1. Pravidlá hackathonov Hackni STICS

1.1 Základné pojmy

Hackathon – podujatie zo série Hackni STICS (hackni.stics.sk) realizovanej v rámci projektu Smart transformačné a inovačné konzorcium Slovensko (STICS), financovaného EÚ NextGenerationEU prostredníctvom Plánu obnovy a odolnosti SR.

Organizátor – Slovenská aliancia pre inovatívnu ekonomiku (SAPIE), so sídlom Grösslingová 2479/6-8, 811 09 Bratislava, IČO: 42 412 943, ktorá hackathon vyhlasuje, organizuje a rozhoduje o uplatnení týchto pravidiel.

Vlastník témy – samospráva (obec, mesto alebo samosprávny kraj), ktorá pre hackathon zadáva výzvy, poskytuje podklady a má záujem vybrané riešenia ďalej overiť.

Riešiteľ (účastník) – fyzická osoba riadne zaregistrovaná na hackathon. **Riešiteľský tím** – skupina riešiteľov, ktorá spoločne vypracuje a odovzdá jedno riešenie.

Mentor – odborník určený Organizátorom alebo Vlastníkom témy, ktorý počas hackathonu radí všetkým tímom za rovnakých podmienok. Na riešení tímu sám nepracuje.

Pravidlá konkrétneho hackathonu – výzvy, termín, miesto, ceny a organizačné pokyny sú zverejnené na hackni.stics.sk. Ak sa informácia na podstránke konkrétneho hackathonu líši od týchto pravidiel, platí informácia na podstránke.

1.2 Kto sa môže prihlásiť na hackathon

Prihlásiť sa môže každá fyzická osoba, ktorá najneskôr v deň začiatku hackathonu dovŕšila 15 rokov. Účastník mladší ako 18 rokov sa môže zúčastniť len v sprievode zákonného zástupcu alebo s jeho písomným súhlasom, ktorý odovzdá najneskôr pri vstupe na hackathon. Bez sprievodu zákonného zástupcu sa nesmie zdržiavať v priestoroch hackathonu v noci (22:00 – 6:00). Účasť je bezplatná. Registráciou účastník potvrdzuje súhlas s týmito pravidlami. Na účasť nie sú potrebné skúsenosti s IT, dizajnom, podnikaním, tvorbou prototypov ani s inými hackathonmi. Prihlásiť sa môžu aj jednotlivci bez tímu.

Počet účastníkov je obmedzený kapacitou priestorov. Termín uzávierky registrácie a kapacitu zverejní Organizátor na podstránke hackathonu; po naplnení kapacity môže registráciu ukončiť aj skôr. Ak sa registrovaný účastník nedostaví do konca vstupnej registrácie, jeho miesto môže Organizátor ponúknuť inému záujemcovi.

1.2.1 Riešiteľský tím

Tím má 2 až 5 členov. Prihlásiť sa môže aj jednotlivec, ktorý sa pred začiatkom súťažného času pripojí k tímu alebo ho vytvorí na mieste. Každý riešiteľ môže byť členom iba jedného tímu.

Odporúčané role v tíme sú:

- Vývojár (TECH) – ovláda programovanie alebo vie vytvoriť funkčný prototyp.
- Dizajnér (UX/UI) – navrhuje používateľské rozhranie a dbá na to, aby bolo riešenie zrozumiteľné a použiteľné.
- Dátový alebo AI špecialista – vie pracovať s dátami, ktoré poskytne Vlastník témy, a využiť ich v riešení.
- Člen pre rozvoj a prezentáciu – koordinuje prácu tímu, premýšľa o udržateľnosti riešenia a prezentuje ho porote.

Tieto role sú odporúčaním, nie podmienkou účasti. Jeden člen tímu môže zastávať viacero rolí.

1.3 Čo účasť na hackathone prináša

- Skúsenosti s prácou v tíme
- Nové kontakty v technologickej, startupovej a podnikateľskej komunite
- Možnosť získať cenu, ak je pre daný hackathon vyhlásená
- Skúsenosti s tvorbou riešenia pre Vlastníka témy
- Príležitosť rozvíjať vlastný podnikateľský nápad
- Možnosť pokračovať v pilotnom overovaní riešenia u Vlastníka témy a v Living Laboch STICS
- Spolupráca v tíme a konzultácie s mentormi a odborníkmi počas hackathonu

1.4 Aké podklady dostanú tímy

Organizátor a Vlastník témy poskytnú všetkým tímom v rovnakom rozsahu podklady potrebné na riešenie výziev, najneskôr pri otvorení hackathonu. Poskytnuté dáta, ktoré nie sú verejne dostupné, možno použiť len na účely hackathonu a prípadného pilotného overenia. Osobné údaje sa tímom neposkytujú.

Podklady môžu zahŕňať:

- opis problému a zadania výzvy
- dostupné dáta (dátové súbory a API) a podmienky ich použitia
- informácie a konzultácie od mentorov a odborníkov

1.4.1 Oficiálny jazyk hackathonov

Oficiálny jazyk je slovenčina. Riešenie možno vypracovať a prezentovať aj v českom alebo anglickom jazyku.

1.4.2 Čo si priniesť a čo zabezpečí Organizátor

Účastník si prinesie vlastný notebook a prípadne ďalší hardvér potrebný na riešenie úloh. Organizátor zabezpečí pracovný priestor, Wi-Fi pripojenie, stravu a pitný režim počas hackathonu. Ubytovanie a dopravu si účastníci zabezpečujú sami a na vlastné náklady, ak organizačné pokyny konkrétneho hackathonu neurčia inak. Tieto pokyny určia aj režim priestorov vrátane možnosti nočnej práce. Účastník dodržiava prevádzkový poriadok priestorov a pokyny Organizátora. Zodpovedá za svoje veci aj za škodu, ktorú spôsobí.

1.4.3 Často kladené otázky

Na podstránke každého hackathonu na webe hackni.stics.sk sú zverejnené často kladené otázky (FAQ). Slúžia na vysvetlenie priebehu podujatia; pri rozpore majú prednosť tieto pravidlá.

1.4.4 Zrušenie hackathonu a zmena pravidiel

Organizátor môže po dohode s Vlastníkom témy zo závažných dôvodov hackathon zrušiť, presunúť alebo zmeniť tieto pravidlá. Zmenu bezodkladne zverejní na webe hackni.stics.sk a oznámi registrovaným účastníkom e-mailom. Po začatí hackathonu nemožno meniť hodnotiace kritériá. Účastníkom v týchto prípadoch nevzniká nárok na náhradu nákladov.

1.4.5 Účasť s vopred pripraveným riešením

Tím môže prísť s vopred pripraveným riešením. Musí preukázať, ako ho počas hackathonu rozvinul s využitím konzultácií s mentormi a odborníkmi a ako finálna podoba reaguje na zadanie Vlastníka témy. Porota hodnotí pokrok medzi riešením pripraveným pred hackathonom a riešením odovzdaným počas podujatia.

- Ak má tím vopred pripravený prototyp alebo iné riešenie, uvedie to pri registrácii, najneskôr však pri vstupe na hackathon. Priloží stručný opis a odkaz, napríklad na repozitár GitHub.
- Organizátor vopred pripravené riešenie zaznamená a informuje o ňom porotu.
- V jednotnom odovzdávacom formulári tím opíše, čo mal pripravené pred hackathonom a čo vytvoril počas neho.
- Tím odovzdá riešenie (zdrojový kód alebo prototyp, stručný opis a prezentáciu) spôsobom a v termíne, ktoré Organizátor určí v programe hackathonu. Riešenie odovzdané po termíne porota nehodnotí.
- Porota hodnotí najmä pokrok dosiahnutý počas hackathonu. Hotový projekt tímu automaticky neprináša výhodu. Zamlčanie vopred pripraveného riešenia je dôvodom na diskvalifikáciu.
- Tím môže použiť knižnice s otvoreným zdrojovým kódom, verejne dostupné dáta a nástroje umelej inteligencie, ak dodrží ich licenčné podmienky a ich použitie uvedie v odovzdávacom formulári.

1.4.6 Pravidlá správania a diskvalifikácia

Organizátor môže diskvalifikovať riešiteľa alebo tím za podvádzanie, kopírovanie či zneužitie cudzích riešení, informácií alebo dát, vydávanie cudzej práce za vlastnú, zámerné poškodzovanie iných účastníkov, obťažujúce, diskriminačné alebo agresívne správanie, poškodzovanie priestorov alebo vybavenia či iné porušenie pravidiel. Podozrenie môže Organizátorovi oznámiť ktokoľvek. Pred rozhodnutím Organizátor vypočuje dotknutý tím. Rozhodnutie je konečné. Diskvalifikovaný tím stráca nárok na hodnotenie a cenu.

1.4.7 Kritériá hodnotenia riešení

1. **Užitočnosť a prínos riešenia**
   Riešenie odpovedá na potrebu samosprávy alebo jej obyvateľov. Porota hodnotí význam problému, konkrétny prínos riešenia a jeho očakávaný vplyv na fungovanie samosprávy alebo kvalitu života obyvateľov.
2. **Realizovateľnosť riešenia**
   Riešenie je technicky a organizačne uskutočniteľné a primerané dostupným zdrojom. Porota posudzuje potrebné technológie a dáta, ako aj finančné a personálne náklady.
3. **Strategický súlad riešenia**
   Porota posudzuje súlad riešenia s prioritami, rozvojovými plánmi a dlhodobými cieľmi príslušnej samosprávy alebo regiónu.
4. **Potenciál ďalšieho využitia a rozvoja**
   Porota hodnotí, či môže riešenie priniesť dlhodobý úžitok, ďalej sa rozvíjať a používať aj pri iných úlohách alebo na inom území.

Spôsob hodnotenia

5. Každý člen poroty hodnotí každé riešenie samostatne podľa jednotlivých kritérií. Za každé kritérium pridelí od 0 bodov (vôbec nevyhovuje) do 5 bodov (veľmi vyhovuje).
6. Súčet bodov pridelených všetkými členmi poroty určuje výsledné hodnotenie riešenia a poradie tímov.
7. Pri rovnosti bodov rozhoduje vyššie hodnotenie v kritériu 2 – Realizovateľnosť riešenia, následne v kritériu 1 – Užitočnosť a prínos riešenia. Ak rovnosť pretrváva, rozhodujúci hlas má zástupca Vlastníka príslušnej výzvy.

1.4.8 Porota a jej zloženie

Porota má maximálne štyroch členov. Členov poroty navrhuje Organizátor a ich mená sa zverejnia na podstránke hackathonu.

- Každý člen poroty hodnotí samostatne a jeho hodnotenie má rovnakú váhu.
- Porota hodnotí riešenia podľa hodnotiacich kritérií uvedených v tomto dokumente; jej rozhodnutie je konečné.

1.4.9 Ceny pre víťazov hackathonu

a) Druh, počet a hodnotu cien určí Organizátor pre každý hackathon osobitne a zverejní ich na jeho podstránke pred začiatkom súťaže. Podstránka uvedie, či sa určuje spoločné poradie tímov za všetky výzvy alebo samostatné poradie pre jednotlivé výzvy. Ak nie je uvedené inak, určuje sa spoločné poradie. Jeden tím môže získať najviac jednu cenu.

b) Ceny získajú tímy na miestach uvedených na podstránke hackathonu podľa výsledného hodnotenia poroty. Cenu možno neudeliť, ak žiadny tím nesplní vopred zverejnené podmienky jej udelenia.

c) Súťažiacimi sú členovia tímu ako fyzické osoby. Príjemcami finančnej ceny môžu byť členovia víťazného tímu alebo právnická osoba, v mene ktorej tím súťaží. Ak má cenu prevziať právnická osoba, tím to musí Organizátorovi písomne oznámiť najneskôr pred odovzdaním riešenia a doložiť súhlas všetkých členov tímu. Pri neplnoletom členovi sa vyžaduje aj súhlas jeho zákonného zástupcu. Ak tím tento postup nedodrží, príjemcami ceny sú jeho členovia.

d) Ak cenu získavajú členovia tímu, rozdelí sa medzi nich rovným dielom, pokiaľ sa všetci členovia pred odovzdaním riešenia písomne nedohodnú inak. Ak je príjemcom právnická osoba, získa cenu v plnej výške.

e) Organizátor vyplatí finančnú cenu bezhotovostne do 30 dní od uzavretia písomnej dohody s príjemcom a poskytnutia všetkých údajov potrebných na výplatu. Ak príjemca cenu odmietne alebo neposkytne potrebné údaje ani do 30 dní od výzvy Organizátora, nárok na cenu zaniká. Pri neplnoletom príjemcovi sa pri uzavretí dohody a nakladaní s cenou postupuje podľa právnych predpisov upravujúcich zastupovanie maloletých.

f) Zverejnené sumy finančných cien sú sumy pred prípadným zdanením. Organizátor a príjemca postupujú pri daniach a odvodoch podľa právnych predpisov platných pre konkrétny druh ceny a príjemcu.

1.4.10 Doplňujúce pravidlá

Zmena zloženia tímu
Zloženie tímu možno meniť do ukončenia tvorby tímov v čase, ktorý Organizátor určí v programe hackathonu. Tím oznámi zmenu Organizátorovi. Potom už zloženie tímu nemožno meniť.

Ochrana osobných údajov (GDPR)
Prevádzkovateľom osobných údajov účastníkov je Organizátor. Údaje spracúva na účely organizácie hackathonu a vykazovania projektu v súlade s nariadením (EÚ) 2016/679 (GDPR) a zákonom č. 18/2018 Z. z.; podrobnosti sú na hackni.stics.sk/ochrana-osobnych-udajov. Z podujatia sa vyhotovujú fotografie a videozáznamy, ktoré Organizátor a Vlastník témy používajú na dokumentáciu a propagáciu hackathonu a projektu STICS.

Odstúpenie z hackathonu
Riešiteľ alebo riešiteľský tím môže z hackathonu odstúpiť kedykoľvek; oznámi to Organizátorovi. Odstúpením stráca nárok na hodnotenie a cenu.

Osobná a online účasť

Hackathon je prezenčné podujatie. Tím musí byť osobne zastúpený pri vstupe na hackathon a pri záverečnej prezentácii a počas súťažného času musí byť na mieste aspoň jeden jeho člen (okrem nočných hodín). Jednotliví riešitelia môžu priestor kedykoľvek opustiť.

Do priestorov hackathonu nemožno priviesť osoby, ktoré nie sú na zozname účastníkov. Účastníci nosia počas podujatia visačku s označením svojej roly.

Zákaz konfliktu záujmov

1. Zakázaný je konflikt záujmov, ktorý môže ovplyvniť priebeh alebo výsledok hackathonu či následnú implementáciu riešenia alebo ohroziť transparentnosť a rovnaké zaobchádzanie.
2. Konflikt záujmov vzniká najmä vtedy, keď má zúčastnená osoba, ktorá môže účasťou, prípravou, organizáciou, hodnotením alebo následnou implementáciou riešenia ovplyvniť hackathon, priamy alebo nepriamy obchodný, finančný, ekonomický, politický, rodinný či iný osobný záujem ohrozujúci jej nestrannosť a nezávislosť.
3. Za blízku osobu zúčastnenej osoby sa považuje jej príbuzný v priamom rade, súrodenec a manžel alebo manželka. Iné osoby v rodinnom alebo obdobnom, napríklad priateľskom vzťahu, sa považujú za blízke, ak by jedna z nich dôvodne pociťovala ujmu druhej osoby ako vlastnú.
4. Zúčastnenými osobami sú riešitelia a členovia tímov, členovia poroty a mentori, zamestnanci a predstavitelia Organizátora a Vlastníka témy, ako aj osoby, ktoré môžu svojou činnosťou ovplyvniť priebeh alebo výsledok hackathonu či následnú implementáciu riešenia. Ako riešiteľ sa nemôže zúčastniť zamestnanec Organizátora, člen poroty ani mentor daného hackathonu. Zákaz sa vzťahuje aj na ich blízke osoby. Zamestnanec Vlastníka témy a jeho blízka osoba sa môžu zúčastniť iba nesúťažne, bez nároku na umiestnenie a odmenu. Pravidlá konkrétneho hackathonu môžu určiť inak.
5. Zúčastnená osoba bezodkladne oznámi Organizátorovi svoj možný konflikt záujmov alebo možný konflikt záujmov inej zúčastnenej osoby.
6. Porušenie zákazu konfliktu záujmov alebo oznamovacej povinnosti má tieto následky:
   - pri konflikte záujmov riešiteľa jeho diskvalifikáciu alebo diskvalifikáciu celého tímu vrátane vylúčenia z prípadnej implementácie víťazného riešenia po hackathone,
   - pri konflikte záujmov ostatných zúčastnených osôb ich vylúčenie z ďalšej prípravy, organizácie a priebehu hackathonu, ako aj z následnej implementácie riešenia.
7. O diskvalifikácii alebo vylúčení rozhodne Organizátor po dohode s Vlastníkom témy počas hackathonu, najneskôr však do dvoch mesiacov po jeho skončení. Po diskvalifikácii tímu sa poradie ostatných tímov posunie o uvoľnené miesto. Ak dôjde k diskvalifikácii po vyplatení ceny, diskvalifikovaný riešiteľ alebo tím je povinný vyplatenú cenu vrátiť podľa pokynov Organizátora.

1.4.11 Autorské práva a licencia

Autorské práva k riešeniu zostávajú riešiteľskému tímu. Tím zodpovedá za to, že jeho riešenie neporušuje práva tretích osôb. Organizátor a Vlastník témy môžu názov, opis a prezentáciu riešenia

použiť na informovanie o hackathone a na vykazovanie projektu STICS. Tím, ktorého riešenie sa Vlastník témy rozhodne overiť, mu na účel pilotného overenia udelí bezodplatnú nevýhradnú licenciu na území Slovenskej republiky na čas trvania pilotu, najviac 12 mesiacov. Ďalšie používanie a implementácia riešenia vrátane poskytnutia licencie ďalším subjektom verejnej správy sú predmetom osobitnej zmluvy uzavretej v súlade s predpismi o verejnom obstarávaní; umiestnenie na hackathone nezakladá nárok na jej uzavretie. Tím môže so svojím riešením ďalej voľne nakladať a poskytovať licencie tretím osobám.

Autorskoprávna ochrana sa vzťahuje na konkrétne vyjadrenie myšlienky, konceptu alebo metódy. Prezentácie riešení sú verejné, preto tím do nich nezahŕňa informácie, ktoré považuje za dôverné alebo za obchodné tajomstvo.

1.4.12 Záverečné ustanovenia

Tieto pravidlá a vzťahy, ktoré z nich vznikajú, sa riadia právnym poriadkom Slovenskej republiky. Pravidlá sú účinné dňom zverejnenia na webe hackni.stics.sk.

Organizátor nezodpovedá za stratu alebo poškodenie vecí účastníkov ani za škodu, ktorú účastník spôsobí iným osobám. V otázkach, ktoré tieto pravidlá neupravujú, rozhoduje Organizátor.