

Evenement reglement Hackathon AI4GOV

Algemeen

Artikel 1: Omschrijving

Dit reglement legt de algemene voorwaarden voor deelname vast die van toepassing zijn op de hackathon AI4GOV, georganiseerd door de FOD Beleid en ondersteuning en AI4Belgium (hierna ook vermeld als de organisator). De hackathon gaat door van woensdagavond 27 tot vrijdagavond 29 januari 2021 in het centrum van Brussel, bij The House of Talents (Antwerpselaan 40, 1000 Brussel). Door deelname aan deze hackathon aanvaardt elke deelnemer het reglement en elke mogelijke beslissing van de organisator. In geval van betwisting gelden de beslissingen van de organisator. Voor dit reglement is het Belgisch recht van toepassing.

Artikel 2: hackathon principe

De hackathon gaat door van woensdagavond 27 tot vrijdagavond 29 januari 2021. De hackathon begint op 27 januari met een afterwork event waar de teams elkaar en de voorgestelde challenges beter leren kennen. Tijdens de hackathon krijgen de teams de kans om een oplossing te bedenken en te pitchen voor concrete challenges aangereikt door de publieke sector, private sector en de academische wereld. De teams kunnen tijdens de hackathon beroep doen op coaches, die hun kennis en expertise ter beschikking stellen van de deelnemers. De volledige agenda voor het event staat op de website www.ai4gov.be.

Deelname aan de hackathon

Artikel 3: Inschrijving en deelname

Artikel 3.1: Algemene voorwaarden deelname

De hackathon richt zich tot medewerkers van de publieke en private sector en de academische wereld. Deelnemen kan op 2 manieren: door een challenge te posten of door zich kandidaat te stellen voor deelname. Alle kandidaten ongeacht nationaliteit, afkomst, huidskleur, seksuele geaardheid of hun fysieke of geestelijke beperkingen zijn welkom. Deelname aan de hackathon is volledig gratis. Een deelnemer brengt zijn eigen materiaal mee om deel te kunnen nemen aan de hackathon, zoals een laptop, extra scherm (indien nodig), oplader, etc. De organisatie zorgt voor balpennen, post-its, elektriciteit aan de tafels, tafels en stoelen, catering en IT infrastructuur.

Artikel 2.2: Registreren als challenge owner

Challenge owners dienen voor de hackathon een goed omschreven uitdaging of idee in waar tijdens de hackathon door een team op gewerkt zou kunnen worden. Iedere medewerker van de

publieke en private sector en de academische wereld kan een challenge insturen, ten laatste voor 30 oktober 2020 23u59 via volgende link: <https://nl.research.net/r/AI4GOVcallforchallenges>. Hieruit worden door de organisatie challenges gekozen om tijdens de hackathon aan te werken op basis van:

- Mogelijke maatschappelijke impact van de challenge
- Maturiteit van de challenge
- Kwaliteit van de challenge definitie
- Innovatief en adequaat gebruik van artificial intelligence
- Beschikbaarheid van (open) data

Deze challenge owners verbinden zich ertoe, indien hun challenge geselecteerd wordt, deel te nemen aan een opnamesessie om een kort promo filmpje te produceren om challenge te kaderen voor andere deelnemers. Verder werken ze samen met een interdisciplinair team aan hun challenge tijdens de hackathon. Verder gelden de zelfde voorwaarden als voor de deelnemers aan de hackathon.

Artikel 2.2: Registreren als deelnemer

Iedere medewerker van de publieke en private sector en de academische wereld kan zich registreren voor deelname. Registreren kan enkel via de website van AI4GOV (www.ai4gov.be), ten laatste op 4 december 2020, 23u59. Op de website kan u doorklikken naar het registratiesysteem Eventbrite, waar u zich kan registreren voor AI4GOV. Het totaal aantal deelnemers aan de hackathon is beperkt tot 80. Na registratie volgt er een evaluatie of de deelnemer behoort tot het doelpubliek voldoet aan de bovenvermelde voorwaarden en past binnen de samenstelling van de interdisciplinaire teams. De inschrijving voor de hackathon is pas definitief nadat de deelnemer een bevestiging van deelname ontvangt. De organisator houdt zich het recht voor de inschrijving van teams en/of personen die niet aan de in dit evenement reglement gestelde voorwaarden voldoen te weigeren.

Artikel 2.3: Samenstelling van de teams

De organisatie stelt teams samen op basis van de expertise van de deelnemers en de voorkeur om aan een challenge te werken. Er wordt gestreefd naar interdisciplinaire teams samengesteld uit diverse achtergronden en expertises. Kandidaat deelnemers en challenge owners kunnen als individu of in teams van maximaal 3 personen tegelijk inschrijven en zullen worden gematched door de organisatie aan andere profielen om samen aan een challenge te werken.

Artikel 3: Intellectueel eigendom

De deelnemer(s) behouden de intellectuele rechten op het door hen voorgestelde concept, maar verlenen een niet-exclusieve licentie voor het volgende:

Het voorgestelde concept wordt ter beschikking gesteld van de jury en andere deelnemers voor kennisdeling, evaluatie en/of hergebruik in het kader van de hackathon waaraan ze deelnemen.

De organisatie kan de geselecteerde concepten vermelden, beschrijven en promoten via diverse kanalen, met name sociale media, persberichten, websites met de verwijzing naar de deelnemer(s) en het concept.

In het geval dat de deelnemer(s) gebruik maken van reeds bestaand materiaal (zoals, maar doch niet uitsluitend, open source code) voor de uitwerking van hun concept, moeten de deelnemer(s) zich verzekeren dat ze alle nodige rechten en toestemmingen hebben voor het gebruik binnen deze hackathon en de nodige licentievoorwaarden hieromtrent respecteren. Indien om het even welke eis wordt ingesteld door een derde wegens een beweerde inbreuk op een intellectueel of ander eigendomsrecht van die derde door om het even wie als gevolg van de levering of het gebruik van de diensten, dan zullen de deelnemer(s) op het eerste verzoek van de organisatie alle mogelijk informatie verschaffen en hulp en bijstand verlenen (onder andere het vrijwillig tussenkomen in een procedure op het eerste verzoek van de organisatie) om de organisatie in staat te stellen haar verdediging daartegen daadwerkelijk en efficiënt te organiseren. De deelnemer(s) zullen alle kosten ingevolge een dergelijke aantijging dragen.

De ontwikkeling (en eventuele bijhorende code) die gerealiseerd wordt tijdens de hackathon blijft eigendom van de deelnemer(s). De code ontwikkeld tijdens de hackathon moet gepubliceerd worden onder een Open Source initiatief naar keuze.

Indien er een oplossing zou gekozen worden, en de organisatie wenst deze achteraf opnieuw te gebruiken, dan dient te worden voorzien dat deze eigendom van de overheid wordt. In die overdrachtsmodaliteiten dient dan ook duidelijk te worden bepaald waartoe deze overdracht dient en onder welke voorwaarden de aanbestedende overheid eigenaar wordt. Aangezien iedere gekozen oplossing moet voldoen aan de bepalingen rond de open source licentie, zal de broncode sowieso voor iedereen beschikbaar zijn. De gebruikte open source licentie zal verder bepalend zijn voor de vervolgstappen in een eventueel vervolgtraject. De overheid is op geen enkele manier gebonden of verplicht een vervolgtraject te voorzien.

Artikel 4: Jury en beoordeling

Elk team krijgt de kans om aan het eind van de hackathon hun idee te pitchen aan een jury van experts. Deze jury voorziet de teams van inzichten en uitgebreide feedback. De voorstelling van het idee aan de jury duurt 6 minuten en gebeurt in het Nederlands, het Frans of het Engels. Er wordt een template voor een pitch presentatie in het Engels ter beschikking gesteld aan alle teams. De jury geeft feedback aan de hand van de volgende criteria:

1 Concept

- Value proposition:
 - Toegevoegde waarde voor de (eind)gebruiker en maatschappelijke impact van het voorstel
 - Relevantie van het voorstel voor de vooropgestelde challenge

2 Gebruik van Artificial Intelligence

- Heldere toelichting van het gebruik van Artificial intelligence/Data science/Machine learning in het voorgestelde concept
- Mate van openheid en interoperabiliteit van de oplossing
- Mate van functionaliteit van het prototype of de proof of concept

3 Haalbaarheid

- Beoordeling en identificatie van risico's/oplossingen voor:
 - Technische haalbaarheid
 - Gegevensvereisten
 - Juridische en ethische aspecten
 - Organisatorische aspecten
 - Financiële haalbaarheid
- Next steps: wat na AI for Gov?
 - Duurzaamheid van het concept
 - Betrokkenheid en championship van het team

4 Presentatie

- Kwaliteit van de presentatie

De jury zal bestaan uit een panel van experts met expertise in AI en de inhoudelijke aspecten van de challenges met achtergronden uit het bedrijfsleven, de publieke sector en de academische wereld. Elk jurylid zal vanuit zijn individuele expertise feedback geven op het concept en inzichten delen. De beoordeling en uitgebreide feedback van de jury wordt beschikbaar gesteld als een open rapport, toegankelijk voor alle deelnemers.

De AI4GOV hackathon is geen competitie maar een evenement gericht op ontwikkeling van nieuwe inzichten, ideeën en samenwerkingen. In dat opzicht wordt geen ranking opgemaakt van de deelnemers. De input van de jury dient ter ondersteuning van de verdere uitbouw van het project door de teams na AI4GOV.

Artikel 5: Aansprakelijkheid van de organisator

De organisatie is niet aansprakelijk voor enige schade die aan de deelnemers en hun bezittingen zou ontstaan naar aanleiding van hun deelname aan het evenement. De organisator is niet verantwoordelijk voor mogelijke schade, lichamelijke letsels, ongevallen of overlijden, die zich zouden kunnen voordoen als gevolg van deelname aan AI4GOV en/of het winnen van één van de prijzen. Voor medewerkers van de overheid die in dienstverband deelnemen, zullen de regels van hun werkgever toegepast worden. Het internet dat beschikbaar gesteld zal worden is geen beveiligde verbinding. De organisatie is niet verantwoordelijk voor eventuele schade aan laptops e.d. ten gevolge van virussen. We verwachten van de deelnemers dat zij voorafgaand voldoende maatregelen nemen om hun laptops en materiaal te beveiligen.

Artikel 6: Persoonsgegevens

De organisator garandeert dat de door u verstrekte gegevens op een eerlijke en rechtmatige manier verzameld en verwerkt zullen worden, conform de wet betreffende de bescherming van natuurlijke personen met betrekking tot de verwerking van persoonsgegevens en de Verordening (EU) 2016/679 van het Europees Parlement en de Raad van 27 april 2016 betreffende de bescherming van natuurlijke personen in verband met de verwerking van persoonsgegevens en betreffende het vrije verkeer van die gegevens en tot intrekking van Richtlijn 95/46/EG ("GDPR").

Door het invoeren van uw persoonsgegevens verklaart u dat de over uzelf verstrekte gegevens waarheidsgetrouw, juist, volledig en up-to-date zijn. U gaat ermee akkoord dat wij de door ingevoerde gegevens gebruiken voor de organisatie van de hackathon en uw deelname daaraan. U hebt het recht om kennis te nemen van uw persoonsgegevens. U hebt het recht om kosteloos verbetering of verwijdering te vragen van alle gegevens die u betreffen en die, in het kader van de bedoelde verwerking, onvolledig zijn of niet ter zake doen. Na het evenement zullen uw persoonsgegevens verwijderd worden.

Tijdens het evenement worden foto's en video opnames gemaakt door de organisatie. Deze foto's en film kunnen later gebruikt worden voor publicatie (op onze sociale media kanalen en intern bij de organisatie). Hiervoor zal u toestemming gevraagd worden ten laatste bij inschrijving ter plaatse. U zal op elk moment uw toestemming kunnen intrekken en dan zullen wij de foto's en video's waarop u te zien bent, verwijderen. Zij zullen u een etiket geven om zichtbaar te maken dat u niet gefotografeerd wilt worden of in beeld wil komen.

Artikel 7: Verloop

De organisator oefent controle uit op het correcte verloop van de hackathon en heeft definitieve bevoegdheid in alle gevallen van betwisting. In geval van overmacht of om het correcte verloop van de hackathon te waarborgen, kan zij alle beslissingen nemen die, al dan niet tijdelijk, deze hackathon of een deel of fase ervan inkorten, uitstellen, wijzigen, overdragen, uitbreiden of annuleren. Om dezelfde redenen kunnen aan het huidige reglement wijzigingen/toevoegingen door de organisator gebeuren; deze maken er dan integraal deel van uit. Deze toevoegingen zullen u ten laatste de dag van de hackathon medegedeeld worden. In geen geval kan de organisator aansprakelijk gesteld worden voor deze veranderingen. Ondanks alle voorzorgen die de organisator aan de dag legt bij het organiseren van de hackathon, valt niet uit te sluiten dat informatie onvolledig, incorrect of onvoldoende is (b.v. drukfout, ...). Dergelijke fouten binden de organisator niet en kunnen haar evenmin worden tegengeworpen.

Artikel 8: Toegang tot het wedstrijdreglement

Het wedstrijdreglement kan geraadpleegd worden op de website www.ai4gov.be. Het kan per mail bezorgd worden aan degenen die hier naar vragen, zolang de hackathon nog niet gestart is en zolang de inschrijvingen nog lopende zijn. Het registreren voor de hackathon impliceert een akkoord met dit wedstrijdreglementen de gedragsregels.