

Pravila hackatona CODEFEST

ORGANIZATOR

1. Organizator hackatona su Koprivnički poduzetnik d.o.o., Koprivnica, Zrinski trg 1, OIB: 74249041153 i A1 Hrvatska d.o.o. , Zagreb, Vrtni put 1, OIB:29524210204 (u daljnjem tekstu: Organizatori).

NATJECANJE

2. Hackaton se organizira u svrhu pronalaska kreativnih rješenja od strane timova sačinjenih od punoljetnih osoba, a prema temi koju će zadati organizatori.

MJESTO I VRIJEME ODRŽAVANJA

3. Mjesto održavanja hackatona je Dom mladih Koprivnica, Ul. Hrvatske državnosti 10, 48 000 Koprivnica
4. Hackaton počinje 24.5.2019. u 17 sati i završava 25.5.2019.. u 17 sati.
5. U slučaju bilo kakvih prepreka tehničke, organizacijske ili neke druge prirode, Organizatori zadržavaju pravo bez objašnjenja promijeniti mjesto, datum i vrijeme natjecanja, te će o tome u razumnom roku, a najkasnije do 20.5.2019., 20 sati staviti obavijest na www.inkubator.info
6. U slučaju događaja iz prethodne točke Organizatori ne odgovaraju za bilo kakvu štetu koja bi zbog toga mogla nastati sudionicima.

SUDIONICI

7. Sudionici hackatona mogu biti sve punoljetne osobe
8. Sudionici hackatona prilikom prijave unose tražene podatke u polja za prijavu i svojom prijavom jamče da su unijeli točne i potpune informacije.

Forma za prijavu može se pronaći na
<https://forms.gle/3UxSAabNUEZLQgHHA>

9. Tim koji se prijavljuje može imati maksimalno 4 članova uz uvjet da je barem jedan od članova programer. Maksimalan broj timova je 10. Ime tima bira sam tim i unosi ga prilikom prijave. Ukoliko se prijave 2 ili više timova sa istim imenom, organizatori će u dogovoru s timovima na početku hackatona dogovoriti oznaku uz svaki tim.

PRIJAVE

10. Prijave počinju prvim danom objave stranice za prijavu i traju do 20.5.2019. do 17 sati.
11. Popunjavanjem formulara za prijavu i registracijom na stranici za prijavu, odnosno sudjelovanjem na hackatonu sudionici daju privolu Organizatorima da obrađuju i koriste osobne podatke koji su navedeni u prijavi bez obzira pobijedi li njihovo rješenje ili ne. Organizatori, sukladno privoli, mogu koristiti prikupljene podatke o prijavljenima u svrhu potencijalne buduće suradnje kao i za svrhu budućih aktivnosti organizatora uključujući i marketinške aktivnosti. Organizatori će postupati s podacima o sudionicima sukladno zakonu koji uređuje zaštitu osobnih podataka.
12. Sudionici hackatona koji se registriraju putem stranice za prijavu svojom prijavom prihvaćaju ova Pravila.
13. Sudionici ispunjavanjem prijave osiguravaju da su svi njihovi osobni i stručni podaci istiniti, aktualni i točni, te bezuvjetno prihvaćaju sve odluke vezane uz hackaton koje donese Organizator.
14. Svi timovi koji su se prijavili u periodu predbilježbi bit će kontaktirani od strane Organizatora putem e-maila i/ili telefonskog broja, a u cilju prihvaćanja pravila hackatona te predodjenja dodatnih informacija potrebnih za sudjelovanje.
15. Sudjelovanje u hackatonu je besplatno.

SELEKCIJA I SUDIONICI

16. Sudjelovanje na hackatonu je organičeno na maksimalno 10 timova. Ukoliko se prijavi više timova, Organizatori zadržavaju pravo odabira 10 timova koji će se natjecati u hackatonu. Kriterij za odabir bit će informacije popunjene u formularu za prijavu. Ukoliko nedostaje informacija za odabir, Organizatori će kontaktirati timove da u roku 24h dostave sve potrebne informacije kako bi se mogao izvršiti odabir 10 timova.

17. 10 timova koje Organizatori odaberu bit će kontaktirani putem e-maila ili telefonskog kontakta koji su naveli u svojoj prijavi.
18. U slučaju da potvrđeni sudionici žele odustati od hackatona, informaciju trebaju javiti najkasnije 20.5.2019. i to na e-mail info@inkubator.info. U tom slučaju tim će biti zamijenjen timom po odabiru žirija.
19. Organizatori zadržavaju pravo diskvalifikacije bilo kojeg tima u hackatonu ukoliko tim prekrši Pravila ili na bilo koji način naštetiti organizatorima.
20. Sudionici hackatona prihvaćanjem ovih pravila garantiraju da je prezentirano rješenje njihovo vlasništvo, da isto prije nije bilo razvijeno/ponuđeno/prodano za neku treću stranu kao i da oni ili treće strane neće od organizatora zahtijevati nikakve naknade za prezentirano rješenje.
21. Sve informacije koje Sudionici dobiju i/ili saznaju od strane Organizatora tokom trajanja hackatona su strogo povjerljivi.
22. Organizatori zadržavaju pravo oglašavanja članova pobjedničkih timova (prva tri tima) i njihovih rješenja u svim medijima. Također, sukladno danoj privoli, sudjelovanjem prijavljeni pristaju i na korištenje njihovih fotografija videa, izjava i drugih medijskih formata eksponiranja javnosti a koji su vezani uz sadržaj hackatona napravljeni u kontekstu hackatona i to u periodima prije, za i nakon hackatona a za potrebe promocije kao i ostalih aktivnosti.

ZADATAK I NATJECANJE

23. Sudionici hackatona trebaju donijeti svoju opremu poput prijenosnog računala i sve ostale opreme potrebne za rad na rješenju. Nije dozvoljeno donošenje rješenja na kojima je tim radio prije početka hackatona. Programi i kodovi koje će koristiti sudionici u potpunosti su u odgovornosti sudionika hackatona.
24. Organizatori će sudionicima prezentirati detalje teme „Machine learning“ na početku hackatona. Timovi će sukladno temi imati zadatak pronaći, definirati i programirati rješenje koje je najbliže zadanom zadatku. Svaki tim može prezentirati jedno rješenje.
25. Sudionici osobno odgovaraju za svu štetu načinjenu Organizatorima za vrijeme trajanja hackatona.
26. Odluka o pobjedniku bit će donesena nakon vrednovanja rada timova za vrijeme hackatona i nakon prezentacija timova žiriju koji će biti sastavljen

od strane Organizatora. Žiri će do 30 minuta nakon završetka prezentacija donijeti odluku o prva tri mjesta te je iznijeti pred svim sudionicima hackatona. Odluka o prva tri mjesta bit će objavljena na službenoj stranici Organizatora. Odluka o pobjedniku je finalna.

NAGRADE I NAGRAĐENI SUDIONICI

27. Bit će nagrađena prva tri tima na hackatonu.
28. Nagrađeni sudionici hackatona prihvaćanjem ovih pravila pristaju da organizatori preuzmu rješenja prezentirana na hackatonu, da ih koriste, nadograđuju, mijenjaju ili na bilo koji način dalje razvijaju kao svoja rješenja bez naknade a temeljem nagrada koje su primili.
29. Sudionik ustupa A1 Hrvatska prenosivo, vremenski i prostorno neograničeno i isključivo pravo iskorištavanja rješenja a što uključuje i navedeno pravo korištenja izvornog koda rješenja te pravo na korištenje pripadajuće dokumentacije.
30. Organizator ima pravo korištenja, izmjena i nadopuna rješenja te razvoja novih programskih rješenja na temelju izvornog koda rješenja, sve bez potrebe ishoda prethodnog pristanka sudionika te u tu svrhu može angažirati i treću stranu.
31. Radi izbjegavanja mogućih dvojbi, ugovorne strane suglasno utvrđuju da će organizator posjedovati sva prava na svaku kopiju, prijevod, modifikaciju, adaptaciju ili izvedbu rješenja i njihovog izvornog koda, uključujući i svako poboljšanje ili napredak istoga koji je razvio sukladno prethodnom stavku ovog članka. Sudionik jamči organizatoru da rješenje i njegov izvorni kod, neće ni u kom obliku sam iskorištavati, kao i da rješenje i njen izvorni kod neće od strane sudionika biti ustupljeni na korištenje niti jednoj fizičkoj ili pravnoj osobi.
32. Hackaton može biti mijenjan ili terminiran od strane Organizatora bez objašnjenja te bez obveze nadoknada šteta.