

Pravilnik događaja

Ovaj događaj je prilika da sa svojim timom u roku od 48h kreirate inovativno rešenje koje može biti digitalno rešenje (web ili mobilna aplikacija, pretraživač i dodaci za pretraživače, rešenja u vezi sa društvenim mrežama...) ili aktivnosti i kampanje koje uključuju digitalno rešenje, a u okviru neke od zadatih tema. Na ovom takmičenju na kome je mnogo toga dozvoljeno, ali postoje i određena pravila koja će nam pomoći da svi timovi imaju fer tretman i podjednake šanse za uspeh.

Kako bismo svi uživali u ovom događaju, a ne da bi kvarili zabavu, i kako bi prošao bez neprijatnih situacija, molimo vas da pročitate sledeća pravila koja će se primenjivati na sve učesnike Hakatona. Pravila važe od trenutka prijavljivanja za učešće u Hakatonu preko web site <https://euhakaton.europa.rs/> i obavezujuća su za sve učesnike.

Prijavom za učešće u Hakatonu preko web site-a <https://euhakaton.europa.rs/> sva prijavljena lica potvrđuju da su pročitala ova Pravila, da su sa njima saglasna i da ih prihvataju u potpunosti kao pravno obavezujuća.

Organizator događaja je ICT Hub (dalje "Organizator") angažovan od strane Delegacije Evropske unije (EU) u Republici Srbiji.

1. Na Hakatonu može da učestvuje maksimalno 10 timova od po četiri do šest članova. U slučaju prijave više od deset timova za učešće u Hakatonu, Organizator zadržava diskreciono pravo da od svih prijavljenih timova odabere 10 timova za učešće, koji po slobodnoj proceni Organizatora mogu da odgovore na teme zadate u okviru događaja. Kriterijumi za odabir uključuju:
 - Struktura tima - da li se timovi sastoje od članova sa komplementarnim veštinama i znanjem koje mogu doprineti razvoju i implementaciji rešenja
 - Inicijalna ideja sa kojom tim dolazi i njena relevantnost u odnosu na postavljene izazove
 - Potencijal tima da implementira ideju ukoliko budu odabrani kao pobednici.
 - Minimum jedan član tima mora tečno da govori engleski jezik
2. Prijavljivanje timova za učešće na Hakatonu traje od **11. aprila 2019.** godine, **do 06. maja u 23.59** 2019. godine i vrši se putem popunjavanja aplikacionog formulara. Prilikom prijavljivanja, neophodno je navesti sve članove tima;
3. Hakaton će se održati u prostorijama ICT Hub-a, na adresi Kralja Milana 10 Beograd (dalje: "Playground"), u periodu od 17.05.2019. godine sa početkom u 18:00 časova do 19.05.2019. godine do 20:00 časova;
4. Cilj Hakatona je izrada rešenja (dalje: "Rešenje") od strane timova koje odgovara zadatoj temi. Rešenje tima mora biti **u okviru teme** komunicirane u toku kampanje. Preporučujemo da pre razvoja Rešenja **ideju o razvoju rešenja validirate sa dostupnim mentorima**, koji će vam biti „*reality check*“ za to da li rešenje koje razvijate ima biznis smisla i da li ga je moguće implementirati nakon završetka hakatona u zadatom vremenskom roku. Mentori će biti dostupni u petak uveče, kao i subotu ujutro i



u toku dana (precizna satnica dostupnosti mentora će biti dostupna na *web site*-u Hakatona).

5. Članovima tima je dozvoljeno da napuste prostorije ICT Hub-a (tj. Playgrunda) za vreme trajanja Hakatona. Prostorije ICT Hub-a će im biti na raspolaganju za rad do 00.00 (ponoći).
6. Neophodno je da svi takmičari koriste lične računare kako bi učestovali na Hakatonu.
7. Rešenje u celini mora biti originalna tvorevina članova tima na Hakatonu. Rešenje ne sme da bude opterećeno bilo kojim pravima trećih lica (uključujući, ali ne ograničavajući se na prava intelektualne svojine i/ili druga vlasnička prava, bilo kakvu licencu, zaštitu putem ugovora o poslovnoj tajni itd. osim ako su članovi tima vlasnici tih prava ili imaju dozvolu od zakonitog vlasnika da postavljaju sadržaj – dozvola mora biti u propisnoj zakonskoj formi u skladu sa Zakonima Republike Srbije);

Organizator Hakatona neće biti u obavezi da plati bilo kakvu naknadu trećoj strani u vezi sa vlasništvom, korišćenjem, reprodukcijom, izmenom, objavljivanjem, prikazom i/ili drugim vidom eksploatacije bilo kog od delova Rešenja i/ili Rešenja kao celine, koji su učesnici Hakatona prijavili kao rezultat takmičenja.

8. Takmičarima je prezentovano i saglasni su da, pre nego što predaju svoje Rešenje i pre nego što prihvate bilo kakvu nagradu:
 - Neće predati sadržaj Rešenja koji je zaštićen autorskim pravima, bilo kakvom licencom, ugovorom o poslovnoj tajni, pravom intelektualne svojine ili drugim vlasničkim pravom, osim ukoliko je neki od članova tima vlasnik tih prava ili ima dozvolu od zakonitog vlasnika za postavljanje sadržaja - dozvola mora biti data u propisnoj zakonskoj formi u skladu sa Zakonima Republike Srbije;
 - Neće objaviti neistinu ili lažno svedočenje koje bi moglo da ošteti druge učesnike Hakatona, Organizatora, Delegaciju Evropske unije u Republici Srbiji, ili da nanese štetu nekoj trećoj strani;
 - Neće podneti sadržaj Rešenja koji je nezakonit, nepristojan, preteći, pornografski, uznemirujući, rasno ili etnički uvredljiv, ili podstiče ponašanje koje se može smatrati krivičnim delom, krši bilo koji zakon, ili je na drugi način neprikladan ili destruktivan za Hakaton, kao i za imidž brenda Organizatora, Delegacije Evropske unije u Republici Srbiji, ili nekoj trećoj strani;
 - Neće postavljati reklame ili promovisati svoje poslovanje za vreme trajanja Hakatona;
 - Sadržaj Rešenja koji predaju žiriju na uvid ne sadrži nikakve viruse, trojanace, crve ili druge maliciozne delove koda koji onemogućavaju pravilno korišćenje uređaja.
9. Takmičari moraju u svakom momentu takmičenja da imaju istaknutu akreditaciju koju će dobiti pri registraciji.
10. Timovima je na raspolaganju i opcija da rezervišu dve konferencijske sale koje su namenjene za miran rad tima, do maksimalnih 60 minuta, uzeći u obzir da će svi timovi raditi u *open space* delu.
11. Vreme predviđeno za prezentaciju Rešenja tima je 5 minuta. U sklopu prezentacije potrebno je predstaviti *business case*, kao i demonstraciju Rešenja. Žiri ima na raspolaganju 3 minuta za postavljanje pitanja.



12. Dodeljuju se ukupno tri nagrade za tri rešenja - najkreativnije, najefektivnije, najbolje rešenje u celosti. Nagrade će biti dodeljene na sledeći način:

- **HACK4CREATIVNESS – najkreativnije rešenje dobija 1000€**
- **HACK4IMPACT – najefektivnije rešenje dobija 1500€**
- **HACK4TOTALITY – najbolje rešenje u celosti (koje objedinjuje i kreativnost i efektivnost u rešavanju problema) dobija 2500€**

Iznosi nagrada su dati sa svim pripadajućim porezima. Prilikom preuzimanja nagrada, nagrađeni članovi tima su u obavezi da potpišu prijem nagrade.

Iznos nagrade članovi tima između sebe raspodeljuju po sopstvenom dogovoru. Radi otklanjanja sumnje, Organizator se dodelom nagrade timu, oslobađaju svih svojih obaveza prema timu kao celini i svakom pojedinom članu tima.

Nakon hakatona, **pobednički tim u fazi implementacije rešenja dobija direktnu finansijsku podršku u visini od 10.000€ (sa pripadajućim porezima).**

Dodatno, **za implementaciju pobedničkom timu će na raspolaganju biti resursi u vrednosti do 15.000€ (sa pripadajućim porezima)** koji mogu da podrazumevaju: troškove kampanje i promocije, dalji razvoj rešenja, angažovanje eksterne ekspertske podrške i sl.

13. Delegacija Evropske unije u Republici Srbiji zadržava pravo na dalju upotrebu i razvijanje predloženog Rešenja i izvan projekta, s tim da autori nemaju pravo na potraživanje bilo kakve naknade.

14. Dalja saradnja između Delegacije Evropske unije u Republici Srbiji i autora pobedničkog Rešenja može da se ugovori nezavisno od projekta.

15. Timovi koji će biti nagrađeni biće izabrani od strane žirija na osnovu sledećih kriterijuma:

- **Održivost** rešenja i mogućnost rešenja da dopre do šire populacije - 20%
- **Izvodljivost** implementacije rešenja - 20%
- **Relevatnost** rešenja u odnosu na postavljeni izazov i potrebe tržišta - 15%
- **Inovativnost** i kreativnost rešenja - 15%
- **Kapacitet tima** i mogućnost da razviju i implementiraju rešenje - 20%
- **Timski rad i prezentacija** - celokupan rad tima tokom Hakatona, kao i utisak sa prezentacije. - 10%

16. Sve gore navedene kriterijume članovi žirija imaju pravo da primene po svojoj slobodnoj proceni i tako ocene Rešenje. Konačna odluka žirija obuhvatiće ocene svakog pojedinog člana žirija. Odluka žirija o nagrađenim Rešenjima i načinu preuzimanja nagrada biće saopštena na kraju Hakatona.



17. Svako oštećenje imovine ICT Hub-a, kao i imovine partnera koji učestvuju u organizaciji takmičenja ili nelegalno prisvajanje iste biće sankcionisano diskvalifikacijom, a štetu će biti u obavezi da nadoknadi pojedinac koji je napravio, ili ceo tim, ukoliko nije moguće utvrditi pojedinačnu odgovornost.
18. Hakaton je zabavan, ali istovremeno i naporan događaj. Budite ljubazni i profesionalni prema drugim takmičarima. Svaki akt nasilja bilo verbalnog, ili fizičkog, neće biti tolerisan i imaće za posledicu udaljavanje celog tima sa takmičenja. Nasilje uključuje svaki vid verbalnog vređanja na osnovu pola, zdravstvenog stanja, fizičkog izgleda, veroispovesti, seksualne orijentacije, kao i zastrašivanje ostalih takmičara.
19. Svako omalovažavanje partnera i prijatelja Hakatona, nepoštovanje ovih Pravila kao i nedolično ponašanje tokom ceremonije dodele nagrada biće sankcionisani oduzimanjem nagrade, diskvalifikacijom celog tima i proglašenjem narednog tima koji je na rang listi kao pobednika.
20. Pušenje je zabranjeno u prostorijama Playground-a (ali je moguće u parku ispred).
21. Unošenje i konzumiranje alkohola i psihoaktivnih supstanci, izričito je zabranjeno!
22. Učesnici preuzimaju svu odgovornost za sadržaj i formu Rešenja koje su izrađeni na Hakatonu i oni ostaju isključiva odgovornost učesnika. Organizator ni Delegacija Evropske unije u Republici Srbiji ne preuzimaju nikakvu odgovornost niti daju bilo kakve garancije za Rešenja koja su izrađena na Hakatonu.
23. Učesnici potvrđuju i garantuju da Rešenje neće narušiti bilo koja prava trećih lica, a naročito prava intelektualne svojine. Učesnici potvrđuju i garantuju da treća lica neće prema Organizatoru isticati bilo kakve zahteve niti imati bilo kakva potraživanja u vezi sa Rešenjem izrađenim tokom Hakatona. U slučaju da treća lica istaknu prema Organizatoru bilo kakve zahteve i/li potraživanja u vezi sa Rešenjem, a naročito zahteve koje treća lica temelje na pravima intelektualne svojine, učesnici su saglasni i prihvataju da će sami snositi posledice takvih zahteva od strane trećih lica. Ukoliko Organizator na osnovu ovih zahteva trećih lica pretrpi štetu, učesnici su saglasni da će Organizatoru, nadoknaditi svaku štetu koja za Organizatora nastane po navedenom osnovu.
24. Organizator zadržava pravo promene ovih Pravila tokom celog trajanja takmičenja, o čemu će pre primene izmenjenih Pravila, obavestiti učesnike.

Beograd, 11. april 2019.