

REGULAMIN HACKATHON COIG AI ACADEMY

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin (zwany dalej „Regulaminem”) określa zasady i warunki na jakich odbywa się wydarzenie, pn. „Hackathon COIG AI Academy”, zwane dalej „Hackathonem”.
2. Organizatorem Hackathonu jest COIG S. A. z siedzibą w Katowicach przy ul. Mikołowskiej 100, 40-065 Katowice (KRS 92497, NIP 6340134205, REGON 272171512), zwana dalej „Organizatorem”.
3. Wszelkie informacje o Hackathonie dostępne są na stronie internetowej pod adresem www.coig.pl/hackathon.

II. TERMIN I MIEJSCE

Hackathon:

- 1) rozpocznie się w dniu 24 listopada 2022 r. o godz. 8:00 i zakończy się w dniu 15 grudnia 2022 r. o godz. 18:00;
- 2) odbywa się w formie zdalnej.

III. ZASADY I WARUNKI UDZIAŁU

1. W ramach Hackathonu uczestnicy realizują zadanie przygotowane przez Organizatora na platformie www.kaggle.com, dostępne pod adresem <https://www.kaggle.com/competitions/patentapplicationspl/overview>
2. Warunkiem udziału w Hackathonie jest rejestracja uczestnika Hackathonu na platformie www.kaggle.com i akceptacja wszystkich warunków formalno-prawnych ww. platformy.
3. Przystąpienie do realizacji zadania w ramach Hackathonu jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu.
4. Celem Hackathonu jest opracowanie koncepcji aplikacji wyciągającej kluczowe informacje z dokumentów PDF, z wykorzystaniem metod deep learningowych, a z pominięciem stosowania wyrażeń regularnych (regexów). Dodatkowo punktowane będzie opisanie nie tylko zastosowanych metod ale również opisanie autorskiego podejścia do problemu.
5. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
6. Uczestnikami Hackathonu mogą być wyłącznie pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych.
7. Uczestnicy Hackathonu pracują nad projektem indywidualnie lub w zespołach dwuosobowych.
8. Projekty realizowane w ramach Hackathonu:
 - 1) muszą być autorstwa uczestnika Hackathonu i wolne od jakichkolwiek wad prawnych;
 - 2) nie mogą naruszać jakichkolwiek praw osób trzecich;
 - 3) nie mogą naruszać przepisów prawnych powszechnie obowiązujących na terenie Polski.
9. Uczestnik Hackathonu musi być twórcą – w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, utworu realizowanego w ramach Hackathonu.
10. Organizator dopuszcza wykorzystywanie przy tworzeniu projektów w ramach Hackathonu, oprogramowania dostępnego na otwartych licencjach.
11. Projekt, stanowiący propozycję uczestnika Hackathonu rozwiązania zadania, o którym mowa w ust. 1, musi w całości powstać w czasie trwania Hackathonu.
12. Po upływie czasu wyznaczonego w pkt II.1. Regulaminu, uczestnicy Hackathonu przesyłają swoje rozwiązanie na platformę www.kaggle.com, zgodnie z regulacjami obowiązującymi na ww. platformie.

IV. WYBÓR ZWYCIĘZCÓW I NAGRODY

1. Zwycięzcy Hackathonu zostaną wyłonieni na podstawie swobodnej oceny Jury.
2. W skład 5 osobowego Jury wchodzi eksperci Organizatora i Politechniki Śląskiej w Gliwicach.
3. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługują od nich odwołanie.
4. W ramach Hackathonu decyzją Jury, wyłonione zostaną 3 zwycięskie miejsca:
 - 1) 1 miejsce otrzyma nagrodę w postaci vouchera o wartości 5 000 zł, do wykorzystania w pierwszej połowie 2023 roku na dowolne szkolenie z katalogu SAS w formie eLearning. Katalog szkoleń dostępny jest pod adresem <https://support.sas.com/edu/coursesaz.html?&ctry=pl>;
 - 2) 2 miejsce otrzyma nagrodę w postaci dostępu do materiałów VOD konferencji Data Summit o wartości 700 zł;
 - 3) 3 miejsce otrzyma nagrodę w postaci kompletu książek autorstwa Marcina Szeliگی dotyczących uczenia maszynowego: <https://ksiegarnia.pwn.pl/Data-Science-i-uczenie-maszynowe,706763082,p.html> oraz <https://ksiegarnia.pwn.pl/Praktyczne-uczenie-maszynowe,802518135,p.html>.
5. Nagrody:
 - 1) Ufundowane są przez Organizatora;
 - 2) Nie podlegają wymianie na nagrodę pieniężną, inne nagrody lub ekwiwalent pieniężny.
6. Lista zwycięzców Hackathonu zostanie opublikowana na stronie Organizatora pod adresem www.coig.pl/hackathon, do dnia 22.12.2022 r.
7. Wręczenie nagród zwycięzcom Hackathonu nastąpi w ustalonym przez Organizatora czasie, w porozumieniu ze zwycięzcami Hackathonu, nie później jednak niż w terminie 14 dni od dnia opublikowania listy zwycięzców Hackathonu.

V. PRAWA WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ

1. Uczestnik Hackathonu oświadcza, że wszystkie stworzone przez niego (w ramach Hackathonu), utwory w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (dalej „Utwór”) są wolne od jakichkolwiek praw osób trzecich,

- a uczestnik Hackathonu jest jedyną osobą uprawnioną do rozporządzania prawami autorskimi do tych utworów.
2. Zwycięzca Hackathonu z chwilą opublikowania listy zwycięzców Hackathonu, nieodpłatnie przenosi na Organizatora autorskie prawa majątkowe do Utworu, w zakresie w jakim Utwór nie stanowi programu komputerowego, na zasadzie wyłączności i bez ograniczeń czasowych i terytorialnych, na następujących polach eksploatacji:
 - 1) w zakresie utrwalania i zwielokrotniania Utworu – wytwarzanie jakkolwiek techniką egzemplarzy Utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
 - 2) w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których Utwór utrwalono – wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
 - 3) w zakresie rozpowszechniania Utworu w sposób inny niż określony w pkt 2 – publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie Utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym (w szczególności Internet, sieci telefoniczne);
 - 4) w zakresie nieograniczonego prawa do dokonywania tłumaczenia, przystosowywania, dokonywania zmian układu, rozbudowy, adaptacji i każdych innych zmian lub modyfikacji Utworu, w tym z zachowaniem praw osoby, która tych zmian dokonała.
 3. Organizator nabywa prawo do wykonywania prawa zależnego (rozporządzania i korzystania z opracowania Utworu) oraz prawo zezwalania na wykonywanie zależnego prawa autorskiego do Utworu w zakresie określonym w ust. 2.
 4. Organizator ma prawo dokonywania zmian w Utworze, koniecznych ze względu na pole eksploatacji, na którym Utwór będzie wykorzystany, może wykorzystać go w całości lub w części samodzielnie lub we współpracy z osobami trzecimi, jak również może nie wykorzystać go wcale. Organizator decyduje czy, kiedy i w jakim zakresie rozpowszechniać Utwór.
 5. Zwycięzca Hackathonu z chwilą opublikowania listy zwycięzców Hackathonu, nieodpłatnie przenosi na Organizatora autorskie prawa majątkowe do Utworu, w zakresie w jakim Utwór stanowi program komputerowy (w tym do jego kodów źródłowych), zwany dalej „Programem”, na zasadzie wyłączności i bez ograniczeń czasowych i terytorialnych, na następujących polach eksploatacji:
 - 1) trwałe lub czasowe zwielokrotnienie Programu (w tym do jego kodów źródłowych) w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie;
 - 2) tłumaczenie, przystosowanie, zmiana układu lub jakiegokolwiek inne zmiany w Programie (w tym w jego kodach źródłowych);
 - 3) rozpowszechnianie, w tym użyczenie lub najem Programu (w tym do jego kodów źródłowych) lub jego kopii.
 6. Do Programu stosuje się odpowiednio postanowienia ust. 3-4.
 7. Zwycięzca Hackathonu zobowiązuje się w stosunku do Organizatora do niewykonywania, przez czas nieoznaczony autorskich praw osobistych przysługujących mu do Utworów, o których mowa w ust. 2 i ust. 5, co do których autorskie prawa majątkowe przysługują Organizatorowi. W szczególności zwycięzca Hackathonu zobowiązuje się w stosunku do Organizatora do niewykonywania prawa do autorstwa Utworów (w tym Programu i jego kodów źródłowych), do udostępnienia ich anonimowo, prawa do nienaruszalności treści i formy utworów oraz jego rzetelnego wykorzystywania, prawa do decydowania o pierwszym udostępnieniu utworów publiczności, prawa do nadzoru nad sposobem korzystania z utworów.
 8. Zwycięzca Hackathonu zezwala na wykonywanie przez Organizatora przez czas nieoznaczony w jego imieniu autorskich praw osobistych do Utworów (w tym Programu i jego kodów źródłowych) stworzonych w ramach Hackathonu.
 9. Organizator jest wolny w wyznaczeniu terminu rozpowszechnienia Utworów (w tym Programu i jego kodów źródłowych). Nierozpowszechnienie Utworów (w tym Programu i jego kodów źródłowych) w wyznaczonym przez Organizatora terminie nie powoduje powrotu praw, o których mowa w ust. 2 i ust. 5 oraz własności nośnika, na którym utwory utrwalono.
 10. Naruszenie przez zwycięzcę Hackathonu postanowień ust. 7-8 rodzi po stronie Organizatora roszczenie wobec zwycięzcy Hackathonu o zapłatę kary umownej w wysokości 2 000 zł (dwa tysiące złotych zero groszy) za każdy stwierdzony przypadek naruszenia.
 11. W przypadku zgłoszenia przez osoby trzecie jakichkolwiek roszczeń wobec Organizatora z tytułu naruszenia praw własności intelektualnej przez Utwory (w tym Program i jego kody źródłowe) stworzone przez zwycięzcę Hackathonu w ramach Hackathonu, zwycięzca Hackathonu zobowiązuje się do podjęcia na swój koszt i ryzyko wszelkich kroków prawnych zapewniających należytą ochronę Organizatora przed takimi roszczeniami osób trzecich. W szczególności zwycięzca Hackathonu zobowiązuje się, na żądanie Organizatora, wstąpić w miejsce Organizatora, a w przypadku braku takiej możliwości, przystąpić po stronie Organizatora do wszelkich postępowań toczących się przeciwko niemu, a także zobowiązuje się pokryć wszelkie koszty, jakie poniesie Organizator lub odszkodowania jakie będzie zobowiązany zapłacić Organizator na rzecz osoby trzeciej w związku z roszczeniem lub pozwem sądowym o naruszenie patentu, prawa autorskiego, licencji, zastrzeżonego wzoru lub praw do znaku towarowego, w tym koszty sądowe i koszty zastępstwa procesowego.

VI. DANE OSOBOWE

1. Przetwarzanie danych osobowych uczestnika Hackathonu odbywa się na zasadach przewidzianych rozporządzeniem 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.
2. Administratorem danych osobowych uczestników Hackathonu jest COIG S. A. z siedzibą w Katowicach przy ul. Mikołowskiej 100, 40-065 Katowice, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Katowice-Wschód Wydział VIII Gospodarczy-KRS w Katowicach, pod numerem KRS 92497, posługująca się numerami NIP 6340134205 i REGON 272171512.
3. Administrator w ramach Hackathonu przygotował zadanie na dedykowanej platformie www.kaggle.com. W związku z tym przetwarza dane, które pozostawiają uczestnicy wydarzenia.
4. Dane osobowe takich osób są przetwarzane:

- 1) w celu umożliwienia im aktywności;
 - 2) w celu wyłonienia zwycięzców oraz wręczenia nagrody;
 - 3) ewentualnie mogą być przetwarzane w celu dochodzenia roszczeń i obrony przed roszczeniami.
5. Podstawą prawną przetwarzania Danych osobowych jest prawnie uzasadniony interes Administratora (art. 6 ust. 1 lit. f RODO), polegający na:
- 1) zorganizowaniu wydarzenia, pn. „Hackathon COIG AI Academy”;
 - 2) w razie takiej konieczności – na dochodzeniu roszczeń i obronie przed roszczeniami.
6. Powyższa informacja nie dotyczy przetwarzania danych osobowych przez administratora platformy www.kaggle.com.

VII. REKLAMACJE

1. Reklamacje dotyczące przebiegu Hackathonu, uczestnik Hackathonu może zgłosić na adres e-mail coig@coig.pl lub pisemnie, na adres siedziby Organizatora.
2. Reklamacja, o której mowa w ust. 1, może być złożona w terminie 14 dni od dnia zakończenia Hackathonu. Za datę złożenia reklamacji uznaje się datę wpływu reklamacji do Organizatora.
3. Reklamacje złożone po upływie terminu określonego w ust. 2, nie będą rozpatrywane.
4. Organizator zobowiązuje się do rozpatrzenia reklamacji w terminie do 14 dni od dnia jej złożenia. Jeżeli Organizator nie udzieli odpowiedzi na reklamację we wskazanym powyżej terminie, uważa się, że uznał reklamację.

VIII. POZASĄDOWE ROZSTRZYGANIE SPORÓW

1. Ewentualne spory powstałe pomiędzy Organizatorem a uczestnikiem Hackathonu, mogą być rozstrzygane polubownie. Szczegóły dotyczące sposobów oraz dostępu do pozasądowych form rozstrzygania sporów znajdują się pod adresem: https://www.uokik.gov.pl/pozasadowe_rozwiazywanie_sporow_konsumenckich.php
2. Szczegółowe informacje dotyczące możliwości skorzystania z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń, rozstrzygania sporów oraz zasady dostępu do tych procedur dostępne są również w siedzibach oraz na stronach internetowych:
 - 1) powiatowych (miejskich) rzeczników konsumentów;
 - 2) organizacji społecznych, do których zadań statutowych należy ochrona konsumentów (m.in. Federacja Konsumentów, Stowarzyszenie Konsumentów Polskich);
 - 3) Wojewódzkich Inspektoratów Inspekcji Handlowej oraz Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów.

IX. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień Regulaminu z ważnych przyczyn.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu, najpóźniej na 24 godziny przez rozpoczęciem Hackathonu.
3. Poprzez zgłoszenie udziału w Hackathonie jego uczestnik akceptuje i zobowiązuje się do przestrzegania postanowień Regulaminu.
4. Wszelkie naruszenia Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych lub naruszenie przepisów obowiązującego prawa, upoważnia Organizatora do wykluczenia uczestnika z udziału w Hackathonie.
5. Regulamin wchodzi w życie, z dniem 23.11.2022 r.