

Regulamin

9. BEST Hacking League

§1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin BEST Hacking League (dalej "Regulamin") określa zasady i warunki, na jakich odbywa się wydarzenie BEST Hacking League (dalej "Wydarzenie").
2. Organizatorem Wydarzenia jest Stowarzyszenie Studentów BEST (dalej "Organizator") z siedzibą pod adresem: Pl. Politechniki 1 p. 142, 00-661 Warszawa.
3. Wydarzenie odbędzie się w dniach 20 - 21 kwietnia 2024. Lokalizacja wydarzenia zostanie podana w najbliższym czasie.
4. Uczestnikiem Wydarzenia może być osoba fizyczna, posiadająca zdolność do czynności prawnych, czyli osoba powyżej 18 roku życia, która w dniu Wydarzenia nie ukończyła 26. roku życia i posiada aktualny status studenta (dalej „Uczestnik”).
5. Celem Wydarzenia jest stworzenie przez Uczestników programu, aplikacji lub urządzenia rozwiązującego dany problem w jednej z czterech kategorii - inżynieria oprogramowania (dalej "Software"), sztuczna inteligencja (dalej "Artificial Intelligence"), cyberbezpieczeństwo (dalej "Cybersecurity") lub sprzęt komputerowy (dalej "Hardware").
6. Strona internetowa Wydarzenia znajduje się pod adresem <https://besthackingleague.pl/> (dalej "Strona Internetowa").
7. Kontakt z Organizatorem jest możliwy za pośrednictwem adresu besthackingleague@best.pw.edu.pl (dalej "Adres E-mail").

§2

ZASADY I WARUNKI UDZIAŁU

1. Udział w Wydarzeniu jest dobrowolny i bezpłatny.
2. W Wydarzeniu nie może brać udziału członek Stowarzyszenia Studentów BEST.
3. W Wydarzeniu mogą brać udział zespoły składające się z nie mniej niż 2 i nie więcej niż 4 Uczestników (dalej "Drużyna").
4. Zapisy na udział w Wydarzeniu trwają od 4.03.2024 do 07.04.2024 i prowadzone są na Stronie Internetowej za pośrednictwem formularza zgłoszeniowego (dalej "Formularz").
5. Organizator zastrzega sobie prawo do wydłużenia czasu trwania zapisów.
6. Ostateczna decyzja o dopuszczeniu Drużyny do udziału w Wydarzeniu zostanie podana w terminie do dwóch dni po zakończeniu zapisów.
7. Drużyna może wziąć udział w jednej z czterech kategorii: Software, Artificial Intelligence, Cybersecurity lub Hardware.
8. Warunkiem udziału w Wydarzeniu jest zgłoszenie Drużyny za pośrednictwem Formularza:
 - a. Organizator będzie kontaktować się z osobą, która wypełniła Formularz jako przedstawiciel Drużyny (dalej "Kapitan").
 - b. W nazwie Drużyny zabronione jest używanie znaków spoza polskiego alfabetu, a także nie może ona zawierać wulgaryzmów, oraz treści zabronionych przez polskie prawo zgodnie z art. 196, art. 256 i art. 257 Kodeksu Karnego (Dz.U. 1997 nr 88 poz. 553).
 - c. Organizator może zażądać zmiany nazwy drużyny, jeżeli będzie uważał ją za nieodpowiednią.

9. Liczba Drużyn w danej kategorii jest ograniczona. W przypadku przekraczającej limit liczby rejestracji (120 uczestników Wydarzenia) o przyjęciu Drużyny decyduje Organizator na podstawie odpowiedzi Uczestników tej Drużyny na pytania weryfikujące w Formularzu.
10. Uczestnicy są zobowiązani do zapewnienia sobie sprzętu komputerowego (na przykład laptopów) na potrzeby udziału w Wydarzeniu.
11. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za własność osobistą (w tym sprzęt komputerowy) i są zobligowani do jej pilnowania. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne straty i uszkodzenia.
12. Uczestnikom biorącym udział w kategorii Hardware Organizator zapewnia podstawowy sprzęt, który będą mogli wykorzystać do realizacji swoich projektów. Dokładna lista dostępnych części i zasady ich pozyskiwania zostaną udostępnione na Stronie Internetowej.
13. Drużyna w kategorii Hardware może skorzystać z własnych części do wartości 500 zł. Wymagane jest przesłanie listy części wraz z ich wycenami do zatwierdzenia na adres kamil.tyczynski@best.pw.edu.pl do dnia 01.04.2024 r. Części znajdujące się na liście przesłanej po 01.04.2024 r. nie zostaną dopuszczone do użytku Drużyny podczas Wydarzenia.
14. Dla Uczestników kategorii Hardware przewidziana jest możliwość skorzystania z drukarek 3D oraz lutownic. Uczestnicy korzystający z urządzeń i sprzętu zapewnionych przez Organizatora Wydarzenia są zobligowani do dbania o przekazany sprzęt oraz w przypadku wszelkich awarii do ich natychmiastowego zgłoszenia Organizatorom. W uzasadnionych przypadkach mogą zostać pociągnięci do odpowiedzialności finansowej za ewentualne straty i uszkodzenia.
15. Uczestnicy kategorii Hardware mają do wyboru możliwość tworzenia projektu konkursowego w technologii Arduino, Raspberry Pi lub ich zamienników. Organizator jest w stanie zapewnić drużynie jedną z płytkę technologii Arduino lub Raspberry Pi. Drużyna ma obowiązek zadeklarować w Formularzu wybraną technologię.
16. Uczestnik stwierdza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł uczestniczyć w Wydarzeniu. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tego tytułu.
17. Uczestnicy zobowiązani są do stawienia się w miejscu Wydarzenia w podanym terminie.
18. W przypadku spóźnienia części lub całego zespołu, uczestnik ma prawo zacząć pracę z opóźnieniem, jednak termin oddania pracy pozostaje niezmienny.
19. Uczestnik odpowiada za wyrządzone przez siebie szkody na terenie obiektu, gdzie będzie się odbywać Wydarzenie.
20. Drużyny biorące udział w kategoriach Software, Artificial Intelligence i Cybersecurity mają pełną dowolność w wyborze technologii, za pomocą której będą realizować zadania.
21. Całość zadania musi zostać zrealizowana podczas trwania Wydarzenia.

§3

PRZEBIEG WYDARZENIA

1. Wydarzenie będzie przebiegać według harmonogramu zamieszczonego na Stronie Internetowej przed rozpoczęciem Wydarzenia.
2. Drużyny w trakcie części konkursowej mają możliwość konsultowania się z opiekunami merytorycznymi (dalej "Mentor").
3. Zadania będą oceniane przez komisję składającą się z Mentorów oraz przedstawicieli firm partnerskich (dalej "Partner") Wydarzenia i uczelni (dalej "Jury").
4. Wydarzenie jest podzielone na dwie części:
 - a. Część konkursowa, podczas której Drużyny realizują zadania.

- b. Część prezentacji rozwiązań, kiedy Drużyny przedstawiają swoje rozwiązania Jury.
- 5. Drużyna ma obowiązek udostępnić Organizatorowi link do repozytorium, w którym pracuje nad zadaniem na Adres E-mail w przeciągu godziny od rozpoczęcia Wydarzenia.
- 6. Drużyna ma obowiązek umieścić na udostępnionym repozytorium dokumentację swojego rozwiązania nie później niż godzinę przed zakończeniem części konkursowej.
- 7. Organizator w trakcie Wydarzenia zapewni: dostęp do Internetu, zasilanie elektryczne, dodatkowy sprzęt dla Uczestników kategorii Hardware, wyżywienie oraz napoje.

§4 ZADANIA

1. Celem Drużyn jest stworzenie programu, aplikacji lub urządzenia zgodnych z motywem Wydarzenia - "Innowacyjna Firma".
2. Dla Drużyn w kategoriach Hardware, Software, Artificial Intelligence oraz Cybersecurity przewidziane jest po jednym zadaniu, którego treść oraz szczegółowe kryteria oceny zostaną przedstawione na początku Wydarzenia.

§5 WYBÓR ZWYCIĘZCÓW

1. Wybór zwycięzców odbędzie się w dwóch etapach:
 - a. Eliminacji
 - b. Prezentacji
2. Dokładne kryteria oceny (dalej "Kryteria Oceny") zostaną podane wraz z publikacją treści zadania w terminach określonych w §4.
3. Drużynom będą przyznawane punkty za każdy z etapów, liczba przyznawanych punktów za spełnienie danego kryterium będzie określona w Kryteriach Oceny.
4. Preeliminacje odbywają się równolegle dla każdej z kategorii:
 - a. Członkowie Jury będą oceniali rozwiązania Drużyn na podstawie dokumentacji rozwiązań i/lub krótkich prezentacji.
 - b. Rozwiązanie może zostać poddane weryfikacji pod kątem plagiatu.
 - c. Członkowie Jury przyznają punkty tylko za Kryteria Oceny wspomniane w §5.2.
5. Prezentacje finałowych drużyn odbywają się wspólnie dla wszystkich kategorii:
 - a. Drużyny będą przedstawiać swoje rozwiązania w trakcie 8-minutowych prezentacji.
 - b. Jury będzie miało dostęp do dokumentacji oraz kodu źródłowego zadania.
 - c. Jury będzie miało prawo do zadawania pytań Drużynie podczas 4-minutowego bloku po zakończeniu prezentacji.
 - d. Po zakończeniu prezentacji Jury będzie przyznawało Drużynie punkty zgodnie z Kryteriami Oceny.
6. Każdy członek Jury indywidualnie ocenia rozwiązania Drużyn. Ostateczny wynik Drużyny jest sumą punktów przyznanych jej przez Jury.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do modyfikacji przebiegu etapu preeliminacji w uzasadnionych przypadkach.
8. Werdykt Jury jest ostateczny i niepodważalny. Drużynom nie przysługuje prawo do odwołania się od werdyktu Jury.
9. Projekty niespełniające tematyki Wydarzenia nie podlegają ocenie Jury.

§6 WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA

1. Uczestnik biorąc udział w wydarzeniu, oświadcza, że przenosi z chwilą ustalenia na rzecz Stowarzyszenia Studentów BEST wszelkie autorskie prawa majątkowe związane z przedmiotowym dziełem. Zgadza się, że Stowarzyszenie Studentów BEST będzie miało wyłączne prawo do korzystania, reprodukowania, publikowania, dystrybucji oraz wszelkich innych form eksploatacji dzieła stworzonego podczas wydarzenia na potrzebę zadania z kategorii w której bierze udział. Uczestnik zrzeka się również prawa do dochodzenia roszczeń w związku z naruszeniem praw autorskich majątkowych związanych z przedmiotowym dziełem. Niniejsza klauzula obowiązuje we wszystkich krajach i na wszystkich nośnikach, włącznie z przyszłymi wynalazkami i technologiami, do momentu wygaśnięcia praw autorskich do stworzonego dzieła.
2. Uczestnik zaświadcza, że jest autorem lub współautorem wszelkich prac wykonanych podczas Wydarzenia oraz że prace te nie naruszają praw osób trzecich zgodnie z ustawą z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. 1944 nr 24 poz. 83). Uczestnik zaświadcza, iż ponosi odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, które powstałyby w związku z naruszeniem praw autorskich. Naruszenie praw autorskich przez Uczestnika skutkuje jego dyskwalifikacją.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do publikowania opisów, zdjęć i prezentacji rozwiązań Uczestników na Stronie Internetowej, a także w mediach społecznościowych Organizatora.

§7 INFORMACJE O PRZETWARZANIU DANYCH

1. Administratorem danych osobowych Uczestników (dalej „Dane”) jest Organizator.
2. Dane będą przetwarzane w celu rejestracji, promocji i poprawnego przeprowadzenia Wydarzenia oraz ankiety końcowej dla Uczestników Wydarzenia.
3. Dane będą przechowywane do miesiąca po zakończeniu Wydarzenia.
4. Użytkownik ma prawo dostępu do swoich Danych, uzyskania ich kopii, sprostowania, usunięcia lub ograniczenia ich przetwarzania.
5. Uczestnik biorąc udział w Wydarzeniu, wyraża zgodę na użycie zdjęć i filmów powstałych podczas Wydarzenia w materiałach promocyjnych Organizatora, w mediach społecznościowych Organizatora oraz Partnerów Wydarzenia w celach promocyjnych przez okres 2 lat.
6. Uczestnik ma prawo do wniesienia sprzeciwu wobec dalszego przetwarzania, a w przypadku wyrażenia zgody na przetwarzanie Danych, do zażądania ich usunięcia. Skorzystanie z prawa do cofnięcia zgody nie ma wpływu na przetwarzanie, które miało miejsce do momentu wycofania zgody.
7. Uczestnikowi przysługuje prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego, który stanowi Prezes UODO (na adres Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa).

§8 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 01.03.2024 r.
2. W uzasadnionych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo do zmian niniejszego Regulaminu.

3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności wynikającej z odwołania, zmiany daty lub formy Wydarzenia, a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
4. Poprzez zgłoszenie udziału w Wydarzeniu Uczestnik akceptuje i zobowiązuje się do postanowień niniejszego Regulaminu. Nieprzestrzeganie Regulaminu grozi upomnieniem, brakiem kwalifikacji do Wydarzenia, lub dyskwalifikacją Uczestnika.
5. Pełna treść regulaminu znajduje się na Stronie Internetowej.