

Inkubator za nove tehnologije Trokut Šibenik d.o.o.
OIB: 27994297593
Velimira Škorpika 7A
22 000 ŠIBENIK

Uprava trgovačkog društva Inkubator za nove tehnologije Trokut Šibenik d.o.o., na temelju potpisanog Ugovora o pružanju usluge organizacije konferencije i Hackathona za potrebe projekta „Integrirana mobilnost na području grada Šibenika“, s Gradom Šibenikom, dana 5. studenog 2021.g. donosi

Pravilnik „City Hack“ Hackathon Trokut Šibenik - prosinac 2021.g.

ORGANIZATOR

Hackathon „City Hack“ kojeg organizira Inkubator za nove tehnologije Trokut Šibenik d.o.o. u suradnji s Gradom Šibenikom u sklopu projekta „Integrirana mobilnost na području grada Šibenika“ s ciljem poticanja i razvoja suradnje s mladim talentima u razvoju novih rješenja u sektoru IT-a. Hackathon će se održati u Centru Trokut u Šibeniku, Velimira Škorpika 7/a, 22000 Šibenik u trajanju od 24h, odnosno u razdoblju od:

03.prosinca 2021.g.s početkom u 13 sati do 04. prosinca 2021.g. do 13 sati

koje je vrijeme u kojem će trajati natjecanje timova.

Otvorenje natjecanja predviđeno je s početkom u 12 sati te će se u sat vremena od strane organizatora pozdraviti svi natjecatelji s davanjem zadnjih, kratkih uputama o sadržaju naredna 24 sata i pravilima natjecanja.

Hackathon je maratonsko natjecanje u kojem timovi rade na inovativnim rješenjima prema zadanoj i odabranoj temi, bilo to u obliku mobilnih aplikacija/web stranica ili u obliku razvoja koncepta ideje. Hackathon traje 24 sata i namijenjen je natjecateljima u dobi od minimalno 16 navršениh godina.

Sudionici moraju koristiti digitalna rješenja i nove tehnologije za rješavanje određenog problema.

Svim sudionicima osiguran je besplatni Wi-Fi, struja, printer, hrana i piće.

SVRHA HACKATHONA

Koristeći podatke i informacije koje je pružio Grad, sudionici moraju razviti i predstaviti rješenja koja su usredotočena na ključna područja:

- Poboljšati praćenje prometnih uvjeta i trendova

- Poboľšati sigurnost na cesti
- Osigurati pametan i učinkovit transportni sustav
- Dati prioritet kretanju ljudi i roba
- Uključuje ekološki osviještena rješenja u skladu s klimatskim promjenama.

Hackathon je prilika za pojedince i timove da ponude rješenje problema optimizacije ulične mreže putem komunikacije i prijevoza korištenjem podataka i novih tehnologija.

Rješenja će biti ocjenjivana na temelju:

- inovativnosti,
- izvedivosti,
- korisničkog iskustva,
- strateškog razmišljanja i
- usklađenosti s izazovom.

Organizator tijekom trajanja natjecanja osigurava podršku te ostale tehničke uvjete za provođenje natjecanja.

Na hackathon natjecanju sudjeluju i stručni mentori koji su u podijeljeni u smjenama na raspolaganju tijekom 24 satnog trajanja hackathona.

Radi izbjegavanja nejasnoća, Rješenje kao rezultat Hackathona ne mora biti računalno rješenje u finalnom obliku, već to može biti i

- a) samo razrađeni projekt bez finalnog rješenja,
- b) razrađeni projekt s prijedlogom konkretnog tehničkog rješenja,
- c) djelomično razrađeno i razvijeno tehničko rješenje s prijedlogom finalnog rješenja i sl.

Osnovni preduvjet za pozitivnu ocjenu određenog Rješenja jest najviše ocijenjeno rješenje po postavljenim kriterijima:

- najdetaljnija razrađena ideja ili viši stupanj razvijenosti rješenja, o čemu u konačnici odlučuje žiri Organizatora .

PRAVILA SUDJELOVANJA

Hackathon je otvoren za učenike i studente i mlade od najmanje 16 godina i ostale osobe koje su državljani Republike Hrvatske, programere, dizajnere i kreativce bez obzira na njihove profesionalne kvalifikacije.

Mogu sudjelovati pojedinci i timovi koji se sastoje od 2 do 5 osoba unutar jednog tima, a može se prijaviti i jedna osoba koja se može prijaviti i pridružiti timu kojem nedostaje član.

Sudionici prilikom prijave unose tražene podatke u polja za prijavu i svojom prijavom jamče da su unijeli točne i potpune informacije.

Svaki tim treba imenovati svog voditelja tima.

U slučaju da je prijavljen tim od više osoba moguće je u slučaju odustajanja voditelja tima iz natjecanja, imenovati drugog voditelja iz kruga članova istog tima.

Za osobe mlađe od 18 godina moguća je prijava na natjecanje isključivo uz dostavljenu privolu jednog ili oba roditelja/zakonskog zastupnika.

Pravo prijave za sudjelovanje u Hackathonu imaju punoljetne zaposlene i nezaposlene osobe sa hrvatskim državljanstvom te svi redovni i izvanredni studenti na sveučilištima i visokim školama u Republici Hrvatskoj te učenici srednjih škola u Republici Hrvatskoj.

Sudionici Hackathona činjenicom podnošenja prijave i/ili sudjelovanja na Hackathonu prihvaćaju i pristaju na primjenu ovih Pravila, kojima se utvrđuju sva međusobna prava i obveze Organizatora i Sudionika.

Sudjelovanje na Hackathonu je dobrovoljno te prijavljeni Sudionici nisu dužni platiti nikakvu naknadu za sudjelovanje.

Organizator Hackathona je ovlašten u bilo kojem trenutku diskvalificirati bilo kojeg Sudionika ili tim ako procijeni da ne ispunjava uvjete za sudjelovanje, krši zakonske propise koji su na snazi u Republici Hrvatskoj ili svojim postupcima narušava ugled ili šteti interesima Organizatora.

Sudionici Hackathona se prihvaćanjem pravila sudjelovanja, u potpunosti odriču bilo kakvih potraživanja od Organizatora na osnovi naknade bilo kakvog oblika troška ili štete koja bi im mogla nastati prilikom ispunjenja zadatka koji je propisan ovim pravilima, te prava na žalbu na postupak provođenja Hackathon-a.

Svim sudionicima hackathona će biti osigurani besplatni Wi-Fi, sva oprema koja se nalazi u FabLabu, razni robotski kompleti za prezentaciju rješenja, printer i papir, te hrana i piće.

Zabranjeno je konzumiranje alkohola za vrijeme trajanja natjecanja od strane svih prisutnih osoba u Centru Trokut.

Sudionici trebaju ponijeti sa sobom vlastite uređaje (laptop, mobitel, tablet) potrebne za rad na rješenju.

Zaposlenici Organizatora i povezanih društava, i njihovih članova uže obitelji i osoba koje žive u njihovim kućanstvima, ne mogu sudjelovati u Hackathonu.

PRIJAVA NA HACKATHON

Popunjavanjem formulara za prijavu i registracijom na stranici (www.trokut.eu) za prijavu, odnosno sudjelovanjem na hackathonu sudionici daju privolu Organizatorima da obrađuju i koriste osobne podatke koji su navedeni u prijavi bez obzira pobijedi li njihovo rješenje ili ne. Organizatori 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 sa podacima o sudionicima sukladno zakonu koji uređuje zaštitu osobnih podataka.

Za valjanost svake prijave potrebno je navesti u prijavi tražene osobne podatke i dodatne podatke koji se traže te pristati na prikupljanje i obradu osobnih podataka od strane Organizatora.

Sudjelovanje na hackathonu se ne naplaćuje. Svi sudionici na hackathonu moraju se pojedinačno ili u timu za hackathon registrirati/prijaviti do 02. prosinca 2021.godine na službenoj stranici događaja www.trokut.eu, te dostaviti kopiju (scan) osobne iskaznice i svi koji su mlađi od 18 godina potpisanu privolu roditelja za sudjelovanje u natjecanju.

(Obrazac privole nalazi se na službenoj stranici događaja www.trokut.eu).

Sudionici registracijom/prijavom prihvaćaju uvjete ovog Pravilnika.

Sudionici događanja dužni su raditi na inovativnim rješenjima prema zadatku koji će im biti prezentiran na početku događanja.

Svaki tim mora imati svoje ime, a voditelj mora opisati koji se Sudionik čime bavi i navesti uspjehe Sudionika u IT području, ako postoje.

Ukoliko postoje dva tima s prijavom istog imena, Organizator će nazivima dodati rimske brojeve (II, III, ...).

Prelazak Sudionika iz jednog tima u drugi nije dozvoljen nakon što započne Hackathon program.

Organizator nije odgovoran za rješavanje bilo kakvih sporova između članova tima.

NAČIN PROVOĐENJA HACKATONA

Organizator će na stranici Hackathona objaviti imena timova koji su odabrani za sudjelovanje u Hackathonu.

Voditelji timova odabranih za sudjelovanje u Hackathonu bit će od strane Organizatora obaviješteni putem e-maila.

Timovi će biti odabrani na temelju podataka prikupljenih kroz zaprimljene prijave.

Detaljno predstavljanje zadatka i odgovaranje na pitanja Sudionika odabranih za sudjelovanje na Hackathonu održat će se 03.12.2021.g. s početkom u 12 sati i 30 minuta.

Mjesto održavanja: Trokut, Velimira Škorpika 7/a, 22000 Šibenik

Početak: 03.prosinca 2021.g. u 13 sati

Trajanje: 24 sata, odnosno ukupno 1 dan, timovi mogu raditi na istraživanju i razvoju vlastitog rješenja u vlastitoj organizaciji i prostoru Trokuta.

Za vrijeme trajanja natjecanja zabranjen je ulaz u Centar Trokut svim osobama koje nisu angažirane od strane Organizatora i koje nisu sastavni dio niti jednog tima.

Prijavljeni natjecatelji tijekom trajanja natjecanja ne smiju se udaljavati iz Centra Trokut, jer bi to moglo ugroziti načela natjecanja i time prouzročiti prekid samog natjecanja.

Po završetku zadatka koji je predmet Hackathona, Sudionici su dužni stručnom žiriju demonstrirati projektno rješenje radi njegovog ocjenjivanja i prisustvovati objavi rezultata natjecanja.

- 04.12.2021. - 14 sati - Validacija rješenja i objava programskog koda.

- 04.12.2021. - 14 sati i 30 minuta - Demonstracija Rješenja timova u trajanju od 10 minuta i ocjenjivanje od strane stručnog žirija.

- 04.12.2021.g. - 15 sati i 30 minuta - Proglašenje pobjednika.

ODABIR POBJEDNIKA

Organizator imenuje Stručni žiri za odabir najboljeg tima. Svi sudionici će Stručnom žiriju predstaviti svoje rješenje nakon čega će se izabrati pobjednik. Izbor pobjednika Stručni žiri će provesti temeljem sljedećih kriterija i ocjenjivanja bodovima od 1 do 100:

1. Inovativnost – max.25 bodova
2. Strateško razmišljanje – max.25 bodova
3. Praktična provedba – max.25 bodova
4. Presentacija – max.25 bodova

Rješenje koje ostvari najveći ukupni broj bodova osvojit će nagradu. Ukoliko dva tima imaju jednaki broj bodova, boljim timom između dva s jednakim brojem bodova će se proglasiti onaj koji od 4 članova žirija dobije veći broj pojedinačnih glasova.

Da bi prijavljeni timovi sudjelovali u odabiru, svoja rješenja moraju predstaviti Stručnom žiriju u programom predviđenom terminu.

Svi sudionici i timovi moraju biti dostupni tijekom zakazanog razdoblja suđenja kako bi pokazali svoja rješenja.

Ako sudac ili sudionik ukaže organizatoru ili sponzoru na sukob interesa, taj sudac ili sudionik će biti zamijenjen ukoliko je to moguće ili odbačen ukoliko nije moguće naći drugačije rješenje. Rješenja pojedinačnih sudionika i timova moraju biti originalna, vlastito stvorena i novonapisana tijekom hackathona te ne smiju biti rješenja koja su se koristila na drugim natjecanjima ili sličnim hackathon natjecanjima.

“Novonapisano” znači da sudionici ne mogu ni na koji način kopirati kodove softvera koji već privatno postoje u upotrebi te ih poslati kao dio svog rješenja.

Rješenja mogu biti podvrgnuta pregledu dubinskom analizom u bilo kojem trenutku da bi se provjerilo ispunjavaju li uvjete i te pridržava li se tim ovih uvjeta.

Određivanje prihvatljivosti i usklađenosti je prema vlastitom nahođenju organizatora i sponzora. Organizator zadržava pravo diskvalifikacije bilo kojeg rješenja ako rješenje pojedinačnog sudionika ili tima nije u skladu s Uvjetima.

NAGRADE

Nagrade se dodjeljuju na sljedeći način:

- Tim **hackathona** čije rješenje osvoji **prvo** mjesto (najviše bodova od strane Stručnog žirija), osvojiti će novčanu nagradu u iznosu od 10.000,00 kn.
- Tim **Hackathona** čije rješenje osvoji **drugo** mjesto (drugoplasirani po broju bodova) osvojiti će nagradu u iznosu od 5.000,00kn
- Tim **Hackathona** čije rješenje osvoji **treće** mjesto (trećeplasirani po broju bodova) osvojiti će nagradu u iznosu od 3.000,00kn.

Ako su u trenutku objave pobjednika sam pobjednik ili tim nedostupni, a da prije toga nije obavijestio /nisu obavijestili organizatora o svojoj odsutnosti, nagrada i pravo na nagradu se mogu prenijeti na sljedećeg sudionika ili tim koji je sljedeći u nizu po bodovanju. "Nedostupni" pobjednik gubi prava na nagradu zbog nemogućnosti uručenja te se kao takav odriče svih daljnjih potraživanja istih.

POGREŠNE I NEREGULARNE PRIJAVE

Pogrešne ili nepotpune prijave su nevažeće i ne daju pravo podnositeljima ni na kakvu naknadu ili na sudjelovanje u nagradnom Hackathonu. Sve prijave zaprimljene korištenjem bilo kakvih zlonamjernih programa i web servisa bit će uklonjene. Isto vrijedi i za sve prijave podnesene bilo kojim metodama osim onih koje je odredio Organizator.

POSTUPAK U SLUČAJU VARANJA

Optužbe za varanje obuhvaćaju, ali nisu ograničene na:

- a) tim koji koristi tuđi kod
- b) tim koji je pogrešno protumačio obavljeni posao
- c) tim sa više članova od dopuštenog
- d) tim koji koristi kod stvoren izvan Hackathona

U slučaju sumnje na varanje, Sudionici su dužni kontaktirati Organizatora u pisanoj formi. Organizatori će potom navedeno istražiti s obzirom na dostupne pisane izvještaje i ostale podatke i informacije.

Ako se nakon provedenog postupka utvrdi kako varanja ipak nije bilo obavijestit će se osoba koja je prijavila varanje.

Ako pomoću javno dostupnih izvora nije moguće utvrditi je li došlo do varanja, Organizatori će stupiti u kontakt sa osobom koja je optužena za varanje te ju informirati o postojećim navodima. Optuženi ima pravo na podnošenje pisane obrane.

U slučaju da Organizator utvrdi varanje, Organizator će poduzeti sljedeće radnje:

- upozoriti osobu da prestane sa spornim ponašanjem jer će sve daljnje radnje završiti sankcijama
- ne dopustiti sudionicima da izvrše završnu prezentaciju
- ne dopustiti sudionicima osvajanje nagrada
- oduzimanje nagrada i priznanja
- zabrana sudionicima da sudjeluju u sličnim eventima.

PUBLICITET

Prijavom na hackathon sudionik prihvaća korištenje svoga imena, fotografije i sličnih podataka za oglašavanje i promidžbu.

ODŠTETA

Ovim putem se odričete odštete, naknade, prava da držite organizatora i sponzore njihovih matičnih tvrtki, povezanih društava, podružnica ili drugih koordinacijskih agencija, pojedinaca koji pružaju usluge organizatoru i sponzorima preko naručitelja, direktore, službenike, zaposlenike povezane s hackathonom bilo kakvih šteta, ozljeda, oštećenja, troškova ili gubitaka imovine i/ili odgovornosti bilo koje prirode koja na bilo koji način proizlazi iz sudjelovanja u hackathonu, prihvaćanja ili korištenja nagrade, njihovih dijelova, uključujući:

- I. bilo koji zahtjev da rješenje krši intelektualno vlasništvo trećih strana ili vlasnička prava;
- II. bilo kakve ozljede, gubitke ili štete (kompenzacijske, izravne, slučajne, posljedične ili slične) bilo koje vrste nastale u svezi ili kao rezultat nagrade, njenog prihvaćanja, njenog korištenje te samog sudjelovanja u hackathonu;
- III. bilo kakve tiskarske ili tipografske pogreške u bilo kojem materijalu povezanom s hackathonom; tehničke pogreške koje mogu oštetiti vašu sposobnost sudjelovanja u hackathonu;
- IV. (prezentacije).

ODRICANJE

Ni u kojem slučaju organizator i sponzori neće biti odgovorni za bilo koje direktne, indirektne, posebne, primijenjene, kaznene ili posljedične štete (uključujući gubitak podatak, prava, poslovanja ili dobiti) koje proizlaze ili su proizišle vezano uz Vaše sudjelovanje u hackathonu, bez obzira jesu li takve tvrdnje nastale na temelju ugovora, jamstava, prava (uključujući nemara), odgovornosti ili sličnih te bez obzira je li organizator i sponzor bio upoznat ili ne s mogućnosti takve štete ili gubitka.

Pojedina pravna tijela ne dozvoljavaju ograničenja ili isključenja odgovornosti za slučajne ili posljedične štete, stoga se gore navedena ograničenja ili isključenja možda ne odnose na Vas.

MOGUĆNOST PREKIDA ILI IZMJENE NATJECANJA

Hackathon podliježe državnim, lokalnim zakonima i propisima. Organizator i sponzori nude hackathon te nisu odgovorni za:

- I. kasni, izgubljeni, oštećeni, nepotpuni ili pogrešno usmjereni unos, odgovor ili drugu korespondenciju, putem e-maila, poštom ili drugim načinom;
- II. krađe, uništenje, neovlašteni pristup ili izmjene prijave ili
- III. telefon, električni, mrežni, računalni, hardver, softverske ili komunikacijske kvarove i poteškoće.

Organizator i sponzori pridržavaju pravo, prema vlastitom nahođenju, otkazati, izmijeniti ili suspendirati hackathon u cijelosti ili djelomično, u slučaju prijave, tehničkih ili drugih poteškoća ili ako je integracija hackathona ugrožena, bez daljnje odgovornosti prema sudioniku. Organizator i sponzori zadržavaju pravo diskvalificirati bilo kojeg sudionika prema vlastitom nahođenju.

Svi sporovi će se nastojati riješiti mirnim putem, no ukoliko to nije moguće ovim odredbama se određuje nadležnost suda u Šibeniku.

RAZNO

Nakon završetka hackathona sve aplikacije ostaju u vlasništvu timova koji su ih kreirali te organizatori i partneri nemaju pravo koristiti prezentirana idejna rješenja u tom formatu i obliku bez suglasnosti tima koji je idejno rješenje osmislio i kreirao.

Sudionici neće predati bilo kakve uvredljive, neistinite ili neukusne sadržaje i neće držati organizatore odgovornim za bilo kakav sadržaj podnesenog za potrebe ovog natjecanja.

Svaki sudionik dalje izjavljuje i jamči da je njegov ili njezin rad nije ranije objavljen i nije osvojio niti prethodne nagrade.

Sudionici ovlašćuju organizatore za snimanje i fotografiranje, a fotografije i snimke će se koristiti za stjecanje publiciteta ili u svrhu provedbe promotivnih aktivnosti u bilo kojem obliku ili mediju.

Sudionici neće smatrati organizatore odgovornim za bilo kakav gubitak ili štetu koja se može dogoditi njima ili njihovoj imovini. Organizatori zadržavaju pravo, u bilo koje vrijeme, jednostrano raskinuti, izmijeniti ili obustaviti hackathon iz bilo kojeg razloga te bez prethodne

najave. Organizatori zadržavaju pravo prema vlastitom nahođenju diskvalificirati svakog sudionika koji djeluje suprotno ovim uvjetima ili na nesportski ili nepošten način. Organizatori nisu odgovorni za rješavanje bilo kakvih sporova između članova tima.

Inkubator za nove tehnologije Trokut Šibenik d.o.o.
Uprava trgovačkog društva
Direktorica:

Diana Mudrinić



TO INKUBATOR ZA NOVE
TEHNOLOGIJE TROKUT ŠIBENIK d.o.o.
za djelatnosti uvođenja
novih tehnologija
Škorpika 7A, Šibenik

Organizacija hackathona „City Hack“ je sufinancirana u okviru Operativnog programa Konkurentnost i kohezija.



Europska unija

Zajedno do fondova EU



Grad Šibenik
Republika Hrvatska



Gradski parking