

# Regulamin AI Games 2022

## §1 Postanowienia wstępne

1. Niniejszy regulamin (dalej jako Regulamin) określa zasady i tryb przeprowadzenia wydarzenia typu hackathon wraz prelekcjami o nazwie AI Games 2022 (dalej w treści jako Hackathon)
2. Organizatorami Hackathonu jest Stowarzyszenie Robotyków SKALP nazywani dalej Organizatorem.

## §2 Termin i miejsce

1. Hackathon odbędzie się w dniach 18-20 listopada 2022 roku w Gdańskim Parku Naukowo-Technologicznym ul. Trzy Lipy 3, 80-172 Gdańsk.
2. W czasie i w miejscu Hackathonu przeprowadzone zostaną konkursy na rozwiązanie przedstawionych zagadnień problemowych (zwane dalej Konkursem lub Konkursami) oraz Prelekcje.
3. Nie jest możliwy zdalny udział w Hackathonie, Prelekcjach ani Konkursach.

## §3 Warunki uczestnictwa w wydarzeniu

1. Uczestnikami Hackathonu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, które nie są pracownikami, lub współpracownikami, wykonującymi powierzone im zlecenia na podstawie umów cywilnoprawnych Organizatora, ani spółek kapitałowo lub osobowo powiązanych z Organizatorem, zarówno pośrednio jak i bezpośrednio (zwane dalej Uczestnikami).
2. 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 (tylko i wyłącznie za zgodą i pod opieką opiekuna prawnego - załącznik nr 1 do Regulaminu). Prosimy o wcześniejszy kontakt e-mailowy na adres: kontakt@aigames.it

## §4 Zasady konkursu

1. Na potrzeby Hackathonu oraz zadań konkursowych Uczestnicy tworzą Zespoły liczące od 1 do 5 członków. Zespół powinien wyznaczyć jednego Uczestnika jako Kapitana Zespołu.
2. Uczestnik może być członkiem jednego Zespołu.
3. Zespół należy zgłosić podczas rejestracji do prezentacji rozwiązania w trakcie Hackathonu.

4. Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, a w szczególności przestrzegać postanowień regulaminu obiektu i Regulaminu Hackathonu.

5. Zabrania się wnoszenia i posiadania przez Uczestników broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów, materiałów wybuchowych, wyrobów pirotechnicznych, materiałów pożarowo niebezpiecznych, środków odurzających lub substancji psychotropowych.

6. Każdy uczestnik zobowiązany jest do noszenia opaski oraz identyfikatora w widocznym dla Organizatora miejscu (bądź zobowiązany jest do okazania ich każdorazowo po prośbie Organizatora), przez cały czas trwania Hackathonu. Brak opaski lub identyfikatora upoważnia Organizatora do usunięcia Uczestnika z terenu Hackathonu. Uczestnik nie może przekazywać innej osobie swojego identyfikatora, czy też opaski, zaś bilet na Hackathon jest imienny i przypisany jest konkretnemu Uczestnikowi. Każdy Uczestnik na terenie Hackathonu powinien posiadać przy sobie bilet w wersji papierowej bądź elektronicznej celem okazania go Organizatorowi.

## **§5 Przebieg Hackathonu**

1. Wydarzenie odbędzie się w dniach 18-20 listopada 2022 roku.

2. Szczegółowy harmonogram wydarzenia zostanie opublikowany przed startem wydarzenia na stronie internetowej Hackathonu ([www.aigames.it](http://www.aigames.it))

3. W trakcie trwania wydarzenia uczestnicy tworzą rozwiązania do przedstawionych Konkursów

4. Po wyznaczonym czasie uczestnicy prezentują swoje rozwiązania, które zostaną ocenione przez Jury danego Konkursu.

5. Na czas trwania wydarzenia Organizator zobowiązuje się zapewnić Uczestnikom dostęp do internetu oraz instalacji sanitarnych.

## **§6 Jury i kryteria ocen**

1. Uczestnicy Konkursu prezentują swoje Prace Konkursowe w formie prezentacji z uwzględnieniem wytycznych zamieszczonych na oficjalnej stronie Konkursu.

2. Organizator oraz Partnerzy zastrzegają sobie prawo do wglądu oraz weryfikacji kodu źródłowego Pracy Konkursowej.

3. W przypadku próby oszustwa, wykorzystania luk w platformie oceniającej lub nieprzestrzegania zasad określonych w karcie problemu, Uczestnicy zostają zdyskwalifikowani i tracą prawo do udziału w przyszłych edycjach Hackathonu.

4. Oceny rozwiązań poszczególnych zadań dokonuje Jury danego Konkursu w skład którego wchodzi osoby powołane przez Sponsora Konkursu oraz mentorzy powołani przez Organizatora.

5. Rozwiązania oceniane będą pod kątem innowacyjności, potencjału wdrożeniowego, zaawansowania technicznego, estetyki oraz poziomu prezentacji dla Jury.

6. Decyzje Jury zapadają większością głosów. W przypadku remisu decyzji dokonuje przewodniczący Jury.

7. Decyzje Jury są nieodwołalne.

8. Zmiany w Pracy Konkursowej dokonane po ocenie Jury nie będą brane pod uwagę.

## **§7 Zasady porządkowe**

1. Uczestnicy na Hackathonie są obowiązani zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych Uczestników, przestrzegać przepisów prawa oraz Regulaminu, jak również bezzwłocznie stosować się do poleceń służb porządkowych. Zabronione jest tarasowanie i zastawianie wyjść i dróg ewakuacyjnych, i innych urządzeń niezbędnych w przypadku prowadzenia akcji ratowniczej lub gaśniczej podczas Hackathonu.

2. Uczestnicy są zobowiązani do poszanowania praw i godności osobistej innych Uczestników. Uczestników obowiązuje bezwzględny zakaz nękania innych Uczestników. Za nękanie przyjmuje się: obraźliwe komentarze słowne dotyczące płci, tożsamości płciowej, wieku, orientacji seksualnej, niepełnosprawności, wyglądu fizycznego, rozmiaru ciała, rasy, pochodzenia etnicznego, religii, umyślne zastraszanie, prześladowanie, niewłaściwy kontakt fizyczny i niepożądana uwaga seksualna. Ponadto podczas Hackathonu zabrania się używania słów oraz symboli powszechnie uznanych za niedozwolone, w tym wulgaryzmów lub określeń mogących powodować obrazę uczuć religijnych lub światopoglądowych, oraz wskazujących na dyskryminację.

3. Zakazane jest niszczenie oznaczeń i tablic informacyjnych, nośników reklamowych, urządzeń i sprzętu znajdującego się na Hackathonie oraz itp. Uczestnicy zobowiązani są korzystać z pomieszczeń sanitarnych wyłącznie zgodnie z ich przeznaczeniem.

4. Uczestnicy są zobowiązani zgłosić niezwłocznie do Organizatora wszelkie przypadki nieodpowiednich zachowań (w szczególności tych wskazanych w powyżej) innych Uczestników.

## **§8 Nagrody**

1. Nagrodami w Konkursach są nagrody rzeczowe o jednostkowej wartości nieprzekraczającej 2.000,00 zł oraz nagrody pieniężne.

2. Informacje o wymiarze nagród dla każdego Konkursu będą dostępne na stronie Organizatora ([www.aigames.it](http://www.aigames.it)) przed rozpoczęciem wydarzenia..

3. Oferowane nagrody rzeczowe nie podlegają wymianie na nagrody pieniężne, inne nagrody lub ekwiwalent pieniężny.

4. Nagrody otrzymują jedynie zwycięskie zespoły, jednakże Organizator oraz Sponsorzy zastrzegają sobie prawo do przyznawania wyróżnień innym zespołom lub uczestnikom.

5. Nagroda pieniężna dla Zespołu zostanie przekazana na konto Kapitana Zespołu.

### **§9 Prawa własności intelektualnej do Pracy Konkursowej**

1. Właścicielami wszelkich praw do prac i utworów stworzonych podczas Konkursu pozostają Uczestnicy.

2. Zespół oświadcza, że zrealizowana i zaprezentowana podczas Hackathonu Praca Konkursowa jest jego autorstwa i nie narusza jakichkolwiek praw osób trzecich. Uczestnik oświadcza także, iż przyjmuje na siebie całkowitą i niczym nieograniczoną odpowiedzialność z tytułu jakichkolwiek roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora oraz Partnerów, a powstałych w związku z prowadzeniem przez Uczestnika, działalności gospodarczej lub zawodowej, w oparciu o Pracę Konkursową przygotowaną podczas Konkursu.

3. Uczestnik poprzez uczestnictwo w Konkursie udziela Organizatorom oraz Partnerom zgody na utrwalanie jego wizerunku na materiałach foto i video w celach promocyjnych przez nieokreślony okres czasu, bez ograniczeń i bez wynagrodzenia.

4. Uczestnik udziela Organizatorom oraz Partnerom zgody na wykorzystanie wszelkich fotografii ukazujących Prace Konkursowe, które zostały stworzone w trakcie trwania Konkursu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych.

### **§10 Przetwarzanie danych osobowych**

1. Przebieg Wydarzenia podlegać będzie utrwalaniu przez Organizatorów w postaci obrazów cyfrowych, w związku z czym istnieje możliwość utrwalenia danych biometrycznych w postaci wizerunków Uczestników. Obrazy te mogą podlegać rozpowszechnieniu w mediach oraz być wykorzystywane w celach marketingowych i informacyjnych. Wejście na Teren Zawodów jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody przez Uczestnika na przetwarzanie swoich danych osobowych w rozumieniu przepisów Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady 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), tzw. RODO, w celu promocji Wydarzenia i działalności Organizatorów. Zasady przetwarzania danych osobowych Uczestników określone są w Klauzuli Informacyjnej RODO, stanowiącej załącznik nr 2 do Regulaminu.

### **§11 Zmiana nazwiska na bilecie**

1. Organizator dopuszcza wprowadzenie zmiany na liście uczestników. Informacja o zmianie Uczestnika powinna zostać zgłoszona Organizatorowi w terminie nie krótszym niż 14 dni przed rozpoczęciem Hackathonu. Zmiana Uczestnika wymaga ponownego wypełnienia formularza rejestracyjnego oraz przekazania przez Użytkownika informacji o zmianie

Uczestnika na adres e-mail kontakt@aigames.it, wraz z wskazaniem informacji o osobach, których zmiana dotyczy.

## **§12 Postanowienia końcowe**

1. W czasie rejestracji Uczestnicy składają oświadczenie o zapoznaniu się i akceptacji Regulaminu. Akceptacja Regulaminu jest wymogiem do dokonania rejestracji, a tym samym udziału w Hackathonie.

2. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu

3. Organizator poinformuje Uczestnika o zmianie postanowień Regulaminu drogą elektroniczną oraz umieści odpowiednie zmiany w Regulaminie na stronie internetowej.

4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany i/lub usunięcia treści, które naruszają powszechnie obowiązujące zasady prawa, w tym weryfikacji postępowania Uczestników w trakcie trwania Konkursu.

5. Organizator nie odpowiada za szkody wyrządzone przez Uczestnika. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność za wyrządzone szkody.

6. Uczestnik w trakcie wydarzenia nie może być pod wpływem narkotyków.

7. Uczestnik wyraża zgodę na wykorzystywanie jego danych osobowych do celów marketingowych oraz chce być informowany o przyszłych wydarzeniach programistycznych i rekrutacjach drogą mailową.

8. Niniejszy Regulamin zostanie opublikowany na stronie Wydarzenia ([www.aigames.it](http://www.aigames.it))

9. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Hackathonu decyduje Organizator

10. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem mają zastosowanie przepisy prawa polskiego

**ZAŁĄCZNIK NR 1**

**ZGODA OPIEKUNA PRAWNEGO NA UDZIAŁ OSOBY MAŁOLETNIJ W  
WYDARZENIU „AI Games 2022”**

Ja, niżej podpisany .....oświadczam, że:

1. jestem opiekunem prawnym osoby małoletniej .....  
i wyrażam zgodę na jej udział w Wydarzeniu „AI Games 2022” w charakterze  
Zawodnika.
2. Oświadczam, że znany jest mi Regulamin Wydarzenia i akceptuję jego treść.

Podpis

.....

## Załącznik nr 2

### KLAUZULA INFORMACYJNA RODO

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i 2 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) (Dz. U. UE. L. z 2016 r. Nr 119, str. 1 z późn. zm.) (dalej również jako „RODO”) - informujemy, że:

1. Administratorem Twoich danych osobowych przekazanych w formularzu rejestracyjnym jest Stowarzyszenie Robotyków SKALP oraz Koło Naukowe NKSA, zwani dalej: „**Administratorami**”. Możesz skontaktować się z Administratorami pisząc na adres: [info@srskalp.pl](mailto:info@srskalp.pl) lub telefonując pod numer: +48 795-386-973
2. Podstawą prawną przetwarzania Twoich danych jest umowa pomiędzy Tobą a Administratorami, zwana dalej: „**Umową**”, do zawarcia której dochodzi wskutek akceptacji Regulaminu i dla wykonania której przetwarzanie Twoich danych jest niezbędne, lub Twoja zgoda na przetwarzanie Twoich danych osobowych.
3. Twoje dane osobowe przetwarzane są wyłącznie dla celów związanych z realizacją Umowy oraz do podjęcia niezbędnych działań przed zawarciem Umowy.
4. Podanie danych osobowych nie jest obowiązkowe, jednakże ich niepodanie spowoduje, że zawarcie i realizacja Umowy będą niemożliwe.
5. Twoje dane będą przechowywane nie dłużej niż jest to konieczne, tj. przez okres 24 miesięcy od dnia rozwiązania Umowy.
6. Dane osobowe Uczestników Konkursu udostępnione są podmiotom wspomagającym Organizatora w organizacji Konkursu m. in. podmiot obsługujący Platformę, za pomocą której dokonywana jest rejestracja na Hackathon (Platforma jest oferowana w ramach serwisu internetowego Evenea prowadzonego przez EventLabs sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie). Ponadto jeżeli korzystasz ze sposobu płatności on-line Administrator udostępnia dane w zakresie niezbędnym do dokonania płatności podmiotom obsługującym płatności..
7. Administratorzy nie zamierzają przekazywać Twoich danych do państwa trzeciego ani do organizacji międzynarodowych.
8. Masz prawo żądać od Administratorów dostępu do swoich danych, ich sprostowania, przenoszenia i usunięcia, a także prawo do ograniczenia przetwarzania danych.
9. W związku z przetwarzaniem Twoich danych osobowych przez Administratorów przysługuje Ci prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego.
10. W oparciu o Twoje dane osobowe Administratorzy nie będą podejmowali wobec Ciebie zautomatyzowanych decyzji, w tym decyzji będących wynikiem profilowania.