

Regulamin Wydarzenia HackArena 2.0

§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Wydarzenia HackArena 2.0, zwanego dalej „Wydarzeniem”, jest Szkoła Główna Gospodarstwa Wiejskiego w Warszawie z siedzibą w Warszawie przy ul. Nowoursynowskiej 166, 02-787 Warszawa. Wydarzenie jest organizowane i koordynowane z inicjatywy Koła Naukowego „InIT”, działające przy Wydziale Zastosowań Informatyki i Matematyki SGGW, zwanego dalej „Koordynatorem”.
2. Wydarzenie odbędzie się w dniach 26 i 27 października 2024 r. w Auli Kryształowej Szkoły Głównej Gospodarstwa Wiejskiego w Warszawie pod adresem ul. Nowoursynowska 166 budynek 9, 02-787 Warszawa.
3. Celem Wydarzenia jest popularyzacja nauk technologii informacyjnych, rozwijanie zainteresowań naukowych wśród studentów oraz popularyzacja najnowszych osiągnięć naukowych.
4. W ramach Wydarzenia zostanie przeprowadzony Konkurs HackArena 2.0, zwany dalej „Konkursem”, którego celem jest wyłonienie drużyny, która stworzy w trakcie trwania Wydarzenia najlepszy algorytm sterujący postacią w grze komputerowej, ogłoszonej w trakcie Wydarzenia. Konkurs ma charakter naukowy.

§ 2

WARUNKI UDZIAŁU W KONKURSIE

1. Konkurs jest skierowany do osób pełnoletnich, przy czym w Konkursie nie mogą brać udziału członkowie Koła Naukowego „InIT”, działającego przy Wydziale Zastosowań Informatyki i Matematyki SGGW. Udział w Konkursie mogą zgłosić drużyny składające się z osób spełniające warunki jak wyżej, które dokonają rejestracji poprzez formularz zamieszczony na Stronie Internetowej hackarena.pl i wykonają zadanie weryfikacyjne. Rejestracja jest dwuetapowa i wymaga wskazania członków drużyn zgłaszanych do Konkursu. W Konkursie w trakcie Wydarzenia weźmie udział 16 najlepszych drużyn wybranych przez Komisję Konkursową zgodnie z ust.2.
2. Zadanie weryfikacyjne, zostanie ogłoszone na Stronie Internetowej Organizatora i będzie możliwe do wykonania dla osób zarejestrowanych do dnia wskazanego w ogłoszeniu Organizatora. Drużyny, które rozwiążą zadanie weryfikacyjne zostaną uszeregowane względem poprawności rozwiązania oraz rosnąco względem czasu rozwiązywania zadania weryfikacyjnego. Najlepsze 16 drużyn zostanie zakwalifikowanych do wzięcia udziału w Konkursie w dniu Wydarzenia.

3. W Konkursie mogą wziąć udział wyłącznie osoby, które zaakceptują warunki określone w niniejszym Regulaminie, co potwierdzą dodatkowo poprzez podpisanie stosownych oświadczeń w dniu Konkursu oraz oświadczeń w zakresie przetwarzania danych osobowych Uczestników Konkursu.

§ 3

DANE OSOBOWE

1. Dane osobowe podane przez Uczestników podczas rejestracji, tj. imię, nazwisko, adres e-mail, nr telefonu będą przez Organizatora przetwarzane wyłącznie w celu przeprowadzenia Wydarzenia .
2. Przetwarzanie danych osobowych uczestnika Wydarzenia odbywa się zgodnie z treścią Klauzuli informacyjnej, stanowiącej załącznik nr 01 do niniejszego Regulaminu
3. Podczas Wydarzenia rejestrowany będzie w postaci zdjęć i materiałów wideo wizerunek Uczestników Wydarzenia . Organizator pozyskuje zgodę na wykorzystanie wizerunku (szczegóły w załączniku nr 02 do Regulaminu).
4. Uczestnicy niewyrażający zgody na przetwarzanie wizerunku proszeni są o poinformowanie o tym fakcie koordynatora wydarzenia i fotografów oraz odstąpienie od ustawiania się i pozowania do zdjęć w trakcie trwania konferencji.

§ 4

ZASADY KONKURSU

1. Podczas Wydarzenia w ramach Konkursu uczestnicy będą tworzyć Rozwiązanie, które jest algorytmem sterującym postacią w grze stworzonej przez Koordynatora i zaprezentowanej w trakcie Wydarzenia.
2. Rozwiązanie musi zostać stworzone zgodnie z wymogami formalnymi, które zostaną przekazane Uczestnikom w trakcie Wydarzenia.
3. Zwycięska drużyna zostanie wyłoniona w formie turnieju, którego zasady, w tym zastosowany system punktacji, zostały opisane w Załączniku nr 03 do Regulaminu.
4. Zastrzega się, że całość Rozwiązania musi zostać wytworzona podczas trwania Wydarzenia. Uczestnik oświadcza, że Rozwiązanie (lub jego część) nie było wcześniej publikowane, prezentowane wobec osób trzecich, ani składane w żadnym konkursie lub innym wydarzeniu o podobnym charakterze. Niedozwolone jest wykorzystywanie przez Uczestników wytworzonych przed Wydarzeniem fragmentów kodu, przy czym dopuszcza się wykorzystywanie ogólnodostępnych, gotowych, legalnych bibliotek.
5. Rozwiązanie obejmuje zarówno warstwę programistyczną, jak i elementy graficzne, interfejs, dokumentację techniczną oraz wszelkie inne elementy stworzone w czasie Wydarzenia w ramach przygotowywania Rozwiązania.
6. Wszelkie prawa autorskie do wytworu stanowiącego Rozwiązanie i jego elementów muszą przysługiwać Uczestnikom, którzy to Rozwiązanie przygotowali. Przygotowane

Rozwiązanie nie może w żaden sposób naruszać praw autorskich osób trzecich lub jakichkolwiek innych praw własności intelektualnej.

7. Przygotowanie Rozwiązania lub jego elementów nie może stanowić czynu naruszającego bezwzględnie obowiązujące przepisy prawa.
8. Organizator zastrzega, że tematyka Wydarzenia nie obejmuje treści o charakterze pornograficznym, treści nacechowanych brutalnością lub z jakichkolwiek innych względów skierowanych wyłącznie do osób pełnoletnich, w związku z czym Rozwiązanie nie może zawierać takich treści.

§ 5

Turniej HackArena 2.0

NAGRODY

1. W turnieju mogą wziąć udział jedynie drużyny, które wzięły udział w Wydarzeniu przekazując Organizatorowi stworzone w trakcie trwania wydarzenia Rozwiązanie.
2. Turniej ma formułę drabinki dla 16 drużyn i składa się z trzech etapów: 4 ćwierćfinałów, 2 półfinałów i finału. Drużyny zostaną przydzielone do odpowiednich grup w trakcie losowania przeprowadzonego na Początku Wydarzenia.
3. Każdy etap składa się z odpowiedniej ilości meczy. Przez mecze rozumie się pięciokrotną symulację rundy rozgrywki w grze, toczonej przez 4 rywalizujące ze sobą Rozwiązania Uczestników Wydarzenia.
4. Do następnego etapu turnieju kwalifikują się dwie najlepsze drużyny z każdego meczu, wybrane na podstawie sumy uzyskanych punktów.
5. Szczegółowe informacje na temat sposobu punktacji i formuły turnieju umieszczone zostały w Załączniku nr 1 „Zasady Turnieju”.
6. Nad prawidłowym przebiegiem Konkursu czuwa Opiekun Koła Naukowe INiT. Komisja Konkursowa oceniająca zmagania Uczestników i przyznająca nagrody w Konkursie składa się z 3 osób, w tym 2 członków Koła Naukowego INiT oraz Opiekuna Koła Naukowego jako Przewodniczącego Komisji Konkursowej. Od decyzji Komisji Konkursowej nie przysługuje odwołanie.
7. Trzy zwycięskie Drużyny zostaną nagrodzone nagrodami rzeczowymi (koszulki, bluzy, akcesoria komputerowe takie jak: myszy, podkładki pod myszy, zestawy wireless), przy czym szczegółowa lista nagród za zdobycie I, II i III miejsca zostanie podana przez Organizatora najpóźniej do momentu rozpoczęcia Wydarzenia. Wartość nagród nie przekracza kwoty, dla której ma zastosowanie zwolnienie od podatku dochodowym od osób fizycznych, o którym mowa w art. 21 ust. 1 pkt 68 PIT, według stanu prawnego na dzień ogłoszenia wyników Konkursu.
8. Uczestnicy Konkursu nie mają prawa do wymiany Nagrody na nagrodę innego rodzaju, ani żądania wypłacenia ekwiwalentu pieniężnego Nagrody.

§ 6

HARMONOGRAM WYDARZENIA

1. Wydarzenie odbędzie się 26 i 27 października 2024 r., w Auli Kryształowej SGGW.
2. W trakcie trwania Wydarzenia Organizator zapewnia Uczestnikom:

- miejsce do pracy z dostępem do sieci Internet i zasilania elektrycznego,
 - poczęstunek oraz napoje – zgodnie z agendą zamieszczoną na dedykowanej Stronie Internetowej Organizatora.
3. Wydarzenie przebiegać będzie zgodnie z agendą umieszczoną na dedykowanej Stronie Internetowej Organizatora.

§ 7

OŚWIADCZENIA UCZESTNIKA

1. Jeżeli Rozwiązanie lub jego elementy stanowią przedmiot prawa autorskiego, Uczestnik oświadcza, że jest jego twórcą w rozumieniu przepisów o prawie autorskim i prawach pokrewnych, oraz że przysługują mu do niego pełne autorskie prawa majątkowe. Ww. oświadczenie stosuje się odpowiednio do Rozwiązania lub jego elementów przygotowanych wspólnie przez kilku uczestników.
2. Uczestnik oświadcza, że przygotowanie i wykorzystanie w ramach Wydarzenia Rozwiązania i jego elementów nie narusza jakichkolwiek praw osób trzecich, w tym praw autorskich i innych praw własności intelektualnej.
3. Uczestnik oświadcza, że będzie podczas Wydarzenia przestrzegać przepisów prawa powszechnie obowiązującego w Polsce i Regulaminu.

§ 8

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Uczestnicy, zobowiązani są do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu, a także postanowień regulaminów porządkowych obowiązujących w obiekcie, w którym odbędzie się Wydarzenie. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania podczas trwania Wydarzenia przepisów BHP i przeciwpożarowych.
2. Zastrzega się, że w związku z przygotowaniem Rozwiązania i udziałem w Wydarzeniu na Organizatora nie przechodzą jakiejkolwiek prawa, w tym prawa autorskie do Rozwiązania, które pozostają przy Uczestniku. Kwestie związane z rozstrzygnięciem prawa własności (współwłasności) między Uczestnikami wchodzącymi w skład zespołu leżą poza gestią Organizatora i zależą wyłącznie od ustaleń między Uczestnikami.
3. Uczestnicy zachowujący się podczas trwania Wydarzenia w sposób odbiegający od powszechnie przyjętych standardów, zasad współżycia społecznego, w tym agresywnie, w sposób zakłócający przebieg Wydarzenia lub udział w Wydarzeniu innych Uczestników albo w sposób sugerujący bycie pod wpływem alkoholu lub środków odurzających, a także Uczestnicy, którzy nie zaprzestaną naruszania Regulaminu pomimo wezwania Organizatora, zostaną wykluczeni z udziału w Wydarzeniu i będą zobowiązani do niezwłocznego opuszczenia obiektu, w którym odbywa się Wydarzenie.
4. W szczególnie uzasadnionych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu, przy czym zmiany te nie będą miały to wpływu na prawa nabyte Uczestników.
5. Regulamin jest dostępny na stronie internetowej Organizatora sggw.edu.pl oraz w tradycyjnej formie pisemnej w miejscu organizacji Wydarzenia.
6. Regulamin obowiązuje od dnia jego zatwierdzenia i ogłoszenia na stronie Organizatora.

7. W sprawach nieuregulowanych mają zastosowanie przepisy prawa powszechnie obowiązującego na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, w tym w szczególności Kodeksu Cywilnego i RODO.

Zatwierdza:

Rektor Szkoły Głównej Gospodarstwa Wiejskiego w Warszawie

Załączniki:

Załącznik nr. 01 zgoda na przetwarzanie wizerunku Uczestnika

Załącznik nr. 02 Klauzula informacyjna

Załącznik nr. 03 Zasady Turnieju