



Regulamin EnsembleAI Hackathon

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin EnsembleAI Hackathon (dalej „**Regulamin**”) określa zasady i warunki, na jakich odbywa się wydarzenie EnsembleAI Hackathon (dalej „**Hackathon**”).
2. Organizatorem Wydarzenia jest Stowarzyszenie ML in PL (dalej „**Organizator**”).
3. Hackathon odbędzie się w dniach 16-17 marca 2024 roku w Gmachu Wydziału Matematyki i Nauk Informatycznych Politechniki Warszawskiej pod adresem Koszykowa 75, 00-662 Warszawa.

§ 2. Warunki uczestnictwa

1. Udział w Hackathonie jest dobrowolny i bezpłatny.
2. W Hackathonie mogą brać udział tylko osoby fizyczne, mające pełną zdolność prawną na terytorium Polski.
3. Osoba niepełnoletnia może być Uczestnikiem wyłącznie po uzyskaniu zgody Organizatora. Osoby poniżej 18 roku życia mogą zostać dopuszczone do udziału w Hackathonie po wcześniejszej weryfikacji przez Organizatora. Prosimy o wcześniejszy kontakt e-mailowy z Organizatorem
4. Osoba, która spełnia wymogi określone w Regulaminie i dokona rejestracji zgodnie z paragrafem 3, może przystąpić do Hackathonu (zwana dalej "**Uczestnikiem**") i od tego momentu jest związana warunkami określonymi w Regulaminie.
5. Organizator zawiadamia, że program Hackathonu zakłada wykonywanie przez Uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu przez ok. 24 godziny. Uczestnik stwierdza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł uczestniczyć w Hackathonie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.
6. Uczestnicy zobowiązani są do stawienia się w miejscu Hackathonu w podanym terminie.
7. 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 wypełniły formularz rejestracyjny.

§ 3. Rejestracja

1. Rejestracja na Hackathon odbywa się za pośrednictwem formularza rejestracyjnego (dalej „**Formularz**”) dostępnego odpowiednio pod linkiem <https://forms.gle/SCfKLAq2G3d9giX76>.
2. Zgłoszenia do udziału w Hackathonie będą przyjmowane do dnia 3 marca 2024 r. Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia okresu rejestracji.
3. W Wydarzeniu mogą brać udział zespoły składające się z nie mniej niż 3 i nie więcej niż 5 Uczestników (dalej „**Drużyna**”).
4. Za pośrednictwem Formularza Uczestnik podaje:
 - a. Imię,
 - b. Nazwisko,
 - c. Adres email,
 - d. Nazwę uczelni, kierunek studiów, semestr,
 - e. Nazwę firmy / stanowisko / organizację (opcjonalnie),
 - f. Opis doświadczenia i umiejętności,
 - g. Oświadczenie przynależności do Drużyny,
 - h. Preferencje żywieniowe,
 - i. Preferowany rozmiar koszulki,
 - j. Źródło skąd dowiedział się o Hackathonie,
 - k. Zgodę na przetwarzanie danych osobowych na potrzeby Hackathonu,
 - l. CV do wglądu dla sponsorów Hackathonu (opcjonalnie).
5. Uczestnik może być członkiem tylko jednej Drużyny.
6. Liczba Drużyn jest ograniczona. W przypadku przekraczającej limit liczby rejestracji o przyjęciu Drużyny decyduje Organizator na podstawie odpowiedzi Uczestników tej Drużyny na pytania weryfikujące w Formularzu.
7. Uczestnicy zaproszeni do wzięcia udziału w Hackathonie zostaną powiadomieni pocztą elektroniczną do dnia 10 marca 2024 r.

§ 4. Przebieg Hackathonu

1. Podczas trwania Hackathonu Drużyny realizują Zadanie, którego tematem będzie opracowanie rozwiązania problemu związanego z tematyką sztucznej inteligencji (dalej „**Zadanie**”). Wynikiem prac nad zadaniem powinny być kod oraz prezentacja (dalej „**Projekt**”).
2. Hackathon będzie przebiegał według harmonogramu udostępnionego Uczestnikom na początku wydarzenia. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany harmonogramu w trakcie Hackathonu.
3. Drużyna ma możliwość ukończenia Projektu wcześniej niż wyznaczony czas, jednak organizator nie umożliwi prezentacji Projektów wcześniej niż w czasie przewidzianym w Harmonogramie.
4. Nie jest możliwe zdalne uczestnictwo w Hackathonie.

5. Uczestnicy są zobowiązani do zapewnienia sobie własnego sprzętu komputerowego na potrzeby udziału w Hackathonie.
6. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za własność osobistą (w tym sprzęt komputerowy).
7. 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.
8. Uczestnicy mają pełną dowolność wyboru technologii, w których będą realizowali Projekt. Organizator nie ma obowiązku zapewnienia żadnego dodatkowego sprzętu oraz wsparcia z tego tytułu.
9. Projekt musi w całości powstać w czasie trwania Hackathonu.
10. Projekt powinien w miarę możliwości być realizowany samodzielnie przez członków Drużyny. Dopuszczalne jest konsultowanie się z Mentorami wyznaczonymi przez Organizatorów. Nie jest dopuszczalna pomoc osób trzecich, które nie biorą udziału w wydarzeniu.
11. Uczestnicy zobowiązani są umożliwić spokojną pracę pozostałym Drużynom, a w szczególności zabronione jest celowe rozpraszenie pozostałych Drużyn podczas prezentacji oraz uniemożliwianie pracy nad projektem pozostałym Drużynom.
12. Przed prezentacją finałowego rozwiązania Drużyny umieszczają swoje prezentacje oraz kod w dowolnym repozytorium cyfrowym dostępnym dla organizatorów na platformie GitHub.
13. Uczestnicy zobowiązują się do przestrzegania regulaminu obiektu, na którego terenie odbywa się Hackathon oraz stosować się do poleceń porządkowych Ochrony, a także Organizatora i osób przez niego wyznaczonych.
14. Uczestnik odpowiada za wyrządzone przez siebie szkody materialne i niematerialne na terenie obiektu, gdzie odbywać się będzie Hackathon.
15. Uczestnicy są obowiązani do poszanowania praw i godności osobistej innych Uczestników oraz i innych osób zaangażowanych w Hackathon.
16. Uczestnik zobowiązany jest do noszenia identyfikatora w widocznym dla Organizatora miejscu (bądź zobowiązany jest do okazania go każdorazowo po prośbie Organizatora), przez cały czas trwania Hackathonu.
17. Podczas trwania Hackathonu Uczestników obowiązuje całkowity zakaz spożywania alkoholu oraz środków odurzających.

§ 5. Wybór Zwycięzców

1. Oceny przedstawionych przez Drużyny Projektów konkursowych dokonuje niezależna grupa ekspertów dziedzinowych, złożona z osób wybranych przez Organizatora na podstawie ich umiejętności i wiedzy (dalej „**Komisja**”). Skład Komisji ogłoszony zostanie nie później niż w momencie rozpoczęcia Hackathonu.
2. Komisja wybiera ze swojego składu przewodniczącego.
3. Zwycięzcy Hackathonu, których rozwiązania zostaną wybrane przez Komisję jako najlepsze (zwani dalej "**Zwycięzcami**"), zostaną wyłonieni 17 marca 2024 roku.

4. Wybór Zwycięzców odbędzie się w dwóch etapach: preeliminacjach, podczas których spośród wszystkich drużyn zostanie wyselekcjonowana grupa najlepszych, oraz prezentacjach, gdzie te najlepsze grupy zaprezentują swoje rozwiązania.
5. Komisja Hackathonu podejmuje decyzje o wyborze najlepszych Projektów i przyznaniu nagród na podstawie swobodnej oceny.
6. Każdy członek Komisji indywidualnie ocenia rozwiązania Drużyn.
7. Decyzje Komisji zapadają zwykłą większością głosów. W przypadku równego rozłożenia liczby głosów wiążąca jest decyzja przewodniczącego Komisji.
8. Decyzje Komisji są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
9. Zmiany w Projekcie dokonane po ocenie Komisji nie będą brane pod uwagę.
10. Zasady oceniania projektów przez Komisję zostaną ogłoszone przed startem hackathonu.

§ 6. Nagrody

1. Nagrody w Hackathonie (dalej: "**Nagroda**") zostaną przyznane przez Komisję oraz Organizatorów Hackathonu.
2. Autorzy zwycięskich rozwiązań zostaną nagrodzeni. Rodzaj oraz liczba nagród zostanie ogłoszona przed startem hackathonu.
3. Fundatorem Nagród są Sponsorzy.
4. W przypadku nagrody pieniężnej zostanie ona przekazana na konta bankowe Zwycięzców w terminie 60 dni roboczych od ogłoszenia wyników Hackathonu i przekazania przez Zwycięzców danych niezbędnych do wykonania przelewu bankowego (w tym numeru konta bankowego).
5. Nie jest możliwe przeniesienie prawa do Nagrody na osoby trzecie. Nie jest możliwe odstąpienie części nagrody. Rezygnacja z części Nagrody jest równoznaczna z rezygnacją z całej nagrody. W przypadku rezygnacji Zwycięzcy z Nagrody, Organizator zastrzega sobie prawo do przyznania nagrody innemu Uczestnikowi wskazanemu przez Komisję lub nieprzyznania jej w ogóle. Organizator Hackathonu nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości odbioru możliwej Nagrody przez Uczestnika z przyczyn leżących po stronie Uczestnika.
6. Organizator ma prawo do weryfikacji danych osobowych Zwycięzców w momencie wydawania Nagrody, w celu identyfikacji Zwycięzcy, jak również potwierdzenia jego wieku. Przed wydaniem Nagrody Zwycięzca może zostać zobowiązany do okazania stosownego dokumentu.

§ 7. Prawa i obowiązki Organizatora

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia z udziału w Hackathonie lub pozbawienia Nagrody Uczestników, których działania są sprzeczne z prawem, dobrymi obyczajami lub Regulaminem, w szczególności Uczestników, którzy:
 - a. nie działają osobiście, lecz przez osoby trzecie,
 - b. jeżeli w związku z ich rozwiązaniem zostały zgłoszone roszczenia osób trzecich, w szczególności dotyczące rozpowszechniania wizerunku osoby utrwalonej w rozwiązaniu lub naruszenia praw autorskich.

2. W celu wyjaśnienia wątpliwości związanych z aktywnością Uczestnika w Hackathonie, Organizator może kontaktować się z Uczestnikiem za pomocą podanych przez niego sposobów komunikacji (np. prowadzić korespondencję mailową); w trakcie takiego kontaktu Organizator może oczekiwać od Uczestnika udzielenia szczegółowych informacji na temat jego udziału w Hackathonie.

§ 8. Prawa własności intelektualnej

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 (Dz. U. z 2017 r. poz. 880 z późn. zm.; dalej "Ustawa") oraz że przysługują mu pełne autorskie prawa majątkowe do Rozwiązania wraz z 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, oraz osobistych osób trzecich lub nie są obciążone żadnymi innymi wadami prawnymi.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do publikowania opisów, zdjęć i prezentacji Rozwiązań Uczestników w mediach społecznościowych Organizatorów.
4. Obowiązuje kategoriyczny zakaz umieszczania w pracach konkursowych treści niezgodnych z prawem, kontrowersyjnych oraz innych, które mogłyby zostać źle przyjęte, w szczególności:
 - a. wulgarnych,
 - b. wzywających do nienawiści na tle rasowym, płciowym, etnicznym, narodowościowym, religijnym, lub jakimkolwiek innym,
 - c. propagujących spożywanie alkoholu lub używanie jakichkolwiek używek i/lub substancji psychoaktywnych,
 - d. pornograficznych.
5. Z uwagi na fakt, że rezultatem udziału w Hackathonie może być przyznanie Uczestnikowi nagrody na zasadach opisanych w Regulaminie, za udzielenie licencji lub przeniesienie praw nie przysługuje dodatkowe wynagrodzenie.
6. Każdy Uczestnik zobowiązuje się do wstąpienia 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.
7. 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.
8. Organizator zobowiązany jest niezwłocznie poinformować Uczestnika o wystąpieniu przez osobę trzecią z opisany powyżej roszczeniem lub zastrzeżeniem skierowanym przeciwko Organizatorowi.

9. 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.

§ 9. Informacje o przetwarzaniu danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych Uczestników (dalej: „Dane”) jest Organizator.
2. Dane będą przetwarzane w celu rejestracji i prowadzenia Wydarzenia, wydania nagród, zabezpieczenia Wydarzenia, jak również udostępnienia CV na podstawie odrębnie udzielonej zgody.
3. Każdy Uczestnik ma 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.
4. Przebieg Hackathonu podlegać będzie utrwalaniu przez Organizatorów w postaci obrazów cyfrowych, w związku z czym istnieje możliwość utrwalenia danych w postaci wizerunków Uczestników.
5. Podanie przez Uczestników danych osobowych jest dobrowolne, jednakże ich niepodanie uniemożliwia uczestnictwo w Hackathonie.
6. Organizator nie zamierza przekazywać danych osobowych Uczestników poza Europejski Obszar Gospodarczy.
7. 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.
8. Dostęp do danych osobowych Uczestników mogą mieć podmioty (podmioty przetwarzające), którym Organizator zleca wykonanie czynności mogących wiązać się z przetwarzaniem danych osobowych.

§ 10. Postanowienia końcowe

1. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania postanowień Regulaminu. Organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikowania Uczestnika lub Drużyny w przypadku naruszenia któregokolwiek postanowienia Regulaminu.
2. Uczestnicy, którzy mimo wezwania do zaprzestania łamania postanowień Regulaminu nie zastosują się do poleceń Organizatora, zobowiązani są do natychmiastowego opuszczenia miejsca odbywania się Hackathonu i nie przysługują 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 są zobowiązani przestrzegać zasad bezpieczeństwa, przepisów bhp i ppoż. obowiązujących na terenie obiektu, w którym organizowany jest Hackathon.

5. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Hackathonu i wydarzeń towarzyszących za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
6. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Hackathonu decyduje Organizator
7. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu, formy lub odwołania wydarzenia 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 29.01.2024 r