

## ПОЛНОЕ ОПИСАНИЕ УСЛОВИЙ КОНКУРСА «Виртуальный хакатон»

### 1 Предмет Соглашения

Настоящее соглашение (далее – «**Правила**») регламентирует взаимоотношения между организатором Конкурса «**Виртуальный хакатон Microsoft**» (далее - «**Конкурс**») ООО «**Майкрософт Рус**», юридическим лицом, созданным в соответствии с законодательством Российской Федерации, с местом нахождения по адресу: Москва, ул. Крылатская, д.17 (далее – «**Организатор**»), с одной стороны, и участниками Конкурса с другой.

- 2 **Партнеры:** в рамках данного конкурса партнерами Организатора выступают компании ФРИИ, Альфа-Банк; Sports.ru; ВКонтакте; ПАО «ВымпелКом», ООО «Спорт Форум», Манн, Иванов и Фербер; Венчурный фонд АВРТ (далее – **Партнер, Партнеры**)

### 3 Вид Мероприятия

Конкурс не является лотереей, в т. ч. стимулирующей лотереей, азартной игрой, основанной на риске либо пари.

### 4 Территория Проведения

Российская Федерация

### 5 Период Проведения

5.1 Период проведения Конкурса: с **31.03.2016** – по **30.05.2016**.

5.2 Срок подачи заявки на участие: с 0.00 **31.03.2016** – до 23.59 **15.05.2016** по Московскому времени

5.3 Победители Конкурса будут объявлены **не позднее 5.06.2016**

### 6 Общие Условия Проведения

6.1 Участниками Конкурса могут являться физические лица, достигшие 18 лет на дату подачи заявки, проживающие на территории РФ и имеющие паспорт гражданина РФ (действующего образца) (далее – «**Участник**», «**вы**»).

6.2 В Конкурсе запрещается участвовать работникам и представителям Организатора, аффилированным лицам Организатора, членам семей таких работников и представителей Организатора, а также работникам и представителям любых других лиц, имеющих непосредственное отношение к организации или проведению настоящего Конкурса.

6.3 В конкурсе запрещается участие сотрудникам государственных организаций и организаций с прямым или косвенным государственным участием.

6.4 Принимая участие в Конкурсе, Участник подтверждает, что прежде чем принять участие в Конкурсе, Участник прочитал и понял настоящие Правила, а также подтверждает свое полное согласие с настоящими Правилами. В случае если Вы не согласны с Правилами, пожалуйста, воздержитесь от участия в Конкурсе.

### 7 Как Стать Участником

Для того, чтобы принять участие в Конкурсе, вы должны подать заявку на участие, [заполнив форму на сайте [www.Forbes.ru/sp/microsoft](http://www.Forbes.ru/sp/microsoft)] Заявка должна соответствовать всем указанным правилам Конкурса, неполные или некорректно заполненные заявки могут быть не приняты/исключены из конкурса по усмотрению Организатора. Вы можете подать только одну заявку от своего имени в одной номинации, вы не должны создавать множественные заявки с использованием разных почтовых адресов, аккаунтов, устройств или идентификационных номеров для увеличения вероятности выигрыша. В случае нарушения указанного правила или выявления иного мошенничества в рамках Конкурса, ваша заявка на участие может быть аннулирована.

### 8 Порядок Проведения Конкурса

[Участникам необходимо подать заявку на участие в одной или нескольких номинациях конкурса в срок до 15 мая включительно. И в срок до 15 мая утвержденные организаторами участники (участники, получившие подтверждение об участии от организаторов по электронной почте) должны

разработать веб-сервисы, приложения или иные софтверные решения, являющиеся решениями задачи, поставленной перед ними в рамках номинации.

Победителя в каждой номинации определит Организатор, на основании критериев, которые предоставил Партнер. Победители будут объявлены на странице конкурса в срок до 5 июня 2016г. ]

## 9 Порядок Определения Победителей

### НОМИНАЦИЯ 1 – Совместная с компанией ВКонтакте

Участник, признается победителем конкурса (далее – «Победитель») если:

Разработает лучшее самодостаточное мобильное приложение, использующее API ВКонтакте и расширяющее возможности существующих сервисов социальной платформы. В конкурсе могут участвовать в том числе и приложения на платформе ВКонтакте ([vk.com/dev/native](http://vk.com/dev/native)).

Можно использовать собственную идею или выбрать одно из предложенных направлений:

- Маркетплейс на базе сервиса Товаров ВКонтакте.
- Управление администрируемыми сообществами ВКонтакте.
- Взаимодействие с сообществами и мероприятиями ВКонтакте.
- Проведение live-трансляций с мобильных устройств.
- Просмотр видеозаписей ВКонтакте: каталог, рекомендации, плейлисты, поиск.
- Редактирование видеозаписей и их публикация ВКонтакте.
- Управление фотографиями ВКонтакте и их синхронизация с галереей мобильных устройств.
- Управление документами ВКонтакте с возможностью удобного предпросмотра файлов.

Все права на приложение остаются за его авторами.

Организатор определяет победителя следующим способом: [голосованием жюри, состоящего из представителя компании ВКонтакте – Юрия Иванова, Максима Павлова и представителей Microsoft – Дианы Токмашовой, Станислава Павлова. Решение жюри будет приниматься по следующим критериям:

- Приложение должно использовать API ВКонтакте. Использование VK SDK будет являться плюсом.
- Приложение должно использовать любую из перечисленных технологий Microsoft: Azure, Windows, Office 365.
- Приложение должно работать без критичных ошибок и сбоев.
- Использование экзотических языков, транспайлеров или решений для кроссплатформенной разработки будет являться минусом.
- Законченные и цельные приложения, решающие поставленную задачу, будут оцениваться выше, чем незавершенные прототипы. Особое внимание будет уделяться качеству проработки интерфейсов и стабильности работы приложения.
- Публикация работы в магазинах приложений не обязательна, но будет являться плюсом. Разработчик вправе выбрать любое название для приложения на своё усмотрение, в том числе без привязки ко ВКонтакте/VK.
- Приложение должно быть самодостаточным и понятным даже для не знакомых со ВКонтакте пользователей. ]

Если ни одно из приложений не будет соответствовать вышеозначенным критериям, Организатор оставляет за собой право не наградить ни одного победителя. Если соответствующих критериям приложений будет менее трёх, Организатор оставляет за собой право наградить менее трёх команд-победителей.

Решение Организатора является окончательным и юридически обязательным, принимается на усмотрение Организатора.

9.1 Количество Победителей: [3]

## 10 Приз

10.1 Победитель Конкурса в Номинации 1 получает (далее - «Призы»):

### Первое место:

- X-box One 1 ТВ от компании Microsoft. Ориентировочная рыночная стоимость 29 000руб.
- Возможность получить сертификат на участие в обучающей двухдневной программе Start in garage от Компании Венчурный фонд ABRT, которая пройдет до конца 2016г. ориентировочная рыночная стоимость 20 000руб.
- Возможность получить купон на таргетированную рекламу на площадке vk.com достоинством 200 000 рублей от компании Вконтакте
- Возможность получить промокод каждому из 4 участников команды на 10 электронных книг по выбору от издательства Манн-Иванов и Фербер на сайте интернет-магазина <http://www.mann-ivanov-ferber.ru>. ориентировочная рыночная стоимость комплекта книг 3 000 рублей

### Второе место

- Набор Малина Y для IoT программирования каждому участнику команды (до 4-х человек) от компании Microsoft. Ориентировочная рыночная стоимость одного набора 7500 рублей
- Возможность получить купон на таргетированную рекламу на площадке vk.com достоинством 100 000 рублей от компании Вконтакте

### Третье место

- Телефон Microsoft Lumia 550 каждому участнику команды (до 4-х человек) от компании Microsoft. ориентировочная рыночная стоимость одного телефона 8500 рублей.
- Купон на таргетированную рекламу на площадке vk.com достоинством 50 000 рублей от компании Вконтакте

## НОМИНАЦИЯ 2 – Совместная с компанией Sports.ru

Участник, признается победителем конкурса (далее – «Победитель») если:

Используя предоставленные компанией Sports.ru данные, которые используются в мобильных приложениях Sports.ru & Tribuna Digital для iOS и Android, участник разработает клиентское приложение для Sports.ru для Windows 10. Функционал и компиляция данных — на усмотрение участников.

Организатор определяет победителя следующим способом: голосованием жюри, состоящего из представителя компании Sports.ru – Михаила Калашникова, Марка Тена., и представителей Microsoft – Дианы Токмашовой, Станислава Павлова. Решение жюри будет приниматься по следующим критериям:

- Качество UI/UX.
- Объем использования предоставленных данных.
- Инновационность относительно существующих продуктов Sports.ru. Реализация новых пользовательских сценариев.
- Стабильность приложения.
- В приложении должны быть использованы технологии Microsoft – любая из перечисленных: Azure, Windows, Office 365

- Если ни одно из приложений не будет соответствовать вышеозначенным критериям, Организатор оставляет за собой право не наградить ни одного победителя

Победитель будет определяться по самой большой сумме баллов, который будут присуждать жюри в данной номинации.

Решение Организатора является окончательным и юридически обязательным, принимается на усмотрение Организатора.

10.2 Количество Победителей: 1

## 11 Приз

11.1 Победитель Конкурса в Номинации 2 получает (далее - «Призы»):

### Первое место:

- X-box One 1 TV от компании Microsoft. Ориентировочная рыночная стоимость 29 000руб.
- Возможность получить сертификат на участие в обучающей двухдневной программе Start in garage от Компании Венчурный фонд ABRT, которая пройдет до конца 2016г. ориентировочная рыночная стоимость 20 000руб.
- Возможность получить право на совместную со Sports.ru рекламную монетизацию продукта, созданного в результате конкурса, и получение 50% дохода от нее в течение 1 (одного) года после подведения итогов Конкурса при условии подписания Соглашения с Партнером после подведения итогов конкурса
- Возможность получить промокод каждому из 4 участников команды на 10 электронных книг по выбору от издательства Манн-Иванов и Фербер на сайте интернет-магазина <http://www.mann-ivanov-ferber.ru>. ориентировочная рыночная стоимость комплекта книг 3 000 рублей
- В случае признания победителем Конкурса нескольких человек, являющихся командой, каждый из них получает футболку с логотипом Sports.ru/Tribuna digital при условии подписания Соглашения с Партнером после подведения итогов конкурса

## НОМИНАЦИЯ 3 – Совместная с компанией Альфа-Банк

Участник, признается победителем конкурса (далее – «Победитель») если:

Используя API Альфа-Банка, участник или команда создаст **лучший прототип сервиса на основе технологии р2р** (денежных переводов с карты на карту). Представленное решение должно решать какую-либо проблему пользователей и закрывать потребности как клиентов, так и неклиентов компании Альфа-Банк. Допускаются решения в виде отдельных мобильных приложений, ботов и приложений для популярных мессенджеров и соц. сетей, а также виджетов для операционных систем и видео-чатов.

Организатор определяет победителя следующим способом: голосованием жюри, состоящего из представителя компании Альфа-Банк – Бочарова Елена - начальник Управления развития продуктов электронной коммерции, Арефьев Игорь - начальник Управления электронной коммерции, Максимчук Сергей - руководитель проекта "Альфа-Старт", Эссаулов Михаил -

руководитель проектов, Гревцов Вадим - Руководитель направления P2P переводов; и представителей Microsoft – Дианы Токмашовой, Станислава Павлова. Решение жюри будет приниматься по следующим критериям:

- Инновационность - насколько уникально предлагаемое решение. Отсутствие аналогичных решений повышает шансы на победу.
- Рыночный потенциал - потенциальный объем пользовательской аудитории, на которую рассчитано предоставленное решение.
- Простота реализации – насколько низок уровень трудозатрат дальнейшей доработки представленного решения до промышленной версии.
- В приложении должны быть использованы технологии Microsoft – любая из перечисленных: Azure, Windows, Office 365
- Удобство – оценивается простота в использовании предлагаемого решения для конечного пользователя.
- Наличие приложений для нескольких платформ при прочих равных условиях будет являться плюсом при оценке работ участников
- Если ни одно из приложений не будет соответствовать вышеозначенным критериям, Организатор оставляет за собой право не наградить ни одного победителя

Победитель будет определяться по самой большой сумме баллов, который будут присуждать жюри в данной номинации по десятибалльной системе.

Решение Организатора является окончательным и юридически обязательным, принимается на рассмотрение Организатора.

11.2 Количество Победителей: 3

## 12 Приз

12.1 Победитель Конкурса в Номинации 3 получает (далее - «Призы»):

### Первое место:

- X-box One 1 TV от компании Microsoft. Ориентировочная рыночная стоимость 29 000руб.
- Возможность получить сертификат на участие в обучающей двухдневной программе Start in garage от Компании Венчурный фонд ABRT, которая пройдет до конца 2016г. ориентировочная рыночная стоимость 20 000руб.
- Возможность провести пилотный запуск представленного решения совместно с компанией Альфа-Банк. Альфа-Банк совместно с командой-победителем доработает представленное решение до стадии минимально жизнеспособного продукта и проведет пилотный запуск на ограниченную аудиторию по каналам банка. По результатам пилота будет принято решение о дальнейшем масштабировании продукта.
- Возможность получить промокод каждому из 4 участников команды на 10 электронных книг по выбору от издательства Манн-Иванов и Фербер на сайте интернет-магазина <http://www.mann-ivanov-ferber.ru>. ориентировочная рыночная стоимость комплекта книг 3 000 рублей

### Второе место

- Набор Малина Y для IoT программирования каждому участнику команды (до 4-х человек) от компании Microsoft. Ориентировочная рыночная стоимость одного набора 7500 рублей
- Возможность побывать на бизнес-завтраке с руководителем Блока «Электронный бизнес» компании Альфа-Банк Владимиром Урбанским. Это деловая встреча с топ-менеджером банка длительностью 1 час в формате вопрос-ответ, которая состоится в офисе Альфа-

Лаборатории в предварительно согласованное время. На встрече возможно обсудить как перспективы представленного решения, так и другие вопросы по теме финансового рынка.

### **Третье место**

- Телефон Microsoft Lumia 550 каждому участнику команды (до 4-х человек) от компании Microsoft. ориентировочная рыночная стоимость одного телефона 8500 рублей.
- Возможность получить персональную консультацию банковских специалистов Альфа-Банк. Это деловая встреча с банковскими специалистами длительностью 1 час по предварительной повестке. Встреча состоится в офисе Альфа-Лаборатории в предварительно согласованное время. Повестка согласовывается заранее и может содержать вопросы, касающиеся экономических, правовых, а также технологических аспектов представленного, либо другого финансово-технологического сервиса.
- 4 бесплатных места на обучение по одной из программ, доступных на момент получения приза по адресу <http://learn.alfabank.ru/>

### **НОМИНАЦИЯ 4 – Совместная с Фондом Развития Интернет Инициатив (ФРИИ)**

Участник, признается победителем конкурса (далее – «Победитель») если:

Разработает лучшую рабочую версию продукта внутри одной или нескольких номинаций ФРИИ. Определит целевых клиентов, сформулирует ценностное предложение, оценит рынок (количество клиентов и выручку) максимально точно по оценке экспертного жюри. Победители будут выбираться по 6 номинациям. В каждой номинации возможен 1 победитель.

Номинации:

- IoT
- Информационная безопасность
- IT в медицине
- Big data. Машинное обучение
- IT в сфере медиа
- IT-решения для автоматизации маркетинга

Организатор определяет победителя следующим способом: голосованием жюри, состоящего из представителей ФРИИ: Дмитрий Калаев, директор акселерационных и образовательных программ ФРИИ, Сергей Негодяев, руководитель инвестиционного портфеля ФРИИ, Илья Королев, инвестиционный менеджер ФРИИ, и представителей Microsoft – Дианы Токмашовой, Станислава Павлова. Решение жюри будет приниматься по следующим критериям:

1. Стадия готовности решения (бизнеса)
2. Конкурентное преимущество или уникальность решения
3. Размер рынка (количество потенциальных клиентов, которым необходим данный продукт)
4. В приложении должны быть использованы технологии Microsoft – любая из перечисленных: Azure, Windows, Office 365

Победитель будет определяться по самой большой сумме баллов, которые будут присуждать жюри в данной номинации по десятибалльной системе. Если ни одно из решений не будет соответствовать вышеозначенным критериям, Организаторы оставляют за собой право не награждать ни одного победителя.

### 13 Приз

13.1 Победитель (или команда-победитель) Конкурса в Номинации 4 получает (далее - «Призы»):

- X-box One 1 ТВ от компании Microsoft. Ориентировочная рыночная стоимость 29 000руб.
- Бесплатное участие в стартовом обучении по заочной акселерационной программе ФРИИ до конца 2016 года. Правила и условия стартовому обучению заочной акселерационной программы ФРИИ указываются в отдельном соглашении или договоре между ФРИИ и победителями Конкурса;
- Сертификат на участие в обучающей двухдневной программе Start in garage от Компании Венчурный фонд ABRT, которая пройдет до конца 2016г. ориентировочная рыночная стоимость 20 000руб.

### НОМИНАЦИЯ 5 – Совместная с компанией ПАО «ВымпелКом»

Участник, признается победителем конкурса (далее – «Победитель») если:

Участник или команда разработает максимально точную соответственно результатам теста систему рекомендаций для налаживания кросс-функционального взаимодействия, восстановив отсутствующие связи.

У компании "Билайн" есть собственная социальная сеть "Улей", которая позволяет сотрудникам задавать вопросы и быстро получать на них ответы, находить коллег со схожими интересами и полезной информацией, обсуждать важные решения и стратегию компании. Такое тесное общение способствует налаживанию кросс-функционального взаимодействия. Но для того, чтобы сделать общение эффективным, необходима система рекомендаций, которая сразу будет предлагать сотруднику коллег, с которыми необходимо наладить общение. Для разработки такой системы рекомендаций мы подготовили граф взаимодействия сотрудников и убрали из него некоторые связи. Задача участников - восстановить их.

Описание полей файла train.csv

A - Id сотрудника А,

B - Id сотрудника В,

x\_A - Id компании сотрудника А (У подрядчиков "Билайн" также есть аккаунты в соцсети),

x\_B - Id компании сотрудника В,

c\_AB - количество сообщений в соцсети от А к В,

d\_AB - длительность звонков от А к В,

c\_BA - количество сообщений в соцсети от В к А,

d\_BA - длительность звонков от В к А,

s\_AB - количество документов, которые А переслал В,

s\_BA - количество документов, которые В переслал А

Файл с ответами должен быть следующего формата (размер файла ограничен, не более 10<sup>7</sup> ребер):  
id\_A, контакты абонента А через запятую

Метрика, по которой сравниваются решения - micro-averaged f1 - [http://scikit-learn.org/stable/modules/generated/sklearn.metrics.f1\\_score.html](http://scikit-learn.org/stable/modules/generated/sklearn.metrics.f1_score.html)

Победителем (Первое место) будет признан участник (или команда), достигший максимального значения по статистической метрике качества.

Второе место получит участник (или команда), достигший второго после максимального значения по статистической метрике качества.

#### 14 Приз

14.1 Победитель (или команда-победитель) Конкурса в Номинации 5 получает (далее - «Призы»):

##### Первое место:

- X-box One 1 TV от компании Microsoft. Ориентировочная рыночная стоимость 29 000руб.
- Возможность получить сертификат на участие в обучающей двухдневной программе Start in garage от Компании Венчурный фонд АВРТ, которая пройдет до конца 2016г. ориентировочная рыночная стоимость 20 000руб.
- Возможность получить право бесплатного обучения в «Школе данных» в период до конца 2016 года.
- Возможность получить промокод каждому из 4 участников команды на 10 электронных книг по выбору от издательства Манн-Иванов и Фербер на сайте интернет-магазина <http://www.mann-ivanov-ferber.ru>. ориентировочная рыночная стоимость комплекта книг 3 000 рублей

##### Второе место

- Набор Малина Y для IoT программирования каждому участнику команды (до 4-х человек) от компании Microsoft. Ориентировочная рыночная стоимость одного набора 7500 рублей
- Возможность получить право бесплатного обучения в «Школе данных» в период до конца 2016 года.

#### НОМИНАЦИЯ 6 – Совместная с компанией ООО «Спорт Форум»

Участник, признается победителем конкурса (далее – «Победитель») если:

Достигнет максимального значения по статистической метрике качества, решив задачу предсказания оттока клиентов - тех, у кого заканчивается контракт в определенном месяце и кто не продлит членство в максимальный срок - 30 дней после даты окончания контракта. Метрика, по которой сравниваются решения – AUC ROC (см. <https://ru.wikipedia.org/wiki/ROC-%D0%BA%D1%80%D0%B8%D0%B2%D0%B0%D1%8F> )

Данные для решения задачи:

Стаж клиента = сумма дней фактического членства по всем контрактам.

Виды стажа:

- NEW (новый), если стаж < 270 дней
- RENEW (продлевающийся), если стаж >270 дней и после окончания последнего контракта прошло НЕ более 30 дней\*
- EX (бывший член клуба - БЧК), если стаж >270 дней и после окончания последнего контракта прошло более 30 дней

\*Внимание! при продлении из корпоративного в индивидуальное членство, стаж понижается до уровня EX (БЧК)

Таким образом, нужно определить клиентов, которые станут БЧК.

Для обучения системы Партнер предоставляет базу тех клиентов, у кого заканчивался контракт в декабре 2015г. с указанием, стали они БЧК или нет на 1 февраля 2016г. Для непосредственного решения задачи Партнер также предоставляет базу клиентов, у которых заканчивается членство в марте 2016г. Участникам в этой номинации требуется для каждого клиента проставить вероятность оттока – указать, с какой вероятностью они станут БЧК на 1 мая 2016г. База будет представлена в нескольких таблицах.

## 15 Приз

15.1 Победитель (или команда-победитель) Конкурса в Номинации 6 получает (далее - «Призы»):

- Победителям номинации (участникам команды из 4 человек), проживающим в городах Москва, Санкт-Петербург, Екатеринбург, предоставляются возможность получить годовые карты в клубы World Class и World Class Lite (одному участнику команды – одна карта в один клуб). Клуб можно выбрать из следующего списка <https://www.worldclass.ru/clubs/list/>, исключая клубы, не задействованные в списке: World Class Жуковка, World Class Романов, World Class Павлово, World Class Город Столиц, World Class Триумф, World Class Житная, World Class Олимпийский, World Class Кунцево, World Class Крестовский. Карта предоставляется без со-доступов и заморозки. Карты выдаются в Отделе Продаж соответствующего клуба при предоставлении паспорта, в течение 30 календарных дней после официального объявления победителя на сайте проекта. Карты не подлежат обмену на денежный эквивалент и не могут быть переданы или проданы третьим лицам. Ориентировочная стоимость 80 000 руб.
- Победителям номинации (участникам команды из 4 человек), проживающим в других городах РФ, предоставляется возможность получить призы: iPad mini 4 с сим-картой (16 ГБ встроенной памяти) или iPad mini 4 без сим-карты (64 ГБ встроенной памяти) на усмотрение Партнера. Одному участнику команды – один приз. Стоимость призов равнозначная – ориентировочно 40 000 руб.
- X-box One 1 ТВ от компании Microsoft. Ориентировочная рыночная стоимость 29 000руб.
- Возможность получить сертификат на участие в обучающей двухдневной программе Start in garage от Компании Венчурный фонд ABRT, которая пройдет до конца 2016г. ориентировочная рыночная стоимость 20 000руб.
- Возможность получить промокод каждому из 4 участников команды на 10 электронных книг по выбору от издательства Манн-Иванов и Фербер на сайте интернет-магазина <http://www.mann-ivanov-ferber.ru>. ориентировочная рыночная стоимость комплекта книг 3 000 рублей

Одна и та же команда или участник не может получить призы от компании Microsoft более одного раза, приняв участие в более чем одной из номинаций конкурса.

Партнеры данного конкурса вправе предоставить Победителю указанные в настоящих правилах призы. При этом, Призы от Партнеров не являются призами, вручаемыми и гарантируемыми Организатором конкурса. Партнеры самостоятельно оформляют предоставление приза, предусмотренного настоящими Правилами, победителю.

- 1.1 Количество Призов от Microsoft ограничено [не более одного X-box One 1 ТВ на команду, всего 20 в рамках всего проекта «Виртуальный хакатон»; не более 4 телефонов Microsoft Lumia 550 на одну команду, всего 20 в рамках всего проекта «Виртуальный хакатон»; не более 4 наборов Малина Y для IoT программирования на команду, всего 20 в рамках всего проекта «Виртуальный хакатон»].

1.2 Указанные выше Призы не выдаются в денежном эквиваленте, и обмену, возврату, переуступке не подлежат.

1.3 Победители будут уведомлены путем [рассылки]. Призы будут вручены [по электронной почте а также доставкой курьерской почтой по указанному адресу в пределах РФ ]Победителю(ям) до 30.08.2016. [Также, Победитель(и) может(могут) забрать призы от Microsoft самостоятельно по адресу Крылатская 17/1]<sup>1</sup>. Организатор не несет ответственности в случае невозможности связаться с Победителем Конкурса вследствие неверно указанных Победителями Конкурса своих контактных данных, а также неполучения Участником информации в результате работы спам-фильтров и иных почтовых фильтров и настроек Участника. В случае, если Участник не свяжется с Организатором и не заберет приз в течение 15 рабочих дней после завершения Конкурса, Организатор вправе изменить свое решение о вручении приза данному Участнику и отказать в его выдаче.

1.4 Победители Конкурса самостоятельно несут ответственность по оплате налогов и иных платежей, которые могут быть связаны с полученными Победителями Призами и которые установлены действующим законодательством Российской Федерации. Для получения приза от Microsoft участник должен подписать документ о получении приза и осведомленности о необходимости уплатить налог, если применимо.

## 2 Обязательства Участника

2.1 Принимая участие в Конкурсе, вы соглашаетесь с тем, что Организатор, а также лицо, действующее от имени или поручению Организатора, правопреемники, аффилированные лица и лицензиаты Организатора вправе использовать вашу заявку и входящие в нее материалы, а также все иные материалы, созданные вами и/или предоставленные Организатору в рамках конкурса (далее совместно «заявка»), а так же ваше ФИО, информацию о вас (профиль), изображение, голосовые записи, биографическую информацию, любым не противоречащим закону способом, в том числе путем доведения заявки до всеобщего сведения, воспроизведения, публичного показа, перевода, переработки, распространения, сообщения в эфир или сообщения по кабелю на условиях простой (неисключительной) в течение неограниченного периода времени для использования на территории всего мира для целей маркетинга, рекламы, информирования, связи с общественностью, и иных целях без какой-либо дополнительной компенсации, дополнительного уведомления или необходимости получения вашего согласия. Вы обязуетесь по требованию Организатора подписать соглашение об отчуждении интеллектуальных прав на материалы/лицензионное соглашение об использовании материалов на иных условиях.

2.2 Организатор оставляет за собой право опубликовать на сайте [указать сайт] ФИО и фотографии участников Конкурса, фотографировать их и размещать их фотографии в сообщениях о Конкурсе и его Участниках в рекламных целях и целях извещения о полученном Призе без дополнительного получения согласия от Участников.

2.3 Вы заявляете и гарантируете, что ваша заявка является оригинальным авторским произведением и не нарушает интеллектуальных и/или иных прав третьих лиц. Организатор оставляет за собой право в любой момент исключить из участия в Конкурсе материалы, в отношении которых Организатором Конкурса были получены претензии от третьих лиц в отношении нарушения предоставленными материалами их авторских и/или иных прав. Организатор вправе исключить упомянутые материалы из участия в Конкурсе без предварительного уведомления Участника Конкурса и проверки достоверности полученных данных о нарушении авторских и/или иных прав третьих лиц. В случае, если ваша заявка и/или входящие в нее материалы, а также ваше иное участие в Конкурсе в любой форме, нарушает права третьих лиц, вы обязуетесь за свой счет урегулировать все претензии таких третьих лиц, предъявленные к Организатору. Вы также обязуетесь возместить Организатору все связанные с таким нарушением или предполагаемым нарушением убытки и расходы, которые пришлось понести Организатору, а также защищать и ограждать Организатора от любых претензий, судебных и внесудебных, связанных с указанным нарушением. Работы, заявки, предоставленные вами на Конкурса, не удостоенные награды, не возвращаются, если иное не вытекает из характера выполненной работы.

---

<sup>1</sup> В случае если возможен самовывоз Приза

2.4 Вы подтверждаете, что являетесь законным обладателем информации (субъектом данных), передаваемой Организатору, и имеет все полномочия, необходимые для ее предоставления на настоящих условиях.

2.5 Вы подтверждаете, что передаваемая вами Организатору Информация не составляет коммерческой, личной, профессиональной, семейной, служебной и иной тайны Участника или иных лиц, а также государственной тайны, и является достоверной, полной, достаточной и допустимой к предоставлению и обработке на настоящих условиях.

2.6 Участники Конкурса гарантируют, что в предоставленной им заявке не использована ненормативная лексика, некорректные или оскорбительные сравнения и выражения, призывы политического или религиозного характера, пропаганда употребления (распространения) алкогольных напитков или табачных изделий, наркотических веществ, а также не содержится изображение, упоминание, реклама товаров и/или услуг, товарных знаков, брендов, логотипов третьих лиц.

2.7 Участники Конкурса, действуя свободно, своей волей и в своем интересе, настоящим дают согласие Организатору, а также его аффилированным и/или уполномоченным лицам, на обработку своих персональных данных, предоставляемых Организатору в связи с проведением Конкурса, любыми способами, включая сбор, запись, систематизацию, накопление, хранение, обновление, уточнение, изменение, электронное копирование, извлечение, использование, передачу, обезличивание, блокирование, удаление, уничтожение, для целей проведения Конкурса и выполнения связанных с ним требований законодательства. Данное согласие является конкретным, информированным и сознательным.

2.8 Участник обязуется по запросу Организатора незамедлительно в письменной форме предоставить дополнительное подтверждение его согласия на предоставление и обработку информации (или какой-либо ее части), в порядке и в соответствии с применимым законодательством.

### **3 Прочие Условия**

3.1 **ОГРАНИЧЕНИЕ ОТВЕТСТВЕННОСТИ.** Организатор не несет ответственности за упущенную выгоду Участника. Ответственность Организатора в любом случае ограничена возмещением реального ущерба в размере, не превышающем стоимости Приза. Принимая участие в Конкурсе, вы соглашаетесь с тем, что Организатор и его аффилированные лица, дочерние компании, привлеченные агентства и подрядчики, партнеры, представители, правопреемники, сотрудники и руководители не несут ответственности в случае болезни, травмы, смерти, потери трудоспособности участника, предъявления к нему судебных и иных претензий, а так же ответственности за убытки или расходы, которые могут возникнуть, прямо или косвенно (а) в результате участия в Конкурсе или выполнения какого-либо из его условий; (b) технические неисправности любого рода, включая, но не ограничиваясь ими, неисправности любого компьютерного обеспечения, кабеля, сети, аппаратных средств, программного обеспечения или иного оборудования; (c) недоступность телефонной или Интернет-связи; (d) несанкционированное вмешательство (взлом) в Конкурс третьей стороны; (e) электронная или человеческая ошибка при проведении Конкурса или при обработке заявок.

3.2 Организатор Конкурса оставляет за собой право в любое время отказать любому Участнику в дальнейшем участии в Конкурсе, аннулировать его регистрацию и исключить из рассмотрения результаты данного Участника при подведении итогов по своему усмотрению и без объяснения причин, в том числе, в случае если Организатор имеет основания полагать, что такой Участник нарушил требования Правил проведения Конкурса, в том числе осуществлял «накрутку» голосов, вмешался в проведение Конкурса или работу сайтов, на которых размещается Конкурс. Любая попытка Участника преднамеренно повредить любой веб-сайт или подорвать установленное Организатором функционирование Конкурса может быть нарушением уголовного и гражданского законодательства. Организатор оставляет за собой право требовать от Участника возмещения убытков в полном объеме в случае, если такая попытка будет предпринята. В случае подобного отказа Организатор уведомляет Участника Конкурса о своем решении.

3.3 Организатор оставляет за собой право изменить настоящие Правила, а также приостановить или отменить Конкурс в любое время и по любой причине без предварительного уведомления Участника.

3.4 Правила Конкурса регулируются законодательством Российской Федерации. Все споры будут решаться сторонами путем переговоров, в случае если спор не может быть решен во внесудебном порядке, спор должен решаться соответствующим судом по месту нахождения Организатора.

3.5 В случае возникновения вопросов Участник Конкурса может обратиться к Организатору, написав электронное письмо на адрес электронной почты [vhack@microsoft.com](mailto:vhack@microsoft.com).