

Załącznik. Zmodyfikowany Regulamin Hackathonu „Wielkie Wyzwania Programistyczne – Switch to Smart” (dalej „Regulamin”)

§ 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki, na jakich odbywa się wydarzenie pod nazwą „Wielkie Wyzwania Programistyczne – Switch to Smart” (dalej „**Hackathon**”).
2. Organizatorem Hackathonu jest Interdyscyplinarne Centrum Modelowania Matematycznego i Komputerowego Uniwersytetu Warszawskiego z siedzibą w Warszawie przy ul. Tynieckiej 15/17 (dalej „**Organizator**”).
3. Partnerem Głównym wydarzenia jest PGE Nowa Energia Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie przy ul. Mysiej 2 (dalej „**Partner Główny**”).
4. Hackathon odbędzie się w dniach: 10–18 listopada 2018 (I etap) i 24 listopada 2018 w godz. 10:00 – 19:00 (II etap).
5. I etap Hackathonu przeprowadzany jest przez internet.
6. Miejscem II etapu Hackathonu jest Centrum Technologii ICM mieszczące się przy ul. Kupieckiej 32 w Warszawie.
7. 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 3 Uczestników („**Zespół**”).
3. Warunkiem udziału Zespołu w Hackathonie jest:
 - 1) wypełnienie formularza zgłoszeniowego on-line zamieszczonego na stronie <https://eris.icm.edu.pl/ZawodyWeb/>,
 - 2) akceptacja postanowień Regulaminu,
 - 3) w przypadku zakwalifikowania do II etapu Hackathonu akceptacja regulaminu użytkownika ICM https://www.icm.edu.pl/kdm/Regulamin_uzytkownika,
 - 4) w przypadku zakwalifikowania do II etapu dokonanie opłaty w wysokości 25 zł za uczestnictwo Zespołu w Hackathonie na konto bankowe Organizatora:

Uniwersytet Warszawski
ul. Krakowskie Przedmieście 26/28, 00-927 Warszawa

Bank Millennium SA
numer konta: PL59 1160 2202 0000 0000 6084 9685

Tytułem: opłata za udział w II etapie hackathonu Switch to Smart

Potwierdzenie dokonania opłaty za uczestnictwo w Hackathonie w wersji elektronicznej musi zostać przesłane do Organizatora na adres: akademia@icm.edu.pl w nieprzekraczalnym terminie do 22 listopada 2018 r., do godziny 18:00.

- 5) faktura potwierdzająca dokonanie opłaty za uczestnictwo w hackatonie zostanie wystawiona wyłącznie na żądanie i po wpływie opłaty na konto bankowe Organizatora. Dokument zostanie wystawiony i wysłany pocztą na dane podane w formularzu zgłoszeniowym.

- 6) dane niezbędne do wystawienia faktury: pełna nazwa rejestrowa firmy, dane adresowe rejestrowe, NIP oraz dane adresowe niezbędne do wysłania dokumentu, pod warunkiem, że nie są tożsame z danymi rejestrowymi. Dane niezbędne do wystawienia faktury dla osoby fizycznej nieprowadzącej działalności gospodarczej: imię, nazwisko i adres oraz w celu wysłania faktury adres korespondencyjny, pod warunkiem, że jest inny niż podawany do faktury.
4. 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.
5. Rejestracja na Hackathon rozpocznie się 10 listopada 2018 r. i potrwa do końca I etapu hackathonu (18 listopada) na stronie: <https://eris.icm.edu.pl/ZawodyWeb/>
6. Hackathon odbędzie się w przypadku zgłoszenia się co najmniej 5 Zespołów.
7. Zespoły we własnym zakresie zorganizują sprzęt komputerowy na potrzeby udziału w Hackathonie.
8. Uczestnicy zakwalifikowani do II etapu Hackathonu przed jego rozpoczęciem muszą zgłosić wnoszony przez siebie sprzęt na teren Centrum Technologii ICM poprzez wpisanie na przygotowaną przez Organizatora listę numerów seryjnych sprzętu oraz oznakowanie sprzętu naklejką dostarczoną przez Organizatora.
9. Uczestnik oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł uczestniczyć w Hackathonie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek efekty uboczne uczestnictwa w Hackathonie (wynikające np. z długotrwałego przebywaniem przed monitorem komputera itp.).

§ 3 KOMISJA KONKURSOWA

1. Nad przebiegiem Hackathonu czuwać będzie komisja konkursowa powołana przez Organizatora („Komisja”).
2. Przewodniczącego 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.
2. I etap Hackathonu polega na przesłaniu przez uczestniczące Zespoły rozwiązań postawionych zadań poprzez serwis internetowy Hackathonu. Rozwiązania mogą być przesyłane wielokrotnie – w rankingu będzie uwzględniane ostatnie przesłane rozwiązanie.
3. W I etapie Hackathonu będzie tworzona lista rankingowa najlepszych rozwiązań. Jakość rozwiązania będzie oceniana automatycznie zgodnie ze specyfikacją techniczną (Załącznik nr 1). Rozwiązania będą weryfikowane przez Komisję.
4. Najlepsze zespoły (maksymalnie dziesięć, minimalnie trzy zespoły) znajdujące się w czołówce listy rankingowej zostaną zakwalifikowane do II etapu Hackathonu. Ostateczną liczbę zespołów określi Komisja bezpośrednio po zakończeniu I etapu konkursu.
5. Uczestnik zakwalifikowany do II etapu Hackathonu oświadcza, że stawia się punktualnie w miejscu Hackathonu. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia osoby/zespołu spóźnionego.
6. W trakcie II etapu Hackathonu Zespół jest zobowiązany przygotować pracę konkursową w ramach Hackathonu do godziny 16:00 dnia zawodów.
7. W trakcie II etapu Organizator zapewni Uczestnikom:
 - a. stół do pracy + 3 krzesła,
 - b. jeden komputer przenośny z dostępem do sieci (na jeden Zespół) i możliwością drukowania na drukarce sieciowej ,
 - c. dostęp do Internetu za pomocą sieci Wi-Fi,
 - d. zasilanie elektryczne (4 gniazdko 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.

8. Wytworzone przez Uczestników w ramach pracy konkursowej oprogramowanie zostanie przez nich umieszczone w repozytorium GitHub udostępnionym przez Organizatorów.
9. Wszelkie informacje, dane oraz zasoby udostępniane przez Organizatora nie mogą być użyte przez Uczestnika do celów innych niż udział w Hackathonie, ze szczególnym uwzględnieniem działań na szkodę innych podmiotów, w tym innych Uczestników lub Zespołów biorących udział w Hackathonie. Po zakończeniu Hackatonu, Uczestnicy zobowiązani są do usunięcia wszelkich danych przekazanych im w ramach Hackatonu ze swoich komputerów oraz innych nośników danych.
10. 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.
11. 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 Regulaminem Hackathonu, co oznacza wykluczenie Uczestnika lub Zespołu z dalszego udziału w Hackathonie.

§ 5 WYBÓR ZWYCIĘZCÓW

1. Po zakończeniu Hackathonu, 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 w II etapie Hackathonu w godzinach 16:00–18:00 na podstawie oprogramowania umieszczonego na dedykowanym serwerze GitHub oraz przygotowanych przez Zespoły wyników i czasów działania aplikacji. Zespoły zostaną poproszone o przedstawienie Komisji dodatkowych informacji na temat przygotowanego projektu (prezentacja do 5 minut).
3. Oceny projektów konkursowych dokona Komisja.
4. Komisja wybierze do 5 najlepszych projektów konkursowych w drodze 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 w kolejnych dniach będą także opublikowane na stronie: <http://wwp.icm.edu.pl> oraz w social mediach wykorzystywanych przez Organizatora.
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. Nagroda pieniężna zostanie wypłacona przez Partnera Głównego Zespołom wskazanym przez Komisję jako zwycięzcy Hackathonu, na podstawie protokołu Komisji oceniającej.

- a) Podstawą do wypłaty nagrody będzie pisemne oświadczenie każdego z członków zwycięskiego Zespołu lub zwycięskich Zespołów, zawierające dane niezbędne do odprowadzenia zryczałtowanego podatku dochodowego z tytułu wypłaty nagrody oraz dane do rachunku bankowego właściwego do wypłaty nagrody. Nagroda zostanie podzielona na równe części między członków zwycięskiego Zespołu.
- b) Nagroda pieniężna zostanie wypłacona na indywidualne rachunki bankowe członków zwycięskiego Zespołu w terminie do 30 dni od otrzymania przez Partnera Głównego od wszystkich członków danego zwycięskiego zespołu 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 Partnera Głównego odprowadzony do właściwego Urzędu Skarbowego.
- d) PGE Nowa Energia Sp. z o.o. jako Partner Główny Hackathonu odpowiada za odprowadzenie zryczałtowane 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. Partner Główny Hackathonu zastrzega prawo pierwszeństwa wykorzystania nagrodzonych prac przy zachowaniu zasad wynikających z przepisów dotyczących własności intelektualnej.
4. O zamiarze wykorzystania nagrodzonych prac Partner Główny powiadomi autorów w terminie do 3 miesięcy od zakończenia Hackathonu. W tym czasie autorzy nagrodzonych prac zobowiązani będą do powstrzymania się od upublicznienia prac i utworów stworzonych podczas Hackathonu lub ich przekazania innym osobom lub podmiotom. Sposób wykorzystania prac i utworów, o których mowa w zdaniu poprzedzającym, nastąpi na podstawie uzgodnień poczynionych pomiędzy zainteresowanymi stronami.
5. W przypadku gdy Partner Główny nie skorzysta z prawo pierwszeństwa wykorzystania nagrodzonych prac, po upływie 3 miesięcy od zakończenia Hackathonu Uczestnicy mogą dowolnie dysponować pracami i prawami do utworów stworzonych podczas Hackathonu.

§ 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, regulaminu użytkownika ICM (https://www.icm.edu.pl/kdm/Regulamin_uzytkownika) 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 uczestnikom Hackathonu.
2. Uczestnikom Hackathonu zabrania się zachowywania w sposób zagrażający bezpieczeństwu innych osób, jak też wzniesienia fałszywych alarmów.
3. Organizator ma prawo usunąć Uczestnika lub Zespół z Hackathonu w przypadku rażącego naruszenia przez niego zasad współżycia społecznego.
4. 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 danych osobowych jest Uniwersytet Warszawski z siedzibą przy ul. Krakowskie Przedmieście 26/28, 00-927 Warszawa.
2. Administrator wyznaczył Inspektora Ochrony Danych nadzorującego prawidłowość przetwarzania danych osobowych, z którym można skontaktować się za pośrednictwem adresu e-mail: iod@adm.uw.edu.pl.
3. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane w celu organizacji i przeprowadzenia Hackathonu.
4. Podane dane będą przetwarzane na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a) Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych).
5. Podanie danych jest dobrowolne, jednak konieczne do realizacji celów do jakich zostały zebrane.
6. Zgodą na przetwarzanie danych jest zawarcie umowy jaką jest rejestracja uczestnictwa w Hackathonie. Jeśli Uczestnik wyrazi zgodę, jego dane będą przetwarzane w celu udostępniania materiałów informacyjnych i promocyjnych przygotowanych przez zespół ICM. Zgodę można cofnąć w dowolnym momencie wysyłając email na adres: akademia@icm.edu.pl.
7. Uczestnik poprzez udział w Hackathonie udziela zezwolenia na utrwalenie i wykorzystanie swojego wizerunku i głosu w materiałach foto i wideo w celach promocyjnych Organizatora i Partnera Głównego w mediach internetowych i tradycyjnych bez ograniczeń czasowych i

terytorialnych. Uczestnik potwierdzi zgodę, wypełniając stosowne oświadczenie przed rozpoczęciem II części Hackathonu.

8. Dane Uczestnika nie będą udostępniane podmiotom zewnętrznym z wyjątkiem przypadków przewidzianych przepisami prawa.
9. Dane Uczestnika przechowywane będą do czasu odwołania zgody na przetwarzanie.
10. Uczestnik posiada prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo do wniesienia sprzeciwu, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie.
11. Uczestnik ma prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych;
12. Dane Uczestnika nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany i nie będą poddawane profilowaniu.

§ 11 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 15 października 2018 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 jej poprzednim 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: akademia@icm.edu.pl.
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 7 dni od daty poinformowania ich o zmianach w regulaminie. Rezygnacji można dokonać poprzez poinformowanie o tym w wiadomości e-mail wysłanej na adres akademia@icm.edu.pl.
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. W przypadku niemożliwości rozstrzygnięcia sporu w sposób określony w ust. 6 powyżej, spór zostanie poddany pod rozstrzygnięcie sądu miejscowo właściwego dla siedziby Uniwersytetu Warszawskiego.