

## Pravila sodelovanja na dogodku HackathON

Akademsko in raziskovalna mreža Slovenije (Arnes), Tehnološki park 18, Ljubljana, (»Organizator«), Ministrstvo za javno upravo, Tržaška cesta 21, Ljubljana (»Soorganizator«), Ministrstvo za digitalno preobrazbo, Davčna ulica 1, Ljubljana (»Soorganizator«), Slovensko društvo INFORMATIKA, Litostrojska cesta 54, Ljubljana (»Soorganizator«) skupaj organizirajo dogodek HackathON, ki bo potekal od 4. aprila do 14. maja 2024.

Namen dogodka je promoviranje odprte znanosti, uporabe odprtih podatkov in superračunalništva. Izzivi so za tekmovalce oblikovani na način, da naslavljajo cilje trajnostnega razvoja UNESCO, ki je tudi častni pokrovitelj dogodka.

S prijavo na dogodek HackathON se strinjate z naslednjimi določbami in se s tem zavežete k spoštovanju pravil organizatorja in soorganizatorjev:

### 1. Opis dogodka:

HackathON združuje posameznike v reševanju izzivov, ki spodbujajo inovativnost. Poudarek bo na uporabi odprtih podatkov ter naslavljanju ciljev trajnostnega razvoja UNESCO (UNESCO Sustainable Development Goals).

Dogodek bo potekal v dveh krogih – prvi bo potekal 4. aprila 2024 na Fakulteti za računalništvo in informatiko Univerze v Ljubljani, drugi 13. in 14. maja 2024 v okviru konference Slovenskega društva IINFORMATIKA v Hotelu Bernardin v Portorožu.

Pred prvim krogom bodo organizirana tri izobraževanja na temo rabe superračunalnika, komuniciranja in promocije znanosti ter o odprti znanosti in njeni vlogi v znanstveno-raziskovalni sferi ter širše. Udeležba vsaj enega izmed članov ekipe na izobraževanjih bo upoštevana pri končnem vrednotenju (točkovanju) predstavljene rešitve.

### 2. Pogoji za prijavo in organiziranje ekip:

Udeležba na HackathON-u zahteva registracijo oz. prijavo.

Prijave se sprejemajo na spletnem naslovu <https://hackathon.si/> od 1. marca do 15. marca, z možnostjo podaljšanja glede na zainteresiranost in potrebe.

Po oddaji prijave boste prejeli potrdilo o prijavi na vneseni elektronski naslov.

Na dogodku lahko sodelujejo polnoletne fizične osebe, ki imajo veljaven status študenta.

V primeru zahteve organizatorja ali soorganizatorjev bodo morali tekmovalci predložiti dokazila o izpolnjevanju pogojev in istovetnosti.

Organizator in soorganizatorji si pridržujejo pravico, da tekmovalca diskvalificirajo, če v prijavi poda nepopolne, neresnične, netočne ali zavajajoče osebne podatke oz. če ne spoštuje pravil oz. krši pogoje natečaja.

Zaposleni pri organizatorju ali soorganizatorjih ter njihovi ožji družinski člani ne smejo sodelovati na dogodku kot tekmovalci.

Možnost prijave:

1. Prijava kot posameznik: če se boste na dogodek prijavi kot posameznik, bo organizator sestavil multidisciplinarno ekipo, sestavljeno iz 3 do 5 članov, pri čemer bo poskrbel, da bo sestavljena iz posameznikov, ki so vpisani različne smeri študija.
2. Prijava kot ekipa: tekmovalci lahko na dogodku sodelujejo tudi kot ekipa. Vsak od članov ekipe se na dogodek prijavi samostojno, na prijavnem obrazcu pa posameznik v polje napiše, v kateri ekipi sodeluje. Pogoj za ekipo je, da ta vsebuje 3 do 5 članov, kjer je zaželeno, da vsaj en član prihaja iz družboslovne smeri študija in vsaj en iz naravoslovne smeri. Vsak posameznik je lahko član samo ene ekipe.

### **3. Obveznosti tekmovalcev**

Tekmovalec se s prijavo na dogodek zaveže, da se bo udeležil obeh krogov dogodka v živo:

- v začetku aprila na Fakulteti za računalništvo in informatiko Univerze v Ljubljani,
- v primeru uvrstitve v drugi krog 13. in 14. maja 2024 v okviru konference Slovenskega društva Informatika v Hotelu Bernardin v Portorožu.

Za vse tekmovalce bo tekom obeh krogov organizirana prehrana. Organizator bo tekmovalcem omogočil dostop do povezave Wi-Fi.

Za potrebe dogodka si mora imeti vsak udeleženecek priskrbeti prenosni osebni računalnik.

### **4. Rešitve:**

Tekmovalci morajo na dogodku ustvariti inovativno rešitev, osredotočeno na cilje trajnostnega razvoja UNESCO z upoštevanjem načel odprte znanosti. Prispevki morajo izpolnjevati naslednje pogoje: morajo biti izvirni (avtorsko delo) in v slovenskem jeziku. Vsaka ekipa lahko odda le en prispevek.

Prispevki ne smejo biti posredovani v kakršnokoli drugo podobno tekmovanje oz. dogodek.

Prispevki, ki ne izpolnjujejo navedenih pogojev, bodo diskvalificirani.

### **5. Točkovanje prispevkov:**

Ekipe si bodo izbrale enega izmed določenih izzivov, ki so objavljeni na spletni strani, ali sestavile svojega.

Prispevke bo v posameznih krogih ocenjevala komisija, ki jo bodo sestavljali člani predstavnikov organizatorja in soorganizatorjev, sponzorjev in zunanjih strokovnjakov.

Kriteriji ocenjevanja pri ocenjevanju pisnih izdelkov:

- naslavljanje ciljev trajnostnega razvoja UNESCO,
- inovativnost,
- udeležba vsaj enega člana ekipe na izobraževanjih,
- skupinsko delo,
- upoštevanje načel odprte znanosti,
- uporaba superračunalnika in odprtih podatkov,

- javna predstavitev rešitve (samo v drugem krogu).

V prvem krogu dogodka bo žirija ocenila pisne prispevke (eno do dvostransko dokumentacijo s pilotno predstavijo izziva oz. rešitve) na podlagi zgoraj navedenih kriterijev.

V drugi krog dogodka se bodo uvrstile najboljše ekipe po presoji komisije.

V drugem krogu dogodka bo žirija ocenjevala prispevke oz. naloge na podlagi zgoraj navedenih kriterijev in na podlagi javne predstavitve prispevka na konferenci.

Prispevki se bodo vrednotili glede na prejeto število točk. Ekipe, ki bo pripravila prispevek, ki bo prejel največje število točk v drugem krogu dogodka, bo zmagala. Odločitve članov komisije so dokončne. V primeru neodločenega izida se bodo slednji ponovno posvetovali o zmagovalcu.

## **6. Zmagovalci in nagrade:**

Najboljše tri ekipe bodo prejele nagrade iz nagradnega sklada, ki skupaj znaša 10.000 EUR bruto. Za potrebe izplačila nagrade morajo nagrajenci posredovati soorganizatorju Slovenskemu društvu INFORMATIKA podatke o imenu in priimku, naslovu, številki TRR in davčni številki.

Organizator in soorganizatorji si pridržujejo pravico, da nagrade ne podelijo oz. zahtevajo vračilo nagrade, če se ugotovi, da nagrajenec:

- (i) v aplikativnih rešitvah uporablja neprimerne, neustrezne ali žaljive vsebine;
- (ii) ne izpolnjuje pogojev, določenih s temi pravili oz. jih ne spoštuje;
- (iii) ni podal svojih resničnih podatkov;
- (iv) ni avtor posredovanih materialov in vsebin ter krši avtorske pravice tretjih oseb; ali
- (v) sodeluje v imenu tretjih oseb.

Nagrajenci bodo razglašeni na konferenci Slovenskega društva INFORMATIKA, in sicer 14. maja 2024.

Akontacijo dohodnine bo za nagrajence, katerim se po Zakonu o dohodnini (ZDoh-2) vrednost nagrade všteva v davčno osnovo, skladno z veljavno slovensko davčno zakonodajo obračunal in plačal soorganizator Slovensko društvo INFORMATIKA. V ta namen so nagrajenci dolžni sporočiti podatke, potrebne za obračun dohodnine (ime in priimek, naslov, davčna številka). Morebitne druge davčne obveznosti ali stroški oz. druge obveznosti, povezane s prejemom nagrade, bremenijo nagrajence.

Predložitev navedenih podatkov je pogoj za prevzem vsake nagrade, katere vrednost presega 42 EUR z DDV. Če nagrajenec soorganizatorju Slovenskemu društvu INFORMATIKA teh podatkov ne posreduje v roku 15 dni od razglasitve najboljših ekip, od soorganizatorja Slovenskega društva INFORMATIKA ni upravičen zahtevati izročitve nagrade. Organizator in soorganizatorji so v teh primerih (odklonitev ali nepravočasno posredovani predpisani osebni podatki) prosti vseh obveznosti do nagrajenca, ki izhajajo iz teh pravil.

Nagrade ni mogoče prenesti na tretjo osebo.

## **7. Avtorske pravice prispevkov:**

HackathON bo potekal po konceptu odprtega inoviranja, kjer vsi sodelujoči (tekmovalci, organizator, soorganizatorji, partnerji) prispevajo s svojimi idejami in razmisleki, pri čemer delijo samo tiste

informacije, za katere štejejo, da jih lahko razkrijejo (npr. če ima nekdo poslovno skrivnost in jo deli na dogodku, se šteje, da jo je razkril prostovoljno in brez pravice, da lahko karkoli terja od tretjih oseb).

V razmerja znotraj ekipe organizator in soorganizatorji ne posegajo. Vsak tekmovalec s sodelovanjem na dogodku zagotavlja in jamči, da bo njegov prispevek izključno rezultat izvirnega dela in ne bo kršil nobenih avtorskih ali ostalih pravic intelektualne lastnine katerihkoli tretjih strank.

Organizator in soorganizatorji ne postanejo lastniki nastale intelektualne lastnine, prav tako vse avtorske pravice ostanejo tekmovalcem. V primeru interesa za nadgradnjo ali uporabo rešitve se bodo organizator ali soorganizatorji s posamezno ekipo usklajevali individualno.

## **8. Javne objave:**

Tekmovalci se s prijavo na dogodek zavedajo, da bo del tekmovanja tudi javna predstavitev rešitve v drugem krogu, ki bo snemana in bosta njihova slika ter posnetek objavljena na spletu. Javna predstavitev rešitve in snemanje le-te predstavlja del dogodka in del pogodbenih pogojev. V kolikor posameznik ne želi, da je videoposnetek njegove javne predstavitve rešitve javno objavljen, ne more sodelovati na dogodku.

Za namene obveščanja javnosti se bo dogodek fotografiral in snemal ter prenašal na splet, fotografije in posnetki pa so lahko javno objavljeni na spletnih straneh in družbenih omrežjih organizatorjev in soorganizatorjev. Ekipe, ki prejmejo nagrade, se vključno z imenom in priimkom ter fotografijo članov ekipe objavijo na spletnih straneh in družbenih omrežjih organizatorja in soorganizatorja Slovensko društvo INFORMATIKA.

Udeleženci, ki ne bodo javno predstavili svoje rešitve v drugem krogu, lahko fotografiranju, snemanju ali objavi ugovarjajo na e-naslovu [hackathon@arnes.si](mailto:hackathon@arnes.si), [info@drustvo-informatika.si](mailto:info@drustvo-informatika.si) ali na samem dogodku.

## **9. Varstvo osebnih podatkov:**

Osebnne podatke tekmovalcev bosta obdelovala organizator Arnes in soorganizator Slovensko društvo INFORMATIKA. Več o varstvu osebnih podatkov si lahko preberete na povezavi <https://hackathon.si/dokumentacija/>.

## **10. Odgovornost in oškodovanje:**

Organizator in soorganizatorji ne prevzemajo odgovornosti za izgubo ali škodo, ki bi nastala zaradi sodelovanja na HackathONu, vključno z odgovornostjo za morebitne tehnične ali kakršnekoli druge škode oziroma izgube.

## **11. Splošno:**

Organizator in soorganizatorji si pridržujejo pravico do spremembe datuma in lokacije dogodka v primeru organizacijskih in tehničnih težav.

V primeru posebnih okoliščin, na katere organizator in soorganizatorji ne morejo vplivati (višja sila), se dogodek lahko odpove.

O vseh spremembah bodo organizator in soorganizatorji udeležence sproti obveščali po elektronski pošti ali prek spletne strani in družbenih omrežij.

V takšnem primeru organizator in soorganizatorji ne odgovarjajo za morebitno nastalo škodo na strani udeležencev.