

PRAVILNIK O PROVOĐENJU HACKATHONA „HACKL“

(u daljnjem tekstu: Pravilnik)

I. OPĆE ODREDBE

I.I. Ovim se Pravilnikom razrađuje postupak sudjelovanja u softverskom dizajnerskom projektu – Hackathonu (*u daljnjem tekstu: Hackathon, Događaj*) kojeg u zajedničkoj suradnji provode GRAD ZAGREB i ZAGREBAČKI INOVACIJSKI CENTAR d.o.o. (*dalje u tekstu zajedno: Organizatori*), a kojim se utvrđuju sudionici Hackathona, selekcijski postupak, način podnošenja prijava, kriteriji odabira pobjednika te prava i obveze Organizatora i sudionika.

I.II. Cilj provedbe ovog *Hackathona* je kroz natjecanje primljenih sudionika osmisliti, dizajnirati i kreirati najinovativnije rješenje postavljenog zadatka (u daljnjem tekstu: „Rješenje“) te predstaviti konačan koncept ili prototip Rješenja sudionicima Događaja.

I.III. Zadatak svakog pojedinačnog Hackathona utvrđen je u pojedinačnim Prijavama za sudjelovanje.

I.IV. Izrazi koji se koriste u ovom Pravilniku, a imaju rodno značenje, koriste se neutralno i odnose se jednako na muški i ženski rod.

I.V. Ovaj Pravilnik neposredno se primjenjuje na sve sudionike Hackatona. Ako je pojedinačnim ugovorom ili provedbenim propisom pojedinog segmenta ovog Pravilnika pojedino pravo za sudionike Hackatona utvrđeno povoljnije nego ovim Pravilnikom, te će se odredbe direktno primjenjivati ukoliko eksplicite istim ugovorom ili provedbenim propisom nije utvrđeno drugačije. Kada odredbe pojedinačnog ugovora ili provedbenog propisa upućuju na primjenu pojedinih odredbi ovog Pravilnika, te odredbe Pravilnika postaju njihov sastavni dio.

II. UVJETI SUDJELOVANJA

II.I. Osmišljena finalna računalna Rješenja pojedinačnih timova predstavljaju autorsko djelo kao originalnu intelektualnu tvorevinu iz predmetnog područja, vlastito stvorenu i novo napisanu za vrijeme održavanja Hackathona (izvorni programski kod). Sudionici se obvezuju da neće koristiti vlastita ili tuđa prethodno ostvarena programska ili dizajnerska rješenja te na bilo koji način ranije razvijen programski kod. Iznimno, Sudionici mogu koristiti ranije razvijen programski kod isključivo i jedino ako je spomenuti kod dostupan pod slobodnom ili licencom otvorenog koda (engl. *free, libre and open-source software, FLOSS*) koju Organizator može koristiti bez naknade.

II.II. Izvorni programski kod i sve pridružene dokumentacijske datoteke uz navedeni kod, uključujući i grafičke elemente Rješenja koje Sudionici izrade tijekom Hackathona, moraju uključivati MIT licencu otvorenoga koda opisanu kako slijedi:

„Ovime se daje izričito dopuštenje svakoj osobi koja dobije kopiju ovog izvornog programskog koda i pridruženih dokumentacijskih datoteka (u daljnjem tekstu: "Softver") da sa Softverom može raditi besplatno, bez ograničenja prava na korištenje, kopiranje, modificiranje i spajanje, kao i da može objavljivati, distribuirati, licencirati, podlicencirati i/ili prodavati kopije Softvera te dopustiti osobama kojima je Softver isporučen da čine to isto, sve podložno sljedećim uvjetima:

Softver se isporučuje „as is“ (kakav jest), bez bilo kakvih izričitih, podrazumjevanih ili zakonskih jamstava ili garancija, uključujući i ne ograničavajući se na jamstva vlasništva, prodaje, prikladnosti određenoj svrsi, nekršenja, utrživosti te izostanka virusa. Autori izvornog programskog koda, poštujući zakonska ograničenja, ni u kojem slučaju nisu odgovorni ni za kakvu posebnu, slučajnu, neizravnu ili posljedičnu štetu (uključujući i ne ograničavajući se na štetu zbog gubitka dobiti ili gubitka povjerljivih ili drugih informacija, gubitka privatnosti i/ili prekida poslovanja), niti su odgovorni na bilo koji drugi način u vezi korištenja predmetnog Softvera“.

Poviše navedena obavijest o dopuštenju i korištenju bit će uključena u sve kopije ili značajne dijelove Softvera.

II.III. Projektno Rješenje, uključujući izvorni programski kod, sve pridružene dokumentacijske datoteke uz izvorni programski kod, kao i grafički elementi aplikacija moraju biti priloženi u vlastitom javno dostupnom sustavu za upravljanje revizijama izvornog koda - git repozitoriju.

II.IV. Organizatori su ovlašteni bez ikakve dodatne suglasnosti i/ili odobrenja Sudionika koristiti Rješenje vremenski, teritorijalno i sadržajno neograničeno, sukladno MIT licenci te odredbama čl. VIII. ovog Pravilnika.

III. PODNOŠENJE PRIJAVE

III.I. Sudjelovanje na Hackathonu odobrava se temeljem pravodobno, točno i potpuno podnesene Prijave za sudjelovanje koja se podnosi putem prijavnog web obrazca na hackl.zicer.hr (*u daljnjem tekstu: Prijava*) te evaluacijom zaprimljenih prijava temeljem kriterija propisanih ovim Pravilnikom.

III.II. U Prijavi za sudjelovanje na Hackathonu objavljuju se uvjeti i kriteriji za uspješnu Prijavu.

III.III. Rok za podnošenje Prijava naveden je u prijavnom web obrascu.

III.IV. Sudionici koji su prijavljeni temeljem pravodobnog, točnog i potpuno ispunjenog prijavnog obrasca ulaze u proces selekcije.

IV. SUDIONICI POZIVA

IV.I. Sudionici Hackathona mogu biti sve punoljetne fizičke osobe koje imaju potpunu poslovnu sposobnost. Pojedini Sudionik se može prijaviti samostalno ili u timu koji se sastoji od jednog (1) do maksimalno pet (5) sudionika. (*u daljnjem tekstu : Sudionici*)

IV.II. Pojedini sudionik može se prijaviti na Događaj sa samo jednom idejom realizacije postavljenog zadatka temeljem koje će osmisliti, dizajnirati, kreirati i predstaviti Rješenje ili prototip Rješenja.

V. SELEKCIJSKI POSTUPAK

V.I. Seleksijski postupak predstavlja evaluaciju Prijava od strane Povjerenstva za odabir Sudionika sastavljenog od pet (5) članova kojeg za svaki pojedinačni Događaj imenuje Radna skupina za digitalizaciju Grada Zagreba.

V.II. Povjerenstvo za odabir sudionika prihvatit će samo one Prijave koje su pravilno, točno i u potpunosti ispunjene i predane u skladu sa svim zahtjevima navedenim kao dio procesa Prijave. Prijave koje nisu u skladu s odredbama ovoga Pravilnika Povjerenstvo za odabir sudionika će ocijeniti neprihvatljivima i neće ih razmatrati.

V.III. Povjerenstvo za odabir sudionika na temelju stručne procjene odabire do maksimalno 50 Sudionika temeljem meritornih informacija raspisanih u prijavnom obrascu. Ukoliko raspisane informacije nisu u potpunosti razumljive ili dostatne za odluku o odabiru, članovi Povjerenstva za odabir Sudionika će kontaktirati Sudionike da u roku od 24h dostave sve potrebne informacije kako bi se mogao izvršiti njihov odabir.

V.IV. Lista Sudionika koji su zadovoljili seleksijski postupak i odabrani su za sudjelovanje na Hackathonu objavit će se do dana navedenog u prijavnom web obrascu na web stranici hackl.zicer.hr.

V.V. U slučaju odustanka potvrđenog Sudionika Hackathona, isti će biti zamijenjen na temelju odabira Povjerenstva za odabir sudionika drugim Sudionikom. U slučaju odustanka, Sudionici su dužni isto najaviti najkasnije 3 radna dana prije dana početka Hackatona i to putem adrese elektronske pošte hackathon@zagreb.hr.

VI. SUDJELOVANJE U PROGRAMU

VI.I. Hackaton se u pravilu održava u prostorijama Zagrebačkog inovacijskog centra d.o.o. na adresi Avenija Dubrovnik 15, paviljon 12, Zagreb. Ukoliko bi se izvanredno Hackaton djelomično ili u cijelosti održavao na drugoj lokaciji, Organizatori će o istom pravodobno obavijestiti na web stranici hackl.zicer.hr. Početak, trajanje i itinerar

svakog pojedinog Događaja biti će utvrđeni na web stranici hackl.zicer.hr.

VI.II. Povjerenstvo za odabir pobjednika na početku pojedinačnog Hackathona prezentira detaljan opis Zadataka sa zadanom specifikacijom (u daljnjem tekstu: Zadatak). Nakon prezentacije Zadataka Sudionici započinju natjecanje.

VI.III. Povjerenstvo za odabir pobjednika sastoji se od pet (5) članova koje imenuje Radna skupina za digitalizaciju Grada Zagreba.

VI.IV. Povjerenstvo za odabir pobjednika većinom glasova svih članova imenuje predsjednika Povjerenstva za odabir pobjednika među svojim članovima.

VI.V. Osnovna zadaća Povjerenstva za odabir pobjednika je glasanje za prezentirana Rješenja ili njihove prototipe po dovršetku natjecateljskog dijela Događaja sukladno pravilima glasanja sadržanim u ovom Pravilniku.

VI.VI. Svi članovi Povjerenstva za odabir pobjednika imaju jednakovrijedno pravo glasa.

VI.VII. Bodovanje je isključivo stručna procjena članova Povjerenstva za odabir te je konačno i na njega ne postoji mogućnost žalbe.

VI.VIII. Povjerenstvo za odabir pobjednika odluku o pobjedniku donosi na sljedeći način:

Najveći mogući broj bodova za svako Rješenje nakon provedenog bodovanja je sto (100) bodova. Povjerenstvo za odabir pobjednika ocjenjuje prezentirana Rješenja na temelju kriterija za ocjenjivanje, pri čemu svaki od kriterija donosi broj bodova prema tablici niže:

KRITERIJ ZA OCJENJIVANJE	BODOVI
Funkcionalnost – ispunjenost zahtjeva iz specifikacije	1-40
Korisnost – mogućnost praktičnog korištenja aplikacije u trenutnom stanju	1-20
Dizajn korisničkog iskustva i sučelja (UX/UI dizajn)	1-20
Prezentacija rješenja – jasna i kvalitetna prezentacija rješenja	1-20

Nakon bodovanja svih projektnih Rješenja, svaki član Povjerenstva za odabir izrađuje osobnu rang-listu na način da je Rješenje s najvećim brojem bodova prvo na listi, a

zatim ga u padajućem redu slijede Rješenja s manjim brojem bodova do kraja liste na kojem je Rješenje s najmanjim brojem bodova. Rezultat je da u osobnoj rang-listi Rješenja imaju slijedan rang 1, 2, 3, 4, ... itd. Članovi Povjerenstva za odabir predaju Predsjedniku Povjerenstva za odabir osobne rang-liste nakon čega Predsjednik Povjerenstva za odabir izrađuje zajedničku rang-listu. U prvom koraku Predsjednik Povjerenstva za odabir za svako rješenje zbraja rangove iz pojedinačnih rang-listi članova Povjerenstva za odabir, dok u drugom koraku za svako Rješenje definira novi rang na način da je najmanji zbroj rangova iz osobnih rang-listi prvi na popisu, a zatim redom slijede Rješenja s višim zbrojem, sve do kraja liste gdje je Rješenje s najvišim zbrojem. U slučaju izjednačenja pozicije na zajedničkoj rang-listi, Povjerenstvo će glasati o poretku tih Rješenja, zabilježiti to u zapisniku i na taj način formirati završnu rang-listu. Rezultat je da u zajedničkoj rang-listi projekti imaju slijedan rang 1, 2, 3, 4, ... itd. Pobjednik Hackatona je prvi tim na zajedničkoj rang-listi, a slijede ga drugo- i trećeplasirani tim.

VIII.IX. Rang ljestvica s kumulativnim zbrojem bodova prijavitelja bit će javno objavljena na web stranici hackl.zicer.hr.

VIII.X. Organizatori zadržavaju pravo u svakome trenutku diskvalificirati Sudionike Hackathona za koje procijene između ostalog da:

- narušavaju ugled i/ili nanose štetu Hackathonu i/ili Organizatorima;
- ometaju provođenje Hackathona i ostale sudionike tijekom trajanja Događaja;
- su u bilo kojem trenutku neistinito prikazali činjenice vezane uz prijavu na Hackathon ili bilo koje druge važne činjenice vezane uz održavanje Hackathona;
- se ne pridržavaju odredbi ovoga Pravilnika i/ili Kodeksa ponašanja iz Priloga 1. ovoga Pravilnika;
- postoji osnovana sumnja na nepošteno natjecanje Sudionika;
- krše zakonske propise koji su na snazi u Republici Hrvatskoj.

Diskvalificirani Sudionici isključit će se Odlukom Organizatora iz Hackathona bez odlaganja.

VI.XI. Timovima Sudionika će na raspolaganju biti maksimalno 5 mentora/stručnjaka sa iskustvom u dizajnu, domenskom znanju, programiranju i prezentiranju rješenja koje mogu konzultirati tražeći savjet i smjernice glede vlastitog programskog Rješenja tijekom trajanja natjecateljskog dijela programa.

Sudjelovanje na Hackathonu nenaplatnog je karaktera te se Sudionicima osigurava besplatna mentorska podrška za vrijeme održavanja Događaja. Mentorski doprinos svodi se isključivo na opće savjete i smjernice te isti nisu ovlašteni pomagati Sudionicima u vidu rješavanja konkretnog zadatka.

VII. NAGRADA

VII.I. Timovi čije projektno Rješenje postigne prvo, drugo i treće mjesto ostvaruju pravo na novčanu nagradu. Fond nagrada se za svaki pojedinačni Hackaton utvrđuje Odlukom Organizatora koja se objavljuje uz obavijest o održavanju Hackatona na web stranici hackl.zicer.hr.

VII.II. Nagrada koja se isplaćuje pobjedničkim timovima isplaćuje se u ukupnom trošku. Sudionici Hackathona koji sudjeluju u timovima dobivaju nagradu u ukupnom trošku koja će se podijeliti svim članovima tima na jednake dijelove i isplatiti svakom članu tima ponaosob po sklapanju odgovarajućeg ugovora. Pravo na nagradu i isplata nagrade neprenosiva je na treću osobu.

VII.III. Sudionici Hackathona koji ostvare pravo na nagradu ne mogu zahtijevati nagradu u većem iznosu ili drugačiju nagradu od one propisane ovim Pravilnikom. Sudionici Hackatona koji ostvare pravo na nagradu obvezni su dostaviti Organizatorima sve podatke potrebne za sklapanje odgovarajućeg ugovora te nastavno isplatu nagrade.

VIII. PRAVO INTELEKTUALNOG VLASNIŠTVA

VIII.I. Svaki Sudionik Hackatona u cijelosti te jednakoj mjeri priznaje Organizatorima pravo iskorištavanja intelektualnog i/ili industrijskog vlasništva nastalog kao rezultat provedenog natjecanja te je suglasan da Organizatori navedena prava, po potrebi i ako se radi o registarskim pravima, registriraju zajednički ili pojedinačno kao prava čiji su nositelji. Organizatori su ovlašteni koristiti rezultat projekta kao isključivo te sadržajno, vremenski i geografski neograničeno pravo intelektualnog vlasništva, kao i prenositi pravo iskorištavanja rezultata projekta, u punom obujmu ili djelomično, na treće osobe.

VIII.II. Svaki Sudionik Hackathona izričito i bez mana volje izjavljuje i jamči:

- da je jedini i isključivi nositelj prava intelektualnog vlasništva na idejnom prijedlogu/rješenju koje je prijavio na Prijavnom obrascu za sudjelovanje na Hackathonu uključujući, ali ne ograničavajući se na autorska i/ili srodna prava, prava industrijskog vlasništva, know-how tehničke, poslovne ili bilo koje druge prirode itd.;
- da će do kraja natjecateljskog djela Hackathona, a najkasnije do prve prezentacije rješenja, sav programski kod i druge elemente rješenja izrađene za vrijeme trajanja natjecanja predati u cijelosti Organizatorima u otvorenom formatu na email hackathon@zagreb.hr koji se obvezuju učiniti ih javno dostupnima kao otvoreni kod pod MIT licencom - <https://opensource.org/license/mit/>;
- da ukoliko prilikom izrade Rješenja koristi vanjske biblioteke ili gotove module, oni su javno dostupni pod slobodnom ili licencom otvorenog koda (FLOSS), kompatibilnih sa MIT licencom koja omogućuje Organizatorima korištenje istih bez dodatne naknade;

VIII.III. U slučaju da bilo koja treća fizička ili pravna osoba protiv Organizatora pokrene bilo kakve sudske, upravne ili druge postupke koji su utemeljeni na navodnoj povredi intelektualnog vlasništva, uključujući ali ne ograničavajući se na autorska i/ili srodna prava, know-how tehničke, poslovne ili bilo koje druge prirode odnosno drugih prava vezanih uz prijavljeno ili isporučeno rješenje Sudionika Hackathona, Sudionik Hackathona se obvezuje umješati u takav postupak, potraživanja iz istog postupka preuzeti u cijelosti na sebe te braniti Organizatore od svakog zahtjeva postavljenog u takvom postupku. Sudionik se obvezuje u slučaju pokretanja takvog postupka Organizatorima nadoknaditi svu nastalu štetu, uključujući ali ne ograničavajući se na troškove pokretanja i vođenja sudskog, upravnog ili drugog postupka, kao i eventualno nastalu neimovinsku štetu (povreda ugleda i časti).

IX. FOTOGRAFIRANJE DOGAĐAJA

IX.I. Voditelj obrade osobnih podataka Organizatora će u ostvarivanju legitimnog interesa snimati i fotografirati Hackathon. Prisustvovanjem ovom Događaju, Sudionici dopuštaju Organizatorima Hackathona da objave, uređuju, reproduciraju, koriste u marketinške svrhe i na drugi način iskoriste bilo koje na Događaju nastale fotografije i/ili audio/video snimke bez naknade.

X. OBRADA OSOBNIH PODATAKA

X.I. Popunjavanjem obrasca za prijavu i sudjelovanjem na Hackathonu Sudionici daju isključivu i bezuvjetnu privolu Organizatorima da obrađuju i koriste osobne podatke koji su navedeni u Prijavi bez obzira na rezultat natjecanja. Organizatori će koristiti prikupljene podatke o Sudionicima isključivo u svrhu održavanja Događaja te izvještavanja o istom na mrežnim stranicama, društvenim mrežama i portalima Organizatora. Organizatori će postupati sa osobnim podacima Sudionika sukladno Uredbi (EU) 2016/679 Europskog parlamenta i Vijeća od 27. travnja 2016. o zaštiti pojedinaca u vezi s obradom osobnih podataka i o slobodnom kretanju takvih podataka te o stavljanju izvan snage Direktive 95/46/EZ (Opća uredba o zaštiti podataka - GDPR).

XI. KODEKS PONAŠANJA

XI.I. Svi Sudionici Hackathona moraju poštivati Kodeks ponašanja koji čini Prilog 1. ovog Pravilnika i njegov je sastavni dio.

XII. ZAVRŠNE ODREDBE

XII.I. Sudionici Hackathona u potpunosti se odriču bilo kakvih potraživanja od Organizatora na osnovi naknade bilo kakvog oblika troška ili štete koja bi im mogla

izravno ili neizravno nastati prilikom održavanja ili u povodu održavanja Hackathona koji je propisan ovim Pravilnikom.

XII.II. Organizatori pridržavaju pravo izmjene i dopune ovoga Pravilnika te Hackathon može biti prekinut ili izmijenjen u bilo kojem trenutku prema odluci Organizatora bez navođenja posebnog obrazloženja, a u kojem slučaju se isključuje bilo kakva odgovornost Organizatora za eventualno nastalu štetu.

XII.III. U slučaju spora između Organizatora i Sudionika nadležan je stvarno nadležan sud u Zagrebu. Organizatori nisu odgovorni za rješavanje bilo kakvih međusobnih sporova između Sudionika.

XII.IV. Izuzev nagrade propisane u čl. VII. ovog Pravilnika, Sudionici nemaju daljnja potraživanja od Organizatora.

XII.V. Sudjelovanjem na Događaju Sudionici prihvaćaju odredbe ovoga Pravilnika te obrasca Prijave za sudjelovanje u Hackathonu, kao i ostalih propisa vezanih uz korištenje prostora Organizatora. Podnošenjem Prijave Sudionici izričito i bez mana volje izjavljuju da su pročitali i u potpunosti razumjeli sva pravila i odredbe Pravilnika i Prijave.

XII.VI. Mentori, članovi Povjerenstva za odabir Sudionika, članovi Povjerenstva za odabir pobjednika te druge osobe uključene u Događaj, u tajnosti će čuvati sve informacije i podatke koje saznaju tijekom ovog Događaja te ih neće prenositi ili učiniti dostupnim trećim osobama na bilo koji način bez suglasnosti Sudionika.

Ovaj Pravilnik objavljuju se na web stranicama hackl.zicer.hr.

U Zagrebu, 11. 5. 2026.

PRILOG 1. – KODEKS PONAŠANJA

Organizatori će provoditi ovaj kodeks ponašanja tijekom cijelog događaja uz suradnju svih Sudionika radi osiguranja sigurnog okruženja za sve uključene.

Događaj je usmjeren pružanju natjecateljskog iskustva bez uznemiravanja za sve uključene, bez obzira na spol, dob, seksualnu orijentaciju, invaliditet, fizički izgled, rasu ili vjeru (ili nedostatak istih). Neće se tolerirati uznemiravanje sudionika Događaja u bilo kojem obliku.

Sudionici tijekom sudjelovanja na Hackathonu ne smiju slati sadržaj koji je protuzakonit, klevetnički, prijeteći, pornografski, uznemirujući, pun mržnje, rasno ili etnički uvredljiv, potiče kriminalne aktivnosti, dovodi do kaznene, prekršajne ili građanske odgovornosti ili je na neki drugi način neprikladan ili kojim se narušava ugled Događaja, Organizatora ili njegovih sponzora.

Od Sudionika zamoljenih da prestanu s bilo kakvim uznemiravajućim ponašanjem, očekuje se suradnja.

Sponzori također podliježu kodeksu ponašanja.

Ako se Sudionik upusti u uznemiravanje, Organizatori natjecanja mogu poduzeti sve radnje koje smatraju prikladnima, uključujući upozorenje počinitelja ili udaljavanje s natjecanja te diskvalifikaciju s natjecanja sukladno odredbama Pravilnika.

U slučaju bilo kakvog uznemiravanja ili sumnje u uznemiravanje, sudionici Događanja su dužni kontaktirati Organizatora koji je dužan poduzeti odgovarajuće radnje.