

REGULAMIN

Hackology

Rozdział I

Postanowienia ogólne

§ 1.

Niniejszy Regulamin (zwany dalej Regulaminem) określa zasady i warunki wydarzenia typu hackathon pt. Hackology (zwany dalej Hackathonem).

§ 2.

Organizatorem Hackathonu jest Studenckie Koło Naukowe Ucznia Maszynowego ATLAS zwane dalej Organizatorem.

§ 3.

Z Organizatorem można kontaktować się za pomocą poczty elektronicznej o adresie knum.atlas@gmail.com.

Rozdział II

Termin i miejsce

§ 1.

Hackathon odbywa się stacjonarnie w budynku Wschodniego Innowacyjnego Centrum Architektury Politechniki mieszczącym się w Lublinie przy ul. Nadbystrzyckiej 40. Hackathon rozpocznie się w dniu 19 października 2024 r. o godzinie 9:00, a zakończy w dniu 20 października 2024 r.

§ 2.

Podczas Hackathonu przeprowadzony zostanie konkurs (zwany dalej Konkursem) polegający na rozwiązaniu przedstawionych zagadnień problemowych (zwanym dalej "Zadaniem").

§ 3.

Ogłoszenie wyników Konkursów nastąpi 20 października 2024 r.

Rozdział III

Zasady i warunki udziału

§ 1.

Udział w Hackathonie jest dobrowolny i bezpłatny.

§ 2.

Uczestnikami Hackathonu w formie stacjonarnej mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych.

§ 3.

W Konkursach nie mogą brać udziału członkowie Studenckiego Koła Naukowego Ucznia Maszynowego ATLAS.

§ 4.

Osoba, która spełnia wymogi określone w Regulaminie i dokona rejestracji zgodnie z zapisami zawartymi w rozdziale IV, może przystąpić do Hackathonu i jest zwana dalej Uczestnikiem.

§ 5.

Organizator zawiadamia, że program Hackathonu zakłada wykonywanie przez Uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu umysłowym przez ok. 24 godziny. Uczestnik oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł uczestniczyć w Hackathonie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.

§ 6.

W Hackathonie mogą brać udział grupy składające się z nie mniej niż 3 i nie więcej niż 5 Uczestników (zwane dalej Zespołami).

§ 7.

Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu.

§ 8.

Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, a w szczególności przestrzegać postanowień Regulaminu Hackathonu.

§ 9.

Uczestnicy zobowiązani są do stawienia się w miejscu Hackathonu i terminie, o których mowa w § 1 .

§ 10.

Uczestnicy są zobowiązani do zapewnienia sobie narzędzi, których użyją do wykonania Zadania, a które nie zostały wymienione w §10 rozdziału V.

§ 11.

Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za mienie osobiste (w tym sprzęt komputerowy) i są zobligowani do jej pilnowania. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty i uszkodzenia mienia Uczestników.

§ 12.

Każdy Uczestnik zobowiązany jest do noszenia identyfikatora w sposób widoczny dla Organizatora (lub okazywania go na żądanie Organizatora) przez cały czas trwania Hackathonu. Organizator ma prawo usunąć z terenu, na którym odbywa się Hackathon każdą osobę, która nie posiada identyfikatora.

§ 13.

Prawo do wzięcia udziału w Hackathonie mają jedynie osoby, które otrzymają od Organizatora wiadomość potwierdzającą udział. Organizator zastrzega sobie prawo do zaproszenia do udziału w Hackathonie tylko wybranych osób, które uzupełniły formularz rejestracyjny określony w rozdziale IV.

Rozdział IV

Rejestracja

§ 1.

Rejestracja na Hackathon odbywa się za pośrednictwem formularza rejestracyjnego (zwanego dalej Formularzem) dostępnego pod adresem <https://forms.gle/ZB1jigb3NooVur1q8>.

§ 2.

Warunkiem udziału w Hackathonie jest zgłoszenie Uczestnika/Zespołu za pośrednictwem Formularza.

§ 3.

Organizator będzie kontaktować się z osobą, która wypełniła Formularz jako przedstawiciel Zespołu (zwaną dalej Kapitanem).

§ 4.

W nazwie Zespołu zabronione jest używanie znaków spoza polskiego alfabetu, wulgaryzmów oraz treści zabronionych przez polskie prawo zgodnie z art. 196, art. 256 i art. 257 Kodeksu Karnego (t.j. Dz.U. z 2024 r. poz.17).

§ 5.

Organizator może zażądać zmiany nazwy Zespołu, jeżeli będzie uważał ją za nieodpowiednią.

§ 6.

Zgłoszenia do udziału w Hackathonie będą przyjmowane do dnia 30 września 2024 r. Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia okresu rejestracji.

§ 7.

Za pośrednictwem Formularza Uczestnik podaje:

1. Imię, Nazwisko,
2. Adres email,
3. Nazwę uczelni, kierunek studiów, semestr,
4. Nazwę firmy / organizacji (opcjonalnie),
5. Opis doświadczenia i umiejętności,
6. Oświadczenie przynależności do Zespołu,
7. Preferencje żywieniowe,
8. Preferowany rozmiar koszulki,
9. Źródło informacji o Hackathonie,
10. Zgodę na przetwarzanie danych osobowych na potrzeby Hackathonu,
11. CV do wglądu dla sponsorów Hackathonu (opcjonalnie).

§ 8.

Przed wysłaniem Formularza Uczestnik zobowiązany jest zapoznać się z treścią Regulaminu.

§ 9.

Rejestracja jest skuteczna jedynie, jeśli Uczestnik zaakceptuje Regulamin.

§ 10.

Wysyłając Formularz Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych o których mowa w rozdziale VIII.

§ 11.

Liczba Zespołów, która może uczestniczyć w Hackathonie jest ograniczona. W przypadku liczby przekraczającej limit rejestracji, o przyjęciu Zespołu decyduje Organizator.

§ 12.

Uczestnicy zaproszeni do wzięcia udziału w Hackathonie zostaną powiadomieni o tym fakcie za pomocą poczty elektronicznej do dnia 9 października 2024 r.

Rozdział V

Przebieg Hackathonu

§ 1.

Podczas trwania Hackathonu Zespoły będą realizować Zadanie, którego tematem będzie opracowanie rozwiązania problemu związanego z tematyką sztucznej inteligencji. Wynikiem prac nad Zadaniem powinny być kod źródłowy rozwiązania oraz prezentacja (zwane dalej Projektem).

§ 2.

Hackathon będzie przebiegał według harmonogramu udostępnionego Uczestnikom przed jego rozpoczęciem. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany harmonogramu w trakcie Hackathonu.

§ 3.

W trakcie części konkursowej Zespoły będą miały możliwość konsultowania się z opiekunami merytorycznymi (zwanymi dalej Mentorami).

§ 4.

Zadania będą oceniane przez komisję (zwaną dalej Jury) składającą się z niezależnych ekspertów dziedzinowych wybranych przez Organizatora na podstawie ich umiejętności i wiedzy. Skład Jury ogłoszony zostanie nie później niż w momencie rozpoczęcia Hackathonu.

§ 5.

Hackathon będzie podzielony na dwie części:

1. Część konkursowa, podczas której Zespoły będą realizować Zadanie.
2. Część prezentacji rozwiązań, podczas której Zespoły przedstawią Jury swoje rozwiązanie.

§ 6.

Uczestnicy będą mieli pełną dowolność wyboru technologii, w których będą realizowali Projekt. Organizator nie ma obowiązku zapewnienia żadnego dodatkowego sprzętu oraz wsparcia z tego tytułu.

§ 7.

Projekt będzie musiał w całości powstać w czasie trwania Hackathonu.

§ 8.

Projekt powinien zostać zrealizowany samodzielnie przez członków Zespołu. Dopuszczalne będzie konsultowanie się z Mentorami wyznaczonymi przez Organizatorów. Niedopuszczalna będzie pomoc osób trzecich, które nie będą brały udziału w Hackathonie.

§ 9.

Nie później niż godzinę przed zakończeniem czasu przeznaczanego na rozwiązanie Zadań Zespoły udostępnią Organizatorom linki umożliwiające dostęp do swoich repozytoriów na platformie GitHub, w których przed upływem podanego czasu zamieszczą swoje Projekty.

§ 10.

Organizator w trakcie Hackathonu zapewni:

- a. dostęp do Internetu za pośrednictwem sieci Wi-Fi,
- b. zasilanie elektryczne,
- c. wyżywienie oraz napoje,
- d. dostęp do strefy relaksu.

§ 11.

Uczestnicy zobowiązują się do przestrzegania regulaminu obiektu, na którego terenie odbędzie się Hackathon oraz stosowania się do poleceń porządkowych Ochrony, a także Organizatora i osób przez niego wyznaczonych.

§ 12.

Uczestnik odpowiada za wyrządzone przez siebie szkody materialne i niematerialne na terenie, na którym odbywać się będzie Hackathon.

§ 13.

Uczestnicy są obowiązani do poszanowania praw i godności osobistej innych Uczestników oraz osób zaangażowanych w Hackathon.

§ 14.

Podczas trwania Hackathonu Uczestników obowiązuje całkowity zakaz spożywania alkoholu oraz środków odurzających.

Rozdział VI

Wybór zwycięzców

§ 1.

Wybór zwycięzców odbędzie się w dwóch etapach:

1. Preeliminacji, podczas których spośród wszystkich Zespołów zostanie wyselekcjonowana grupa najlepszych.
2. Prezentacji finałowych, podczas których Zespoły wyłonione w poprzednim etapie zaprezentują swoje rozwiązania.

§ 2.

Dokładne kryteria oceny (zwane dalej Kryteriami Oceny) zostaną podane wraz z publikacją treści Zadania.

§ 3.

Zespołom będą przyznawane punkty za każdy z etapów, a liczba przyznawanych punktów za spełnienie danego kryterium będzie określona w Kryteriach Oceny.

§ 4.

Preeliminacje będą zorganizowane w następujący sposób:

1. Format preeliminacji zostanie ogłoszony wraz z publikacją treści Zadania.
2. Rozwiązanie może zostać poddane weryfikacji pod kątem plagiatu.
3. Członkowie Jury przyznają punkty tylko za Kryteria Oceny wspomniane w § 2.

§ 5.

Prezentacje finałowe Zespołów będą zorganizowane w następujący sposób:

1. Zespoły będą przedstawiać swoje rozwiązania w trakcie 8-minutowych prezentacji.
2. Jury będzie miało dostęp do dokumentacji oraz kodu źródłowego zadania.
3. Jury będzie miało prawo do zadawania pytań Zespołowi podczas 4-minutowego bloku po zakończeniu prezentacji.
4. Po zakończeniu prezentacji Jury będzie przyznawało Zespołowi punkty zgodnie z Kryteriami Oceny.

§ 6.

Po upływie wyznaczonego czasu zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian i poprawek w Projekcie. Zmiany i poprawki dokonane po upływie wyznaczonego czasu nie będą brane pod uwagę przez Jury.

§ 7.

Każdy członek Jury indywidualnie ocenia rozwiązania Zespołów. Ostateczny wynik Zespołu jest sumą punktów przyznanych jej przez wszystkich członków Jury.

§ 8.

Organizator zastrzega sobie prawo do modyfikacji przebiegu etapu preeliminacji w uzasadnionych przypadkach.

§ 9.

Werdykt Jury jest ostateczny i niepodważalny. Zespołom nie przysługuje prawo do odwołania się od werdyktu Jury.

§ 10.

Projekty realizujące treści niezwiązane z wymaganiami postawionymi w Zadaniach nie podlegają ocenie Jury.

§ 11.

Zwycięzcą zostaje Zespół, który w etapie Prezentacji uzyskał największą liczbę punktów przyznanych przez Jury zgodnie z Kryteriami Oceny. W przypadku remisu o zwycięstwie decyduje liczba punktów przyznanych w etapie Preeliminacji. W sytuacji gdy w dalszym ciągu jest remis, decyzja podejmowana jest na podstawie czasu złożenia rozwiązania, tj. ostatniej wprowadzonej zmiany przed oddaniem Projektu.

Rozdział VII

Własność intelektualna

§ 1.

Zgłaszając rozwiązanie wykonane w ramach Hackathonu, Uczestnik jednocześnie oświadcza, że jest autorem rozwiązania, w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz. U. z 2022 r. poz. 2509; zwanej dalej Ustawą) oraz że przysługują mu pełne autorskie prawa majątkowe do rozwiązania wraz ze wszelkimi zezwoleniami na rozpowszechnianie wizerunku Uczestnika i osób trzecich utrwalonego na zgłoszonym rozwiązaniu.

§ 2.

Właścicielami wszelkich praw własności intelektualnej do Projektów stworzonych podczas Hackathonu są ich autorzy. W przypadku gdy dochodzi do współtworzenia projektu konkursowego przez kilku Uczestników Hackathonu, oświadczają oni, że posiadają wspólnie autorskie prawa majątkowe i osobiste do zgłaszanych przez siebie projektów oraz że projekty te nie są przedmiotem żadnych praw majątkowych lub osobistych osób trzecich oraz nie są obciążone żadnymi innymi wadami prawnymi.

§ 3.

Organizator zastrzega sobie prawo do publikowania opisów, zdjęć i prezentacji rozwiązań Uczestników w mediach społecznościowych Organizatora i na stronie internetowej Hackathonu i Organizatora.

§ 4.

Obowiązuje kategoriyczny zakaz umieszczania w pracach konkursowych treści niezgodnych z prawem, kontrowersyjnych oraz innych, które mogłyby zostać źle przyjęte, w szczególności:

1. wulgarnych,

2. wzywających do nienawiści na tle rasowym, płciowym, etnicznym, narodowościowym, religijnym lub jakimkolwiek innym,
3. propagujących spożywanie alkoholu lub używanie jakichkolwiek używek lub substancji psychoaktywnych,
4. pornograficznych.

§ 5.

Każdy Uczestnik zobowiązuje się do przystąpienia do sporu w miejsce Organizatora lub występowania wspólnie z Organizatorem na drodze postępowania sądowego lub ugodowego w przypadku wystąpienia przez osobę trzecią z roszczeniem lub żądaniem skierowanym przeciwko Organizatorowi z tytułu naruszenia jej praw w związku ze zgłoszonym rozwiązaniem.

§ 6.

Uczestnik zobowiązuje się zwrócić Organizatorowi wydatki, w tym m.in. koszty obsługi prawnej poniesione przez Organizatora na skutek roszczenia lub żądania, o którym mowa powyżej, stwierdzonego prawomocnym wyrokiem sądowym, ostateczną decyzją administracyjną lub ugodą.

§ 7.

Organizator zobowiązany jest niezwłocznie poinformować Uczestnika o wystąpieniu przez osobę trzecią z opisany powyżej roszczeniem lub zastrzeżeniem skierowanym przeciwko Organizatorowi.

§ 8.

Jeżeli Uczestnicy w trakcie trwania wydarzenia skorzystają z dodatkowo płatnej licencji bądź programu komputerowego w celu realizacji projektu, Organizator nie ponosi odpowiedzialności za użyte dodatkowo płatne licencje bądź programy. Organizator nie jest zobowiązany do zwrotu pieniędzy z tytułu zakupionych dodatkowo płatnych licencji bądź programów.

Rozdział VIII

Informacje o przetwarzaniu danych osobowych

§ 1.

Administratorem Pani/Pana danych osobowych jest Politechnika Lubelska, adres: 20-618 Lublin, ul. Nadbystrzycka 36C, e-mail: politechnika@pollub.pl, reprezentowana przez Organizatora.

§ 2.

Kontakt do Inspektora Ochrony Danych, wyznaczonego przez administratora – e-mail: iod@pollub.pl.

§ 3.

Dane będą przetwarzane w celu rejestracji i prowadzenia Hackathonu, wydania nagród, zabezpieczenia Hackathonu, ankiety końcowej dla Uczestników, jak również udostępnienia CV na podstawie odrębnie udzielonej zgody.

Klauzula informacyjna dotycząca danych osobowych RODO stanowi załącznik do Regulaminu.

§ 4.

Każdy Uczestnik będzie miał prawo dostępu do swoich Danych, uzyskania ich kopii, sprostowania, usunięcia lub ograniczenia ich przetwarzania, a w przypadkach, w której przetwarzanie odbywa się na podstawie zgody – do jej wycofania.

§ 5.

Uczestnik będzie miał prawo do wniesienia sprzeciwu wobec dalszego przetwarzania, a w przypadku wyrażenia zgody na przetwarzanie Danych, do zażądania ich usunięcia. Skorzystanie z prawa do cofnięcia zgody nie ma wpływu na przetwarzanie, które miało miejsce do momentu wycofania zgody.

§ 6.

Przebieg Hackathonu podlegać będzie utrwalaniu przez Organizatorów w postaci obrazów cyfrowych, w związku z czym istnieje możliwość utrwalenia danych w postaci wizerunków Uczestników.

§ 7.

Uczestnik biorący udział w Hackathonie wyraża zgodę na użycie zdjęć i filmów powstałych podczas Hackathonu w materiałach promocyjnych Organizatora, w mediach społecznościowych Organizatora oraz Partnerów Hackathonu w celach promocyjnych.

§ 8.

Podanie przez Uczestników danych osobowych jest dobrowolne, jednakże ich niepodanie uniemożliwia uczestnictwo w Hackathonie.

§ 9.

Organizator nie zamierza przekazywać danych osobowych Uczestników poza Europejski Obszar Gospodarczy.

§ 10.

Dane osobowe Uczestników nie będą udostępniane innym podmiotom (administratorom), za wyjątkiem podmiotów upoważnionych na podstawie przepisów prawa lub sponsorom, w przypadku udzielenia zgody na udostępnienie CV.

§ 11.

Dostęp do danych osobowych Uczestników mogą mieć podmioty (podmioty przetwarzające), którym Organizator zleca wykonanie czynności mogących wiązać się z przetwarzaniem danych osobowych.

§ 12.

Uczestnikowi przysługuje prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego, który stanowi Prezes UODO (na adres Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa).

Rozdział IX

Postanowienia końcowe

§ 1.

Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania postanowień Regulaminu. Organizator zastrzega sobie prawo do zdyskwalifikowania Uczestnika lub Zespołu w przypadku naruszenia któregokolwiek postanowienia Regulaminu.

§ 2.

Uczestnicy, którzy mimo wezwania do zaprzestania łamania postanowień Regulaminu nie zastosują się do poleceń Organizatora, będą zobowiązani do natychmiastowego opuszczenia miejsca odbywania się Hackathonu i nie będą przysługiwać im z tego tytułu żadne roszczenia względem Organizatora.

§ 3.

Organizator nie pokrywa i nie zwraca kosztów udziału w Hackathonie, w tym kosztów dojazdu oraz zakwaterowania.

§ 4.

Uczestnicy będą zobowiązani przestrzegać zasad bezpieczeństwa, przepisów BHP i ppoż. obowiązujących w miejscu, w którym odbywa się Hackathon.

§ 5.

Organizator będzie uprawniony do utrwalania przebiegu Hackathonu i wydarzeń towarzyszących za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.

§ 6.

Wszelkie aspekty organizacyjne, włącznie z kwestiami spornymi podczas Hackathonu, są rozstrzygane przez Organizatora.

§ 7.

Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu, formy lub odwołania Hackathonu z przyczyn od niego niezależnych, które uniemożliwiają przeprowadzenie Hackathonu w terminie oraz formie określonych w Regulaminie.

§ 8.

Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn. Uczestnicy zostaną niezwłocznie poinformowani przez Organizatora o wszelkich zmianach dokonanych w Regulaminie.

§ 9.

Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 20 czerwca 2024 r.