

Regulamin Konkursu dla Programistów

Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Konkursu dla Programistów jest serwis internetowy AV-School.pl. Patronem konkursu i fundatorem nagród jest:
Kaspersky Lab Polska
Wydawnictwo Helion
2. Konkurs trwa od 8 października do 6 grudnia 2009 roku. Ogłoszenie wyników konkursu nastąpi nie później niż 21 grudnia 2009 roku.
3. Konkurs skierowany jest do wszystkich zarejestrowanych użytkowników serwisu AV-School.pl.
4. Rejestracja w serwisie AV-School.pl jest całkowicie bezpłatna.

Warunki uczestnictwa w konkursie

1. Przystępujący do konkursu mają obowiązek zgłoszenia udziału w konkursie za pośrednictwem formularza kontaktowego, znajdującego się na stronie internetowej serwisu AV-School.pl do dnia 15 listopada 2009 roku. W tytule wiadomości należy wpisać "Konkurs dla programistów", a w treści imię i nazwisko oraz login na stronie AV-School.pl.
2. Warunkiem uczestnictwa w konkursie jest wykonanie przez użytkownika gry edukacyjnej poruszającej problem bezpiecznego korzystania z komputera i Internetu.
3. Gra może być wykonana w dowolny sposób i w dowolnej technologii.
4. Do gry musi być dołączona informacja dotycząca wymagań systemowych i sprzętowych, niezbędnych do jej poprawnej instalacji i uruchomienia.
5. Grę na płycie CD należy przysłać listem poleconym na adres:

Kaspersky Lab Polska
ul. Krótka 27A
42-200 Częstochowa

do dnia 6 grudnia 2009 roku, z dopiskiem na kopercie AV-School - KONKURS. Decyduje data stempla pocztowego.
6. Do gry musi być dołączona informacja zawierająca: imię i nazwisko uczestnika, login na stronie AV-School.pl oraz adres e-mail.
7. Gry powinny być wykonane samodzielnie przez uczestnika konkursu, powinny być pracami autorskimi, nie nagrodzonymi w innych konkursach.
8. Zwycięzca zostanie poinformowany drogą mailową.
9. Zgłoszenia do konkursu podane nieprawidłowo, w sposób niepełny, zawierające nieprawdziwe dane, niespełniające warunków regulaminu nie będą uwzględniane.

10. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zgłoszenia, które nie dotarły do niego z przyczyn od niego niezależnych.

Zakończenie konkursu i nagrody

1. Nagrodą dla zwycięzcy jest **konsola PSP**. Nagrodami dla wyróżnionych uczestników jest zestaw książek ufundowanych przez Wydawnictwo Helion.
2. Gry zostaną ocenione przez Jury złożone z ekspertów firmy Kaspersky Lab Polska.
3. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone w serwisie AV-School.pl nie później niż 21 grudnia 2009 roku.

Wprowadzenie zmian

1. Organizator ma prawo do rozszerzenia listy nagród, przedłużenia terminu trwania konkursu, lub zmiany terminu przyznania nagród.
2. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany regulaminu konkursu.

Postanowienia końcowe

1. Treść niniejszego regulaminu jest dostępna dla Uczestników konkursu na stronie internetowej www.AV-School.pl.
2. Zgłaszając się do konkursu uczestnik wyraża zgodę na umieszczenie nadesłanej przez niego gry w serwisie AV-School.pl oraz na opublikowanie imienia i nazwiska zwycięzcy.
3. Organizator zastrzega sobie prawo publikowania i reprodukowania prac konkursowych bez wypłacenia honorariów autorskich.
4. Przystąpienie uczestnika do konkursu jest równoznaczne z akceptacją treści niniejszego regulaminu.
5. Wszelkie pytania na temat konkursu można zadawać na forum internetowym AV-School w dziale "Konkurs dla Programistów".