

Regulamin Uczestnictwa w Delphi Hackathon 2026

Konkurs Programistyczny MISTRZ BUDŻETU

§ 1

Postanowienia ogólne

Niniejszy regulamin (zwany dalej „Regulaminem”) określa zasady i warunki organizacji wydarzenia typu hackathon pt. Programowanie w Delphi (zwany dalej „Konkuresem”).

Organizatorem Konkursu jest BSC Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie przy ulicy Słomińskiego 1.

Konkurs ma na celu rozwijanie umiejętności projektowania i implementacji aplikacji stworzonych w Delphi wśród uczniów oraz studentów, jak też promowanie kreatywności i pracy zespołowej.

Tematem Konkursu jest stworzenie aplikacji „MISTRZ BUDŻETU” zgodnie z założeniami opisanymi w § 4.

§ 2

Definicje

Konkurs – organizowane przez BSC Polska wydarzenie typu hackathon „Programowanie w Delphi”, które będzie się zgodzić z harmonogramem opisanym w § 5;

Regulamin – niniejszy dokument wraz z wszelkimi załącznikami, o ile takie zostaną sporządzone;

Organizator – BSC Polska z siedzibą w Warszawie przy ul. Słomińskiego 1, 00-204 Warszawa, wpisaną do rejestru przedsiębiorców pod numerem KRS 0000168690, SĄD REJONOWY DLA M. ST. WARSZAWY, WYDZIAŁ GOSPODARCZY KRAJOWEGO REJESTRU SĄDOWEGO; NIP: 525-15-35-592,

Uczestnik – osoba lub zespół spełniający warunki określone w Regulaminie, która na zasadach w nim przewidzianych bierze udział w Konkursie

Rozwiązanie – aplikacja konkursowa, o którym mowa w § 4 Regulaminu;

Jury – zespół ekspertów wyznaczonych przez Organizatora mających doświadczenie i uznanie w obszarze nowych technologii, przy czym zastrzega się, że w skład Jury może wchodzić nie więcej niż 1 przedstawiciel Organizatora.

Strona Internetowa – strona internetowa dostępna pod adresem <http://www.bsc.com.pl/konkurs-programowania-2026>

Nagroda Główna – nagroda dla zwycięskiego zespołu

Nagroda za zajęcie 2 miejsca - nagroda dla zespołu, który zajął drugie miejsce

Nagroda za zajęcie 3 miejsca - nagroda dla zespołu, który zajął trzecie miejsce

Nagrody zostaną ufundowane przez Organizatora;

§ 3

Warunki uczestnictwa w Konkursie

W Konkursie mogą brać udział uczniowie i studenci, którzy w dniu rozpoczęcia Konkursu ukończyli 18 lat.

Uczestnicy mogą zgłaszać się indywidualnie lub w zespołach liczących maksymalnie 3 osoby. W przypadku zespołu zgłoszenia dokonuje kapitan zespołu.

Aby wziąć udział w Konkursie należy dokonać rejestracji Uczestników poprzez formularz rejestracyjny umieszczony na Stronie Internetowej. Rejestracja Uczestników trwa od momentu ogłoszenia Konkursu do momentu zakończenia Pierwszego Etapu Konkursu, tj. do 4 września 2026 r.

Organizator zastrzega możliwość wcześniejszego zakończenia rejestracji.

Warunkiem udziału w Konkursie jest przesłanie przez Uczestnika podczas rejestracji udziału w Konkursie skanu (lub wyraźnego zdjęcia) aktualnego dokumentu potwierdzającego naukę w placówce edukacyjnej (np. legitymacji szkolnej/studenckiej, zaświadczenia z placówki itp.). Brak przesłania wymaganego dokumentu w wyznaczonym w Regulaminie terminie skutkuje odrzuceniem zgłoszenia do konkursu.

Zarówno rejestracja jak i udział w Konkursie mają charakter bezpłatny.

Do 10 września 2026 należy dostarczyć Rozwiązanie (aplikację konkursową). Zgłaszanie Uczestników i dostarczanie aplikacji konkursowej to dwa oddzielne procesy (pierwszy daje prawo udziału w Konkursie, drugi pozwala na dostarczenie Organizatorowi konkursowej aplikacji, która będzie oceniana).

§ 4

Konkurs

Zadaniem Uczestników jest stworzenie w określonym niniejszym Regulaminem czasie funkcjonalnej aplikacji (webowej, desktopowej lub mobilnej) o nazwie MISTRZ BUDŻETU zwanej dalej Rozwiązaniem.

Do stworzenia konkursowej aplikacji należy wykorzystać środowisko Delphi. Można skorzystać z bezpłatnej z wersji Delphi Community dostępnej do pobrania na stronie <https://www.embarcadero.com/products/delphi/starter>

Wymagania odnośnie do konkursowej aplikacji (Rozwiązania)

Wymagania obowiązkowe:

- aplikacja mobilna (FMX) lub desktopowa (VCL) w języku polskim
- przechowuje listę wydatków, w tym wydatków zaplanowanych;
- pamięta opis, kwotę, datę i kategorię wydatku, a także osobę;
- pozwala dodać zdjęcie lub inny plik do wydatku;
- pojedynczy wydatek można rozbić na osoby wg dowolnych proporcji;
- pozwala na filtrowanie osób, kategorii lub analizowanie całej rodziny;
- dane zapisywane lokalnie w pliku, bazie danych lub zdalnie;
- wersja FMX powinna być dostosowana do wymagań aplikacji mobilnych i przetestowana przynajmniej w systemie Android;
- wersja VCL powinna pracować w trybie ciągłym, zminimalizowana do ikonki w tray;

Wymagania opcjonalne:

- pokazuje raport graficzny/wykres wydatków za dany okres z podziałem na kategorie;
- pozwala przypisać limity do każdej kategorii i osoby dla każdego miesiąca;
- zabezpiecza dane i uprawnienia (np. do podziału wydatków i ustalania limitów) logowaniem;
- tryb jasny/ciemny GUI.

Zastrzega się, że całość Rozwiązania musi zostać wytworzona na potrzeby Konkursu.

Uczestnik oświadcza, że Rozwiązanie (lub jego część) nie było wcześniej publikowane, prezentowane wobec osób trzecich, ani składane w żadnym konkursie lub innym wydarzeniu o podobnym charakterze. Niedozwolone jest wykorzystywanie przez Uczestników wytworzonych przed Konkursem fragmentów kodu, przy czym dopuszcza się wykorzystywanie zewnętrznych bibliotek, pod warunkiem, że są one dostępne na licencjach pozwalających na ich użycie w projektach niekomercyjnych i nie naruszają praw osób trzecich.

Rozwiązanie obejmuje zarówno warstwę programistyczną, jak i elementy graficzne, interfejs, dokumentację techniczną oraz wszelkie inne elementy stworzone w czasie Konkursu w ramach przygotowywania Rozwiązania.

Wszelkie prawa autorskie do produktu stanowiącego Rozwiązanie i jego elementów muszą przysługiwać Uczestnikom, którzy to Rozwiązanie przygotowali. Przygotowane Rozwiązanie nie może w żaden sposób naruszać praw autorskich osób trzecich lub jakichkolwiek innych praw własności intelektualnej.

Przygotowanie Rozwiązania lub jego elementów nie może stanowić czynu naruszającego bezwzględnie obowiązujące przepisy prawa.

Rozwiązania zgłaszane do Konkursu powinny być zgłaszane przez formularz na stronie internetowej i obejmować archiwum z kodem źródłowym i plikiem wykonywalnym/programem instalacyjnym.

Zastrzega się, że w związku z przygotowaniem Rozwiązania i udziałem w Konkursie na Organizatora nie przechodzą jakiegokolwiek prawa, w tym prawa autorskie do Rozwiązania, które pozostają przy Uczestniku. Kwestie związane z rozstrzygnięciem prawa własności

(współwłasności) między Uczestnikami wchodzącymi w skład zespołu leżą poza gestią Organizatora i zależą wyłącznie od ustaleń między Uczestnikami.

W przypadku aplikacji mobilnych zalecane, ale niewymagane jest umieszczenie aplikacji w sklepie.

Archiwum z kodem powinno zawierać wszystkie elementy niezbędne do skompilowania aplikacji, w tym komponenty niestandardowe (firm trzecich). Archiwum powinno być oznaczone nazwą/pseudonimem zespołu.

§ 5

Ocena przesłanych konkursowych aplikacji

Konkurs zostanie podzielone na 4 etapy:

Etap I (do 4 września 2026) - w trakcie tego etapu następuje

- rejestracja Uczestników (poprzez formularz dostępny na stronie internetowej)

Etap II (do 10 września 2026) - w trakcie tego etapu następuje

- zgłaszanie i dostarczanie gotowych Rozwiązań (aplikacji konkursowych) poprzez wgranie ich na serwer. Dane do wgrania oraz instrukcja jak przygotować materiały konkursowe dostarczane będą przez Organizatora każdemu Uczestnikowi indywidualnie – z wykorzystaniem poczty elektronicznej;

Etap III (od 11 do 22 września 2026 r.) - weryfikacja zgłoszonych prac pod kątem spełniania wymogów formalnych oraz ich ocena przez konkursowe Jury;

Etap IV (23 września 2026) - ogłoszenie wyników Konkursu i wyłonienie zwycięzców;

Etap V (październik 2026) – wręczenie nagrody głównej zwycięzcom i zaprezentowanie nagrodzonych Rozwiązań. Wręczenie nagrody oraz prezentacje nagrodzonych Rozwiązań odbędą się podczas Zlotu Programistów Delphi 2026 (termin i miejsce zorganizowania Zlotu zostaną podane w najbliższym czasie).

Wskazane powyżej daty rozpoczęcia i zakończenia poszczególnych etapów mogą ulec zmianie, co zostanie zakomunikowane Uczestnikom przez Organizatora na stronie internetowej Konkursu.

Jury wybierze i ogłosi trzy najlepsze zespoły, w tym jeden zwycięski i dwa kolejne, które zajmą 2 i 3 miejsce. Decyzje Jury mają charakter ostateczny i nie przysługuje od nich odwołanie.

Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia Uczestnika z Konkursu w przypadku stwierdzenia naruszenia postanowień Regulaminu, w tym w szczególności w przypadku dostarczenia Rozwiązania naruszającego prawa osób trzecich lub niezgodnego z warunkami Konkursu

Przy wyborze zwycięzcy Jury kieruje się przede wszystkim następującymi kryteriami:

- spełnienie funkcjonalnych wymagań dotyczących Rozwiązania (opisanych w §4)
- wykorzystanie umiejętności programowania w Delphi
- innowacyjność,
- możliwość zastosowania w praktyce,
- wartość wdrożeniowa,
- walory wizualne.

Organizator ma prawo do utrwalania przebiegu wręczenia nagród oraz prezentacji nagrodzonych Rozwiązań za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk, na co Uczestnik wyraża zgodę przystępując do Konkursu.

§ 6 Nagrody

Nagroda Główna.

- Bezpłatny udział w Zlocie Programistów Delphi 2026 - udział dla wszystkich członków zwycięskiego zespołu
- Bezpłatne zakwaterowanie na czas Zlotu Programistów Delphi 2026 – dla wszystkich członków zwycięskiego zespołu
- Vouchery o łącznej wartości 2100 zł do sklepu z artykułami RTV AGD (do podziału pomiędzy członków zespołu, jeśli nagrodę otrzyma zespół)
- Gadżety przygotowane przez Organizatora
- Prezentacja stworzonego Rozwiązania podczas sesji wykładowej dla uczestników Zlotu Programistów Delphi 2026

Nagroda za zajęcie 2 miejsca:

- Vouchery o łącznej wartości 1500 zł do sklepu z artykułami RTV AGD (do podziału pomiędzy członków zespołu, jeśli nagrodę otrzyma zespół)
- Gadżety przygotowane przez Organizatora

Nagroda za zajęcie 3 miejsca:

- Vouchery o łącznej wartości 900 zł do sklepu z artykułami RTV AGD (do podziału pomiędzy członków zespołu, jeśli nagrodę otrzyma zespół)
- Gadżety przygotowane przez Organizatora

Organizator oświadcza, że nagrody są przyznawane na podstawie decyzji Jury.

W przypadku, gdyby w związku z otrzymaniem jakiejkolwiek nagrody dla Uczestnika miał powstać po jego stronie obowiązek zapłaty podatku, Uczestnik zobowiązuje się taki podatek zapłacić. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że wszelkie obowiązki dotyczące zapłaty ewentualnego podatku od otrzymanej nagrody spoczywają na nim a nie na Organizatorze.

Uczestnikowi, który rezygnuje z Nagrody Głównej oraz Uczestnikom, którzy rezygnują z pozostałych nagród – nie przysługuje zamiana tych nagród na inne nagrody, ani na ich równowartość w formie pieniężnej lub jakakolwiek inną formę rekompensaty.

Nagrody zdobyte w Konkursie nie mogą zostać sprzedane lub prawa do tych nagród nie mogą zostać przeniesione na osoby trzecie w ciągu roku od zakończenia Konkursu bez pisemnej akceptacji Organizatora.

§ 7

Oświadczenia Uczestnika

Jeżeli Rozwiązanie lub jego elementy stanowią przedmiot prawa autorskiego, Uczestnik oświadcza, że jest jego twórcą w rozumieniu przepisów o prawie autorskim i prawach pokrewnych, oraz że przysługują mu do niego pełne autorskie prawa majątkowe. Ww. oświadczenie stosuje się odpowiednio do Rozwiązania lub jego elementów przygotowanych wspólnie przez kilku uczestników.

Uczestnik oświadcza, że przygotowanie i wykorzystanie w ramach Konkursu Rozwiązania i jego elementów nie narusza jakichkolwiek praw osób trzecich, w tym praw autorskich i innych praw własności intelektualnej.

Decydując się na uczestnictwo w Konkursie Uczestnik:

- zgadza się na rejestrację audio/wideo Etapu V;
- wyraża zgodę na publikację swojego imienia i nazwiska, jak też wykorzystanie swojego wizerunku i danych w celach promocyjnych Konkursu i Organizatora.

§ 8

Dane osobowe

Dane osobowe podane przez Uczestników podczas rejestracji będą przetwarzane w zgodzie z przepisami prawa w celu przeprowadzenia Konkursu. Dane osobowe nie będą udostępniane podmiotom trzecim.

Administratorem danych osobowych jest Organizator.

Informujemy, że podanie danych osobowych jest dobrowolne, lecz niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie. Uczestnikowi przysługują prawa dostępu do jego danych osobowych, ich zmiany

(w tym aktualizacji), a także pozostałe prawa opisane w Polityce prywatności, której treść dostępna jest pod adresem www.bsc.com.pl/informacje/polityka-prywatnosci/

Dane osobowe będą przetwarzane przez administratora w zgodzie z przepisami prawa, w celu przeprowadzenia Konkursu.

Organizator zachęca do zapoznania się z pozostałymi informacjami dostępnymi w Polityce prywatności dostępnej pod adresem wskazanym w ust. 3 powyżej.

W razie jakichkolwiek pytań dotyczących ochrony danych osobowych Organizator jest do dyspozycji pod adresem: konkurs@bsc.com.pl

§ 9

Postanowienia końcowe

Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.

Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu, o czym powiadomi niezwłocznie na Stronie Internetowej.

Reklamacje dotyczące udziału w Konkursie mogą być składane drogą elektroniczną na adres: konkurs@bsc.com.pl. Każda reklamacja winna zawierać: dane Uczestnika, szczegółowy opis problemu, dane kontaktowe Uczestnika, na które ma zostać udzielona odpowiedź.

Prawidłowo złożona reklamacja będzie rozpatrywana przez Organizatora niezwłocznie, nie dłużej jednak niż w terminie 14 (czternaście) dni od dnia jej zgłoszenia.

W sprawach związanych z prawami konsumentów, które nie zostały uregulowane w niniejszym Regulaminie, stosuje się ustawę z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta.