

Regulamin Hackathonu „Wielkie Wyzwania Programistyczne – Map the Gap” (dalej „Regulamin”)

§ 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki, na jakich odbywa się wydarzenie pod nazwą „Wielkie Wyzwania Programistyczne - Map the Gap” (dalej „**Hackathon**”).
2. Organizatorem Hackathonu jest Interdyscyplinarne Centrum Modelowania Matematycznego i Komputerowego Uniwersytetu Warszawskiego (dalej „**Organizator**”).
3. Hackathon odbędzie się w dniach: 16–17 lutego 2017 w godzinach od 10:00 pierwszego dnia do 20:00 drugiego dnia.
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 <http://wwp.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 10 lutego 2017 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 za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego, o którym mowa w ust. 3 pkt. 1), na Hackathon potrwa do dnia 31 stycznia 2017 r. 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 4 lutego 2017 r. 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

4. 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.
5. Zespół jest zobowiązany przygotować pracę konkursową w ramach Hackathonu do godziny 16:00 drugiego dnia zawodów.
6. 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.

7. 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.
8. 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.

W trakcie Hackathonu Organizator (w osobie Dyrektora Interdyscyplinarnego Centrum Modelowania Matematycznego i Komputerowego Uniwersytetu Warszawskiego lub jednego z jego zastępców lub poprzez przewodniczącą 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

- Po zakończeniu Hackathonu, o którym mowa w § 3 ust. 2 Regulaminu, Zespoły przedstawią swoje prace konkursowe w postaci:
 - kodu źródłowego,
 - skryptu pozwalającego na kompilację i uruchomienie aplikacji,
 - wyniku działania aplikacji opisanego zgodnie ze specyfikacją techniczną stanowiącą Załącznik nr 1 do regulaminu,
 - czasu działania aplikacji (*wall time*),
 - liczbie wykorzystanych węzłów i rdzeni.
- 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 dodatkowych informacji na temat przygotowanego projektu Komisji.
- Oceny projektów konkursowych dokona Komisja konkursowa.
- Komisja wybierze do 5 najlepszych projektów konkursowych za pomocą głosowania, biorąc pod uwagę następujące kryteria główne:
 - uzyskanie najlepszego wyniku (w rozumieniu specyfikacji technicznej stanowiącej załącznik nr 1 do regulaminu),
 - szybkość działania (*wall time*),
 - efektywność wykorzystania zasobów obliczeniowych,oraz pomocnicze:
 - pomysłowość,
 - kreatywność,
 - oryginalność.
- Decyzje Komisji są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
- Wyniki Hackathonu zostaną ogłoszone w dniu rozstrzygnięcia, po posiedzeniu Komisji, a także opublikowane na stronie: <http://wwp.icm.edu.pl>.
- Autorzy nagrodzonych prac dokonają ich prezentacji podczas zakończenia Hackathonu.
- W ramach Hackathonu przewidziane są nagrody. Informacje o nagrodach znajdują się na stronie <http://wwp.icm.edu.pl>.
- Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny ani na inną nagrodę.

§ 6 WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA

- Właścicielami wszelkich praw własności intelektualnej do prac i utworów stworzonych podczas Hackathonu są Uczestnicy.
- Uczestnik oświadcza, że wykonany przez Uczestnika projekt konkursowy jest jego autorstwa lub współautorstwa i nie narusza jakichkolwiek praw osób trzecich.
- Uczestnik poprzez udział w Hackathonie wyraża zgodę 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.

§ 7 TEMATYKA I DOBÓR TECHNOLOGII

- 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.
- Uczestnicy mają pełną dowolność wyboru technologii, w których będą tworzyli rozwiązania technologiczne i programistyczne, przy czym powstałe aplikacje muszą być uruchomione za zasobach obliczeniowych Organizatora. W związku z tym preferowane są następujące technologie:
 - C/C++, MPI, OpenMP
 - 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>.

§ 7 BEZPIECZEŃSTWO I ODPOWIEDZIALNOŚĆ

1. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania niniejszego Regulaminu oraz poleceń porządkowych wydawanych przez przedstawicieli Organizatora podczas szkolenia. W zakresie bezpieczeństwa i porządku służby porządkowe Organizatora oraz osoby przez niego wyznaczone mają prawo wydawać wiążące wskazówki i polecenia dla uczestników szkolenia.
2. Uczestnikom szkolenia zabrania się zachowywania w sposób zagrażający bezpieczeństwu innych osób, jak też wzniesienia fałszywych alarmów.

§ 8 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 19 grudnia 2016 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 składu Komisji, czasu oceny projektów konkursowych i terminu 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 konkurs 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. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają przepisy ogólne Kodeksu cywilnego i inne przepisy prawa polskiego.
5. Wszelkie spory mogące wynikać z tytułu uczestnictwa w szkoleniu strony będą starały się rozwiązać polubownie.
6. 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 między Uczestnikiem a Organizatorem.

Załącznik 1. do regulaminu Hackatonu „Wielkie Wyzwania Programistyczne – Map the Gap” – specyfikacja techniczna.

1. Zadanie polega na zaproponowaniu sposobu podłączenia maksymalnej liczby lokalizacji geograficznych (adresów budynków) do sieci światłowodowej.
2. Lokalizacje budynków zdefiniowane są na liście białych plam Internetu:
https://form.teleinfrastruktura.gov.pl/help-files/slowniki/bp_konkurs_2_20160912.rar
3. Lokalizacje mogą być podłączane dowolnymi odcinkami światłowodu. Jeden odcinek światłowodu może łączyć kilka lokalizacji.
4. Każdy odcinek światłowodu musi zawierać co najmniej jeden punkt styku z siecią Internet zdefiniowanym jako lokalizacje BTS'ów sieci LTE1800:
https://www.ukc.gov.pl/files/?id_plik=24982
UWAGA: Lokalizacje BTS podane są w układzie WGS 84 w formacie 19E41'04 (zapis położenia z wykorzystaniem minut i sekund). W rozwiązywaniu problemów zalecany jest układ WGS 84 w reprezentacji dziesiętnej.
5. Odcinki światłowodu nie mogą się rozgałęziać.
6. Ignorujemy wysokość nad poziomem morza, tzn. zakładamy że wszystkie punkty znajdują się na płaszczyźnie.
7. Maksymalna sumaryczna długość odcinków światłowodów wynosi 1 000 000 km.
8. Uczestnicy w pierwszej wersji przygotowują rozwiązanie zakładające prowadzenie światłowodów w postaci odcinków łączących podane punkty (budynki i punkty dostępowe) bez uwzględnienia dróg.
9. W drugiej wersji uczestnicy uwzględniają prowadzenie światłowodów wzdłuż dróg (dowolnego rodzaju) zdefiniowanych na mapach OpenStreetMap dla Polski:
<http://download.geofabrik.de/europe/poland-latest.osm.bz2>
Do czytania plików osm można użyć frameworki OpenStreetMap
<http://wiki.openstreetmap.org/wiki/Frameworks>
10. Za doprowadzenie światłowodu do danej lokalizacji (budynku lub punktu dostępowego) uznaje się doprowadzenie światłowodu do tego punktu (wersja pierwsza) lub najbliższego punktu na drodze (wersja druga).
11. Dostępna jest lokalna kopia plików opisanych w punktach 2,4,8.
12. Ocenie podlega (dla obu wersji)
 - a. wytworzone oprogramowanie (zdeponowane na serwerze GitHub)
 - b. czas wykonania, liczba użytych procesorów i rdzeni
 - c. liczba podłączonych lokalizacji
13. Wynik (dla obu wersji) musi zostać zapisany w postaci 2 plików:
 - a. out.txt – plik zawiera 5 linii:
 - w 1. linii nazwę zespołu i przypisane konto (kdmszk??)
 - w 2. linii adres url repozytorium GitHub
 - w 3. linii liczbę podłączonych punktów
 - w 4. linii czas wykonania programu w sekundach (*wall time* z dokładnością do 0.01s)
 - w 5. linii liczbę wykorzystanych węzłów oraz liczbę wykorzystanych rdzeni rozdzielone spacją
 - b. lista.txt - plik zawiera:
 - w 1. linii liczbę odcinków światłowodów (ns)
 - w kolejnych ns blokach opis odcinków światłowodowych:
 - w 1. linii bloku liczbę punktów podłączonych w danym odcinku (pi), liczbę punktów styków z siecią (ps) oraz liczbę odcinków (segmentów) światłowodu (s) (dla pierwszej wersji $s=pi+ps-1$)
 - w kolejnych pi liniach współrzędne x, y podłączonych punktów
 - w kolejnych ps liniach współrzędne x, y punktów styku z siecią
 - w kolejnych s liniach współrzędne początku i końca segmentu światłowodu
 - Współrzędne punktów należy opisać w formacie WGS84 (współrzędne X i Y rozdzielone spacją).

Segmenty należy wypisać zgodnie z kolejnością w jakiej światłowod przebiega przez punkty.

14. Pliki muszą zostać zapisane na koncie przypisanym do zespołu w katalogach o nazwie „wynik1” (pierwsza wersja) i „wynik2” (druga wersja).

Przykładowe pliki wyjściowe:

out.txt:

=====

ICM kdmszk00

https://github.com/projekt_zespol_1/

4

2.00

2 96

=====