

Regulamin Konkursu „Tax Games 2026/2027”

Indywidualny konkurs podatkowy dla studentów

Wersja z 8 października 2026 r.

§ 1. Organizator i Partner

1. Organizatorem Konkursu „Tax Games 2026/2027” (dalej: Konkurs) jest ANKORK! sp. z o.o. z siedzibą w Bielsku-Białej, ul. 3 Maja 19/6, 43-300 Bielsko-Biała, KRS 0000843280, NIP 5472219004 (dalej: Organizator).
2. Partnerem merytorycznym Konkursu jest MDDP Michalik Dłuska Dziedzic i Partnerzy spółka doradztwa podatkowego S.A. z siedzibą w Warszawie, ul. Senatorska 18a, 00-082 Warszawa, KRS 0000755371 (dalej: Partner). Partner funduje nagrodę w postaci stażu, udostępnia miejsce Finału i deleguje członków Jury.
3. Konkurs jest prowadzony na stronie games.qmap.pl (dalej: Strona Konkursu) oraz w aplikacji QuickMap.

§ 2. Uczestnicy

1. W Konkursie może wziąć udział pełnoletnia osoba fizyczna, która w dniu zgłoszenia ma status studenta (dalej: Uczestnik). Kierunek, rok i tryb studiów nie mają znaczenia.
2. W Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy i współpracownicy Organizatora i Partnera ani członkowie ich najbliższej rodziny.
3. Udział w Konkursie jest indywidualny i bezpłatny.

§ 3. Zgłoszenie

1. Zgłoszenie polega na założeniu studenckiego konta QuickMap przez Stronę Konkursu i akceptacji Regulaminu. Organizator weryfikuje status studenta na podstawie ważnej legitymacji studenckiej (w tym mLegitymacji) albo zaświadczenia z uczelni.
2. Uczestnik może mieć jedno konto. Zgłoszenia są przyjmowane w terminie podanym na Stronie Konkursu; po jego upływie dołączenie do Konkursu nie jest możliwe.
3. Na czas Konkursu Uczestnik otrzymuje bezpłatny dostęp studencki do QuickMap na zasadach Regulaminu QuickMap (quickmap.pl/regulamin).

§ 4. Przebieg

1. Konkurs składa się z dwóch części po pięć zadań oraz Finału. Pierwsza część odbywa się przed zimową sesją egzaminacyjną, druga przed letnią. Szczegółowy harmonogram każdej części jest ogłaszany na Stronie Konkursu co najmniej 3 tygodnie przed jej rozpoczęciem.

2. Zadania dotyczą prawa podatkowego i pracy na dokumentach; są rozwiązywane w QuickMap. Zadanie jest publikowane w poniedziałek o 18:00, a rozwiązania są przyjmowane do niedzieli do 23:59 czasu polskiego.
3. Rozwiązania ocenia Organizator według punktacji podanej przy każdym zadaniu. Oceniane są poprawność merytoryczna, jakość argumentacji, użyteczność przygotowanych dokumentów oraz czas udzielenia odpowiedzi.
4. Ranking indywidualny oraz ranking uczelni (suma punktów dziesięciu najlepszych Uczestników z danej uczelni) są publikowane na Stronie Konkursu. Ranking uczelni ma charakter informacyjny.
5. Do Finału kwalifikuje się nie więcej niż dziesięciu Uczestników z najwyższą łączną liczbą punktów z obu części. Przy równej liczbie punktów decyduje wyższy wynik w drugiej części.
6. Finał odbywa się w maju 2027 r. w siedzibie Partnera w Warszawie i polega na wystąpieniu przed Jury oraz ustnym zaprezentowaniu stanowiska w sprawie zadania finałowego. Jury składa się z przedstawicieli Organizatora i Partnera; przyznaje miejsca I–III, a jego decyzja jest ostateczna. Koszty dojazdu na Finał ponoszą Uczestnicy.
7. Organizator może zmienić terminy z ważnych powodów, ogłaszając zmianę na Stronie Konkursu z co najmniej 7-dniowym wyprzedzeniem.

§ 5. Nagrody

1. Nagrody w Konkursie:
 - 1) I miejsce: 3500 zł oraz dwumiesięczny płatny staż w MDDP;
 - 2) II miejsce: 2000 zł;
 - 3) III miejsce: 1000 zł.
2. Staż jest fundowany przez Partnera i odbywa się w terminie uzgodnionym przez laureata z Partnerem, między czerwcem a grudniem 2027 r. Warunki stażu, w tym wynagrodzenie, określa umowa zawierana przez laureata z Partnerem. Laureat nie może żądać ekwiwalentu pieniężnego w miejsce stażu. W razie rezygnacji laureata Partner może zaproponować staż laureatowi kolejnego miejsca.
3. Jeżeli staż nie dojdzie do skutku z przyczyn niezależnych od laureata, któremu został zaproponowany, Organizator wypłaca mu w jego miejsce dodatkową nagrodę pieniężną w kwocie równej nagrodzie pieniężnej za zajęte przez niego miejsce.
4. Nagrody pieniężne są wypłacane przelewem w terminie 30 dni od Finału, a nagroda z ust. 3 w terminie 30 dni od dnia, w którym okazało się, że staż nie dojdzie do skutku, po potrąceniu zryczałtowanego podatku dochodowego, jeżeli jest należny.

§ 6. Uczciwa rywalizacja

1. Uczestnik rozwiązuje zadania samodzielnie. Niedozwolone jest korzystanie z więcej niż jednego konta, udostępnianie rozwiązań innym Uczestnikom oraz rozwiązywanie zadań za inną osobę.

2. Naruszenie ust. 1 albo podanie nieprawdziwych danych skutkuje wykluczeniem z Konkursu, a po Finale utratą prawa do nagrody.

§ 7. Rozwiązania

Uczestnik zachowuje prawa do swoich rozwiązań. Organizator i Partner mogą korzystać z rozwiązań w celu ich oceny oraz, w formie zanonimizowanej, w celach edukacyjnych i promocyjnych związanych z Konkursem.

§ 8. Dane osobowe

1. Administratorem danych Uczestników jest Organizator. Dane są przetwarzane w celu przeprowadzenia Konkursu, w tym weryfikacji statusu studenta, oceny rozwiązań, publikacji rankingu, wydania nagród i wykonania obowiązków podatkowych (art. 6 ust. 1 lit. b, c i f RODO).
2. W rankingu i informacji o wynikach publikowane są imię, nazwisko i uczelnia Uczestnika.
3. Dane finalistów Organizator przekazuje Partnerowi w zakresie niezbędnym do organizacji Finału, a dane laureata I miejsca w celu zawarcia umowy o staż. W tym zakresie Partner jest odrębnym administratorem.
4. Uczestnikowi przysługuje prawo dostępu do danych, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, sprzeciwu oraz skargi do Prezesa UODO. Pozostałe informacje zawiera Polityka prywatności (quickmap.pl/polityka-prywatnosci).

§ 9. Reklamacje

Reklamacje można składać na adres konkurs2026@quickmap.pl w terminie 7 dni od zdarzenia, którego dotyczą. Organizator rozpatruje reklamację w terminie 14 dni.

§ 10. Postanowienia końcowe

1. Regulamin jest dostępny na Stronie Konkursu. Organizator może zmienić Regulamin z ważnych powodów, jeżeli nie pogarsza to sytuacji Uczestników; zmiany są ogłaszane na Stronie Konkursu.
2. Kontakt w sprawach Konkursu: konkurs2026@quickmap.pl.
3. Regulamin obowiązuje od dnia jego publikacji na Stronie Konkursu.