

Regulamin Hackathonu „Wielkie Wyzwania Programistyczne – Smart Charge” (dalej „Regulamin”)

§ 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki, na jakich odbywa się wydarzenie pod nazwą „Wielkie Wyzwania Programistyczne – Smart Charge” (dalej „**Hackathon**”).
2. Organizatorem Hackathonu jest Interdyscyplinarne Centrum Modelowania Matematycznego i Komputerowego Uniwersytetu Warszawskiego oraz innogy Polska (dalej „**Organizator**”).
3. Hackathon odbędzie się w dniach: 15–16 lutego 2018 w godzinach od 10:00 (pierwszego dnia – 15 lutego 2018) do 20:00 (drugiego dnia – 15 lutego 2018).
4. Miejscem Hackathonu jest Centrum Technologii ICM mieszczące się przy ul. Kupieckiej 32 w Warszawie.
5. Celem Hackathonu jest popularyzacja nowych metod programowania, w tym programowania równoległego i rozproszonego, oraz ich zastosowanie do przetwarzania dużych danych (BigData) w celu wytworzenia rozwiązań technologicznych i programistycznych mających potencjalne zastosowanie praktyczne.

§ 2 ZASADY I WARUNKI UDZIAŁU

1. Udział w Hackathonie jest dobrowolny i otwarty.
2. Udział w Hackathonie może wziąć wyłącznie osoba pełnoletnia, która posiada wiedzę i umiejętności z zakresu programowania („Uczestnik”). Uczestnicy, aby wziąć udział w Hackathonie, muszą dokonać zgłoszenia jako zespół składający się od 2 do 4 Uczestników („Zespół”).
3. Warunkiem udziału Zespołu w Hackathonie jest:
 - 1) wypełnienie formularza zgłoszeniowego on-line zamieszczonego na stronie www.icm.edu.pl,
 - 2) akceptacja postanowień Regulaminu,
 - 3) akceptacja regulaminu użytkownika ICM https://www.icm.edu.pl/kdm/Regulamin_uzytkownika,
 - 4) dokonanie opłaty za uczestnictwo Zespołu w Hackathonie na konto bankowe Organizatora podane w formularzu zgłoszeniowym.
4. Zespół zobowiązany jest dokonać opłaty za uczestnictwo w Hackathonie w wysokości 50 zł. Potwierdzenie dokonania opłaty za uczestnictwo w Hackathonie w wersji elektronicznej musi zostać przesłane do Organizatora w nieprzekraczalnym terminie do 12 lutego 2018 r., do godziny 18:00.
5. Zespoły składające się w co najmniej połowie ze studentów studiujących na kierunku Inżynieria obliczeniowa prowadzonym przez Organizatora są zwolnione z obowiązku dokonania opłaty za uczestnictwo w Hackathonie.
6. Zgłoszenie się Zespołu do uczestnictwa w Hackathonie jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu oraz Regulaminu użytkownika ICM przez każdego Uczestnika.
7. Rejestracja na Hackathon za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego, o którym mowa w ust. 3 pkt. 1), potrwa do dnia 4 lutego 2018 do godziny 23:59 lub do wyczerpania się miejsc.
8. Ilość miejsc jest ograniczona do 10 Zespołów. Potwierdzenie udziału w Hackathonie zostanie przesłane przez Organizatora Zespołowi najpóźniej w dniu 6 lutego 2018 roku. Otrzymanie potwierdzenia od Organizatora jest warunkiem zakwalifikowania się Zespołu do udziału w Hackathonie. W przypadku nieotrzymania przez Uczestnika potwierdzenia udziału w Hackathonie uznaje się, że Zespół nie został zakwalifikowany.
9. Zespół, który nie został zakwalifikowany do udziału w Hackathonie, a dokonał prawidłowego zgłoszenia oraz opłaty za uczestnictwo w Hackathonie, otrzyma zwrot opłaty za uczestnictwo w Hackathonie w ciągu 21 dni na podany przez Zespół Organizatorowi numer konta bankowego. O dacie zwrotu opłaty za uczestnictwo decyduje data zaksięgowania na rachunku bankowym Organizatora.
10. Hackathon odbędzie się w przypadku zakwalifikowania się co najmniej 3 Zespołów.

11. Zespoły we własnym zakresie zorganizują sprzęt komputerowy na potrzeby udziału w Hackathonie.
12. Przed rozpoczęciem Hackathonu uczestnicy muszą zgłosić wnoszony przez siebie sprzęt na teren Centrum Technologii ICM poprzez wpisanie na listę numerów seryjnych sprzętu oraz oznakowanie sprzętu naklejką dostarczoną przez Organizatora.
13. Uczestnik stwierdza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł uczestniczyć w Hackathonie.

§ 3 KOMISJA KONKURSOWA

1. Nad przebiegiem Hackathonu czuwać będzie Komisja konkursowa powołana przez Organizatora („Komisja”).
2. Przewodniczącemu Komisji powołuje Organizator.
3. Skład komisji zostanie podany przed rozpoczęciem Hackathonu.

§ 4 PRZEBIEG HACKATHONU

1. Hackathon będzie odbywał się w terminach i godzinach, o których mowa w § 1 Regulaminu. Uczestnik oświadcza, że stawi się punktualnie w Miejscu Hackathonu. Komisja będzie miała uprawnienie do wykluczenia z udziału w Hackathonie spóźnionych osób.
2. Zespół jest zobowiązany przygotować pracę konkursową w ramach Hackathonu do godziny 16:00 drugiego dnia zawodów.
3. Organizator w trakcie Hackathonu zapewni Uczestnikom:
 - a. stolik do pracy + 4 krzesła,
 - b. komputer przenośny z dostępem do sieci i możliwością drukowania na drukarce sieciowej,
 - c. dostęp do Internetu za pomocą sieci Wi-Fi,
 - d. zasilanie elektryczne (4 gniazdka na zespół),
 - e. dostęp do zasobów obliczeniowych ICM,
 - f. wyżywienie oraz napoje,
 - g. miejsce do odpoczynku.

W pozostałym zakresie każdy Uczestnik jest zobowiązany do korzystania z własnego sprzętu, zasobów oraz innych niezbędnych do udziału w Hackathonie narzędzi, pod warunkiem korzystania z nich w sposób zgodny z prawem oraz podania źródła danych.

4. Wytworzone przez Uczestników w ramach pracy konkursowej oprogramowanie zostanie przez nich umieszczone w publicznym repozytorium GitHub. Wszelkie informacje, dane oraz zasoby udostępniane przez Organizatora nie mogą być użyte przez Uczestnika dla celów innych niż udział w Hackathonie, jak również do działań na szkodę innych podmiotów, w tym innych Uczestników lub Zespołów biorących udział w Hackathonie.
5. Praca Zespołów będzie na bieżąco monitorowana przez członków Komisji. W przypadku stwierdzenia naruszenia Regulaminu przez Uczestnika przewodniczący Komisji może podjąć decyzję o wykluczeniu Uczestnika lub Zespołu z udziału w Hackathonie.
6. W trakcie Hackathonu Organizator (w osobie Dyrektora Interdyscyplinarnego Centrum Modelowania Matematycznego i Komputerowego Uniwersytetu Warszawskiego lub jednego z jego zastępców lub poprzez przewodniczącego Komisji) może przerwać Uczestnikowi lub Zespołowi udział w Hackathonie i odmówić zgłoszenia oraz prezentacji pracy konkursowej, jeśli okoliczności realizacji pracy konkursowej lub jej treść uzna za wskazującą na niezgodność z prawem lub zasadami współżycia społecznego lub regułami Hackathonu, co oznacza wykluczenie Uczestnika lub Zespołu z dalszego udziału w Hackathonie.

§ 5 WYBÓR ZWYCIĘZCÓW

1. Po zakończeniu Hackathonu, o którym mowa w § 3 ust. 2 Regulaminu, Zespoły przedstawią swoje prace konkursowe w postaci:
 - a) kodu źródłowego,
 - b) skryptu pozwalającego na kompilację i uruchomienie aplikacji,
 - c) wyniku działania aplikacji opisanego zgodnie ze specyfikacją techniczną stanowiącą załącznik nr 1 do Regulaminu,
 - d) czasu działania aplikacji (*wall time*),
 - e) liczbie wykorzystanych węzłów i rdzeni.
2. Ocena projektów stworzonych przez poszczególne Zespoły odbędzie się drugiego dnia Hackathonu w godzinach 16:00–18:00 na podstawie oprogramowania umieszczonego na serwerze GitHub oraz przygotowanych przez Zespoły wyników i czasów działania aplikacji. W tym czasie Zespoły mogą być poproszone o przedstawienie Komisji dodatkowych informacji na temat przygotowanego projektu.
3. Oceny projektów konkursowych dokona Komisja konkursowa.
4. Komisja wybierze do 5 najlepszych projektów konkursowych za pomocą głosowania, biorąc pod uwagę następujące kryteria główne:
 - a) uzyskanie najlepszego wyniku (w rozumieniu specyfikacji technicznej stanowiącej załącznik nr 1 do Regulaminu),
 - b) szybkość działania (*wall time*),
 - c) efektywność wykorzystania zasobów obliczeniowych,oraz dodatkowe:
 - a) pomysłowość,
 - b) kreatywność,
 - c) oryginalność.
5. Decyzje Komisji są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
6. Wyniki Hackathonu zostaną ogłoszone w dniu rozstrzygnięcia, po posiedzeniu Komisji, a także opublikowane na stronie: <http://wwp.icm.edu.pl>
7. Autorzy nagrodzonych prac dokonają ich prezentacji podczas zakończenia Hackathonu.
8. W ramach Hackathonu przewidziane są nagrody. Informacje o nagrodach znajdują się na stronie <http://wwp.icm.edu.pl>
9. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny ani na inną nagrodę.

§ 6 SPOSÓB I ZASADY WYPŁATY NAGRÓD

1. Wypłata nagrody pieniężnej przez Organizatorów dla zespołów wskazanych przez Komisję oceniającą jako zwycięzcy Hackathonu, na podstawie protokołu Komisji oceniającej.
 - a) Podstawą do wypłaty nagrody będzie pisemne oświadczenie każdego z członków zwycięskiego zespołu lub zwyciężkich zespołów, zawierające dane niezbędne do odprowadzenia zryczałtowanego podatku dochodowego z tytułu wydania nagrody oraz dane do rachunku bankowego właściwego do wydania nagrody. W przypadku gdy nagroda przysługiwała będzie zespołowi składającemu się z co najmniej dwóch osób, nagroda zostanie podzielona na równe części między członków takiego zespołu.
 - b) Nagroda pieniężna zostanie wypłacona na indywidualne rachunki bankowe zwycięzców w terminie do 30 dni od otrzymania przez Organizatorów od wszystkich członków danego zwycięskiego zespołu projektowego oświadczeń, o których mowa w pkt a., powyżej.
 - c) Od kwoty przyznanej nagrody lub nagród pieniężnych zostanie potrącony zryczałtowany 10% podatek dochodowy, który zostanie przez Organizatorów odprowadzony do właściwego Urzędu Skarbowego.
 - d) Uniwersytet Warszawski oraz innogy PL jako współorganizatorzy konkursu odpowiadają za odprowadzenie zryczałtowanego podatku dochodowego z tytułu wydania nagrody.

§ 7 WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA

1. Właścicielami wszelkich praw własności intelektualnej do prac i utworów stworzonych podczas Hackathonu są Uczestnicy.
2. Uczestnik oświadcza, że wykonany przez Uczestnika projekt konkursowy jest jego autorstwa lub współautorstwa i nie narusza jakichkolwiek praw osób trzecich.
3. Uczestnik poprzez udział w Hackathonie udziela zezwolenia na utrwalenie i wykorzystanie swojego wizerunku i głosu w materiałach foto i wideo w celach promocyjnych w mediach internetowych i tradycyjnych bez ograniczeń czasowych i terytorialnych.

§ 8 TEMATYKA I DOBÓR TECHNOLOGII

1. W zakresie przygotowania pracy konkursowej w ramach Hackathonu Uczestnicy, w oparciu o otwarte dane, powinni stworzyć rozwiązania technologiczne i programistyczne dotyczące zagadnienia opisanego w dokumentacji technicznej stanowiącej załącznik nr 1 do Regulaminu.
2. Uczestnicy mają pełną dowolność wyboru technologii, w których będą tworzyli rozwiązania technologiczne i programistyczne, przy czym powstałe aplikacje muszą być uruchomione na zasobach obliczeniowych Organizatora. W związku z tym preferowane są następujące technologie:
 - a. C/C++, MPI, OpenMP
 - b. CoArray Fortran
 - c. Java, biblioteka PCJ
3. Szczegółowy opis dostępnych języków programowania i kompilatorów znajduje się na stronie: <https://www.icm.edu.pl/kdm> oraz <http://pcj.icm.edu.pl>.

§ 9 BEZPIECZEŃSTWO I ODPOWIEDZIALNOŚĆ

1. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania niniejszego Regulaminu oraz poleceń porządkowych wydawanych przez przedstawicieli Organizatora podczas Hackathonu. W zakresie bezpieczeństwa i porządku służby porządkowe Organizatora oraz osoby przez niego wyznaczone mają prawo wydawać wiążące wskazówki i polecenia dla uczestników Hackathonu.
2. Uczestnikom Hackathonu zabrania się zachowywania w sposób zagrażający bezpieczeństwu innych osób, jak też wzniesienia fałszywych alarmów.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za koszty lub wydatki poniesione przez Uczestników związane z przygotowaniem do Hackathonu, w szczególności w przypadku odwołania przez Organizatora Hackathonu.

§ 10 INFORMACJE DOTYCZĄCE PRZETWARZANIA DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorem Pani/Pana danych osobowych jest Uniwersytet Warszawski, ul. Krakowskie Przedmieście 26/28, 00-927 Warszawa;
2. Pani/Pana dane osobowe będą przetwarzane w celu (np. organizacji i przeprowadzenia konkursu);
3. Pani/Pana dane osobowe nie będą udostępniane innym podmiotom. W przypadku otrzymania przez Panią/Pana nagrody, dane niezbędne do jej wypłacenia zostaną przekazane fundatorom nagród (Innogy Polska).
4. Przysługuje Pani/Panu prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich usunięcia i poprawiania.
5. Zebrane dane osobowe zostały przez Panią/Pana podane dobrowolnie.

§ 11 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 15 listopada 2017 roku.

2. Poprzez zgłoszenie udziału w Hackathonie Uczestnik akceptuje i zobowiązuje się do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu. Fakt ten Uczestnik potwierdza pisemnie w miejscu odbywania się Hackathonu.
3. W przypadkach szczególnych, Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w: programie Hackathonu, liczebności i składzie Komisji, czasie oceny projektów konkursowych i terminie rozstrzygnięcia Hackathonu, co nie wpływa na pozostałe postanowienia Regulaminu i na decyzje Komisji podjęte przez Komisję w poprzednim jej składzie. Organizator zobowiązuje się do poinformowania Uczestników, na wskazany w procesie rejestracji adres e-mail, o zmianach w Regulaminie, jednocześnie zastrzegając 7-dniowy termin, w którym Uczestnicy mogą zrezygnować z udziału w konkursie z powodu zmian, jakie nastąpiły w Regulaminie. Rezygnacji można dokonać poprzez poinformowanie o tym w wiadomości e-mail wysłanej na adres Organizatora.
4. W uzasadnionych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu. Ewentualne zmiany w Regulaminie poczytywane będą w razie wątpliwości za nowy regulamin, który jest skuteczny wobec uczestników dokonujących rejestracji na Hackathon po dacie publikacji zmian regulaminu na stronie internetowej Organizatora. Nowy Regulamin będzie obowiązywał również Uczestników, którzy dokonali rejestracji na konkurs przed datą publikacji zmian regulaminu na stronie internetowej, o ile nie zrezygnują oni w terminie 14 dni od daty poinformowania ich o zmianach w regulaminie. Rezygnacji można dokonać poprzez poinformowanie o tym w wiadomości e-mail wysłanej na adres Organizatora.
5. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają przepisy ogólne Kodeksu cywilnego i inne przepisy prawa polskiego.
6. Wszelkie spory mogące wyniknąć z tytułu uczestnictwa w Hackathonie strony będą starały się rozwiązać polubownie.
7. Zgodnie z Ustawą z dnia 29 października 1997 roku o ochronie danych osobowych (Dz. U. 1997 nr 133 poz. 883) Organizator zobowiązuje się do nieprzekazywania, niesprzedawania oraz nieużyczania zgromadzonych podczas procesu rejestracji danych osobowych Uczestników innym osobom lub instytucjom. Dane osobowe podane przez Uczestnika w trakcie procesu rejestracji traktowane są jako informacje poufne i będą wykorzystywane wyłącznie do celów komunikacyjnych pomiędzy Uczestnikiem a Organizatorem.