

## **Regulamin Hackathonu „EDC Hackathon 2018” (dalej: „Regulamin”)**

### § 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

- 1) Niniejszy Regulamin określa warunki uczestnictwa oraz zasady konkursu „EDC Hackathon 2018” (dalej: „Hackathon”).
- 2) Organizatorem Hackathonu są **General Electric Company Polska Sp. z o.o.** z siedzibą na Al. Krakowskiej 110/114, 02-256 Warszawa (NIP: 526-103-08-24, Regon: 011165913, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców pod numerem KRS: 0000073794 prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego) oraz **Instytut Lotnictwa** z siedzibą na Al. Krakowskiej 110/114, 02-256 Warszawa (NIP: 525-000-84-94, REGON: 000037374, wpisany do Rejestru Przedsiębiorców pod nr KRS: 0000034960 prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego) (dalej „Organizatorzy”).
- 3) Hackathon jest wydarzeniem całonocnym, które odbędzie się w siedzibie Organizatorów w dniach 12-13 października 2018 r. i trwać będzie wraz z przerwami od godziny 17:00 dnia 12 października 2018 r. (piątek) do godziny 17:00 dnia 13 października 2018 r. (sobota).

### § 2 ZASADY I WARUNKI UDZIAŁU

- 1) W Hackathonie może wziąć udział osoba fizyczna, która:
  - a) w terminie zgłoszenia jest pełnoletnia i posiada pełną zdolność do czynności prawnych,
  - b) nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby uczestniczyć w Hackathonie jako wydarzeniu całonocnym,
  - c) wypełniła do dnia 31 sierpnia 2018 r. formularz zgłoszeniowy dostępny pod adresem: <http://www.edc.pl/hackathon>,
  - d) zaakceptowała Regulamin poprzez odpowiednie oznaczenie pola wyboru (check-box) na stronie <http://www.edc.pl/hackathon>,
  - e) nie jest zatrudniona w jakiegokolwiek formie w firmie organizującej lub powiązanej z Organizatorami,
  - f) otrzymała od Organizatorów potwierdzenie zakwalifikowania się do Hackathonu,
  - g) stawiała się punktualnie w miejscu i terminie organizacji Hackathonu, oraz
  - h) przyniesie ze sobą własny sprzęt komputerowy (laptop) ze wstępnie skonfigurowanym środowiskiem zgodnie ze specyfikacją techniczną zamieszczoną na stronie <http://www.edc.pl/hackathon>, (dalej: „Uczestnik”).
- 2) Liczba miejsc dla Uczestników jest ograniczona do 16. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość kwalifikacji uczestników na podstawie informacji zawartych w formularzu zgłoszeniowym oraz dowolnego przypisania ich do poszczególnych zespołów, jeśli zaistnieje taka potrzeba. Liczba zespołów zostaje wstępnie oszacowana na 4, ale może ulec zmianie. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość zwiększenia liczby miejsc w konkursie.
- 3) Potwierdzenie zakwalifikowania do udziału w Hackathonie zostanie przesłane Uczestnikom przez Organizatorów najpóźniej w dniu 15 września 2018 roku.
- 4) Z uwagi na możliwość rezygnacji Uczestnika z Hackathonu zostanie stworzona lista rezerwowa, umożliwiająca uzupełnienie brakującego miejsca w Zespole.
- 5) Uczestnik w formie odrębnego oświadczenia wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych, w tym na utrwalenie i wykorzystanie swojego wizerunku i głosu w materiałach foto i video z Hackathonu w celu uczestnictwa w nim oraz w celach promocyjnych w mediach internetowych i tradycyjnych, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych. Wizerunek i głos Uczestnika będzie m.in. transmitowany w budynkach Organizatorów znajdujących się na terenie siedziby Instytutu Lotnictwa oraz na oficjalnym profilu EDC na portalu Facebook.

### § 3 PRZEBIEG HACKATHONU

- 1) Celem Hackathonu jest zaprojektowanie i implementacja elementów kokpitu samolotu, synchronizowanych w czasie rzeczywistym, zarówno w trybie odczytu parametrów jak i sterowania, z działającym symulatorem lotu.
- 2) Podczas Hackathonu Organizatorzy pogrupują Uczestników w Zespoły (dalej: „Zespół”) w sposób zapewniający optymalny zakres kompetencji potrzebny Zespołowi do realizacji zadania.
- 3) Szczegółowy harmonogram przebiegu Hackathonu będzie opublikowany na stronie <http://www.edc.pl/hackathon> najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
- 4) Każdy z Uczestników jest zobowiązany przygotować pracę konkursową w ramach swojego Zespołu do godziny 17:00 13 października 2018 r..
- 5) Organizatorzy w trakcie Hackathonu zapewnią Uczestnikom:
  - a) stół i krzesła do pracy,
  - b) dostęp do Internetu za pomocą sieci Wi-Fi,
  - c) RaspberryPi v.3 z zestawem elementów elektronicznych i mechanicznych potrzebnych do realizacji zadania,
  - d) połączenie sieciowe wraz z biblioteką API w językach C++ oraz Python i pozwalającą na dostęp do wybranych parametrów pracy symulatora,
  - e) zasilanie elektryczne (5 gniazdek),
  - f) papier i przybory do pisania,
  - g) tablice typu flipchart,
  - h) wyżywienie oraz napoje,
  - i) miejsce do odpoczynku.
- 6) Jeżeli liczba zespołów będzie większa, niż liczba dostępnych symulatorów, Organizatorzy będą w razie konieczności pełnić rolę arbitrów, zapewniając Uczestnikom równy czas dostępu do stanowiska symulatora w trybie sterowania (tzn. modyfikacji parametrów lotu i pracy symulatora).
- 7) W pozostałym zakresie każdy Uczestnik może korzystać z własnego sprzętu, zasobów i oprogramowania oraz innych niezbędnych do udziału w Hackathonie narzędzi, których posiadanie uzyskał i z których korzysta w sposób zgodny z prawem,
- 8) Wszelkie informacje, dane oraz zasoby udostępniane przez Organizatorów nie mogą być użyte przez Uczestnika dla celów innych niż udział w Hackathonie, jak również nie mogą być użyte do działań na szkodę Organizatorów i innych podmiotów, w tym innych Uczestników biorących udział w Hackathonie.
- 9) Praca Zespołów będzie na bieżąco monitorowana przez członków Komisji. W przypadku stwierdzenia naruszenia Regulaminu przez Uczestnika przewodniczący Komisji może podjąć decyzję o wykluczeniu Uczestnika z udziału w Hackathonie.
- 10) W trakcie trwania Hackathonu Organizatorzy mogą przerwać Uczestnikowi udział w Hackathonie i odmówić mu zgłoszenia oraz prezentacji pracy konkursowej, jeśli okoliczności realizacji pracy konkursowej lub jej treść Organizatorzy uznają za wskazujące na niezgodność z prawem, zasadami współżycia społecznego lub regułami Hackathonu, co oznacza równocześnie wykluczenie Uczestnika z dalszego udziału w Hackathonie.

### § 4 TEMATYKA I DOBÓR TECHNOLOGII

Uczestnicy mają pełną dowolność wyboru technologii, w których będą tworzyli rozwiązania technologiczne i programistyczne. Dostarczone przez Organizatorów komputery RaspberryPi wraz z bibliotekami API będą jednak jedynymi, które zostaną fizycznie podłączone do stanowisk symulatorów.

### § 5 KOMISJA KONKURSOWA

- 1) Nad przebiegiem Hackathonu czuwać będzie Komisja konkursowa powołana przez Organizatorów (dalej: „Komisja”).
- 2) Przewodniczącemu Komisji powołują ze swojego grona członkowie Komisji konkursowej.
- 3) Skład Komisji zostanie podany przez Organizatorów najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.

## § 6 WYBÓR ZWYCIĘZCÓW

- 1) Do godziny 17:00 dnia 13 października 2018 r. Zespoły przedstawią swoje prace konkursowe w postaci:
  - a) podłączonych elementów kokpitu umieszczonych na panelu dostarczonym przez Organizatorów,
  - b) oprogramowania obsługującego interakcję z tymi elementami i umieszczonego w publicznym repozytorium na serwerze GitHub.
- 2) Punktacja za poszczególne zadania na podstawie której konkurs zostanie rozstrzygnięty będzie ogłoszona w dniu rozpoczęcia konkursu.
- 3) Ocena prac konkursowych odbędzie się 13 października 2018 r. w godzinach 17:00 – 20:00. W tym czasie Zespoły mogą być poproszone przez Komisję o przedstawienie dodatkowych informacji na temat swoich prac konkursowych.
- 4) Komisja przyzna punkty za wykonane prace konkursowe biorąc pod uwagę:
  - a) rozwiązanie problemu,
  - b) użyteczność rozwiązania,
  - c) kreatywność.
- 4) Decyzje Komisji są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
- 5) Wyniki Hackathonu zostaną ogłoszone dnia 13 października 2018 r.
- 6) Dla członków zwycięskiego zespołu przewidziane są nagrody rzeczowe o wartości do 699 zł na osobę.
- 7) Zwycięzcy nie mogą przenieść prawa do uzyskania nagrody na osoby trzecie.
- 8) Nagrody wręczone zostaną osobiście podczas ceremonii zakończenia Hackathonu.
- 9) Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny ani na inną nagrodę.
- 10) Autorzy nagrodzonych prac konkursowych dokonają ich prezentacji w siedzibie Organizatorów podczas ceremonii zakończenia Hackathonu.

## § 7 WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA

- 1) Właścicielem wszelkich praw własności intelektualnej do prac i utworów stworzonych podczas Hackathonu jest Uczestnik.
- 2) Uczestnik oświadcza, że wykonana przez niego praca konkursowa jest jego autorstwa lub współautorstwa i nie narusza jakichkolwiek praw osób trzecich.

## § 8 BEZPIECZEŃSTWO I ODPOWIEDZIALNOŚĆ

- 1) Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania niniejszego Regulaminu oraz poleceń porządkowych wydawanych przez przedstawicieli Organizatorów podczas Hackathonu. W zakresie bezpieczeństwa i porządku służby porządkowe Organizatorów 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, w tym w szczególności wzniesienia fałszywych alarmów.
- 3) Organizatorzy są uprawnieni do wykluczenia z udziału w Hackathonie Uczestnika znajdującego się pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających, a także Uczestnika, którego zachowanie zakłóca przebieg Hackathonu lub zagraża bezpieczeństwu, zdrowiu lub życiu pozostałych Uczestników lub w inny sposób narusza prawo lub niniejszy Regulamin.

## § 9 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 1) Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 04.06.2018 roku.
- 2) Organizatorzy zastrzegają możliwość zmiany Regulaminu w każdym czasie i bez podania przyczyny poprzez zamieszczenie odpowiedniej informacji na stronie <http://www.edc.pl/hackathon>. Zmiana regulaminu nie może naruszać praw nabytych Uczestników.
- 3) Reklamacje związane z przebiegiem Hackathonu Uczestnik powinien kierować na adres e-mail Organizatorów: [hackathon@edc.pl](mailto:hackathon@edc.pl) lub pisemnie na adres Organizatorów. Reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatorów w terminie 14 dni kalendarzowych od dnia otrzymania. Decyzja o sposobie rozstrzygnięcia reklamacji ma charakter ostateczny i nie przysługuje od niej odwołanie a Organizatorzy informują Uczestnika o jej treści drogą elektroniczną.
- 4) Administratorami danych osobowych Uczestników są Organizatorzy. Dane są przetwarzane w celu organizacji i realizacji Hackathonu zgodnie z niniejszym Regulaminem. Podstawę prawną przetwarzania danych osobowych Uczestników stanowi 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 (Dz. Urz. UE L 119 z 5.4.2016 r.). Dane osobowe będą przechowywane przez okres trwania Hackathonu, a po jego zakończeniu przez okres niezbędny do realizacji celów, o których mowa w § 2 ust. 5 niniejszego Regulaminu oraz przez okres niezbędny do wykonania obowiązków określonych w przepisach prawa. Uczestnikowi przysługuje prawo do żądania od administratora dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania oraz prawo do przenoszenia danych, a także wniesienia skargi do organu nadzorczego. Zgoda na przetwarzanie danych osobowych może być cofnięta w dowolnym momencie, bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem. Podanie danych osobowych jest niezbędne do wzięcia udziału w Hackathonie. Dane kontaktowe inspektora ochrony danych, adres e-mail: [Robert.Owerczuk@ilot.edu.pl](mailto:Robert.Owerczuk@ilot.edu.pl).
- 5) W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają przepisy prawa powszechnie obowiązującego w Rzeczypospolitej Polskiej.