym każdy członek Zespołu powinien posiadać kompetencje w przynajmniej jednym z ww. obszarów kompetencyjnych. Dopuszczalne jest, aby jedna osoba posiadała kompetencje w dwóch różnych z ww. obszarów kompetencyjnych albo aby więcej niż jedna osoba posiadała kompetencje w jednym z ww. obszarów kompetencyjnych.
6. Do udziału w Konkursie nie mogą zgłosić się pracownicy, współpracownicy i przedstawiciele Organizatora. Jednakże, do udziału w Konkursie mogą zgłosić się osoby będące członkami najbliższej rodziny osób wskazanych w zdaniu poprzedzającym. W takim przypadku pracownicy, współpracownicy i przedstawiciele Organizatora będący członkami najbliższej rodziny osób zakwalifikowanych do udziału w Konkursie nie mogą brać udziału w wyłonieniu uczestników Konkursu w drodze Rekrutacji (zdefiniowanej w **§ 3 ust. 1 Regulaminu**), pełnić funkcji Mentorów (zdefiniowanych w **§ 4 ust. 3 Regulaminu**) ani wchodzić w skład Jury Konkursowego (zdefiniowanego w **§ 5 ust. 1 Regulaminu**). Przez „członków najbliższej rodziny” rozumie się wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonka oraz osoby pozostające w stosunku przysposobienia.

§ 3 REKRUTACJA DO UDZIAŁU W KONKURSIE

1. Uczestnicy Konkursu zostaną wyłonieni przez Organizatora spośród osób, które dokonały prawidłowego zgłoszenia do udziału w Konkursie w sposób opisany w **§ 2 ust. 2 Regulaminu**, w drodze rekrutacji, która będzie prowadzona w okresie od dnia 27 sierpnia 2020 r. do dnia 14 września 2020 r. (dalej „Rekrutacja”). Rekrutacja będzie polegała na analizie informacji zawartych w Formularzu oraz życiorysie zawodowym przesłanych zgodnie z **§ 2 ust. 2 Regulaminu** oraz przeprowadzeniu rozmów kwalifikacyjnych z wybranymi osobami za pośrednictwem platformy do wideokonferencji „ZOOM”.

2. Jako kryterium wyłonienia uczestników Konkursu (dalej „**Uczestnicy**”) w procesie Rekrutacji przyjmuje się:
 - a) ocenę posiadanych kompetencji w obszarach Frontend, Backend, Quality Assurance Analiza IT dokonaną na podstawie informacji zawartych w Formularzu oraz życiorysie zawodowym przesłanych zgodnie z **§ 2 ust. 2 Regulaminu** oraz
 - b) ocenę kompetencji interpersonalnych, dokonaną na podstawie rozmów kwalifikacyjnych z wybranymi osobami za pośrednictwem platformy do wideokonferencji „ZOOM”.
3. W procesie Rekrutacji zostanie wyłonionych 6 (sześć) Zespołów składających się w sumie z nie więcej niż 30 (trzydziestu) Uczestników. Uczestnicy zostaną powiadomieni o zakwalifikowaniu do udziału w Konkursie w dniu 14 września 2020 r. do godz. 15:00 telefonicznie i/lub drogą elektroniczną na numer telefonu i/lub adres e-mail Uczestnika podany w Formularzu.
4. Spośród osób, które dokonały indywidualnego zgłoszenia do udziału w Konkursie, zostaną utworzone Zespoły składające się z co najmniej 4 (czterech), ale nie więcej niż 5 (pięciu) osób. Utworzenie Zespołów zostanie dokonane na podstawie posiadanych kompetencji w obszarach Frontend, Backend, Quality Assurance i Analizy IT oraz z uwzględnieniem warunków, o których mowa w **§ 2 ust. 5 powyżej**.
5. Uczestnictwa w Konkursie, jak również praw i obowiązków z nim związanych, nie można przenosić na inne osoby i podmioty.
6. Uczestnictwo w Konkursie jest nieodpłatne i dobrowolne.

§ 4 WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Konkurs rozpocznie się w dniu 18 września 2020 r. i będzie trwał do dnia 30 listopada 2020 r. Szczegółowy harmonogram Konkursu stanowi **załącznik nr 1 do Regulaminu** (dalej „**Harmonogram**”).
2. Organizator zastrzega sobie prawo – przy zachowaniu praw nabytych Uczestnika – do skrócenia lub wydłużenia czasu trwania Konkursu, o czym Uczestnik zostanie poinformowany poprzez przesłanie informacji w tym zakresie na adres e-mail Uczestnika podany w Formularzu z wyprzedzeniem 3 (trzech) dni roboczych z zastrzeżeniem, że brak przesłania przez Uczestnika informacji o rezygnacji z udziału w Konkursie drogą elektroniczną na adres e-mail: fintechallenge@hltech.com lub adres korespondencyjny Organizatora (liczy się data nadania) z dopiskiem „HL Tech FINTECH CHALLENGE – rezygnacja” w trakcie powyższych 3 (trzech) dni roboczych będzie rozumiany jako zgoda Uczestnika na dalsze uczestnictwo w Konkursie.
3. Konkurs polega na:
 - a) uczestnictwie w spotkaniach, demo, szkoleniach i innych wydarzeniach określonych w Harmonogramie (dalej łącznie „**Spotkania**”) przez Uczestników zgodnie z Harmonogramem oraz
 - b) stworzeniu przez każdy Zespół 2 (dwóch) aplikacji finansowych zgodnych z wymaganiami określonymi w **załączniku nr 2 do Regulaminu** (dalej „**Projekt Konkursowy**”) pod nadzorem mentorów będących pracownikami Organizatora (dalej „**Mentorzy**”).
4. Każdy Uczestnik powinien brać osobisty i aktywny udział w Spotkaniach określonych w Harmonogramie. W przypadku, gdy Uczestnik nie będzie mógł wziąć udziału w Spotkaniu z

ważnych przyczyn powinien zgłosić swoją nieobecność drogą elektroniczną na adres e-mail: fintechchallenge@hltech.com z wyprzedzeniem 2 (dwóch) dni roboczych, z dopiskiem: „HL Tech FINTECH CHALLENGE – nieobecność” .

5. Spotkania określone w Harmonogramie będą odbywały się w siedzibie Organizatora w Warszawie, pod adresem: Plac Europejski 1, 00-844 Warszawa lub za pośrednictwem platformy do wideokonferencji „Zoom”. Sposób odbycia danego Spotkania jest określony w Harmonogramie. W przypadku, gdy odbycie Spotkania nie będzie możliwe w siedzibie Organizatora z przyczyn niezależnych od Organizatora, Organizator zastrzega sobie prawo do przeprowadzenia Spotkania za pośrednictwem platformy do wideokonferencji „Zoom”.
6. Informacje dotyczące Spotkań określonych w Harmonogramie będą przekazywane Uczestnikom drogą elektroniczną na adres e-mail Uczestnika podany w Formularzu.
7. Organizator nie ponosi kosztów związanych z dojazdem Uczestników na Spotkania, które odbędą się w siedzibie Organizatora.
8. Konkurs składa się z 2 (dwóch) etapów (dalej „**Etapy Konkursu**”):
 - a) I Etap Konkursu trwa od dnia 18 września 2020 r. do dnia 30 października 2020 r. i polega na stworzeniu przez każdy Zespół pierwszego Projektu Konkursowego oraz uczestnictwie w Spotkaniach określonych w Harmonogramie;
 - b) II Etap Konkursu trwa od dnia 31 października 2020 r. do dnia 30 listopada 2020 r. i polega na stworzeniu przez każdy Zespół drugiego Projektu Konkursowego oraz uczestnictwie w Spotkaniach określonych w Harmonogramie.
9. Organizator będzie przyznawał Zespołom punkty w czasie trwania Konkursu podczas wykonywania Projektów Konkursowych przez Zespół. Punkty będą przyznawane zgodnie z kryteriami oceny opisanymi w **załączniku nr 3 do Regulaminu**.
 - a) Organizator nie zapewnia Uczestnikom sprzętu komputerowego niezbędnego do udziału w Spotkaniach określonych w Harmonogramie oraz do wykonania Projektu Konkursowego. Uczestnik powinien zapewnić sprzęt komputerowy we własnym zakresie. Sprzęt komputerowy powinien umożliwiać programowanie wykorzystaniem narzędzi programistycznych wymaganych przez Organizatora.
 - b) Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy techniczne bądź ograniczenia techniczne występujące w sprzęcie komputerowym, z którego korzysta Uczestnik, a które uniemożliwiają Uczestnikowi spełnienie warunków uczestnictwa w Konkursie, w szczególności uczestnictwa w Spotkaniach określonych w Harmonogramie oraz wykonania Projektu Konkursowego.
10. Organizator zapewnia Uczestnikom szablony aplikacji Backend oraz Frontend wraz z konfiguracją wstępną bibliotek, działającym Jenkins Pipeline wymaganym do wdrożenia aplikacji na środowisko Kubernetes oraz osobiste konta do tych narzędzi, które pozwolą na dostęp do zasobów dedykowanych Zespołowi.
11. Zespół powinien przekazać wykonane Projekty Konkursowe Organizatorowi w celu dokonania ich oceny przez Jury Konkursowe (zdefiniowane w **§ 5 ust. 1 Regulaminu**) w terminach wskazanych w Harmonogramie oraz w sposób opisany w **załączniku nr 2 do Regulaminu**.
12. Organizatorowi przysługuje prawo wykluczenia ze skutkiem natychmiastowym Uczestnika z udziału w Konkursie, w przypadku:

- a) podania przez Uczestnika nieprawdziwych informacji w Formularzu lub życiorysie zawodowym przesłanym zgodnie z **§ 2 ust. 2 Regulaminu**;
 - b) braku spełnienia przez Uczestnika co najmniej jednego z warunków opisanych w Regulaminie;
 - c) naruszenia przez Uczestnika dowolnego postanowienia Regulaminu, w szczególności poprzez powtarzający się brak uczestnictwa Uczestnika w Spotkaniach określonych w Harmonogramie.
13. W przypadku, o którym mowa w **ust. 14 powyżej**, Uczestnik zostanie poinformowany o wykluczeniu z Konkursu oraz przyczynach wykluczenia.
14. Uczestnik może zrezygnować z udziału w Konkursie w dowolnym momencie. W takim przypadku Uczestnik powinien poinformować Organizatora o rezygnacji z udziału w Konkursie drogą elektroniczną na adres e-mail: fintechallenge@hltech.com lub adres korespondencyjny Organizatora (liczy się data nadania) z dopiskiem „HL Tech FINTECH CHALLENGE – rezygnacja”.
15. W przypadku wykluczenia Uczestnika z Konkursu przez Organizatora lub rezygnacji Uczestnika z udziału w Konkursie Organizator jest uprawniony do zmiany składu Zespołów lub do wyłonienia nowego Uczestnika w miejsce Uczestnika wykluczonego lub Uczestnika, który zrezygnował z udziału w Konkursie, na zasadach opisanych w **§ 3 ust. 1 i 2 Regulaminu**, z zastrzeżeniem **ust. 17 poniżej**.
16. W przypadku, jeżeli wykluczenie Uczestnika z Konkursu przez Organizatora lub rezygnacja Uczestnika z udziału w Konkursie Zespół będzie mógł podjąć decyzję o dalszym uczestnictwie w Konkursie bez przydzielania nowego Uczestnika do Zespołu w miejsce Uczestnika wykluczonego lub Uczestnika, który zrezygnował z udziału w Konkursie, pomimo braku spełnienia warunków, o których mowa w **§ 2 ust. 5 Regulaminu**.
17. Organizator zastrzega sobie prawo weryfikacji, czy Uczestnicy spełniają warunki określone w niniejszym Regulaminie. W tym celu Organizator może żądać od Uczestnika złożenia określonych oświadczeń.

§ 5 JURY KONKURSOWE

1. Celem zapewnienia prawidłowej organizacji i przebiegu Konkursu, a w szczególności w celu dokonania oceny prawidłowości zgłoszeń do udziału w Konkursie, wyłonienia Uczestników, oceny wykonanych Projektów Konkursowych oraz wyłonienia zwycięskich Zespołów, Organizator powoła jury konkursowe (dalej „**Jury Konkursowe**”). W skład Jury Konkursowego wejdzie 6 (sześć) osób, w tym 4 (czterech) ekspertów z poszczególnych obszarów kompetencji delegowanych przez Organizatora: Backend Functional Lead, Frontend Functional Lead, QA Functional Lead, Product Owners Functional Lead (Analiza IT) oraz 2 (dwóch) przedstawicieli działu HR Organizatora. Członkowie Jury Konkursowego nie mogą pełnić funkcji Mentorów.
2. Podczas spotkania finałowego w dniu 30 listopada 2020 r. Jury Konkursowe wyłoni 3 (trzy) zwycięskie Zespoły, przyznając im odpowiednio I, II oraz III miejsce w Konkursie. Ponadto, Jury Konkursowe przyzna pozostałym 3 (trzem) Zespołom odpowiednio IV, V oraz VI miejsce w Konkursie. Jako kryterium wyłonienia zwycięskich Zespołów przyjmuje się:
 - a) spełnienie warunków uczestnictwa w Konkursie przez Uczestników oraz Zespoły, w szczególności prawidłowość składu Zespołu;
 - b) aktywne uczestnictwo we wszystkich Etapach Konkursu;

- c) kryteria oceny Projektu Konkursowego, o których mowa w **załączniku nr 3 do Regulaminu**.
3. Decyzje Jury Konkursowego są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

§ 6 NAGRODY W KONKURSIE

1. Nagrodami w Konkursie są nagrody pieniężne oraz rzeczowe (dalej „**Nagrody**”).
2. Nagrodami za **I miejsce** w Konkursie są:
 - a) nagroda pieniężna: voucher na kwotę 15 000,00 (piętnastu tysięcy) złotych brutto do podziału po równo między członków Zespołu,
 - oraz
 - b) nagrody rzeczowe: certyfikat potwierdzający uczestnictwo w Konkursie dla każdego Uczestnika oraz giftpack dla każdego członka Zespołu o wartości nieprzekraczającej 100,00 (stu) złotych brutto.
3. Nagrodami za **II miejsce** w Konkursie są:
 - a) nagroda pieniężna: voucher na kwotę 10 000,00 (dziesięciu tysięcy) złotych brutto do podziału po równo dla każdego z członków Zespołu oraz
 - b) nagrody rzeczowe: certyfikat potwierdzający uczestnictwo w Konkursie dla każdego Uczestnika oraz giftpack dla każdego Członka Zespołu o wartości nieprzekraczającej 100,00 (stu) złotych brutto.
4. Nagrodami za **III miejsce** w Konkursie są:
 - a) nagroda pieniężna: voucher na kwotę 5 000,00 (pięciu) tysięcy złotych brutto do podziału po równo między członków Zespołu oraz
 - b) nagrody rzeczowe: certyfikat potwierdzający uczestnictwo w Konkursie dla każdego Uczestnika oraz giftpack dla każdego członka Zespołu o wartości nieprzekraczającej 100,00 (stu) złotych brutto.
5. Nagrodami za **IV, V oraz VI miejsce** w Konkursie są nagrody rzeczowe: certyfikat potwierdzający uczestnictwo w Konkursie dla każdego Uczestnika oraz giftpack dla każdego członka Zespołu o wartości nieprzekraczającej 100,00 (stu) złotych brutto.
6. Ponadto, Uczestnicy otrzymają możliwość wzięcia udziału w skróconym procesie rekrutacji w HL Tech spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w razie chęci nawiązania stosunku pracy po stronie Uczestnika oraz Organizatora.
7. Uczestnicy zostaną powiadomieni przez Organizatora o przyznaniu Nagród podczas spotkania finałowego w siedzibie Organizatora w dniu 30 listopada 2020 r.
8. Nagrody pieniężne zostaną wypłacone Uczestnikom w wysokości wynikającej z podziału wartości Nagrody przyznanej Zespołowi między członków Zespołu na rachunki bankowe wskazane przez każdego członka Zespołu w terminie 14 (czternastu) dni od dnia przekazania Organizatorowi danych niezbędnych do ich wypłacenia.
9. Nagrody rzeczowe zostaną wydane Uczestnikom po spotkaniu finałowym w dniu 30 listopada 2020 r. w siedzibie Organizatora.

10. Za pobranie od Uczestników i odprowadzenie należnego podatku od Nagród w Konkursie odpowiedzialny jest Organizator.
11. Jeżeli przepisy prawa przewidują powstanie obowiązku podatkowego zależnie od wartości Nagrody, to Organizator pokrywa koszt podatku od Nagród. W takim przypadku Organizator ufunduje dodatkowo nagrodę pieniężną w wysokości 11,11% wartości przyznanej Nagrody. Dodatkowa nagroda pieniężna, o której mowa w zdaniu poprzedzającym, nie zostanie wypłacona Uczestnikowi, lecz zostanie pobrana przez Organizatora przed wydaniem Uczestnikowi Nagrody jako 10% zryczałtowany podatek dochodowy od łącznej wartości Nagrody, o którym mowa w art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (Dz.U. z 2019 r. poz. 1387 j.t. z późn. zm.).
12. Uczestnicy zobowiązują się przed wydaniem Nagród przekazać Organizatorowi prawidłowe i kompletne dane w zakresie niezbędnym do wypełnienia deklaracji związanej z należnym podatkiem określonym w przepisach powszechnie obowiązującego prawa.
13. W przypadku nieprzekazania danych, o których mowa w **ust. 12 powyżej**, Organizator będzie upoważniony do odmowy wydania Nagrody.
14. Uczestnik nie może przenieść prawa do Nagrody na osobę trzecią.
15. Uczestnik może zrzec się prawa do Nagrody.
16. Uczestnikowi Konkursu nie przysługuje prawo do zastrzeżenia szczególnych właściwości Nagrody rzeczowej ani do otrzymania jej ekwiwalentu pieniężnego lub ekwiwalentu w postaci innej nagrody rzeczowej.
17. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za niemożność odbioru lub nieodebranie Nagrody z jakiegokolwiek przyczyny leżącej po stronie Uczestnika.
18. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zmianę danych Uczestnika uniemożliwiającą kontakt z Uczestnikiem lub odebranie przez niego Nagrody.

§ 7 PRAWA AUTORSKIE ORAZ ZEZWOLENIE NA ROZPOWSZECHNIANIE WIZERUNKU

1. Projekt Konkursowy nie może naruszać autorskich praw majątkowych, autorskich praw osobistych, praw pokrewnych, praw własności przemysłowej, dóbr osobistych, prawa do prywatności ani jakichkolwiek innych praw osób trzecich.
2. Uczestnik udziela Organizatorowi nieograniczonej terytorialnie, nieodpłatnej, niewyłącznej licencji na korzystanie z Projektu Konkursowego w celach niezbędnych do przeprowadzenia Konkursu, w szczególności dokonania oceny Projektu Konkursowego oraz wyłonienia zwycięskich Zespołów oraz na czas trwania Konkursu na wszystkich znanych na dzień rozpoczęcia Konkursu polach eksploatacji, w szczególności:
 - a) w zakresie elementów Projektu Konkursowego stanowiących program komputerowy w rozumieniu przepisów ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. z 2019 r. poz. 1231 j.t. ze zm.), dalej „**pr.aut.**”: trwałe i czasowe zwielokrotnianie programu komputerowego w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie, w tym zwielokrotnianie w celu wprowadzania, wyświetlania, stosowania, przekazywania i przechowywania Projektu Konkursowego.
 - b) w zakresie elementów Projektu Konkursowego innych niż program komputerowy, stanowiących utwór w rozumieniu przepisów pr.aut.: utrwalanie i zwielokrotnianie

utworów w jakikolwiek sposób, w tym wytwarzanie każdą techniką jego egzemplarzy, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową.

3. Z chwilą dokonania zgłoszenia do udziału w Konkursie w sposób określony w **§ 2 ust. 2 Regulaminu** Uczestnik udziela Organizatorowi zezwolenia na rozpowszechnienie przez Organizatora wizerunku Uczestnika w rozumieniu art. 81 ust. 1 pr.aut., który może zostać utrwalony w materiałach zdjęciowych i nagraniowych wykonanych w czasie trwania Konkursu, poprzez publikację wizerunku w mediach społecznościowych Organizatora, w szczególności w serwisach Facebook, Instagram czy Twitter, jak również w materiałach reklamowych i promocyjnych Organizatora. Zezwolenie zostaje udzielone nieodpłatnie oraz bez ograniczeń czasowych i terytorialnych.

§ 8 PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorem danych osobowych osób, które dokonały zgłoszenia do udziału w Konkursie w sposób opisany w **§ 2 ust. 2 Regulaminu**, oraz Uczestników jest Organizator – HL Tech spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie, pod adresem: Plac Europejski 1, 00-844 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod nr KRS 0000680159, NIP 5252713274, REGON 367425169, kapitał zakładowy 5 000,00 złotych.
2. Z Organizatorem można skontaktować się listownie na ww. adres, a także drogą elektroniczną na adres e-mail: contact@hltech.com. U Organizatora wyznaczony został Inspektor Ochrony Danych, z którym kontakt możliwy jest drogą elektroniczną na adres e-mail: fintechallenge@hltech.com.
3. Organizator przetwarza dane osobowe:
 - a) w celach niezbędnych do podjęcia działań przed zawarciem umowy dotyczącej uczestnictwa w Konkursie, a także wykonania tej umowy na podstawie art. 6 ust. 1 lit. b) rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych), dalej „**RODO**”;
 - b) w celach marketingowych wynikających z prawnie uzasadnionego interesu Organizatora polegającego na prowadzeniu działań promocyjnych związanych z Konkursem na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f) RODO;
 - c) w celach niezbędnych do publikacji wizerunku w mediach społecznościowych Organizatora, w szczególności w serwisach Facebook, Instagram czy Twitter, jak również w materiałach reklamowych i promocyjnych Organizatora, wynikających z prawnie uzasadnionych interesów realizowanych przez Organizatora polegających na promocji działalności Organizatora oraz wykonywaniu uprawnień wynikających z udzielonego zezwolenia na rozpowszechnianie wizerunku w zakresie określonym w udzielonym zezwoleniu na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f) RODO. Opisane działania Organizator podejmuje na podstawie zezwolenia na rozpowszechnianie wizerunku udzielonego przez Uczestnika na podstawie **§ 7 ust. 3 Regulaminu**;
 - d) w celach zapewnienia kontaktu z Uczestnikiem w okresie trwania Konkursu, prawidłowego przebiegu Konkursu oraz rozpatrzenia ewentualnych reklamacji wynikających z prawnie uzasadnionego interesu Organizatora na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f) RODO;

- e) w celach niezbędnych do obrony przed ewentualnymi roszczeniami lub ich dochodzenia wynikających z prawnie uzasadnionego interesu Organizatora na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f) RODO;
 - f) w celach niezbędnych do realizacji przyszłych procesów rekrutacji do pracy, w przypadku wyrażenia dobrowolnej zgody na przetwarzanie danych osobowych w tych celach, na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a) RODO;
 - g) w celach niezbędnych do wypełnienia obowiązków prawnych nałożonych na Organizatora, w szczególności przez przepisy o podatku dochodowym od osób fizycznych, na podstawie art. 6 ust. 1 lit. c) RODO.
4. Dane osobowe będą przechowywane przez okres trwania Konkursu, a po tym okresie przez okres wymagany przepisami powszechnie obowiązującego prawa, w szczególności przepisów o podatku dochodowym od osób fizycznych. Niezależnie od powyższego, po zakończeniu Konkursu dane osobowe będą przechowywane przez okres przedawnienia ewentualnych roszczeń wynikający z przepisów powszechnie obowiązującego prawa. Organizator będzie przetwarzał wizerunek Uczestnika do czasu odwołania przez Uczestnika zezwolenia na jego rozpowszechnianie.
 5. W przypadku wyrażenia zgody na przetwarzanie danych osobowych w celach niezbędnych do realizacji przyszłych procesów rekrutacji do pracy, dane osobowe będą przechowywane przez okres 12 (dwunastu) miesięcy od dnia dokonania zgłoszenia do udziału w Konkursie w sposób opisany w **§ 2 ust. 2 Regulaminu** lub do czasu wycofania zgody na przetwarzanie danych osobowych w tych celach – w zależności od tego, które zdarzenie nastąpi wcześniej.
 6. Odbiorcami danych osobowych mogą być podmioty świadczące usługi na rzecz Organizatora w zakresie wykorzystywanej infrastruktury IT, w tym dostarczające elementy infrastruktury IT, podmioty współpracujące z Organizatorem przy organizacji Konkursu, jak również podmioty współpracujące z Organizatorem przy tworzeniu lub rozpowszechnianiu materiałów promocyjnych oraz informacyjnych dotyczących Organizatora.
 7. Dodatkowo Organizator prześle dane osobowe Uczestników do właściwego urzędu skarbowego.
 8. Każda osoba, która dokonała zgłoszenia do udziału w Konkursie w sposób opisany w **§ 2 ust. 2 Regulaminu** oraz każdy Uczestnik ma prawo do zgłoszenia sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych opartego o prawnie uzasadniony interes Organizatora, prawo do dostępu do danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia, przenoszenia oraz ograniczenia przetwarzania, jak również prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa).
 9. Uczestnik w dowolnym momencie może cofnąć zgodę na przetwarzanie danych w celach niezbędnych do realizacji przyszłych procesów rekrutacji do pracy. Cofnięcie zgody nie ma jednak wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
 10. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie oraz do umożliwienia Organizatorowi zorganizowania Konkursu. W zakresie, jakim podanie danych osobowych dotyczy wykonania obowiązku pobrania zaliczek na podatek dochodowy od Nagród, podanie danych osobowych przez Uczestnika jest obowiązkowe i wynika z przepisów o podatku dochodowym od osób fizycznych.
 11. Organizator nie przetwarza danych osobowych w sposób opierający się wyłącznie na zautomatyzowanym przetwarzaniu, w tym profilowaniu.

§ 9 POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE

1. Wszelkie reklamacje dotyczące sposobu przeprowadzenia Konkursu należy zgłaszać Organizatorowi w formie pisemnej listem poleconym na adres: Plac Europejski 1, 00-844 Warszawa lub drogą elektroniczną na adres e-mail: fintechallenge@hltech.com z dopiskiem „HL Tech FINTECH CHALLENGE”.
2. Reklamacja powinna zawierać imię i nazwisko, a w przypadku reklamacji składanej pisemnie także dokładny adres Uczestnika, jak również dokładny opis i powód reklamacji oraz stosowne żądanie.
3. Reklamacje rozpatrywane będą niezwłocznie, jednakże nie dłużej niż w terminie 14 (czternastu) dni od dnia ich otrzymania przez Organizatora.
4. Uczestnik zostanie powiadomiony o sposobie rozpatrzenia reklamacji listem poleconym na adres podany w reklamacji (w przypadku reklamacji składanej w formie pisemnej), bądź drogą elektroniczną na adres e-mail Uczestnika (w przypadku reklamacji składanej drogą elektroniczną).

§ 10 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. O ile obowiązek taki nie wynika z bezwzględnie obowiązującego prawa, Organizator nie korzysta z alternatywnych metod rozstrzygania sporów (pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń) w związku z przystąpieniem przez Uczestnika do Konkursu i nie zobowiązuje się do korzystania z pozasądowego rozwiązywania takich sporów z konsumentami.
2. W związku z obowiązkiem informacyjnym ciążącym na Organizatorze, Organizator informuje, że pod adresem: <http://ec.europa.eu/consumers/odr/> dostępna jest platforma internetowego systemu rozstrzygania sporów drogą elektroniczną pomiędzy konsumentami i przedsiębiorcami na szczeblu unijnym (platforma ODR). Platforma ODR stanowi interaktywną i wielojęzyczną stronę internetową służącą do pozasądowego rozstrzygnięcia sporów dotyczących towarów lub usług zakupionych przez Internet, których stroną jest konsument zamieszkały w Unii Europejskiej. Organizator informuje jednakże, że nie zobowiązuje się do korzystania z powyższej platformy ODR w związku z udziałem w Konkursie, chyba że taki obowiązek wynika z bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.
3. Organizator informuje, że konsument może uzyskać bezpłatną pomoc w sprawie sporu pomiędzy konsumentem a Organizatorem, zwracając się do powiatowego (miejskiego) rzecznika konsumentów lub organizacji społecznej, do której zadań statutowych należy ochrona konsumentów (m.in. Federacja Konsumentów, Stowarzyszenie Konsumentów Polskich). Informacje dla konsumentów, w tym informacje na temat możliwości uzyskania pomocy, dostępne są również na stronie internetowej Prezesa Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów (www.uokik.gov.pl).
4. Organizator zastrzega sobie prawo – przy zachowaniu przez Uczestnika wszelkich praw nabytych – do zmiany Regulaminu, w tym załączników do Regulaminu, o czym Uczestnik zostanie poinformowany poprzez przesłanie informacji o zmianie Regulaminu na adres e-mail Uczestnika podany w Formularzu z wyprzedzeniem 3 (trzech) dni roboczych z zastrzeżeniem, że brak przesłania przez Uczestnika informacji o rezygnacji z udziału w Konkursie drogą elektroniczną na adres e-mail: fintechallenge@hltech.com lub adres korespondencyjny Organizatora (liczy się data nadania) z dopiskiem „HL Tech FINTECH CHALLENGE” – rezygnacja” w trakcie powyższych 3 (trzech) dni roboczych będzie rozumiany jako zgoda Uczestnika na dalsze uczestnictwo w Konkursie i zmiany w Regulaminie.

5. Wszelkie spory wynikłe z tytułu wykonania zobowiązań związanych z niniejszym Konkursem będą rozstrzygane przez właściwy sąd powszechny.
6. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu cywilnego oraz inne powszechnie obowiązujące przepisy prawa polskiego.
7. Załączniki do Regulaminu stanowią jego integralną część:
 - a) Załącznik nr 1 – Harmonogram;
 - b) Załącznik nr 2 – Wymagania dotyczące Projektu Konkursowego;
 - c) Załącznik nr 3 – Kryteria przyznawania punktów i oceny Projektu Konkursowego.

ZAŁĄCZNIK NR 1 DO REGULAMINU – HARMONOGRAM KONKURSU

WRZESIEŃ 2020

- **18/09** – Otwarcie wyzwania (16:30 – 20:00)
- **21/09 – 25/09** – Szkolenia cz. I (codziennie ok. 4h)

PAŹDZIERNIK 2020

- **12/10** – Spotkanie z HR (3h)
- **16/10** – Demo 1 (2h)
- **19/10** – Szkolenia cz. II (4h)
- **22/10** – Spotkanie z HR (2h)
- **26/10** – Demo 2 (2h)
- **30/10** – Finał I rundy wyzwania (3h)

LISTOPAD 2020

- **06/11** – Szkolenia cz. III (4h)
- **13/11** – Demo 3 (2h)

- **16/11** - Spotkanie z HR (ok. 2h)
- **20/11** - Szkolenia cz. IV (2h)
- **25/11** - Demo 4
- **30/11** - Podsumowanie II rundy i finał wyzwania

ZAŁĄCZNIK NR 2 DO REGULAMINU – WYMAGANIA DOTYCZĄCE PROJEKTU KONKURSOWEGO

1. Niefunkcjonalne wymagania projektu:

- Kod źródłowy aplikacji dostępny we wskazanym repozytorium.
- Aplikacja zbudowana z wykorzystaniem dostarczonego procesu Continuous Integration.
- Działające rozwiązanie dostępne na środowiska testowych.
- Dokumentacja techniczna oraz raport testów automatycznych.
- Implementacja z wykorzystaniem dobrych praktyk oraz wzorców projektowych.
- Przedstawienie produktu na Demo
- Uruchomienie aplikacji na środowisku przygotowanym przez HLTech. Stack technologiczny środowiska:
 - a. Bitbucket,
 - b. Nexus,
 - c. Jenkins,
 - d. Kubernetes,
 - e. Kibana,
 - f. Sonar

2. Projekt będzie realizowany w następujących technologiach:

- Frontend: Create React App, TypeScript, Jest, @testing-library
- Backend: Java 8-11 , Spring Framework, Spock+Groovy, Maven/Gradle, Docker

3. Standardy prezentacji DEMO

DEMO (definicja): Zaprezentowanie funkcjonalności zaimplementowanej aplikacji.

- Przed Demo aplikacja powinna być wdrożona przez zespół na przygotowanym do tego celu środowisku Kubernetes.
- Przed uruchomieniem aplikacji, zespół powinien zaprezentować krótki wstęp opisujący założenia projektu.
- Następnie zespół powinien zaprezentować w praktyce działanie aplikacji oraz jej funkcjonalności.
- Podczas prezentacji zespół odpowiada na pytania zadawane przez Jury konkursu.

ZAŁĄCZNIK NR 3 DO REGULAMINU – KRYTERIA OCENY

- 1) **Backend oraz Frontend:** czytelność kodu, architektura aplikacji, pokrycie testami (jednostkowymi, integracyjnymi, funkcjonalnymi), performance aplikacji, utrzymanie przyjętych konwencji, dokumentację techniczną (opis architektury systemu wraz z wytłumaczeniem podjętych decyzji), prostota uruchomienia lokalnego i na innych środowiskach,
- 2) **Quality Assurance:** architektura testów, czytelność kodu testowego, czas wykonania, kompletność suity testowej, jakość asercji
- 3) **Analiza IT:** wizja produktu, zakres dostarczonych funkcjonalności, zakres dodatkowych funkcjonalności dostarczonych w ramach inwencji zespołu (innowacje, nice-to-have features), zakres zbędnych funkcjonalności (które nie były wymagane i nie wpisują się w innowacyjność produktu) liczba błędów, które pojawia się podczas Demo, w jaki sposób został zaprezentowany ostateczny produkt (atrakcyjność przekazu, przygotowanie, jakość prezentacji).
- 4) **HR:** promowanie konkursu na kanałach social media Uczestników, np. udostępnianie postów związanych z konkursem oraz umieszczanie autorskich postów promujących konkurs; umiejętność prezentacji Projektu Konkursowego podczas Demo.