

Инструкция для участников конкурса 2020 DIGIX Global AI Challenge

Общая информация

Настоящая инструкция составлена оператором конкурса в России АНО “ЦРИТ “ИТ-Планета”. Для того, чтобы мы могли оказывать вам информационную и техническую поддержку во время участия в конкурсе, сообщить на электронную почту y.mukhonkova@world-it-planet.org название команды, фамилию, имя, номер телефона и адрес электронной почты.

Так же, при регистрации команды (п.2.3 настоящей Инструкции) в поле “Откуда вы узнали об этом конкурсе?” выбрать из выпадающего списка **ИТ-Планета**.

В Конкурсе могут принять участие студенты и аспиранты очного отделения.

Перед регистрацией ознакомьтесь с [Правилами конкурса](#).

1. Регистрация

Сроки регистрации и первого этапа: с 08.07.2020 по 30.09.2020

1.1 Для того, чтобы принять участие в конкурсе [DIGIX GLOBAL AI CHALLENGE 2020](#), перейдите по [ссылке](#).

1.2 Пройдите регистрацию



При переходе по ссылке **Регистрация**, откроется форма для входа в аккаунт разработчиков Huawei.

Если у вас уже есть аккаунт, введите логин и пароль и авторизуйтесь.

Если у вас нет аккаунта, нажмите на кнопку **Зарегистрировать**.

Вход в аккаунт HUAWEI

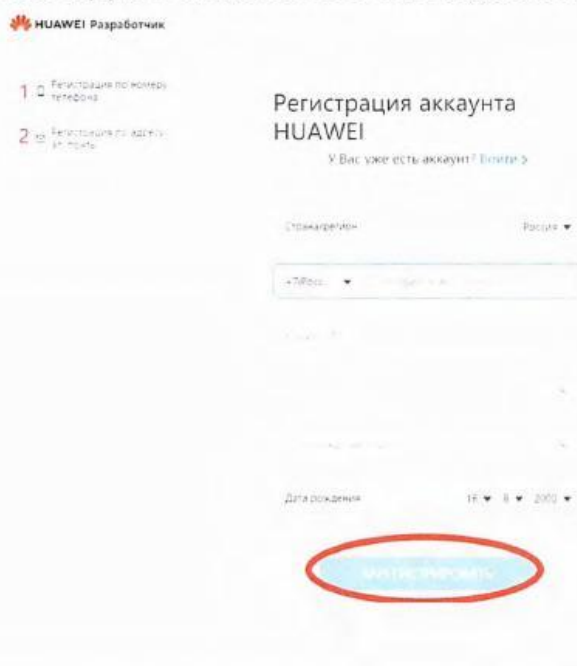


1.3 Зарегистрировать аккаунт можно двумя способами:

1) По номеру телефона.

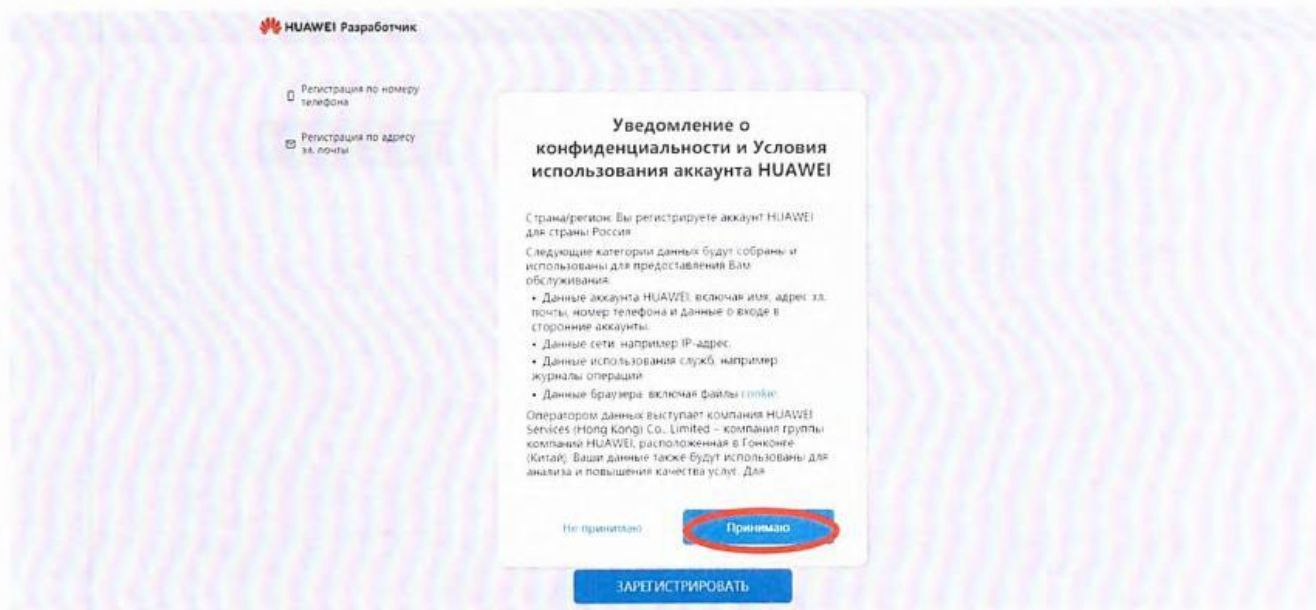
2) По адресу электронной почты.

На указанный номер телефона или почту придет код подтверждения, который нужно ввести в соответствующее поле. Далее заполните все необходимые поля и нажмите **Зарегистрировать**

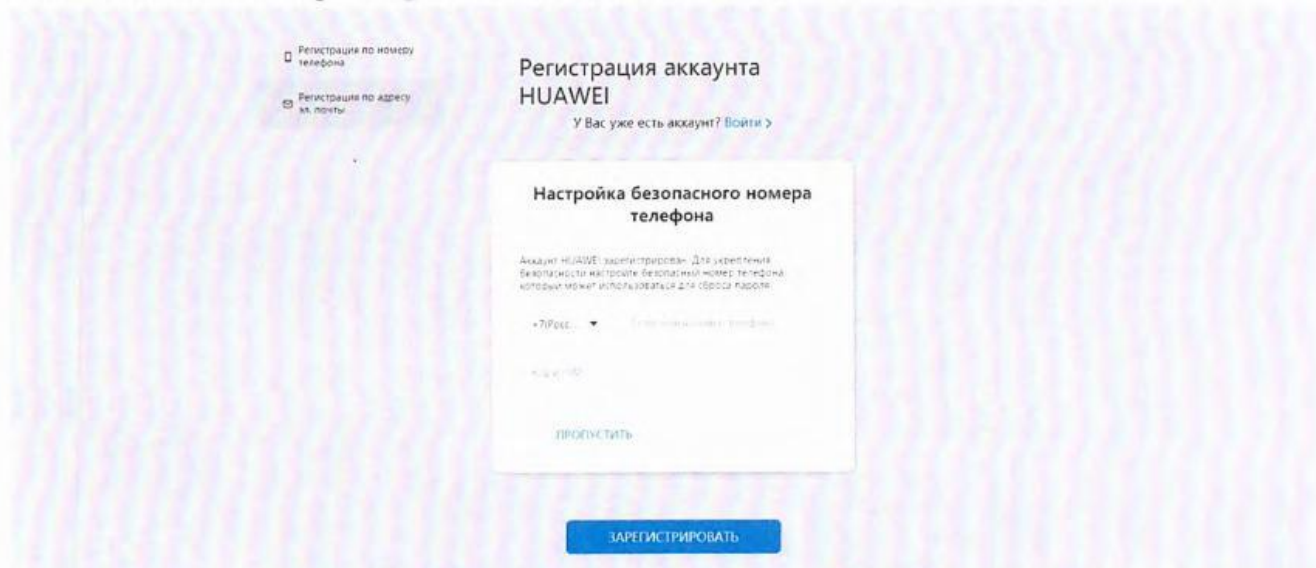


1.4 Примите Уведомление о конфиденциальности и Условия использования аккаунта Huawei.

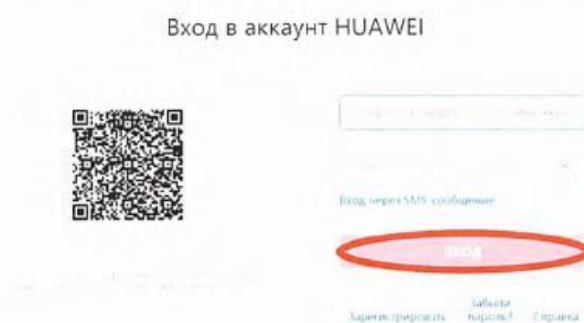




1.5 Введите свой номер телефона и подтвердите кодом из СМС, либо пропустите этот шаг.



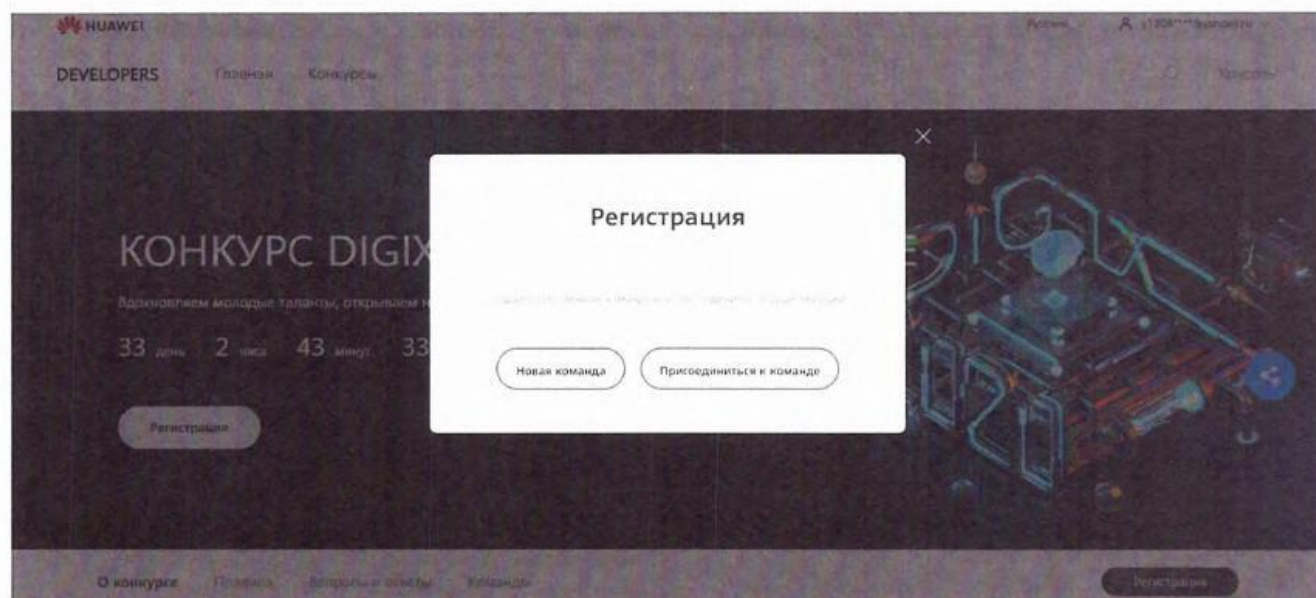
1.6 Далее перед вами откроется форма входа в аккаунт разработчиков Huawei. Заполните поля и авторизуйтесь.



Поздравляем, Вы зарегистрировали свой аккаунт разработчика Huawei и авторизовались. Теперь вы сможете создать свою команду или присоединиться к существующей!

2. Создание команды или присоединение к существующей

2.1 Будучи авторизованным пользователем на сайте Конкурса, нажмите кнопку **Регистрация**.



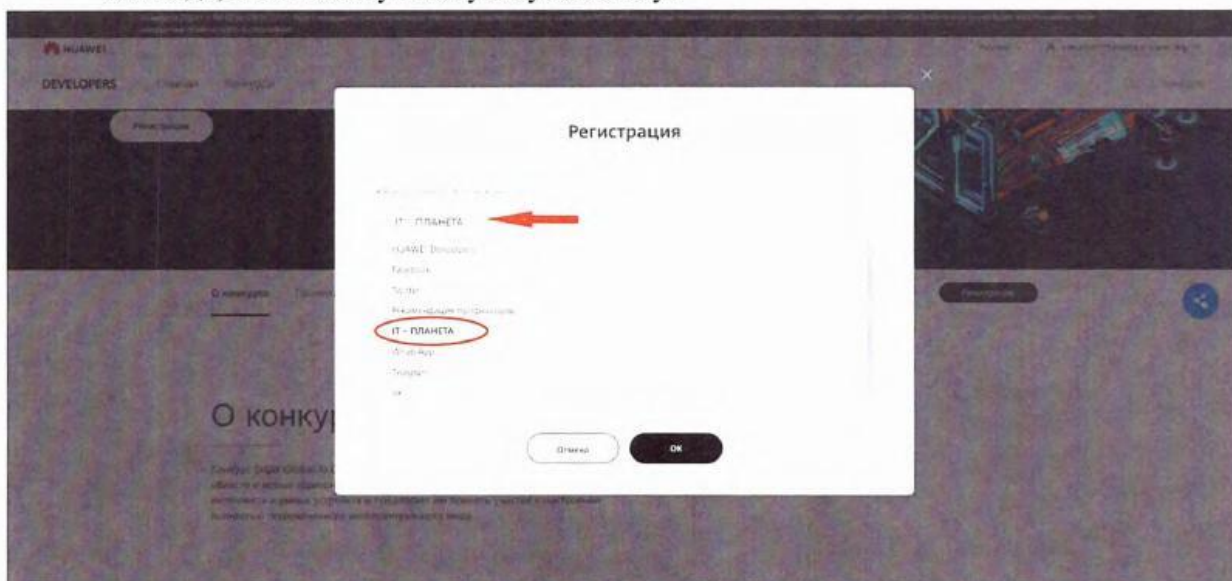
2.2 Для того, чтобы присоединиться к существующей команде, выберите наиболее подходящую вам команду и нажмите **Присоединиться**.





2.3 Для того, чтобы зарегистрировать новую команду нажмите **Новая команда** и заполните регистрационную форму.

- ❖ На вопрос “Как вы узнали об этом конкурсе?”, укажите в выпадающем списке ИТ-Планета.
- ❖ Регистрируя новую команду, вы автоматически становитесь капитаном команды (руководителем). Руководитель команды отвечает за управление действиями команды (включая рассмотрение заявок от потенциальных участников команды или удаление участников команды), отправку работ и распределение призов между участниками команды.
- ❖ Каждый участник конкурса может присоединиться только к одной команде.
- ❖ В каждой команде может быть не более трех участников (плюс один наставник).
- ❖ Конкурсант может подать заявку на присоединение к команде или на выход из команды.
- ❖ Баллы за работы, представленные на конкурс командой, принадлежат этой команде. Если участник покидает команду, полученные при его участии баллы принадлежат команде, а не покинувшему ее участнику.



2.4 Введите название команды, номер телефона, код подтверждения, адрес электронной почты и описание команды. Вы также можете загрузить изображение профиля своей команды. После

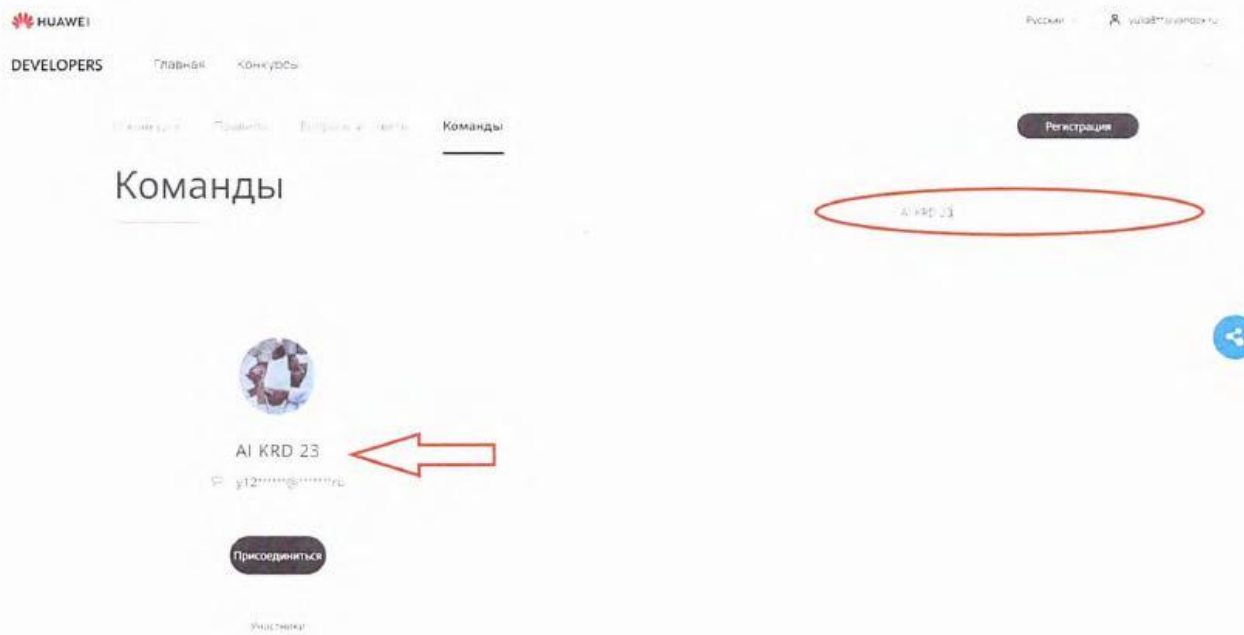


заполнения всех полей нажмите кнопку **Отправить**.



3. Работа с командой

3.1 Для того, чтобы ваш друг/коллега/знакомый мог присоединиться к вашей команде, отправьте ему в любой мессенджер название своей команды, чтобы он при регистрации мог найти ее с помощью строки поиска.



3.2 Если вам отправят заявку на присоединение к вашей команде, то в вашем личном кабинете вашей команды отобразится заявка от участника. Вы можете принять или отклонить заявку.



Новые заявители

yuli****@***dex.ru

Принять

Отклонить

3.3 Любого человека, принятого в команду, вы можете назначить Капитаном команды (руководителем).

Участники команды

y120*****@***dex.ru Капитан

yuli****@***dex.ru

Удалить

Назначить руководителем

После того, как вы присоединились к команде или создали свою, вы можете принять участие в соревнованиях.

4. Участие в конкурсе

4.1 Для того, чтобы перейти к выбору направления, в котором вы хотите участвовать, нажмите на кнопку **Подача**.

*Кнопка **Подача** доступна только капитану команды

КОНКУРС DIGIX GLOBAL AI CHALLENGE

Вдохновляем молодые таланты, открываем новые грани искусственного интеллекта

32 день 3 часа 43 минут 35 секунд

О конкурсе Плакаты Видео и материалы Конкурсные Материалы



Подать

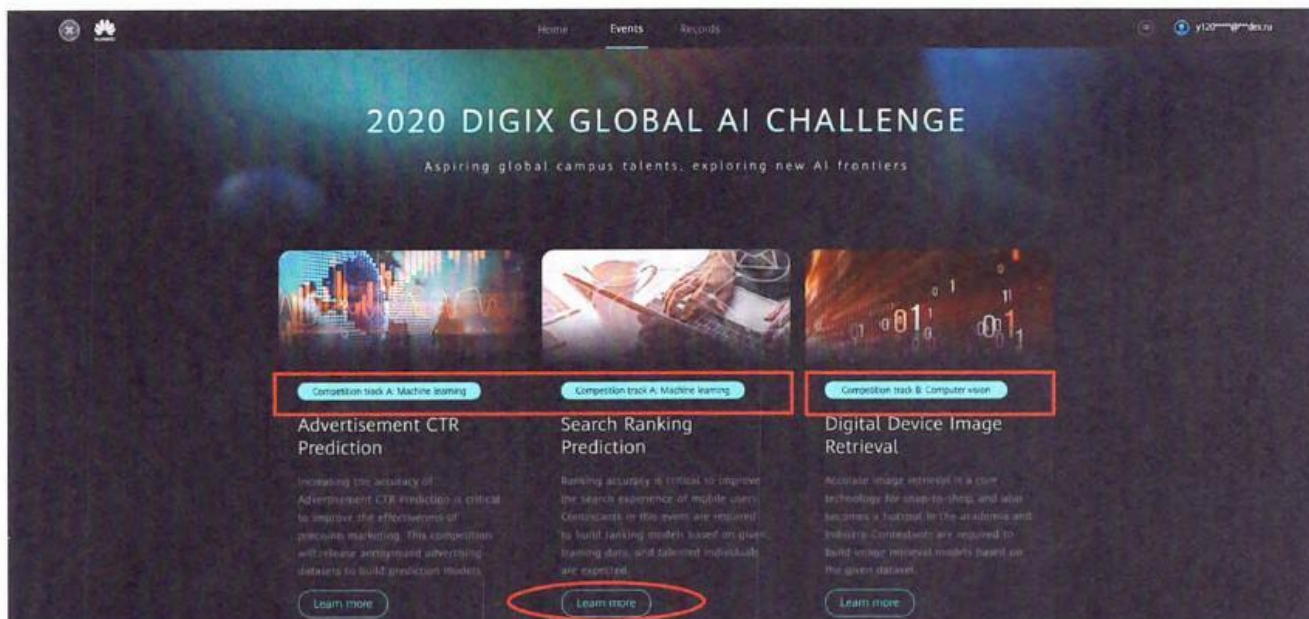
4.2 Система перенаправит вас на [английскую версию сайта конкурса](#).

- ❖ При условии авторизации на русскоязычном сайте, переход на англоязычную версию сайта происходит с автоматической авторизацией на англоязычной версии сайта.

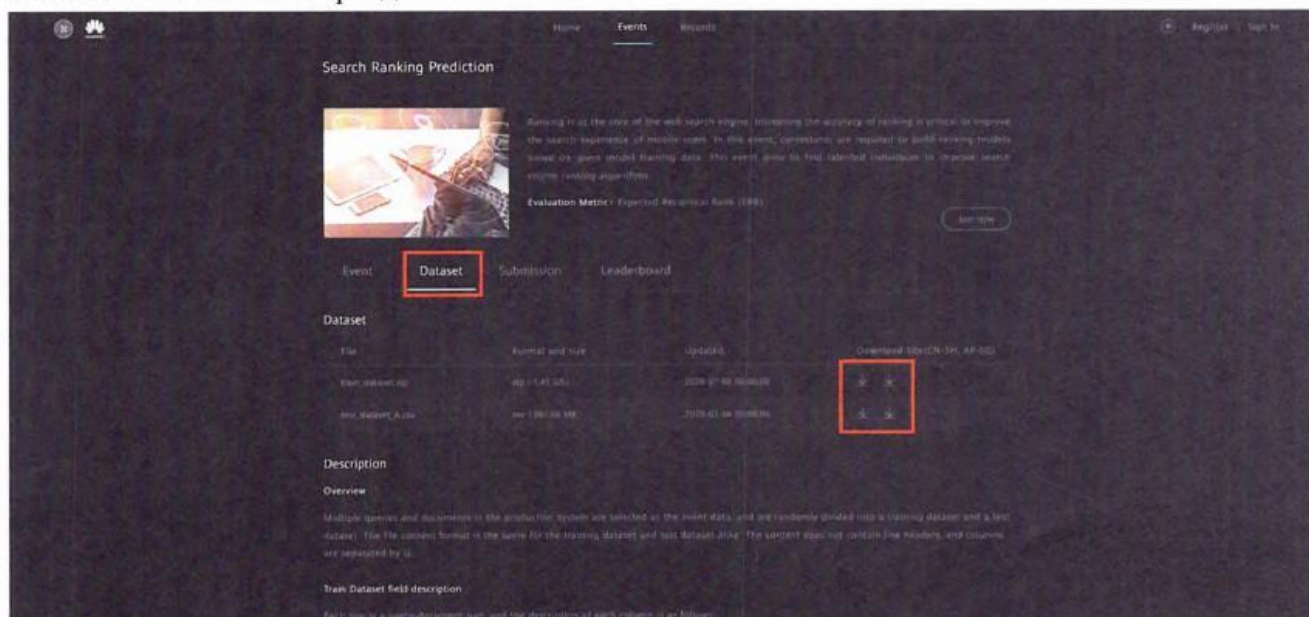
4.3 Для того, чтобы перейти к выбору направления участия в конкурсе, нажмите **Join Now**.



4.4 Выберите направление в той номинации, в которой хотите соревноваться, и нажмите **Learn more**.



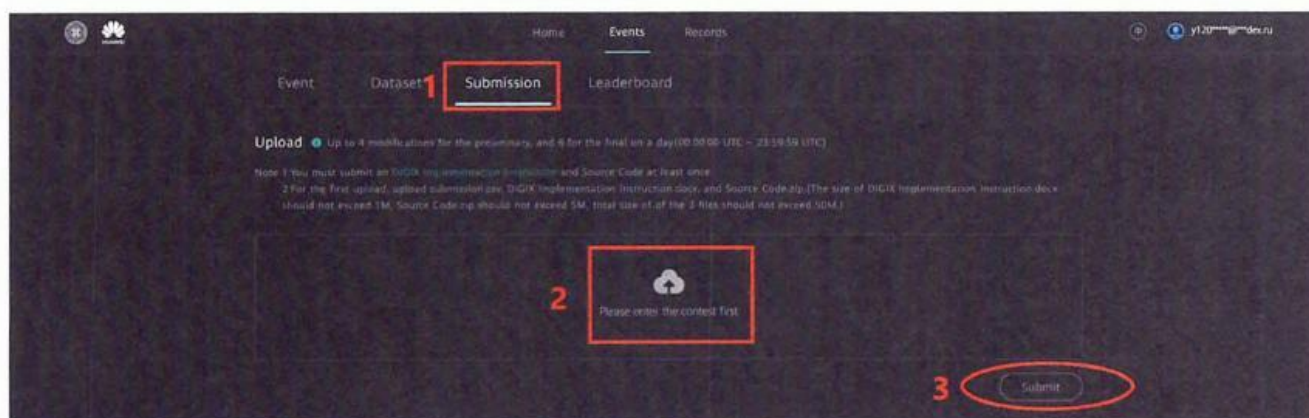
4.5 Изучите подробно описание выбранного направления соревнований, перейдите во вкладку **Dataset** и скачайте наборы данных.



4.6 Когда ваша работа будет готова к отправке, перейдите во вкладку **Submission**, загрузите все необходимые данные и нажмите **Submit**.

- ❖ Допускается обновление отправленных результатов до 4 (четырёх) раз.
- ❖ Вы должны отправить [инструкцию по внедрению DIGIX](#) и исходный код хотя бы один раз.
- ❖ В качестве выходных файлов выступают файлы: submission.csv, DIGIX Implementation Instruction.docx, и zip-архив с исходным кодом.
- ❖ На размер файлов имеются ограничения: Не больше 1 MB для инструкции, zip-архив не больше 5 MB и общий размер из 3х файлов не должен быть больше 50 MB.
- ❖ Ограничений по использованию технологий нет.





Если у вас есть вопросы, вы можете задать их в нашей группе [ВКонтакте](#).

Нажмите [здесь](#), чтобы присоединиться к нашей группе [WhatsApp](#)!

Также вы можете писать нам на электронную почту y.mukhonkova@world-it-planet.org

Тел. +7 (499) 703-39-49



**ОБЩИЕ УСЛОВИЯ КОНКУРСА DIGIX GLOBAL AI CHALLENGE 2020
(«КОНКУРС»)**

7 июля 2020 г.

1. Условия

1.1. Вы имеете право участвовать в этом Конкурсе от своего имени или от имени третьего лица. Участвуя в этом Конкурсе, вы принимаете условия проведения конкурса («Условия»), которые вы подписываете с компанией группы Huawei, отвечающей за проведение конкурса в вашем регионе («Huawei»), в соответствии с пунктом 2 и Перечнем стран и регионов, приведенными в данном документе.

1.2. Регистрируясь для участия в этом Конкурсе, вы соглашаетесь принять настоящие Условия и строго следовать им.

1.3. Территория проведения конкурса:

Россия, Турция, Китай, Индия, Нидерланды, Финляндия, Германия, Австрия, Швейцария, Великобритания, Ирландия, Франция, Испания, Люксембург, Бельгия и Италия.

2. Организатор конкурса

2.1. Организаторами конкурса выступают компании Huawei Software Technologies Co., Ltd., Aspiegel Limited и Huawei Services (Hong Kong) Co., Limited.

2.2. Если вы участвуете в Конкурсе в КНР (кроме Гонконга, Макао и Тайваня), вы подписываете настоящие Условия с компанией Huawei Software Technologies Co., Ltd., дочерней компанией Huawei, учрежденной в Китае, которая будет выступать контролером данных.

2.3. Если вы участвуете в Конкурсе в странах или регионах, указанных в части 2 Перечня стран и регионов, вы подписываете настоящие Условия с компанией Aspiegel Limited, дочерней компанией Huawei, учрежденной в Ирландии, которая будет выступать контролером данных.

2.4. Если вы участвуете в Конкурсе в странах или регионах, указанных в части 3 Перечня стран и регионов, вы подписываете настоящие Условия с компанией Huawei Services (Hong Kong) Co., Limited, дочерней компанией Huawei, учрежденной в Гонконге (Китай), которая будет выступать контролером данных.

3. Срок проведения конкурса

3.1. Конкурс открывается 8 июля 2020 года в [00:00] по пекинскому времени (GMT+8) и



завершается в [24:00] 30 сентября 2020 года по пекинскому времени (GMT+8).

4. Право участия в конкурсе

4.1. В Конкурсе могут принять участие студенты и аспиранты очного отделения из указанных шестнадцати стран и регионов. Вы вправе принять участие в Конкурсе только в составе команды («Участник»). Участниками могут быть только физические лица. Корпорации и прочие юридические лица не допускаются к участию в конкурсе.

4.2. Вы сможете стать Участником только после регистрации аккаунта разработчика Huawei.

4.3. К участию в Конкурсе не допускаются сотрудники компании Huawei или ее аффилированного лица, а также родственники, друзья и прочие знакомые сотрудников компании Huawei или ее аффилированного лица.

4.4. Участники обязаны предоставить данные действующего банковского счета, на который компания Huawei сможет перевести сумму денежного приза, если Участник будет объявлен победителем Конкурса. Участники обязаны своевременно уведомлять Huawei о любых изменениях банковских реквизитов.

4.5. Правила создания команд

(1) Каждый Участник может присоединиться только к одной команде.

(2) В состав команды может входить не более 3 участников.

(3) У команды должно быть название. Название команды не должно носить непристойный или оскорбительный характер и не должно нарушать права третьих лиц.

(4) Индивидуальные участники или команды могут принять участие в Конкурсе только один раз и только в одной стране или в одном регионе.

(5) Когда вы присоединяетесь к команде, к вашим персональным данным, например к фотографии вашего профиля, вашему имени и контактной информации, получают доступ участники команды, и вы даете на то свое явно выраженное согласие, когда присоединяетесь к команде или принимаете участие в Конкурсе.

(6) У команды должен быть руководитель, который отвечает за управление командой, в том числе приглашает или удаляет участников, отправляет конкурсные работы, выступает контактным лицом при общении с Huawei и распределяет призы среди участников команды.

(7) Участник команды может подать заявку на присоединение к команде или на выход из команды.

(8) Баллы за работы, представленные на Конкурс командой, принадлежат этой команде. Если участник покидает команду, полученные им баллы в составе команды принадлежат команде, а не покинувшему ее участнику.

Требования к конкурсным работам

4.6. Организатор оставляет за собой право изменять тестовый набор данных, предоставляемых участникам конкурса.



4.7. Ваша конкурсная работа должна отвечать следующим требованиям.

(1) С предварительного явно выраженного письменного согласия владельцев в работах могут использоваться сторонние игровые движки, межплатформенное программное обеспечение, программы с открытым исходным кодом и библиотеки кодов.

(2) Каждый индивидуальный участник Конкурса или команда должны соблюдать положения Сервисного соглашения HUAWEI Developer и других соглашений, регламентирующих работу сервисов Huawei.

5. Требования к подаче конкурсных работ

5.1. Участники обязаны представить результаты работы алгоритмов на основании данных, предоставленных на платформе конкурса.

5.2. При первой подаче работы необходимо выгрузить следующие файлы: submission.csv, DIGIX Implementation Instruction.docx и Source Code.zip. Размер файла DIGIX Implementation Instruction.docx не должен превышать 1 МБ, файла Source Code.zip — 5 МБ. Общий размер трех файлов не должен превышать 50 МБ.

6. Отбор и объявление победителей и призов

6.1. Отбор победителей осуществляется по результатам автоматической оценки и оценки судей.

6.2. Правила отбора

(1) Предварительный отбор

На этапе предварительного отбора командам будет предоставлена среда разработки. Команды представляют свои работы на основании выбранной категории и предоставленных данных. На официальном веб-сайте Конкурса в режиме реального времени будет публиковаться таблица лидеров.

Примечание. Организационный комитет Конкурса вправе изменить предоставляемый для конкурса набор данных.

Команды, соревнующиеся в номинациях А и В, вправе представлять не более четырех результатов в день.

Этап предварительного отбора делится на стадии А и В, на которых предоставляются два разных тестовых набора данных. Семь последних дней конкурса считаются стадией В. Все, что идет до этого, является стадией А. В режиме реального времени публикуется таблица лидеров обеих стадий. За финальную оценку принимается самый высокий балл команды, полученный на стадии В.

(2) Финальный этап

На финальном этапе финалистов пригласят для участия в закрытом соревновании. Место



проведения финального этапа будет указано компанией Huawei отдельно. Требования площадки проведения финального этапа будут иметь преимущественное значение. Организационный комитет уведомит финалистов по телефону, в электронном письме, SMS-сообщении, во внутренней рассылке на веб-сайте HUAWEI Developers или иным способом.

В номинации А предлагается тестовый набор данных только в категории «Прогноз процента переходов (CTR) по рекламе». В номинации В тестовый набор данных предлагается в категории «Поиск изображений цифровых устройств».

Команды, соревнующиеся в номинациях А и В, вправе представлять не более шести результатов в день. Соревнования в номинации А делятся на стадии А и В. На стадии А проводится оценка в режиме реального времени. Стадия В откроется в последний день конкурса. За финальную оценку принимается самый высокий балл из всех, присвоенных представленным командой результатам.

В результатах номинации В учитываются баллы таблицы лидеров стадии В этапа предварительного отбора. За финальную оценку принимается самый высокий балл из всех, присвоенных представленным командой результатам.

(3) Правила отбора для участия в финальном этапе

Правила оценки в номинации А

(i) На этапе предварительного отбора каждая команда должна подать работы в двух категориях. Общий балл в каждой категории — 100. На этом этапе общий балл представляет собой сумму баллов в двух категориях: 80% за прогноз процента переходов (CTR) по рекламе и 20% за прогноз поискового ранжирования. Для участия в финальном этапе будут отобраны 15 команд на основании автоматической оценки и результатов квалификационного отбора. Если команда не проходит этап оценки (например, команду уличили в жульничестве), в таблице рейтингов на ступеньку выше автоматически поднимаются команды, идущие за ней следом.

(ii) На финальном этапе обладатели призов за первое, второе и третье места, а также обладатели наград за участие будут определяться в соответствии с результатами стадии В и результатами презентации.

1. а) Презентация. Каждая команда должна подготовить презентацию и представить ее судьям.

2. б) Отбор. Судьи оценивают работы на основании автоматической оценки и результатов презентации (соотношение баллов 50/50) и определяют финальную оценку и список победителей.

Правила оценки в номинации В

(i) На этапе предварительного отбора каждая команда должна подать работы в соответствии с установленными требованиями. Полученный командой балл рассчитывается на основании двух критериев: 50% за самый высокий показатель точности поиска и 50% за mAP@10. Общий размер модели, представляемой командой на рассмотрение жюри, не должен превышать 500 МБ; в противном случае команда не получит никаких баллов. Для участия в финальном этапе будут отобраны 15 команд на основании автоматической оценки и результатов квалификационного отбора. Если команда не проходит этап оценки (например, команду уличили в жульничестве), в таблице рейтингов на ступеньку выше автоматически поднимаются команды, идущие за ней следом.

(ii) На финальном этапе обладатели призов за первое, второе и третье места, а также обладатели



наград за участие будут определяться в соответствии с результатами стадии В и результатами презентации.

1. а) Презентация. Каждая команда должна подготовить презентацию и представить ее судьям.
2. б) Отбор. Судьи оценивают работы на основании автоматической оценки и результатов презентации (соотношение баллов 50/50) и определяют финальную оценку и список победителей.

Объявление победителей

6.3. Результаты и победители Конкурса будут опубликованы и объявлены на веб-сайте Конкурса (<https://developer.huawei.com/consumer/en/activity/digixActivity/digixHome>). Опубликованные результаты включают список никнеймов Участников, название и описание каждой команды. Список ранжируется по полученным командами баллам.

Призы

6.4. Призы вручаются в номинациях А и В (машинное обучение; компьютерное зрение):

- (1) Приз за первое место (1 команда): 30 000 долларов США;
- (2) Приз за второе место (1 команда): 15 000 долларов США;
- (3) Приз за первое место (1 команда): 10 000 долларов США;
- (4) Награда за участие (12 команд): 2 000 долларов США каждой команде.

6.5. Если вам присуждается приз, вы и компания Huawei заключаете отдельное Соглашение о вручении приза.

6.6. Возможность получения последующего вознаграждения не является для Участника офертой или договором о таком вознаграждении.

6.7. Денежные призы (или вознаграждения, если есть) не подлежат обсуждению, передаче, конвертации или возмещению.

6.8. Решение судей о выборе победителей является окончательным, и компания Huawei не будет вступать с Участником в спор в этой связи. Участникам запрещено совершать действия, которые могут порочить других Участников, сотрудников Huawei или судей, представлять для них угрозу или мешать их работе.

6.9. Компания Huawei может предложить альтернативу денежным призам (отличную или схожую), если по непредвиденным обстоятельствам или независящим от Huawei причинам возникнет такая необходимость.

6.10. Если в соответствии с правилами проведения Конкурса победитель дисквалифицирован, с ним невозможно связаться или он не может получить приз, приз будет вручен следующему за победителем Участнику.



Налогообложение

6.11. Все денежные призы и вознаграждения присуждаются в сумме до уплаты налога. Сумма денежного приза или вознаграждения, которую фактически получает Участник, перечисляется за вычетом всех применимых налогов, которые компания Huawei обязана удержать. Компания Huawei не несет ответственности за уплату налогов, которые обязан уплатить победитель. Участники обязаны соблюдать применяемые к ним положения налогового законодательства и обязаны предоставить Huawei все документы и материалы, необходимые для получения у Huawei денежного приза или вознаграждения.

6.12. Денежные призы выплачиваются в следующих валютах в зависимости от страны или региона, в котором Участник регистрируется на Конкурс: CNY или EUR. Победители несут расходы, связанные с обменом валюты.

6.13. Huawei перечисляет денежные призы победителям в течение 120 (ста двадцати) рабочих дней после завершения Конкурса. При этом Huawei не несет ответственности перед победителем за задержку выплаты или утерю денежного приза независимо от способа его вручения (электронным переводом или иными средствами) и от того, находится ли это под контролем Huawei.

6.14. Если денежный приз или вознаграждение перечисляется на банковский счет команды, руководитель команды отвечает за распределение приза или вознаграждения между участниками команды. Компания Huawei не несет ответственности за распределение приза или вознаграждения между участниками команды и не участвует в спорах, возникающих в этой связи.

6.15. Huawei не дает никаких заверений или гарантий, явных или неявных, фактических или юридических, в отношении призов, их использования, ценности или получения, включая, помимо прочего, в отношении качества призов, их технического состояния, товарного состояния или пригодности для использования по назначению.

7. Ваши данные

7.1. Компания Huawei будет обрабатывать ваши ответы, информацию о названии и описании команды, контактную информацию и прочие персональные данные, которые вы решите предоставить, исключительно в целях проведения данного Конкурса, вручения призов и проведения маркетинговых мероприятий. При предоставлении результатов работы ваших алгоритмов данные вашей команды будут переданы в Германию для отображения в глобальной рейтинговой таблице. Если вы участвуете в составе команды, фотография вашего профиля, ваш никнейм и контактная информация будут предоставлены участникам вашей команды.

7.2. Ваши данные будут храниться в соответствующих местах в течение 12 (двенадцати) месяцев.



8. Права интеллектуальной собственности

8.1. Участники заявляют и гарантируют, что в отношении их работ:

- (1) они являются истинными законными владельцами прав на объекты интеллектуальной и промышленной собственности (включая коды);
- (2) не существует находящихся на рассмотрении судебных исков или споров; и
- (3) они вправе представлять работы на Конкурс.

8.2. Участники сохраняют авторские права и прочие права на объекты интеллектуальной и промышленной собственности, которые они имеют в своих работах.

8.3. В целях продвижения, рекламы и маркетинга Участник, который является финалистом или победителем Конкурса, предоставляет Huawei (ее агентам, спонсорам и партнерам) безотзывную, неисключительную, действующую по всему миру, безвозмездную лицензию на публикацию своих работ (самостоятельно или совместно с работами третьих лиц) на официальном веб-сайте Конкурса, прочих веб-сайтах Huawei или на платформе HUAWEI AppGallery и на отображение имени Участника или его команды.

9. Общие положения

9.1. Участники должны гарантировать, что их действия в Конкурсе не нарушают действующие законы, нормативные акты, политики, законные права и интересы третьих лиц.

9.2. Huawei оставляет за собой право в любое время без предварительного уведомления:

- (1) объявить недействительным, приостановить или отменить Конкурс или связанные с ним действия; либо
- (2) изменить правила Конкурса и настоящие Условия, если, по мнению Huawei, возникнет такая необходимость, по техническим, финансовым, юридическим (в том числе в случае мошенничества, угрозы безопасности или по вопросам, не зависящим от Huawei) или иным причинам. Участникам рекомендуется регулярно посещать веб-сайт Конкурса и следить за изменениями опубликованных правил Конкурса и настоящих Условий.

9.3. В разрешенных законом рамках компания Huawei (в том числе ее аффилированные лица), ее агенты или дистрибьюторы ни при каких обстоятельствах не несут ответственности за компенсацию Участнику каких-либо убытков или ущерба, не несут ответственности за причинение вреда жизни и здоровью, вызванные участием в Конкурсе.

9.4. Huawei обрабатывает и использует персональные данные, предоставленные Участниками, в целях проведения данного Конкурса в соответствии с действующими законами. При предоставлении персональных данных их обработка осуществляется в предусмотренных законом целях, непосредственно связанных с проведением Конкурса, включая, помимо прочего, управление и организацию Конкурса, доставку призов победителям. Для доставки



призов компании необходимо обработать данные аккаунта Huawei. Компании также может потребоваться предоставить персональные данные курьерской компании для доставки физических призов победителям. Персональные данные, предоставленные вами в связи с участием в Конкурсе, будут храниться не больше 12 (двенадцати) месяцев.

9.5. Информация о работах отличившихся участников в Гонконге (Китай), Макао (Китай) и Тайване (Китай) будет отправлена в другие регионы КНР (кроме Гонконга, Макао и Тайваня) для экспертной оценки, публикации и участия в финале на региональном уровне. Передаваемая информация включает название команды, идентификатор приложения (App ID), пакет APK, описание работы и прочие данные.

9.6. Участники заявляют и гарантируют, что персональные данные, предоставленные ими компании Huawei (включая имя, номер телефона, адрес электронной почты и контактный адрес), являются достоверными и актуальными, и соглашаются с тем, что такие персональные данные будут использоваться компанией Huawei для связи с ними и вручения им призов. Компания Huawei будет осуществлять сбор и обработку персональных данных исключительно в вышеуказанных целях. Участник отвечает за обеспечение достоверности и полноты предоставляемых им персональных данных. После объявления победителей компания Huawei свяжется с ними для подтверждения их регистрационных данных. Если приз не удастся вручить ввиду недостоверности или неполноты персональных данных, такой победитель лишается права получения приза.

10. Гарантия возмещения ущерба и ограждения от ответственности

10.1. Участник соглашается оградить компанию Huawei от ответственности, претензий, исков, судебных разбирательств и возместить Huawei ущерб, убытки, расходы и издержки (включая судебные издержки), возникающие вследствие:

- (1) действий или бездействия Участника либо невыполнения им своих обязательств;
- (2) нарушения Участником настоящих Условий;
- (3) претензий третьих лиц в отношении конкурсных работ (включая, помимо прочего, иски о нарушении прав интеллектуальной собственности или иски о защите чести и достоинства);
- (4) нарушения действующих законов, нормативных актов, кодексов поведения, действующих в стране или регионе участия в Конкурсе; или
- (5) принятия и использования приза или вознаграждения за участие в Конкурсе.

11. Дисквалификация

11.1. Участники могут быть дисквалифицированы по следующим причинам:

- (1) Участник незаконно использует чужие работы;
- (2) Участник использует в своей работе плагины со сторонними кодами без разрешения их владельцев, или такие плагины являются предметом судебного разбирательства;
- (3) работа Участника нарушает положения соглашений HUAWEI Developers или политик HUAWEI AppGallery;



- (4) Участник нарушает положения настоящих Условий;
- (5) Huawei подозревает Участника в мошенничестве, обмане, использовании чужой личности и другой нечестной игре; или
- (6) Участник нарушает действующие законы, нормативные акты или кодексы поведения, действующие в стране или регионе участия в Конкурсе.

12. Регулирующее законодательство и разрешение споров

12.1. Конкурс и настоящие Условия регулируются и толкуются в соответствии с законодательством страны или региона, в котором расположен суд, имеющий юрисдикцию в отношении компании, подписывающей настоящие Условия, в соответствии с Перечнем стран и регионов, приведенным ниже.

Перечень стран и регионов

№	Страны или регионы
Часть 1	КНР (кроме Гонконга, Макао и Тайваня)
Часть 1 (а) регулирующее законодательство; (b) место рассмотрения спора	(a) законодательство Китайской Народной Республики; (b) суды, имеющие юрисдикцию в месте, в котором вы и компания группы Huawei подписываете настоящие Условия.
Часть 2	Турция, Нидерланды, Финляндия, Германия, Австрия, Швейцария, Великобритания, Ирландия, Франция, Испания, Люксембург, Бельгия и Италия
Часть 2 (а) регулирующее законодательство; (b) место рассмотрения спора	(a) законодательство Ирландии; (b) суды Ирландии с юрисдикцией в Дублине, Ирландия.
Часть 3	Россия и Индия
Часть 3 (а) регулирующее законодательство; (b) место рассмотрения спора	(a) законодательство Гонконга (Китай); (b) суды Гонконга (Китай).





Автономная некоммерческая организация
«Центр развития информационных технологий «ИТ-Планета»

350004, Россия, г. Краснодар, ул. Северная, 286, оф. 204
Тел.: +7 (499) 703-39-49, e-mail: orgcom@world-it-planet.org

Исх. № И20-219 от 08.09.2020 г.
*Об информационной поддержке
международного студенческого конкурса
по искусственному интеллекту*

Министерство науки и высшего
образования Российской Федерации
Департамент государственной
молодежной политики

Уважаемые коллеги!

АНО «Центр развития информационных технологий «ИТ-Планета» благодарит Вас за традиционную поддержку наших инициатив, нацеленных на профессиональное развитие молодёжи России, в частности, Международной студенческой олимпиады «ИТ-Планета», которая на протяжении 13 лет позволяет талантливым студентам и молодым специалистам проверять свой профессиональный уровень и получать признание профессионального сообщества.

Одним из направлений АНО «ЦРИТ «ИТ-Планета» является подготовка и сопровождение российских участников с целью представления России в ведущих международных соревнованиях в сфере ИКТ. Данная деятельность проводится в разрезе национального проекта «Цифровая экономика» по направлению «Кадры для цифровой экономики», в рамках которой система высшего образования должна обеспечивать цифровую экономику компетентными кадрами, а также создавать системы мотивации по освоению необходимых компетенций.

В настоящий момент нашей организацией осуществляется сопровождение российских студентов и аспирантов в международном Конкурсе по искусственному интеллекту DIGIX Global AI Challenge 2020, в котором принимают участие представители 16 стран мира.

Участие в Конкурсе российских учреждений высшего профессионального образования создаст условия для развития и поддержки профессиональных талантов одаренных студентов и аспирантов, а также решения государственных задач воспитания подрастающего поколения.

Просим Вас оказать поддержку и оповестить образовательные организации высшего профессионального образования о данном мероприятии, предоставляющем возможности профессионального развития и самореализации, студентам и аспирантам российских вузов.

Контактным лицом со стороны АНО «Центр развития информационных технологий «ИТ-Планета» является Юлия Мухонькова, руководитель проектов АНО ЦРИТ «ИТ-Планета», e-mail: y.mukhonkova@world-it-planet.org, +7 (499) 703-39-49, тел.: +7 (928) 464-53-28.

Полагаем, что при поддержке Министерства образования и науки Российской Федерации участие образовательных организаций высшего образования в данном международном Конкурсе позволит обеспечить студентам и аспирантам возможность получить опыт у ведущих специалистов в сфере ИИ-алгоритмов из других стран, а также достойно представить Российскую Федерацию на международной арене и подтвердить статус нашей



страны в качестве ведущей мировой державы в ИТ-индустрии.

Приложение:

1. Инструкция для участников конкурса 2020 DIGIX Global AI Challenge на 10 л.
2. Общие условия конкурса DIGIX GLOBAL AI CHALLENGE 2020 на 9 л.

С уважением,
Исполнительный директор АНО «ЦРИТ «ИТ-Планета»,
Председатель оргкомитета
Международной олимпиады «ИТ-Планета»



Шалашный С.И.

Исп. Чижова М.
Тел.: +7 499 7033949

