

Regulamin konkursu *DACH+AGN Home Page Lotto*

I. Postanowienia ogólne

§ 1 (Fundamenty proceduralne)

1. Wewnętrzny konkurs charytatywny o charakterze zamkniętym, zwany dalej konkursem, będzie prowadzony pod nazwą „DACH+AGN Home Page Lotto” zgodnie z zasadami rozpisanyymi w niniejszym „Regulaminie konkursu DACH+AGN Home Page Lotto”, zwanym dalej regulaminem.
2. Postanowienia regulaminu dotyczą wszystkich uczestników bez względu na zajmowane stanowisko i rodzaj wykonywanej pracy.
3. Organizator konkursu umożliwia zapoznanie się z treścią regulaminu każdemu pracownikowi kwalifikowanemu do wzięcia udziału w konkursie przed dokonaniem przezeń decyzji o swojej partycypacji, a pracownik potwierdza znajomość regulaminu poprzez złożenie swojej odpowiedzi konkursowej.
4. Konkurs nie jest loterią promocyjną w rozumieniu Art. 2 ust. 1 pkt 9 Ustawy o grach i zakładach wzajemnych z dnia 29 lipca 1992 r. (Dz. U. 04.4.27 z późn. zm.) i nie podlega regułom zawartym w w/w Ustawie oraz rozporządzeniach wykonawczych do tej Ustawy.
5. Konkurs jest oddolną, indywidualną inicjatywą organizatora i w związku z tym zastrzega się, iż zakład pracy, z którym związany jest organizator, nie ponosi jakiegokolwiek odpowiedzialności karnej tudzież cywilnej za organizację czy przebieg konkursu ani treści publikowanych w ramach konkursu treści.

§ 2 (Organizacja konkursu)

1. Organizatorem konkursu jest Marcin Skórzewski, posługujący się systemowym identyfikatorem w postaci wewnątrzzakładowego domenowego numeru tożsamościowego A674333 oraz niejednokrotnie podpisujący się zinternacjonalizowaną formą [zgodną z tradycjami rodowymi sformalizowanymi w ramach spisów ludności prowadzonych na terenie Wielkiego Księstwa Poznańskiego oraz prowincji Prusy Zachodnie przez organa Królestwa Prus](#), zwany dalej organizatorem.
2. Osobą upoważnioną do udzielania informacji szczegółowych na temat konkursu jest jego organizator oraz ew. osoby wskazane przez organizatora.
3. Konkurs organizowany jest na podstawie zezwolenia bezpośredniego przełożonego osoby sprawującej zarząd nad organizacją konkursu.
4. Organizator nie jest osobą kwalifikowaną do wzięcia udziału w konkursie w formie uczestnika.

§ 3 (Zakres konkursu)

1. Przyjmuje się, iż maksymalny zasięg konkursu ma wymiar wewnątrzzakładowy ograniczony do listy pracowników wyznaczonej przez organizatora.
2. Konkurs rozpocznie się w dniu 08.05.2022 r., a zakończy w dniu 31.05.2022 r., kiedy to planowane jest wyłonienie zwycięzców.
3. Lista osób kwalifikowanych do wzięcia udziału w konkursie zostanie opublikowana przez organizatora w dniu rozpoczęcia konkursu.

II. Cele konkursu

§ 4 (Motywacja organizacyjna)

1. Celem przewodnim konkursu jest wykazanie solidarności wobec osób poszkodowanych przez działania zbrojne prowadzone przez Federację Rosyjską na terenie państwa ukraińskiego poprzez wsparcie finansowe wpłacone bezpośrednio na dedykowane konto organizacji *Polski Czerwony Krzyż* (vide: <https://pck.pl/na-pomoc-ukrainie/>).
2. Wysokość wsparcia będzie stanowić równowartość kwoty uzbieranej w ramach [prowadzonej przez organizatora zbiórki pieniędzy](#), na którą to składać się będą:
 - a) wkład własny organizatora q_m (*quotum Martini*) uzależniony od liczby uczestników konkursu n , obliczany wg wzoru:

$$q_m(n) = \begin{cases} 50 & n < 20 \\ 50 \cdot \lfloor 10^{-1} n \rfloor & 20 \leq n < 60 \\ 300 & n \geq 60 \end{cases}$$

- b) suma wkładów indywidualnych darczyńców q_p (*quotum populi*)

Innymi słowy, niezależnie od tego, czy konkurs zostanie uznany za ważny (vide: § 11) i czy ktokolwiek dołączy do zbiórki, gwarantowana minimalna zadeklarowana przez organizatora kwota wsparcia wyniesie 50 zł. Ostateczna kwota q_t (*quotum totalis*) zależna będzie jednak od współzaangażowania pozostałych pracowników ($q_t = q_m + q_p$).

3. Przyjmuje się również, iż do celów pobocznych konkursu należą:
 - a) aktywizacja i integracja międzypracownicza;
 - b) promocja pozytywnych postaw obywatelskich;
 - c) zachęcenie do korzystania ze strony domowej „DACH+AGN NOC Home Page”;
 - d) poszerzanie horyzontów kulturowych związanych z obsługiwaniem przez nasz dział regionem;
 - e) rozrywkowe urozmaicenie nieserwisowego czasu służbowego spędzanego przez pracowników w lokalizacji i warunkach zatwierdzonych przez zakład pracy.

III. Założenia organizacyjne

§ 5 (Warunki uczestnictwa)

1. Uczestnikiem konkursu, na warunkach określonych w niniejszym regulaminie, może być każda osoba, która otrzyma bezpośrednio zaproszenie od organizatora w formie ogłoszenia o konkursie opublikowanego przez organizatora w dedykowanej do tego celu wiadomości elektronicznej.
2. Uczestnikiem konkursu, zwanym dalej uczestnikiem, staje się każda osoba, która wypełni [dedykowany formularz konkursowy](#) i przedłoży go organizatorowi w ramach czasowych wyznaczonych przez organizatora.
3. Udział w konkursie jest bezpłatny i w pełni dobrowolny.
4. Dołączenie się do powiązanej z konkursem zbiórki pieniężnej na cel charytatywny wymieniony w § 4 pkt 1 leży wyłącznie w indywidualnej gestii każdego spośród uczestników.
5. Zgodnie z duchem § 5 pkt 4 przystąpienie do zbiórki jest niezależne od uczestnictwa w konkursie, tj. dopuszcza się przyjmowanie wpłat również od osób, które nie zdecydowały się na wypełnienie formularza wymienionego w § 5 pkt 2.

§ 6 (Lista nagród)

1. Wśród nagród możliwych do zdobycia w konkursie wyróżnia się nagrody główne oraz nagrody poboczne.
2. Do nagród głównych należą:
 - a) przysługujące za zajęcie 1. miejsca: elektroniczna uniwersalna karta upominkowa *Multivoucher* ze strony <https://multivoucher.pl/> o wartości 200 zł oraz decyzja odnośnie tego, na jaki cel charytatywny organizator ma przeznaczyć dodatkowe 25 zł;
 - b) przysługująca za zajęcie 2. miejsca: elektroniczna uniwersalna karta upominkowa *Multivoucher* ze strony <https://multivoucher.pl/> o wartości 100 zł;
 - c) przysługująca za zajęcie 3. miejsca: elektroniczna karta podarunkowa *Allegro* o wartości 50 zł;
 - d) last but not least – satysfakcja z przyczynienia się do powiązanej z konkursem akcji charytatywnej.
3. Do nagród pobocznych należą:
 - a) przysługująca za zajęcie 1. miejsca: cztery godziny zegarowe odpłatnego czasu do odebrania w terminie uzgodnionym z organizatorem;
 - b) przysługująca za zajęcie 2. miejsca: dwie godziny zegarowe odpłatnego czasu do odebrania w terminie uzgodnionym z organizatorem;
 - c) przysługująca za zajęcie 3. miejsca: jedna godzina zegarowa odpłatnego czasu do odebrania w terminie uzgodnionym z organizatorem;
 - d) przysługująca za samo uczestnictwo w konkursie: kwadrans (15 minut) odpłatnego czasu do odebrania w terminie uzgodnionym z organizatorem;
 - e) rozrywka wynikająca z oderwania się od monotonii codziennych obowiązków serwisowych oraz potencjalne poszerzenie własnych horyzontów umysłowo-kulturowych;
 - f) przysługująca za wypełnienie pierwszego zadania pobocznego wymienionego w § 7 pkt 12 w pierwszej kolejności spośród wszystkich uczestników: 50 zł;
 - g) przysługująca za wypełnienie drugiego zadania pobocznego wymienionego w § 7 pkt 13: 50 zł.

§ 7 (Zasady systemu nagradzania)

1. Głównym zadaniem konkursowym jest próba przyporządkowania opcjom z listy wymienionej w formularzu kolejności jak najbardziej zbliżonej do uszeregowania dokonanego przez organizatora, zwanego dalej V_m (*Vox Martini*).
2. Na podstawie częstotliwości poszczególnych odpowiedzi udzielonych przez wszystkich uczestników ułożony zostanie alternatywny ranking zwany dalej V_p (*Vox populi*), który stanowić będzie jedną z dwóch uporządkowanych list wzorcowych. Lista ta zostanie automatycznie wyliczona przez program *Microsoft Forms*.
3. Każdy uczestnik x otrzyma wynik ostateczny Ω_x stanowiący sumę stopnia podobieństwa podanego przez siebie w formularzu rankingu indywidualnego względem V_m oraz V_p .

$$\begin{aligned}
 {}^{wD} \sum_u^{i=1} &= {}^{wA} \sum_u^{i=1} = {}^{wS} \\
 \frac{d_S}{x_S} &= {}^{d_x} \text{ i } \frac{w_S}{x_S} = {}^{w_x} \\
 {}^{d_x} + {}^{w_x} &= x_{\Omega}
 \end{aligned}$$

4. Stopień podobieństwa φ stanowi iloraz pomiędzy dzielną w postaci szeregu uczestnika a dzielnikiem w formie szeregu wzorcowego.
5. Szereg wzorcowy to suma wyrazów ciągu wzorcowego, gdzie każdy wyraz stanowi iloczyn pomiędzy współczynnikiem rankingowym k a wagą w przypisaną danej pozycji.
6. Współczynnik rankingowy oznacza stałą numeryczną reprezentację danej opcji ankietowej, niezależną od jej losowego uplasowania w galerii prezentacyjnej.

$$V = (a_i)_{i=1}^n = (a_1, a_2, a_3, \dots, a_n) \wedge a_i = k_i w_i \Rightarrow V_m = (a_{i_m}) \wedge a_{i_m} = k_{i_m} w_i$$

$$(k_{i_m}) = (10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1), w_i = (300, 250, 200, 95, 53, 25, 22, 20, 18, 17)$$

7. Szereg użytkownika zostanie wyliczony w sposób analogiczny do szeregów wzorcowych, z tym że ciąg współczynników rankingowych użytkownika stanowić będzie odmienną permutację ciągów współczynników rankingowych wzorcowych.
8. W celu wyłonienia laureatów uczestnicy zostaną podzieleni na trzy grupy:
 - a) grupa A: zbiór uczestników, które otrzymały wynik powyżej górnego kwartyłu wszystkich wyników;
 - b) grupa B: zbiór uczestników, które otrzymały wynik poniżej górnego kwartyłu a powyżej mediany wszystkich wyników;
 - c) grupa C: zbiór uczestników, które otrzymały wynik poniżej mediany wszystkich wyników.
9. W przypadku wyników o wartości równej danej mierze położenia obserwacji, przydzielenie do danej grupy będzie miało charakter korzystny dla użytkownika, tj. przykładowo uczestnik, który otrzymał wynik o tej samej wartości, co mediana wszystkich wyników zostanie zakwalifikowany do grupy B.
10. Wyłonienie laureatów poszczególnych nagród konkursowych odbędzie się poprzez zakręcenie [Kola Fortuny](#) (zwanego dalej kołem) z pozycjami odpowiadającymi listom uczestników przypisanych do poszczególnych grup. Oznaczenia literowe grup odpowiadają nagrodom zgodnie z pozycją danej litery w alfabecie łacińskim. W przypadku, gdy wylosowana zostanie pozycja „Dummy”, koło zostaje zakręcone ponownie aż do wylosowania innej pozycji.
11. Uczestnik ma prawo do zwiększenia swoich szans na wygraną poprzez pomyślne wypełnienie pierwszego z dwóch zadań pobocznych, które będzie kwalifikowało do tego, by na kole występowały aż 2 pozycje doń przypisane.
12. Jako pierwsze poboczne zadanie konkursowe definiuje się odnalezienie co najmniej siedmiu spośród ośmiu celowo ukrytych treści (tzw. „Easter eggs”) schowanych w czarno-żółtej wersji NOCowej strony domowej *DACH+AGN NOC Home Page* opublikowanej pod adresem: dach4ukraine.pl/lotto/media/homepage/index_dark.html.
13. Jako drugie poboczne zadanie konkursowe definiuje się odnalezienie w pierwszej kolejności celowego błędu typograficznego w jednym ze wzorów w § 7. Odpowiedzi należy udzielić w formie wiadomości e-mail pt. „DACH+AGN HP Lotto: 2nd Side Quest” wysłanej na adres organizatora. W przypadku zgłoszenia poprawnej odpowiedzi przez wielu uczestników, data otrzymania wiadomości będzie miała znaczenie decydujące o przyznaniu nagrody.

§ 8 (Kontrola organizacji konkursu)

1. Nadzór nad prawidłowością przeprowadzenia wszystkich aspektów konkursu sprawować będzie *Tymczasowa Wewnętrzna Komisja Kontroli Gier i Zakładów*, zwana dalej komisją.
2. W skład komisji wchodzić będą: organizator oraz osoby powołane przez organizatora, z zastrzeżeniem, iż wśród nich musi się znaleźć co najmniej jeden przedstawiciel pierwszej sieciowej linii operacyjnej *DACH+AGN NOC*, co najmniej jeden przedstawiciel drugiej linii operacyjnej niebędący organizatorem oraz co najmniej jeden resource planner niebędący organizatorem.
3. Organizator wyda wewnętrzny regulamin działania komisji w formie wybranej przez organizatora.
4. Komisja sporządzi protokół z podaniem wyników konkursu.
5. Z treścią protokołu będzie mógł się zapoznać każdy uczestnik, który wyrazi ku temu takową wolę.

§ 9 (Ogłoszenie wyników i odbiór nagród)

1. Ogłoszenie wyników nastąpi podczas konferencji online, podczas której przeprowadzony będzie proces sformułowany w § 7 pkt 10.
2. Każdy laureat nieuczestniczący w ww. konferencji zostanie niezwłocznie powiadomiony o swojej wygranej poprzez komunikat w formie wybranej przez organizatora. Wśród dopuszczalnych do wyboru form przewiduje się: e-mail, SMS, rozmowę telefoniczną, czat przy pomocy komunikatora służbowego.
3. Odbiór nagród odbędzie się w sposób uzgodniony pomiędzy laureatem a organizatorem.
4. Laureat nie może domagać się odbioru nagrody w postaci ekwiwalentu pieniężnego, jeśli nie jest to zgodne z pierwotnie zdefiniowaną formą nagrody opisaną w § 6.

IV. Postępowanie reklamacyjne

§ 10

1. Reklamacje mogą być zgłaszane przez cały czas trwania konkursu.
2. Reklamacje rozpatruje komisja. Rozpatrzeniu podlegają wyłącznie reklamacje złożone w formie pisemnej z zachowaniem przyjętych terminów.
3. Komisja będzie rozpatrywać reklamacje w przeciągu 3 dni roboczych.

V. Postanowienia końcowe

§ 11

1. Regulamin dostępny będzie w dedykowanym do tego folderze z materiałami konkursowymi.
2. Skrócony opis zasad konkursu znajdować się będzie również w materiałach promocyjnych towarzyszących inicjatywie konkursowej.
3. Konkurs zostaje uznany za ważny a niniejszy regulamin za wiążący, jeśli łączna liczba uczestników wyniesie co najmniej 20 osób.
4. Dane osobowe uczestników konkursu będą przetwarzane zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa, z zastrzeżeniem, iż dane te będą wykorzystywane tylko i wyłącznie do celów przeprowadzenia konkursu, w tym wyłonienia laureatów i wydania nagród przez organizatora. Zgodnie z art. 24 ust. 1 Ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 roku o ochronie danych osobowych (tekst jednolity: Dz.U. z 2002 roku nr 101, poz. 926 ze zm.) informuję, że administratorem danych osobowych uczestników konkursu jest jego organizator. Dane osobowe uczestników przetwarzane będą w celu realizacji obowiązków wynikających z zapisów niniejszego regulaminu i nie będą udostępniane innym odbiorcom bez uprzedniej zgody zainteresowanych uczestników. Każdy uczestnik posiada pełne prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania. Podanie danych osobowych jest dobrowolne lecz niezbędne dla odebrania nagród przed laureatów i sprowadza się jedynie do złożenia ankiety wypełnionej przy użyciu aplikacji *Microsoft Forms* z poziomu służbowego konta w usłudze chmurowej *Microsoft 365*.
5. W sprawach nieregulowanych niniejszym regulaminem będą miały zastosowanie odpowiednie przepisy kodeksu cywilnego, aczkolwiek za preferowane formy rozstrzygania sporów uznaje się walkę fizyczną z Piotrem Rymaszewskim w basenie wypełnionym kiślem o smaku wiśniowym, wyścig dwóch żółwi błotnych po stole kuchennym, deathmatch w grze Counter Strike: Global Offensive tudzież (w skrajnych przypadkach) bezpośredni kontakt z organizatorem.
6. W przypadku dotarcia przez czytelnika do niniejszego punktu regulaminu, przyjmuje się, iż czytelnik skłonny jest uwierzyć w to, że tak naprawdę *Tymczasowa Wewnętrzna Komisja Kontroli Gier i Zakładów* w rzeczywistości nigdy nie zaistnieje, albowiem z założenia miała być jedynie zbiorowym wytworem ludzkiej wyobraźni. Wspólna świadomość ludzkości kreuje czasami tego typu mniej lub bardziej stałe elementy w naszej rzeczywistości, żebyśmy mogli w momencie wszechobecných przemian „przycumować” do nich swoje umysły i tym samym uchronić siebie przed ostatecznym postradaniem zmysłów. Niestety z każdym kolejnym rokiem taki twór myślowy ulega stopniowej deformacji, przez co pewnego dnia musi niestety bezpowrotnie zniknąć i zostać zastąpionym nową „cumą”.
7. Organizator bynajmniej nie przyznaje się oficjalnie do podzielenia wiary w teorię spiskową wymienioną w § 11 pkt 6. Organizator przyznaje się za to do podzielenia poglądu wyrażonego w ostatnich sześciu sekundach pierwszej minuty niniejszego filmu dokumentalnego: [Odwieczne Tajemnice Wszechświata – Atlantyda odkryta w Fordonie?](#)
8. Podczas lektury tegoż oto regulaminu czytelnik z pewnością niejednokrotnie zastanawiał się nad jego sensem, nad tym, czy został on sporządzony poprawnie, a przede wszystkim nad tym, czy *dobrze jest być takim skrybą* spisującym tego typu regulaminy... Rozterki takowe są dla organizatora w pełni zrozumiałe, niemniej jednak organizator przyznaje się do nieumiejętności udzielenia jednoznacznej odpowiedzi na tak sformułowane pytanie. Zdaniem organizatora to nie ma tak, że dobrze, albo że niedobrze. Gdyby organizator miał powiedzieć, co ceni w życiu najbardziej, to powiedziałby, że [ludzi](#). Ludzi, którzy podali mu pomocną dłoń, kiedy sobie nie radził, kiedy był sam i co ciekawe to właśnie takie przypadkowe spotkania zdają się najmocniej wpływać na nasze życie. Chodzi o to, że kiedy wyznaje się pewne wartości, nawet pozornie uniwersalne, bywa, że nie znajduje się zrozumienia, które, by tak rzec, które pomaga się nam rozwijać. Organizator jednak miał mimo wszystko szczęście, ponieważ je (oficjalnie) znalazł i dziękuje za to życiu! Dziękuje mu, ponieważ życie to śpiew, życie to taniec, życie to miłość! (a przede wszystkim [kabaret](#)!!!) Wielu ludzi pyta się organizatora o to, jak on to robi, skąd czerpie tę radość? Na co organizator może jedynie odpowiedzieć, że to proste! To umiłowanie życia. To właśnie ono sprawia, że organizator dziś skrybuje takie pseudoregulaminy bądź np. koloruje w grafiku, a jutro – kto wie? Dlaczego by nie, być może organizator odda się w jeszcze większym stopniu pracy społecznej i będzie, ot, choćby, sadzić... doć – rz-rzodkiewki... a wieczorami obrabiać przeinteresujące tickety NOCowe w jednej z niezliczonych instancji SNOW, które do tej pory nasza firma potworzyła... A tak poza tym, to hm... a może [życie to jednak po prostu życie](#)? Nana-nanana!!!
9. Jako uzupełnienie dla § 1 pkt 5, zastrzega się, iż treści publikowane w ramach konkursu mają charakter wyłącznie edukacyjno-humorystyczny i nie są wyznacznikiem czyjejkolwiek postawy światopoglądowej.
10. Organizator ma prawo do zmiany treści regulaminu, w przypadku zaistnienia sytuacji uzasadniającej wykonanie takowej czynności (jak np. absurdalne ograniczenia toolingowe ze strony Microsoftu...).
11. Organizator zastrzega sobie prawo do unieważnienia konkursu w myśl § 11 pkt 3.