PL

Regulamin uczelnianego wydarzenia

Advent of Code @ PJATK 2026

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Wydarzenia jest Polsko-Japońska Akademia Technik Komputerowych w Warszawie („PJATK" albo „Organizator"). Za organizację merytoryczną odpowiada Katedra Metod Programowania we współpracy z Kołem Naukowym Sieci Urządzeń Mobilnych.
2. Advent of Code jest projektem stworzonym, organizowanym i utrzymywanym przez Erica Wastla. Oficjalna strona projektu oraz jego zasady są dostępne w serwisie adventofcode.com.
3. Advent of Code @ PJATK 2026 („Wydarzenie") jest wewnątrzuczelnianą inicjatywą edukacyjną, której celem jest wspólna nauka programowania, rozwijanie umiejętności rozwiązywania problemów, wymiana doświadczeń oraz zdrowa rywalizacja studentów.
4. Wydarzenie nie stanowi odrębnej ani oficjalnej edycji Advent of Code, nie jest organizowane, sponsorowane, wspierane ani autoryzowane przez Erica Wastla lub Advent of Code. Uczestnicy rozwiązują zadania wyłącznie za pośrednictwem oficjalnej strony adventofcode.com.
5. Partnerem rozwojowym Wydarzenia może być Centrum Innowacji PJATK. Organizator może również zaprosić innych partnerów, mentorów lub fundatorów nagród, pod warunkiem, że nie będzie to sugerować oficjalnego związku takich podmiotów z Advent of Code.
6. Kontakt w sprawach Wydarzenia: sum@pjwstk.edu.pl.

§ 2. Uczestnictwo i rejestracja

1. Uczestnictwo w Wydarzeniu jest dobrowolne i nieodpłatne.
2. W Wydarzeniu mogą uczestniczyć wyłącznie osoby posiadające aktywny status studenta PJATK, niezależnie od wydziału, kierunku, trybu lub roku studiów.
3. Warunkiem udziału jest posiadanie konta w serwisie adventofcode.com, zarejestrowanie się poprzez uczelniany formularz rejestracyjny oraz dołączenie do prywatnej tablicy wyników (private leaderboard) utworzonej na oficjalnej stronie Advent of Code.
4. Uczestnik powinien posługiwać się w Wydarzeniu tym samym nickiem, który został wskazany w formularzu rejestracyjnym.
5. Rejestracja do Wydarzenia może pozostawać otwarta także po rozpoczęciu rywalizacji. Późniejsze dołączenie może wpływać na możliwość osiągnięcia wysokiego wyniku.

6. Uczestnik jest zobowiązany do podania prawdziwych danych niezbędnych do potwierdzenia statusu studenta oraz organizacji Wydarzenia.

§ 3. Zasady korzystania z Advent of Code

1. Każdy uczestnik jest zobowiązany do zapoznania się z zasadami i warunkami korzystania z Advent of Code obowiązującymi w serwisie adventofcode.com.
2. Uczestnik jest zobowiązany do przestrzegania zasad określonych przez twórcę Advent of Code w zakresie korzystania z tej platformy.
3. W przypadku rozbieżności pomiędzy niniejszym Regulaminem a zasadami Advent of Code, w zakresie dotyczącym korzystania z serwisu adventofcode.com pierwszeństwo mają zasady określone przez twórcę Advent of Code.
4. W ramach Wydarzenia nie wolno kopiować, publikować ani rozpowszechniać treści zadań, danych wejściowych lub innych materiałów Advent of Code w sposób sprzeczny z zasadami tej platformy.
5. Uczestnicy mogą udostępniać własny kod i omawiać własne rozwiązania, z poszanowaniem praw osób trzecich, zasad Advent of Code oraz postanowień dotyczących spoilerów.

§ 4. Klasyfikacja i wyniki

1. Podstawą klasyfikacji uczestników jest prywatna tablica wyników PJATK prowadzona w serwisie adventofcode.com.
2. Dla potrzeb końcowej klasyfikacji Organizator bierze pod uwagę liczbę zdobytych gwiazdek (Stars). Wyżej klasyfikowany jest uczestnik, który zdobył większą liczbę gwiazdek.
3. W przypadku uzyskania przez kilku uczestników tej samej liczby gwiazdek wyżej klasyfikowany jest uczestnik, który wcześniej zdobył ostatnią z uwzględnianych gwiazdek. Jeżeli także to kryterium nie rozstrzyga kolejności, Organizator może przyznać miejsca ex aequo.
4. Końcowy stan rankingu zostaje ustalony po zakończeniu 12. dnia rywalizacji, na podstawie danych dostępnych na prywatnej tablicy wyników PJATK.
5. Po ogłoszeniu wyników późniejsze zmiany danych w serwisie Advent of Code nie wpływają na klasyfikację, z wyjątkiem stwierdzenia oczywistego błędu, naruszenia Regulaminu albo konieczności skorygowania wyniku z przyczyn technicznych.
6. W przypadku uzasadnionych wątpliwości dotyczących przestrzegania zasad fair play Organizator może zwrócić się do uczestnika o wyjaśnienia dotyczące sposobu rozwiązania zadania.

§ 5. Fair play i korzystanie z narzędzi AI

1. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania zasad fair play oraz do samodzielnego wykonywania zasadniczej pracy prowadzącej do rozwiązania zadania.
2. Dopuszczalne jest pomocnicze korzystanie z dokumentacji, materiałów edukacyjnych, wyszukiwarek, narzędzi programistycznych oraz narzędzi wykorzystujących sztuczną inteligencję, w szczególności w celu wyjaśnienia składni, analizy błędów, poznania dokumentacji lub uzyskania ogólnych wskazówek.
3. Za sprzeczne z zasadami fair play uważa się w szczególności wykorzystanie narzędzia AI do wygenerowania zasadniczej części lub kompletnego rozwiązania zadania i zgłoszenie takiego rozwiązania w ramach rywalizacji jako własnego.
4. Niedopuszczalne jest także podszywanie się pod inną osobę, korzystanie z cudzego konta, przekazywanie konta innej osobie, automatyczne lub techniczne zakłócanie przebiegu rywalizacji oraz inne działania służące nieuczciwemu uzyskaniu przewagi.
5. Celem Wydarzenia jest przede wszystkim nauka, rozwój umiejętności programistycznych i wspólna zabawa; wynik sportowy ma charakter wtórny, wobec tego celu.

§ 6. Nick, komunikacja i spoilery

1. Nick uczestnika nie może zawierać treści obraźliwych, wulgarnych, dyskryminujących, nawołujących do przemocy lub nienawiści, naruszających dobre imię innych osób ani w inny sposób sprzecznych z zasadami współżycia społecznego.
2. Organizator może wezwać uczestnika do zmiany nicku. Brak zmiany nicku po takim wezwaniu może skutkować usunięciem uczestnika z prywatnej tablicy wyników.
3. W kanałach komunikacyjnych Wydarzenia, w szczególności w Microsoft Teams, uczestnicy są zobowiązani do zachowania kultury wypowiedzi, wzajemnego szacunku i konstruktywnej komunikacji.
4. Treści obraźliwe, wulgarne, dyskryminujące, agresywne, zawierające groźby lub naruszające dobre imię innych osób mogą zostać usunięte bez uprzedniego ostrzeżenia.
5. Publikując wskazówki, fragmenty rozwiązań lub inne informacje mogące istotnie ułatwić rozwiązanie zadania, uczestnik powinien wyraźnie oznaczyć je jako spoiler.
6. Pomoc pomiędzy uczestnikami powinna wspierać naukę, a nie pozbawiać innych możliwości samodzielnego rozwiązania problemu.

§ 7. Nagrody i wyróżnienia

1. Organizator może przyznać nagrody rzeczowe uczestnikom zajmującym miejsca od I do III w klasyfikacji końcowej.
2. Rodzaj nagród oraz – jeżeli ma to zastosowanie – ich orientacyjna wartość zostaną podane do wiadomości uczestników przed ogłoszeniem wyników końcowych.
3. Prawo do nagrody przysługuje wyłącznie uczestnikowi, który przestrzegał Regulaminu i zachował aktywny status studenta PJATK przez okres udziału w Wydarzeniu.
4. Nagrody rzeczowe nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny.
5. Organizator może przyznać dodatkowe wyróżnienia, w tym nagrodę Centrum Innowacji PJATK lub nagrody fundowane przez partnerów Wydarzenia. Kryteria takich wyróżnień powinny zostać ogłoszone przed dokonaniem oceny uczestników.
6. Wydanie nagród następuje zgodnie z obowiązującymi w PJATK zasadami organizacyjnymi, księgowymi i podatkowymi.

§ 8. Dane osobowe i publikacja wyników

1. Administratorem danych osobowych przetwarzanych w związku z organizacją Wydarzenia jest PJATK. Szczegółowa informacja dotycząca przetwarzania danych osobowych jest udostępniana uczestnikowi przy rejestracji.
2. Organizator przetwarza wyłącznie dane niezbędne do przeprowadzenia Wydarzenia, weryfikacji statusu uczestnika, komunikacji, prowadzenia rankingu, ustalenia wyników oraz wydania nagród.
3. W ramach bieżącego rankingu oraz komunikacji dotyczącej wyników Organizator może prezentować nick uczestnika, jego miejsce w rankingu, liczbę zdobytych gwiazdek oraz inne dane techniczne bezpośrednio związane z wynikiem rywalizacji.
4. Imię i nazwisko uczestnika, jego wizerunek, wypowiedzi lub inne dane niewymagane do prowadzenia rankingu mogą być wykorzystywane w zewnętrznych kanałach promocyjnych PJATK wyłącznie na podstawie odpowiedniej podstawy prawnej, a jeżeli jest to wymagane – po uzyskaniu odrębnej zgody uczestnika.
5. Uczestnik powinien unikać zamieszczania w nicku dodatkowych danych osobowych, których ujawnienie nie jest konieczne do udziału w Wydarzeniu.

§ 9. Zewnętrzna platforma i zdarzenia techniczne

1. Wydarzenie wykorzystuje niezależny od PJATK serwis adventofcode.com oraz funkcjonującą w nim prywatną tablicę wyników.
2. Organizator nie odpowiada za dostępność serwisu adventofcode.com, jego funkcjonowanie, zmiany zasad, sposób prezentacji danych ani inne okoliczności pozostające poza kontrolą PJATK.
3. W przypadku awarii, istotnej zmiany zasad Advent of Code, błędu rankingu lub innego zdarzenia niezależnego od Organizatora, które uniemożliwia prawidłowe przeprowadzenie Wydarzenia, Organizator może odpowiednio zmienić harmonogram, sposób ustalenia wyników, zawiesić, skrócić albo zakończyć Wydarzenie.
4. Każda zmiana, o której mowa powyżej, powinna być proporcjonalna do zaistniałej sytuacji i nie może prowadzić do arbitralnego pogorszenia sytuacji uczestników.
5. O istotnych zmianach Organizator informuje uczestników za pośrednictwem kanałów komunikacyjnych Wydarzenia.

§ 10. Naruszenia zasad i zgłaszanie zastrzeżeń

1. W przypadku naruszenia Regulaminu Organizator może, zależnie od charakteru i wagi naruszenia, zastosować upomnienie, usunąć konkretną treść, pominąć wynik, pozbawić uczestnika prawa do nagrody albo usunąć go z Wydarzenia.
2. W przypadku rażącego naruszenia zasad fair play, bezpieczeństwa lub praw innych osób Organizator może zastosować odpowiedni środek bez uprzedniego ostrzeżenia.
3. Przed podjęciem decyzji o pominięciu wyniku, pozbawieniu prawa do nagrody albo usunięciu z Wydarzenia Organizator powinien – jeżeli charakter sprawy na to pozwala – umożliwić uczestnikowi przedstawienie krótkich wyjaśnień.
4. Zastrzeżenia dotyczące wyników lub decyzji Organizatora można zgłosić na adres sum@pjwstk.edu.pl w terminie 3 dni od ogłoszenia wyniku lub przekazania informacji o decyzji.
5. Organizator rozpatruje zgłoszenie w rozsądnym terminie, co do zasady nie dłuższym niż 7 dni, i przekazuje uczestnikowi informację o sposobie jego rozpatrzenia.

§ 11. Wpływ uczestnictwa na studia

1. Uczestnictwo w Wydarzeniu jest całkowicie dobrowolne.
2. Udział w Wydarzeniu, osiągnięty wynik, miejsce w rankingu ani liczba zdobytych gwiazdek nie wpływają na ocenę, zaliczenie ani wynik z jakiegokolwiek przedmiotu.
3. Udział w Wydarzeniu nie może być podstawą do przyznania lub odebrania punktów, ocen ani zaliczeń w ramach zajęć dydaktycznych.

§ 12. Postanowienia końcowe

1. Rejestracja do Wydarzenia i dołączenie do prywatnej tablicy wyników oznaczają akceptację niniejszego Regulaminu.
2. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem decyzje dotyczące organizacyjnego przebiegu Wydarzenia podejmuje Organizator z uwzględnieniem zasad równego traktowania uczestników, fair play, celu edukacyjnego Wydarzenia oraz uzasadnionych interesów uczestników.
3. Regulamin może zostać zmieniony wyłącznie z ważnej przyczyny, w szczególności wskutek zmiany zasad lub funkcjonowania platformy Advent of Code, konieczności zapewnienia bezpieczeństwa, dostosowania do obowiązujących przepisów lub usunięcia oczywistego błędu.
4. Zmiana Regulaminu nie może naruszać praw nabytych uczestników, chyba że jest to niezbędne dla zapewnienia uczciwego i zgodnego z prawem przebiegu Wydarzenia.

5. O istotnych zmianach Regulaminu uczestnicy zostaną niezwłocznie poinformowani za pośrednictwem kanałów komunikacyjnych Wydarzenia.

EN

Regulations of the university event

Advent of Code @ PJAIT 2026

§ 1. General Provisions

1. Advent of Code is a project created, organized, and maintained by Eric Wastl. The official project website and its rules are available at adventofcode.com.
2. Advent of Code @ PJAIT 2026 (the "Event") is an internal educational initiative intended to support collaborative learning, programming skills, problem-solving, exchange of experience, and friendly competition among students.
3. The Event is not a separate or official edition of Advent of Code and is not organized, sponsored, endorsed, supported, or authorized by Eric Wastl or Advent of Code. Participants solve the challenges exclusively through the official adventofcode.com website.
4. The Event is organized by the Polish-Japanese Academy of Information Technology in Warsaw ("PJAIT" or the "Organizer"). The Department of Programming Methods is responsible for the academic organization of the Event in cooperation with the Mobile Device Networks Student Research Club.
5. The PJAIT Innovation Center may act as a development partner of the Event. The Organizer may also invite other partners, mentors, or prize sponsors, provided that this does not suggest any official affiliation of such entities with Advent of Code.
6. Contact regarding the Event: sum@pjwstk.edu.pl.

§ 2. Participation and Registration

1. Participation in the Event is voluntary and free of charge.
2. The Event is open exclusively to persons holding active student status at PJAIT, regardless of faculty, degree programme, mode, or year of study.
3. Participation requires an account on adventofcode.com, registration through the university registration form, and joining the private leaderboard created on the official Advent of Code website.
4. Participants should use the same nickname in the Event as the nickname provided in the registration form.
5. Registration may remain open after the competition has started. Joining later may affect a participant's ability to achieve a high final result.
6. Participants are required to provide accurate data necessary to verify student status and organize the Event.

§ 3. Use of Advent of Code

1. Each participant is required to familiarize themselves with the rules and terms applicable to Advent of Code on adventofcode.com.
2. Participants must comply with the rules established by the creator of Advent of Code insofar as they concern use of that platform.

3. In the event of any conflict between these Regulations and the Advent of Code rules, the rules established by the creator of Advent of Code shall prevail with respect to use of adventofcode.com.
4. Participants must not copy, publish, or redistribute challenge texts, inputs, or other Advent of Code materials in a manner contrary to the rules of that platform.
5. Participants may share their own code and discuss their own solutions, subject to third-party rights, the Advent of Code rules, and the spoiler provisions of these Regulations.

§ 4. Ranking and Results

1. The PJAIT private leaderboard on adventofcode.com forms the basis for participant ranking.
2. For the purposes of the final ranking, the Organizer takes into account the number of stars earned. A participant with more stars is ranked higher.
3. If two or more participants have the same number of stars, the participant who earned the last relevant star earlier is ranked higher. If this criterion also fails to determine the order, the Organizer may award equal places.
4. The final ranking is determined after completion of the 12th day of the competition, based on data available on the PJAIT private leaderboard.
5. After the results have been announced, later changes to data on Advent of Code do not affect the ranking, except in the event of an obvious error, a breach of these Regulations, or the need to correct a result for technical reasons.
6. Where there are reasonable doubts concerning compliance with fair play rules, the Organizer may request an explanation from a participant regarding the manner in which a challenge was solved.

§ 5. Fair Play and Use of AI Tools

1. Participants must comply with fair play principles and independently perform the essential work leading to each submitted solution.
2. Auxiliary use of documentation, educational materials, search engines, development tools, and artificial-intelligence tools is permitted, in particular for explaining syntax, analyzing errors, consulting documentation, or obtaining general guidance.
3. Using an AI tool to generate the essential part or a complete solution to a challenge and then submitting that solution in the competition as the participant's own is considered contrary to fair play.
4. Impersonating another person, using another person's account, allowing another person to use one's account, technically disrupting the competition, or otherwise seeking an unfair advantage is also prohibited.
5. The primary purpose of the Event is learning, development of programming skills, and shared enjoyment; competitive results are secondary to that purpose.

§ 6. Nickname, Communication, and Spoilers

1. A participant's nickname must not contain offensive, vulgar, discriminatory, hateful, violent, defamatory, or otherwise socially unacceptable content.
2. The Organizer may request that a participant change their nickname. Failure to comply may result in removal from the private leaderboard.
3. In Event communication channels, including Microsoft Teams, participants must maintain respectful, constructive, and appropriate communication.

4. Offensive, vulgar, discriminatory, aggressive, threatening, or defamatory content may be removed without prior warning.
5. When posting hints, fragments of solutions, or other information that may materially facilitate solving a challenge, participants should clearly mark such content as a spoiler.
6. Assistance between participants should support learning rather than deprive others of the opportunity to solve a challenge independently.

§ 7. Prizes and Distinctions

1. The Organizer may award tangible prizes to participants ranked first, second, and third in the final classification.
2. The type of prizes and, where applicable, their approximate value will be communicated to participants before the final results are announced.
3. A participant is entitled to receive a prize only if they complied with these Regulations and maintained active PJAIT student status during participation in the Event.
4. Tangible prizes cannot be exchanged for a cash equivalent.
5. The Organizer may grant additional distinctions, including a PJAIT Innovation Center Award or prizes funded by Event partners. The criteria for such distinctions should be announced before participants are evaluated.
6. Prizes are issued in accordance with applicable PJAIT organizational, accounting, and tax rules.

§ 8. Personal Data and Publication of Results

1. PJAIT is the controller of personal data processed in connection with the Event. Detailed information on personal data processing is made available to participants during registration.
2. The Organizer processes only data necessary to run the Event, verify participant status, communicate with participants, maintain the ranking, determine results, and issue prizes.
3. For the purposes of the live ranking and result-related communications, the Organizer may display a participant's nickname, ranking position, number of stars, and other technical data directly related to the competition result.
4. A participant's full name, image, statements, or other data not required for maintaining the ranking may be used in PJAIT's external promotional channels only where there is an appropriate legal basis and, where required, after obtaining the participant's separate consent.
5. Participants should avoid including additional personal data in their nickname where disclosure of such data is not necessary to participate in the Event.

§ 9. External Platform and Technical Events

1. The Event uses the independent adventofcode.com service and its private leaderboard functionality.
2. The Organizer is not responsible for the availability of adventofcode.com, its operation, rule changes, data presentation, or other circumstances outside PJAIT's control.
3. In the event of an outage, a material change to Advent of Code rules, a leaderboard error, or another circumstance beyond the Organizer's control that prevents the Event from proceeding properly, the Organizer may appropriately modify the schedule or method of determining results, suspend, shorten, or terminate the Event.
4. Any such change must be proportionate to the circumstances and must not arbitrarily disadvantage participants.

5. Participants will be informed of material changes through the Event communication channels.

§ 10. Breaches and Objections

1. In the event of a breach of these Regulations, the Organizer may, depending on the nature and seriousness of the breach, issue a warning, remove specific content, disregard a result, revoke eligibility for a prize, or remove the participant from the Event.
2. In the event of a serious breach of fair play, safety, or the rights of others, the Organizer may take an appropriate measure without prior warning.
3. Before disregarding a result, revoking eligibility for a prize, or removing a participant from the Event, the Organizer should, where the circumstances allow, give the participant an opportunity to provide a brief explanation.
4. Objections concerning results or decisions of the Organizer may be submitted to sum@pjwstk.edu.pl within 3 days of the result announcement or communication of the relevant decision.
5. The Organizer will review an objection within a reasonable period, as a rule no longer than 7 days, and will inform the participant of the outcome.

§ 11. Impact on Academic Assessment

1. Participation in the Event is entirely voluntary.
2. Participation in the Event, the result achieved, ranking position, or number of stars earned has no impact on grades, course completion, or assessment in any academic course.
3. Participation in the Event cannot be used as a basis for awarding or withholding academic points, grades, or course credits.

§ 12. Final Provisions

1. Registration for the Event and joining the private leaderboard constitute acceptance of these Regulations.
2. In matters not covered by these Regulations, decisions concerning the organizational conduct of the Event are made by the Organizer, taking into account equal treatment of participants, fair play, the educational purpose of the Event, and the legitimate interests of participants.
3. These Regulations may be amended only for an important reason, including a change to the Advent of Code rules or platform functionality, a need to ensure safety, compliance with applicable law, or correction of an obvious error.
4. An amendment must not prejudice rights already acquired by participants unless this is necessary to ensure a fair and lawful conduct of the Event.
5. Participants will be promptly informed of material amendments through the Event communication channels.