

Pravila sodelovanja na dogodku HackathON 2026

Akademsko in raziskovalno mrežo Slovenije (Arnes), Tehnološki park 18, Ljubljana, (»Organizator«), Ministrstvo za digitalno preobrazbo, Davčna ulica 1, Ljubljana (»Soorganizator«), Portal OPSI, Tržaška cesta 21, Ljubljana (»Soorganizator«), Slovensko društvo INFORMATIKA, Litostrojska cesta 54, Ljubljana (»Soorganizator«) skupaj s projektom SLAIF – Slovenska tovarna umetne inteligence (»Soorganizator«) organizirajo dogodek HackathON, ki bo potekal od 17. marca do 15. aprila 2026.

Namen dogodka je promoviranje odgovorne in etične rabe umetne inteligence ter z njo podatkov in superračunalništva. Izzivi so za tekmovalce oblikovani na način, da naslavlja cilje trajnostnega razvoja UNESCO, ki je tudi častni pokrovitelj dogodka. Letošnji HackathON poteka tudi pod častnim pokroviteljstvom predsednice Republike Slovenije, dr. Nataše Pirc Musar.

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 umetne inteligence, odprtih podatkov in superračunalništva ter naslavljanju ciljev trajnostnega razvoja UNESCO (UNESCO Sustainable Development Goals).

Dogodek bo potekal v dveh krogih – prvi bo potekal 17. marca 2026 na Fakulteti za računalništvo in informatiko Univerze v Ljubljani, drugi pa 15. aprila 2026 v okviru konference Slovenskega društva INFORMATIKA v Hotelu Bernardin v Portorožu.

Za tekmovalce, ki bodo uvrščeni v drugi krog, bo obvezna udeležba na 22 šolskih urah izobraževanj na temo umetne inteligence, ki zajemajo varno rabo UI in informacijske tehnologije. Izobraževanja bodo delno potekala v živo in delno na daljavo in bodo tudi del programa obeh krogov v živo.

2. Pogoji za prijavo in organiziranje ekip:

Sodelovanje na HackathON je prostovoljno. Za udeležbo je potrebna predhodna registracija oziroma prijava.

Prijave se sprejemajo na spletnem naslovu <https://hackathon.si/> od 1. februarja do 1. marca 2026, 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 dogodka.

Zaposleni ali študentje, ki opravljajo delo pri organizatorju ali soorganizatorjih ter njihovi ožji družinski člani ne smejo sodelovati na dogodku kot tekmovalci.

Možnosti prijave:

1. **Prijava kot posameznik:** če se na dogodek prijavite kot posameznik, bo organizator sestavil multidisciplinarno ekipo, sestavljeno iz 3 do 5 članov, pri čemer bo po možnosti poskrbel, da bo sestavljena iz posameznikov, ki so vpisani v 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 ter izobraževanja o umetni inteligenci kot navedeno spodaj:

- prvi krog: 17. marca 2026 na Fakulteti za računalništvo in informatiko Univerze v Ljubljani, kjer je obvezna udeležba vseh članov ekipe, razen v primeru višje sile (bolezen, študijske obveznosti, ipd.);
- v primeru uvrstitve v drugi krog: 15. aprila 2026 v okviru konference Slovenskega društva Informatika v Hotelu Bernardin v Portorožu;
- za tekmovalce, ki bodo uvrščeni v drugi krog, bo obvezna udeležba na 22 šolskih urah izobraževanj na temo umetne inteligence, ki zajemajo varno rabo UI in informacijske tehnologije. Izobraževanja bodo delno potekala v živo in delno na daljavo in bodo tudi del programa obeh krogov v živo. S podpisom na podpisni listi izobraževanj tekmovalec potrjuje udeležbo na izobraževanju, zato je od vsakega tekmovalca zahtevana vsaj ena udeležba kroga v živo. Potrjena udeležba vseh članov ekipe do drugega kroga prinese ekipi 10 dodatnih točk pri točkovanju njihove rešitve. Točke se priznajo, če vsi člani ekipe na vsakem izobraževanju ostanejo vsaj za polovico trajanja izobraževanja.
- za izvedbo izobraževanj mora tekmovalec ob prijavi na HackathON ali najkasneje v živo na 1. krogu izpolniti in podpisati prijavni list za izobraževanja (v primeru oddaje ob prijavi pa izpolnjen in podpisan dokument tudi naložiti v prijavni obrazec).

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 tekmovalec priskrbeti prenosni osebni računalnik in organizirati prevoz do mesta dogodka. Prenosišče v drugem krogu ni organizirano.

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:

Ekipa 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 članov ekipe na izobraževanju o umetni inteligenci v drugem krogu,
- skupinsko delo,
- upoštevanje načel odprte znanosti,
- uporaba modelov umetne inteligence, 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. Ekipa, 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.

Nagrada se lahko ne podeli ali pa se zahteva njeno vračilo, če se naknadno ugotovi, da tekmovalec ali ekipa:

- v aplikativnih rešitvah uporablja neprimerne, neustrezne ali žaljive vsebine;
- ne izpolnjuje pogojev, določenih s temi pravili, oziroma jih ne spoštuje;
- ni navedel resničnih in popolnih podatkov;
- ni avtor posredovanih materialov ali vsebin oziroma z njimi krši avtorske ali druge pravice intelektualne lastnine tretjih oseb; ali
- sodeluje v imenu ali za račun tretjih oseb.

Nagrajenci bodo razglašeni na konferenci Slovenskega društva INFORMATIKA, in sicer 15. aprila 2026.

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, v okviru katerega vsi sodelujoči (tekmovalci, organizator, soorganizatorji in partnerji) prispevajo svoje ideje, predloge in razmisleke. Vsak udeleženec sam odloča, katere informacije razkrije, pri čemer velja, da se vse informacije, vključno z morebitnimi poslovnimi skrivnostmi, ki so razkrite v okviru dogodka, štejejo za razkrite prostovoljno. Za takšno razkritje udeleženci ne morejo uveljavljati nobenih zahtevkov ali pravic do organizatorja, soorganizatorjev, partnerjev ali drugih udeležencev dogodka.

Organizator in soorganizatorji ne posegajo v notranja razmerja znotraj posameznih ekip in ne odgovarjajo za morebitne spore, dogovore ali razmerja med člani ekip.

Vsak tekmovalec s sodelovanjem na dogodku zagotavlja in jamči, da je njegov prispevek izključno rezultat izvirnega dela in z njim ne krši nobenih avtorskih pravic, pravic intelektualne lastnine ali drugih pravic tretjih oseb. Tekmovalec prevzema vso odgovornost za morebitne zahtevke tretjih oseb, ki bi izhajali iz kršitve teh pravic.

Organizator in soorganizatorji z udeležbo na dogodku ne pridobijo lastninske ali druge pravice intelektualne lastnine na nastalih rešitvah, prav tako vse avtorske in druge pravice intelektualne lastnine v celoti ostanejo tekmovalcem. V primeru interesa organizatorja ali soorganizatorjev za nadaljnjo uporabo, razvoj ali nadgradnjo posamezne rešitve se pogoji sodelovanja z zadevno ekipo uredijo ločeno in individualno na podlagi posebnega dogovora.

8. Javne objave:

S prijavo na dogodek so tekmovalci seznanjeni, da javna predstavitev rešitve v drugem krogu predstavlja sestavni del tekmovanja. Javna predstavitev poteka javno in se snema.

Posnetki in fotografije z javnih predstavitev se lahko objavijo na spletu za namene predstavitve in promocije dogodka. Javna predstavitev in snemanje v predstavljata del pogojev sodelovanja v drugem krogu dogodka. Posameznik, ki s tem ne soglaša, na dogodku ne more sodelovati.

Za namene obveščanja javnosti se bo dogodek fotografiral in snemal ter prenašal v živo prek spleta, fotografije in posnetki pa so lahko javno objavljeni na spletnih straneh in družbenih omrežjih organizatorjev in soorganizatorjev. Ekipa, ki prejme nagrado, 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 fotografiranje, snemanje ali objavo ugovarjajo na e-naslovu hackathon@arnes.si, 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/ali lokacije dogodka v primeru organizacijskih in tehničnih težav.

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

O vseh spremembah bodo organizator in soorganizatorji tekmovalce sproti obveščali po elektronski pošti ali prek spletne strani <https://hackathon.si/> in družbenih omrežij.

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