

## Pravila Vip mobile AgTech hakatona

AgTech hakaton (dalje: "Hakaton") je prilika za sve koji žele da u roku od 48h sa svojim timom pokušaju da kreiraju inovativno softversko rešenje, u vidu *web* ili mobilne aplikacije, i tako odgovore na neku od zadatih tema iz domena digitaizacije poljoprivrede. Hakaton je takmičenje na kome je mnogo toga dozvoljeno, ali postoje i određena pravila koja će nam pomoći da svi timovi imaju fer tretman i podjednake šanse za uspeh.

Kako bismo svi uživali u ovom događaju, a ne da bi kvarili zabavu, i da bi nam Hakaton prošao bez neprijatnih situacija, molimo vas da pročitate sledeća pravila koja će se primenjivati na sve učesnike Hakatona. Pravila važe od trenutka prijavljivanja za učešće u Hakatonu preko web site <http://hackathon.ichub.rs/> i obavezujuća su za sve učesnike.

Prijavom za učešće u Hakatonu preko web site-a <http://hackathon.ichub.rs/>, sva prijavljena lica potvrđuju da su pročitala ova Pravila, da su sa njima saglasna i da ih prihvataju u potpunosti kao pravno obavezujuća.

Organizatori Hakatona su Vip mobile doo i ICT HUB (dalje: "Organizatori").

1. U Hakatonu mogu da učestvuju državljani Republike Srbije stariji od 18 godina organizovani u vidu tima od maksimalno četiri člana;
2. U Hakatonu može da učestvuje maksimalno 10 timova od po četiri člana. U slučaju prijave više od deset timova za učešće u Hakatonu, Organizatori zadržavaju diskreciono pravo da od svih prijavljenih timova odaberu 10 timova za učešće, koji po slobodnoj proceni Organizatora mogu da odgovore temi zadatoj u okviru Hakatona. Kriterijumi za odabir uključuju ali se ne ograničavaju na prethodno iskustvo u programiranju - stvaranju softvera i digitalnih rešenja, prethodno iskustvo u preduzetništvu i razumevanju biznisa, koherentnost tima itd.;
3. Prijavljivanje timova za učešće u Hakatonu traje od 03.11.2017, **do 23:59:59, u ponedeljak 13. 11. 2017.** Prilikom prijavljivanja, neophodno je navesti sve članove tima;
4. Hakaton će se održati u prostorijama ICT Hub-a, na adresi Kralja Milana 10 Beograd (dalje: "Playground"), u periodu od 17.11.2017. sa početkom u 18:00 časova do 19.11.2017. do 20:00 časova;
5. Cilj Hakatona je izrada softverskog rešenja (dalje: "Rešenje") od strane timova koje odgovara zadatoj temi. Rešenje tima mora biti **u okviru zadatih tema** koje će biti najavljenje na samom početku Hakatona (petak 17. 11. 2017.u 19h). Preporučujemo da pre razvoja Rešenja **ideju o razvoju rešenja validirate sa dostupnim mentorima**, koji će vam biti „*reality check*“ za to da li Rešenje koje razvijate ima biznis smisla. Mentori će biti

dostupni u petak uveče, kao i subotu ujutro i u toku dana (precizna satnica dostupnosti mentora će biti dostupna putem na web site-u Hakatona).

6. Članovima tima je dozvoljeno da napuste prostorije ICT Hub-a (tj. Playgrounda) za vreme trajanja Hakatona, ali je obavezno da se u svakom trenutku trajanja Hakatona u Playground-u, (uključujući i park ispred Playgraunda u kojem je dozvoljeno raditi na rešenju) nalazi najmanje dva člana tima. U slučaju nepoštovanja ove odredbe računace se da je tim odustao od takmičenja.
7. Neophodno je da svi takmičari koriste lične računare kako bi učestovali na hakatonu.
8. Svi delovi koda Rešenja i kod kao celina kao i, dizajn, kreativno-umetnički elementi, muzika, SFX, i sve u vezi Rešenja mora biti napravljeno za vreme trajanja Hakatona. Jedini izuzetak biće materijali otvoreni za javnost putem interneta, poput: *open source* biblioteke, besplatne fotografije i *creative commons* muzike. Svaki vid kršenja ovog pravila dovešće do diskvalifikacije tima, kao i ukoliko se uoči bilo kakva nepravilnost u vidu korišćenja dodatnih ljudi, koji nisu prijavljeni za takmičenje, u cilju korišćenja dodatnih resursa za kreiranje rešenja.
9. U subotu i nedelju pre podne, u cilju kontrole koda, timove će posetiti *senior developeri* iz redova Organizatora, kako bi se uverili da se kod razvija na samom Hakatonu, kao i da bi se uverili u kvalitet koda. Poslednja kontrola će biti u nedelju. O izvršenim kontrolama i rezultatima kontrole će biti izvešten žiri.
10. Kod kao celina odnosno Rešenje u celini mora da bude originalna duhovna tvorevina članova tima na Hakatonu. Kod odnosno Rešenje ne smeju da budu opterećeni bilo kojim pravima trećih lica (uključujući ali ne ograničavajući se na prava intelektualne svojine i/ili druga vlasnička prava, bilo kakvu licencu, zaštitu putem ugovora o poslovnoj tajni itd. osim ako su članovi tima vlasnici tih prava ili imaju dozvolu od zakonitog vlasnika da postavljaju sadržaj – dozvola mora biti u propisnoj zakonskj formi u skladu sa Zakonima Republike Srbije);

Organizatori Hakatona neće biti u obavezi da plate bilo kakvu naknadu trećoj strani u vezi sa vlasništvom, korišćenjem, reprodukcijom, izmenom, objavljivanjem, prikazom i/ili drugim vidom eksploatacije bilo kog od delova Rešenja i/ili Rešenja kao celine, koji su učesnici Hakatona prijavili kao rezultat takmičenja.

11. Takmičarima je prezentovano i saglasni su da, pre nego što predaju svoje Rešenje i pre nego što prihvate bilo kakvu nagradu:
  - Neće predati sadržaj Rešenja koji je zaštićen autorskim pravima, bilo kakvom licencom, ugovorom o poslovnoj tajni, pravom intelektualne svojine ili drugim vlasničkim pravom, osim ukoliko je neki od članova tima vlasnik tih prava ili ima

dozvolu od zakonitog vlasnika za postavljanje sadržaja- dozvola mora biti data u propisnoj zakonskoj formi u skladu sa Zakonima Republike Srbije;

- Neće objaviti neistinu ili lažno svedočenje koje bi moglo da ošteti druge učesnike Hakatona, Organizatore, partnere i prijatelje Hakatona, ili da nanese štetu nekoj trećoj strani;
- Neće podneti sadržaj Rešenja koji je nezakonit, nepristojan, preteći, pornografski, uznemirujući, rasno ili etnički uvredljiv, ili podstiče ponašanje koje se može smatrati krivičnim delom, krši bilo koji zakon, ili je na drugi način neprikladan ili destruktivan za Hakaton, kao i za imidž brenda Organizatora, partnera i prijatelja;
- Neće postavljati reklame ili promovisati svoje poslovanje za vreme trajanja Hakatona;
- Sadržaj Rešenja koji predaju žiriju na uvid ne sadrži nikakve viruse, trojanace, crve ili druge maliciozne delove koda koji onemogućavaju pravilno korišćenje uređaja.

12. Takmičari moraju u svakom momentu takmičenja da imaju istaknutu akreditaciju koju će dobiti pri registraciji.

13. Timovima je na raspolaganju i opcija da rezervišu dve konferencijske sale koje su namenjene za miran rad tima, do maksimalnih 60 minuta, uzeti u obzir da će svi timovi raditi u *open space* delu.

14. Vreme predviđeno za prezentaciju Rešenja tima je 5 minuta. U sklopu prezentacije potrebno je predstaviti *business case*, kao i demonstraciju Rešenja. Žiri ima na raspolaganju 3 minuta za postavljanje pitanja.

15. Dodeljuju se ukupno tri nagrade za prva tri mesta odnosno za prva tri najbolje rangirana tima. Nagrade će biti obezbeđene od strane partnera Hakatona - Vip mobile doo i biće dodeljene na sledeći način:

- Prva nagrada - 2.500€ ukupno za ceo tim
- Druga nagrada – 1.500€ ukupno za ceo tim
- Treća nagrada – 1.000€ ukupno za ceo tim

Iznos nagrade članovi tima između sebe raspodeljuju po sopstvenom dogovoru. Radi otklanjanja sumnje, Organizator i/ili Vip mobile doo se dodelom nagrade timu, oslobađaju svih svojih obaveza prema timu kao celini i svakom pojedinom članu tima.

16. Sva Rešenja nakon Hakatona ostaju isključivo u vlasništvu timova i na članovima tima je dalja odluka kako će dalje raspolagati sa Rešenjem. U slučaju da članovi tima i/ili tim žele da ponude komercijalno korišćenje Rešenja trećim licima, dužni su da takvo komercijalno korišćenje prvo ponude Vip mobile doo. Učestvovanjem u Hakatonu u skladu sa

odredbama ovih Pravila, svi članovi tima kao i tim kao celina prihvataju i saglasni su da prvo ponude Vip mobile doo Rešenje, u slučaju da žele njegovu eksploataciju na bilo koji način.

17. Prva tri mesta i pobednički timovi biće izabrani od strane žirija na osnovu sledećih kriterijuma:
  - Ideja i inovativnost (25% poena) – da li Rešenje rešava problem na inovativan način;
  - Primena i poslovni potencijal (25% poena) - da li Rešenje rešava realan problem krajnjih korisnika (banka, klijenti, partneri...) i da li isporučuje vrednost;
  - Funkcionalnost (25% poena) - kvalitet i funkcionalnost Rešenja;
  - Dizajn (15% poena) - estetika i iskustvo korisnika (UX);
  - Timski rad i prezentacija (10% poena) - celokupan rad tima tokom Hakatona, kao i utisak sa prezentacije.
18. Sve gore navedene kriterijume članovi žirija imaju pravo da primene po svojoj slobodnoj proceni i tako ocene Rešenje. Konačna odluka žirija obuhvatiće ocene svakog pojedinog člana žirija. Odluka žirija o nagrađenim Rešenjima i načinu preuzimanja nagrada biće saopštena na kraju Hakatona. Prilikom preuzimanja nagrada, nagrađeni članovi tima su u obavezi da potpišu prijem nagrade kao i ugovor kojim se obavezuju da su, u slučaju da žele da ponude komercijalno korišćenje Rešenja trećim licima, dužni da takvo komercijalno korišćenje prvo ponude Vip mobile doo.
19. Svako oštećenje imovine ICT Huba, kao i imovine partnera koji učestvuju u organizaciji takmičenja ili nelegalno prisvajanje iste biće sankcionisano diskvalifikacijom, a štetu će biti u obavezi da nadoknadi pojedinac koji je napravio, ili ceo tim, ukoliko nije moguće utvrditi pojedinačnu odgovornost.
20. Hakaton je zabavan, ali istovremeno i naporan događaj. Budite ljubazni i profesionalni prema drugim takmičarima. Svaki akt nasilja bilo verbalnog, ili fizičkog, neće biti tolerisan i imaće za posledicu udaljavanja celog tima sa takmičenja. Nasilje uključuje svaki vid verbalnog vređanja na osnovu pola, zdravstvenog stanja, fizičkog izgleda, veroispovesti, seksualne orijentacije, kao i zastrašivanje ostalih takmičara.
21. Svako omalovažavanje partnera i prijatelja hakatona, nepoštovanje ovih Pravila kao i nedolično ponašanje tokom ceremonije dodele nagrada biće sankcionisani oduzimanjem nagrade, diskvalifikacijom celog tima i proglašenjem narednog tima koji je na rang listi kao pobednika.
22. Pušenje je zabranjeno u prostorijama Playground-a (ali je moguće u parku ispred).
23. Unošenje i konzumiranje alkohola i psihoaktivnih supstanci, izričito je zabranjeno!

24. Učesnici preuzimaju svu odgovornost za sadržaj i formu Rešenja koje su izrađeni na Hakatonu i oni ostaju isključiva odgovornost učesnika. Organizatori ne preuzimaju nikakvu odgovornost niti daju bilo kakve garancije za Rešenja koja su izrađena na Hakatonu.
25. Učesnici potvrđuju i garantuju da će biti/tj. jesu vlasnici svih prava intelektualne svojine na Rešenju koje će biti izrađeno na Hakatonu. Učesnici potvrđuju i garantuju da Rešenje neće narušiti bilo koja prava trećih lica, a naročito prava intelektualne svojine. Učesnici potvrđuju i garantuju da treća lica neće prema Organizatorima isticati bilo kakve zahteve niti imati bilo kakva potraživanja u vezi sa Rešenjem izrađenim tokom Hakatona. U slučaju da treća lica istaknu prema Organizatorima bilo kakve zahteve i/li potraživanja u vezi sa Rešenjem, a naročito zahteve koje treća lica temelje na pravima intelektualne svojine, učesnici su saglasni i prihvataju da će sami snositi posledice takvih zahteva od strane trećih lica. Ukoliko Organizatori na osnovu ovih zahteva trećih lica pretrpe štetu, učesnici su saglasni da će Organizatorima, nadoknaditi svaku štetu koja za Organizatore nastane po navedenom osnovu.
26. Organizatori zadržavaju pravo promene ovih Pravila tokom celog trajanja takmičenja, o čemu će pre primene izmenjenih Pravila, obavestiti učesnike.

Organizatori  
Beograd 01.11.2017.