

REGULAMIN KONKURSU

„Płatne praktyki w Tukano Software House”

§1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Konkursu (dalej: „Konkurs”) jest **TUKANO SOFTWARE HOUSE SP. Z O.O.** z siedzibą w Warszawie (02-697) przy ul.Rzymowskiego 34, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000825558, sąd rejestrowy: Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, kapitał zakładowy 5 000,00 PLN, NIP: 5213888584 (dalej: „Organizator”).
2. Konkurs odbywa się pod marką **Adepci IT** i powiązany jest z konferencją „Jutro jest dzisiaj”.
3. Udział w Konkursie jest **dobrowolny i bezpłatny**.
4. Celem Konkursu jest:
 1. popularyzacja praktycznych umiejętności programistycznych,
 2. wyłonienie osoby, która najlepiej rozwiąże zadanie konkursowe opisane w §3,
 3. przyznanie nagrody w postaci płatnych praktyk w Tukano Software House.
5. Regulamin określa zasady uczestnictwa w Konkursie, kryteria oceny, sposób wyłonienia laureata, nagrodę oraz zasady przetwarzania danych osobowych uczestników.

§2. Zasady uczestnictwa w Konkursie

1. W Konkursie mogą wziąć udział osoby fizyczne, które w dniu przesłania zgłoszenia:
 1. posiadają status ucznia szkoły średniej, branżowej, policealnej lub status studenta uczelni wyższej (studia I, II stopnia, jednolite magisterskie lub podyplomowe),
 2. posiadają pełną zdolność do czynności prawnych lub działają za zgodą swojego przedstawiciela ustawowego.
2. Uczestnik powinien dysponować:

1. aktywnym adresem e-mail,
2. kontem w serwisie do hostowania kodu (np. GitHub, GitLab, Bitbucket) lub innym repozytorium umożliwiającym dostęp do kodu źródłowego online.
3. W Konkursie nie mogą brać udziału:
 1. pracownicy, współpracownicy oraz członkowie władz Organizatora,
 2. osoby zaangażowane w organizację Konkursu,
 3. członkowie najbliższej rodziny osób wymienionych w pkt 1–2 (małżonkowie, wstępni, zstępni, rodzeństwo).
4. Przystąpienie do Konkursu następuje poprzez przesłanie poprawnego zgłoszenia, o którym mowa w §4, w terminie wskazanym w §7.
5. Zgłoszenie udziału w Konkursie jest równoznaczne z:
 1. akceptacją niniejszego Regulaminu,
 2. potwierdzeniem, że przesłane zgłoszenie jest samodzielną pracą Uczestnika i nie narusza praw osób trzecich.

§3. Zadanie konkursowe

1. Treść zadania konkursowego:

**epomj ezno yudndve. nuopxuiv diozgdzbixev rkgtrv iv ivnuv xjyudziiijnx.
vwt fjiotipjrvx rturvidz, rtngde fjy uvyvidv iv:
epomj.ezno.yudndve@vyzkxd.do**

Zadaniem jest:

Napisać program testujący wszystkie przesunięcia, wykorzystując technikę brute-force, tzn. program powinien:

- dla podanego zaszyfrowanego tekstu kolejno zastosować wszystkie możliwe przesunięcia liter w obrębie alfabetu łacińskiego (26 znaków),
- dla każdego przesunięcia wygenerować nową wersję tekstu (pozostałe znaki: spacje, przecinek, kropka, dwukropek, @ pozostają bez zmian),
- wypisać wszystkie otrzymane wersje.

Następnie program powinien automatycznie wykryć, która z wygenerowanych wersji jest poprawną wiadomością w języku polskim, używając:

- biblioteki do detekcji języka lub
- modelu AI / API wspierającego rozpoznawanie języka.

Na koniec program powinien:

- wskazać najbardziej prawdopodobną, poprawnie odszyfrowaną polską wiadomość,
- wyodrębnić z niej adres e-mail, na który należy wysłać kod z tego zadania.

Zakładany rodzaj szyfru oraz sposób przesuwania liter można wywnioskować z nawiązań do jego nazwy umieszczonych na dołączonej grafice.

Wysłać link do repozytorium z kodem oraz plik tekstowy z odszyfrowanym komunikatem.

2. Uczestnik może zrealizować zadanie w **dowolnym języku programowania**, pod warunkiem, że możliwe będzie uruchomienie i przetestowanie rozwiązania przez Jury.
3. Wynikiem pracy konkursowej jest:
 1. kod źródłowy programu zgodny z opisem powyżej,
 2. **plik tekstowy** zawierający odszyfrowany komunikat w języku polskim.

§4. Zgłaszanie prac konkursowych

1. Zgłoszenie do Konkursu odbywa się poprzez przesłanie:
 1. linku do repozytorium z kodem,
 2. pliku tekstowego z odszyfrowaną wiadomością,
 3. podstawowych danych Uczestnika: imię, nazwisko, status (uczeń / student), nazwa szkoły lub uczelni,
 4. danych kontaktowych: adres e-mail Uczestnika.
2. **Zgłoszenie należy przesłać na adres e-mail wyodrębniony z odszyfrowanej wiadomości. Adres ten stanowi element zadania konkursowego.**
3. W treści wiadomości oraz – o ile to możliwe – w jej tytule zaleca się umieszczenie formatu:
„Konkurs Adepti IT – płatne praktyki – imię i nazwisko”.
4. Zgłoszenia przyjmowane są w terminie wskazanym w §7 Regulaminu.
5. Przesłanie zgłoszenia konkursowego jest równoznaczne z:

1. akceptacją Regulaminu,
 2. wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych na zasadach określonych w Polityce prywatności Konkursu, stanowiącej odrębny dokument oraz załącznik do Regulaminu.
6. **Pytania organizacyjne, niezwiązane z samym rozwiązaniem zadania, można kierować na adres e-mail: konferencja@adepci.it**

§5. Przebieg Konkursu i ocena prac

1. Ocena prac konkursowych odbywa się w dwóch etapach:
 1. **Etap 1 – ocena formalna i merytoryczna rozwiązania zadania:**
 - weryfikacja, czy zgłoszenie zostało przesłane w terminie,
 - sprawdzenie kompletności zgłoszenia (link do repozytorium, plik tekstowy, dane Uczestnika),
 - uruchomienie programu i sprawdzenie, czy:
 - generuje wszystkie przesunięcia,
 - wykorzystuje mechanizm detekcji języka (biblioteka lub API),
 - wskazuje najbardziej prawdopodobną polską wersję tekstu,
 - poprawnie wyodrębnia adres e-mail z odszyfrowanej wiadomości,
 - odszyfrowana wiadomość jest poprawna.
 2. **Etap 2 – rozmowa z przedstawicielem Tukano Software House:**
 - do etapu 2 przechodzą osoby, które poprawnie rozwiązały zadanie,
 - rozmowa dotyczy sposobu rozwiązania zadania, przyjętych założeń, architektury kodu, decyzji technicznych oraz możliwości rozwinięcia rozwiązania,
 - rozmowa odbywa się online lub stacjonarnie – zgodnie z informacją przekazaną Uczestnikom przez Organizatora.
2. Prace spełniające wymagania formalne i merytoryczne ocenia Jury powołane przez Organizatora. Jury stanowią przedstawiciele Organizatora.

3. Przy ocenie rozwiązań brane są pod uwagę w szczególności następujące kryteria:
 1. poprawność działania programu,
 2. jakość kodu,
 3. sposób wykorzystania narzędzi do detekcji języka / AI,
 4. umiejętność omówienia rozwiązania podczas rozmowy z przedstawicielem Tukano.
4. Jury sporządza ranking Uczestników na podstawie łącznej liczby punktów uzyskanych w obu etapach.
5. **Laureatem** Konkursu zostaje Uczestnik, który uzyska najwyższą łączną liczbę punktów.
6. W przypadku remisu Jury może:
 1. przeprowadzić dodatkową krótką rozmowę techniczną z wybranymi Uczestnikami lub
 2. wziąć pod uwagę dodatkowe kryteria (np. możliwość realnego rozpoczęcia praktyk w najbliższym czasie).
7. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

§6. Nagroda

1. Nagrodą główną w Konkursie jest możliwość odbycia **płatnych praktyk** na rzecz Organizatora – Tukano Software House.
2. Warunki odbycia praktyk, w szczególności:
 1. wymiar godzinowy,
 2. czas trwania praktyk,
 3. wysokość wynagrodzenia,
 4. forma pracy (zdalna / stacjonarna / hybrydowa),
 5. zakres zadań i obowiązków,
zostaną ustalone indywidualnie pomiędzy Organizatorem a Laureatem, z uwzględnieniem jego dyspozycyjności, wiedzy i doświadczenia.
3. Organizator zakłada, że okres praktyk nie będzie krótszy niż **2 miesiące kalendarzowe** i nie dłuższy niż **3 miesiące kalendarzowe**, chyba że strony ustalą

inaczej.

4. Praktyki powinny rozpocząć się nie później niż do dnia: 01.03.2026
5. Laureat zobowiązany jest, w terminie **5 dni roboczych** od dnia ogłoszenia wyników, potwierdzić chęć odbycia praktyk oraz wstępne preferencje dotyczące terminu ich rozpoczęcia. Brak potwierdzenia w tym terminie może skutkować utratą prawa do nagrody.
6. W przypadku rezygnacji Laureata z praktyk lub niespełnienia warunków niezbędnych do ich odbycia, Organizator może przyznać nagrodę osobie kolejnej w rankingu.
7. Nagroda nie podlega wymianie na ekwiwalent pieniężny ani przeniesieniu na osobę trzecią.

§7. Harmonogram Konkursu

1. Organizator ustala następujący harmonogram Konkursu:
 1. **Ogłoszenie Konkursu: 12.12.2016 r.**
 2. **Termin nadsyłania rozwiązań zadania konkursowego: do 7 stycznia 2026 r., godz. 23:59.**
 3. **Weryfikacja zgłoszeń oraz ocena rozwiązań (Etap 1): 8–13 stycznia 2026 r.**
 4. **Rozmowy z Uczestnikami zakwalifikowanymi do Etapu 2: 13–19 stycznia 2026 r.**
 5. **Ogłoszenie zwycięzcy: 22 stycznia 2026 r.** podczas konferencji „Jutro jest dzisiaj” na WSB-NLU w Nowym Sączu.
2. Organizator może ogłosić wyniki Konkursu również: drogą e-mailową do Uczestników.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany harmonogramu w szczególnie uzasadnionych przypadkach (np. przyczyn niezależnych od Organizatora), zobowiązując się do poinformowania Uczestników za pośrednictwem strony internetowej i/lub poczty elektronicznej.

§8. Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych Uczestników Konkursu jest Organizator, wskazany w §1 ust. 1.
2. Zasady przetwarzania danych osobowych w związku z Konkursem określa dokument „**Polityka prywatności Konkursu – Płatne praktyki w Tukano Software House**”, stanowiący załącznik do niniejszego Regulaminu i dostępny na stronie konferencja.adepci.it
3. Przekazanie danych osobowych jest dobrowolne, lecz niezbędne do udziału w Konkursie.

§9. Postanowienia końcowe

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego opublikowania na stronie konferencja.adepci.it
2. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają przepisy prawa polskiego.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu w trakcie trwania Konkursu, o ile nie naruszy to praw nabytych Uczestników. Zmieniony Regulamin zostanie niezwłocznie opublikowany na stronie internetowej oraz będzie stosowany od chwili jego ogłoszenia.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za:
 1. problemy techniczne niezależne od niego, uniemożliwiające przesłanie zgłoszenia,
 2. błędnie podane dane kontaktowe przez Uczestnika.
5. Zgłaszając się do Konkursu, Uczestnik potwierdza, że:
 1. zapoznał się z treścią Regulaminu i akceptuje jego postanowienia,
 2. jest autorem przesłanego kodu lub posiada pełne prawa do korzystania z niego i udostępnienia Organizatorowi w ramach Konkursu,
 3. jego zgłoszenie nie narusza praw osób trzecich.
6. Wszelkie wątpliwości interpretacyjne związane z Regulaminem rozstrzyga Organizator.

