

P r a v i d l á

Cezhraničného technologického hackathonu

§ 1. Všeobecné ustanovenia

1. Tieto Pravidlá určujú podmienky a princípy, podľa ktorých sa bude konať podujatie typu hackathon s názvom „Cezhraničný technologický hackathon“.
2. Organizátorom hackathonu je Regionálna rozvojová agentúra s.a. (*Agencja Rozwoju Regionalnego S.A.*) v Bielsku-Białej.
3. Podujatie sa organizuje v rámci realizácie mikroprojektu *Tretí rozmer vzdelávania*, spolufinancovaného z prostriedkov Európskeho fondu regionálneho rozvoja v rámci Programu cezhraničnej spolupráce Interreg V-A Poľsko – Slovensko a zo štátneho rozpočtu prostredníctvom Euroregiónu Beskydy.

§ 2. Lehota a miesto

1. Hackathon sa bude konať v dňoch 21. – 29. 03. 2022 a bude rozdelený na dve etapy:
 - I. etapa: 21. – 28. 03. 2022 – práca v tímoch na projekte – miesto si zvolí každý tím individuálne,
 - II. etapa : 29. 03. 2022 v hod. 9.00 – 17.00 – dokončovanie projektov, prezentácia, hodnotenie a vyhlásenie výsledkov súťaže, ktorá sa uskutoční v budove Beskidzského technologického inkubátora (*Beskidzki Inkubator Technologiczny*), ul. I Dywizji Panczernej 45, 43-300 Bielsko-Biała.

§ 3. Princípy a podmienky účasti

1. Účasť na hackathone je bezplatná a dobrovoľná.
2. Nábor účastníkov hackathonu sa realizuje medzi žiakmi poľských a slovenských stredných škôl, ktorí sa zúčastnili workshopov organizovaných v rámci mikroprojektu *Tretí rozmer vzdelávania*. Za zriadenie tímu na danej škole je zodpovedný učiteľ, ktorý prihlasuje tím do súťaže.
3. Maximálny počet tímov, ktoré sa môžu zúčastniť hackathonu, je 6: 3 tímy z Poľska a 3 tímy zo Slovenska.
4. Tímy môžu byť 3 – 5-členné.
5. V prípade, že tím zaradený do súťaže sa účasti na súťaži vzdá, bude tím z rezervného zoznamu o tejto skutočnosti bezodkladne informovaný, a to najneskôr dva dni pred začiatkom hackathonu.
6. Na hackathon sa môžete prihlásiť odo dňa 4. marca 2022 do dňa 15. marca 2022 do 16.00 hodiny.
7. Organizátor si vyhradzuje právo predčasne ukončiť nábor v prípade registrácie dosiahnutia limitu miest.
8. O zaradení do hackathonu rozhoduje poradie doručených prihlášok.
9. Účastníkom hackathonu môže byť osoba, ktorá sa zúčastnila workshopov realizovaných v rámci mikroprojektu *Tretí rozmer vzdelávania*.
10. Potvrdenie o zaradení do hackathonu bude zaslané osobám, ktoré poslali prihlášky, v lehote do 18. marca 2022.

§ 4. Realizácia hackathonu

1. I. etapa hackathonu sa začne dňa 21. marca v okamihu poskytnutia balíkov obsahujúcich opis témy, materiály, prístroje a pokyny jednotlivým tímom.
2. II. etapa hackathonu sa začne dňa 29. marca 2022 o 10.00 hodine a bude rozdelená na:
 - o tímovú prácu na projekte od 10.00 do 14.30 hodiny,
 - o prezentáciu projektov pred súťažnou porotou v hodinách od 15.00 do 16.30,
 - o a vyhlásenie výsledkov o približne 17.00 hodine.
3. Z technických a organizačných dôvodov sa môžu uvedené hodiny mierne líšiť.
4. Pravidlá hackathonu budú do dňa 21. marca 2022 zverejnené na internetovej stránke mikroprojektu 3wymiaredukacji.com.
5. Organizátor zabezpečuje:
 - o možnosť zúčastniť sa na predstavení témy, na základe ktorého budú účastníci tvoriť riešenia,
 - o prístup k prístrojom a technike potrebným na vytvorenie projektov v období od 21. marca do ukončenia hackathonu:
 - pre účastníkov z poľskej strany budú technika a prístroje dostupné v FabLab Bielsko-Biała, ul. Cieszyńska 365, 43-382 Bielsko-Biała,
 - pre účastníkov zo slovenskej strany budú technika a prístroje dostupné na Strednej odbornej škole elektrotechnickej, Komenského 2621, 010 01 Žilina,
 - o prístup k príkladom a technickej dokumentácii jednotlivých súčastí balíka,
 - o možnosť konzultovať svoje nápady a riešenia s expertmi počas prác na projekte,
 - o tlmočenie z poľského do slovenského jazyka a opačne,
 - o prístup k materiálom potrebným pre realizáciu projektov v dvoch jazykových verziách, t. j. v poľštine a v slovenčine,
 - o stravu pre účastníkov II. etapy hackathonu dňa 29. 03. 2022,
 - o dopravu tam a späť na miesto, na ktorom sa bude konať II. etapa hackathonu,
 - o priestor, v ktorom sa uskutoční II. etapa hackathonu, bude rozdelený na tri zóny:
 - Working Zone – miesto určené na prácu na projektoch,
 - Chillout Zone – relaxačná zóna vybavená stolovými hrami, konzolami a pod.,
 - Brainstorming Room – miesto, v ktorom si účastníci budú môcť pokojne prediskutovať projekty a pripraviť sa na ich prezentáciu.
6. Projekty vytvorené počas hackathonu musia pozostávať výlučne zo súčiastok dodaných organizátorom v súťažných balíkoch. Používanie vlastných elektronických súčiastok v projektoch je zakázané.
7. Organizátor umožňuje používať vlastné prístroje, techniku a softvér potrebné na vytvorenie projektu. Okrem toho môžu účastníci používať iné všeobecne dostupné zdroje za podmienky, že budú ich používať v súlade legálne a s uvedením zdroja údajov.
8. Organizátor si vyhradzuje, že ním poskytnuté balíky, technika a prístroje sa nesmú použiť na iné účely ako účasť na hackathone.

§ 5. Výber laureátov

1. Po ukončení práce sú účastníci povinní predstaviť projekt porote.
2. Účastníci budú prezentovať projekty poradí určenom losovaním.
3. Prezentácia projektu, ktorý vznikol v rámci hackathonu, bude trvať približne 10 minút a ďalších 5 minút bude určených na otázky súťažnej poroty.
4. Projekty budú hodnotené podľa nasledujúcich váhových kritérií:
 - o intuitívnosť ovládania a spôsob prezentácie – váha 1,5,
 - o dodatočné funkcionality – váha 2,
 - o kreativita a nápaditosť – váha 1,5,
 - o prezentácia projektu – váha 1,
 - o dizajn vytvoreného zariadenia – váha 1,
 - o správnosť fungovania – váha 2.
5. Pripravené projekty bude hodnotiť súťažná porota vytvorená zo zástupcov organizátora, projektového partnera a nezávislých expertov.
6. Členovia poroty budú individuálne bodovať projekty v jednotlivých uvedených kritériách v rozmedzí od 0 do 5. Výsledné hodnotenie je súčtom bodov udelených v rámci 6 uvedených kritérií v súlade s ich váhami. Maximálny počet bodov je 45.
7. Výsledné hodnotenie každého projektu je súčtom hodnotení jednotlivých členov poroty.
8. V prípade, že dva alebo viac projektov získa rovnaký počet bodov, rozhodne o výbere víťaza hlasovanie poroty, v rámci ktorého vyberú členovia poroty laureátov.
9. Porota je povinná v lehote 7 dní odo dňa ukončenia hackathonu v písomnej podobe vypracovať zápisnicu o priebehu jej činností.
10. K úlohám poroty patrí:
 - o hodnotenie a výber laureátov hackathonu;
 - o dohľadanie na správny priebeh hackathonu;
 - o rozhodovanie vo veciach, ktoré tieto Pravidlá neurčujú a interpretácia jednotlivých ustanovení Pravidiel.
11. Rozhodnutia poroty sú konečné a nie je možné sa proti nim odvolať.
12. Projekt prihlásený do súťaže musí byť výsledkom vlastnej práce účastníkov (externá pomoc nie je prípustná).
13. V prípade pochybností týkajúcich sa vytvorenia daného projektu v súlade s princípmi uvedenými v týchto Pravidlách si porota vyhradzuje právo vykonať audit vytvoreného projektu.

§ 6. Ceny

1. Pre tímy, ktoré získajú prvé, druhé a tretie miesto, sú naplánované nasledujúce ceny:
 1. I. miesto: 3D tlačiareň Ender 3 spolu s filamentom a súprava Raspberry Pi Pico pre každého člena tímu,
 2. II. miesto: 3D tlačiareň Ender 2 spolu s filamentom a súprava Raspberry Pi Pico pre každého člena tímu,
 3. III. miesto: súprava Raspberry Pi Pico pre každého člena tímu.
2. Nie je možné vymeniť cenu za peňažný ekvivalent ani inú cenu.
3. Účastník, ktorému bola udelená cena, nesmie preniesť právo k získanej cene na tretie osoby.

4. Každý z účastníkov hackathonu dostane organizátorom vystavený certifikát o účasti.

§ 7. Zodpovednosť a duševné vlastníctvo

1. Vlastníkmi všetkých duševných práv k prácam a výtvorom, ktoré vznikli počas hackathonu, sú jeho účastníci.
2. Účastník vyhlasuje, že je autorom alebo (v prípade tímovej práce) spoluautorom projektu vytvoreného v rámci hackathonu a neporušuje žiadne práva tretích osôb. Účastník zároveň vyhlasuje, že na seba preberá plnú a ničím neobmedzenú zodpovednosť v prípade akýchkoľvek nárokov tretích osôb uplatnených voči organizátorovi, ktoré vzniknú v súvislosti s vykonávaním hospodárskej alebo profesijnej činnosti účastníka na základe projektu pripraveného v rámci hackathonu.
3. Účastník poskytuje účasťou na hackathone organizátorovi súhlas s bezplatným časovo a priestorovo neobmedzeným využitím jeho podobizne vo fotografických a video materiáloch určených na propagačné účely.
4. Účastník poskytuje organizátorovi súhlas s využitím všetkých fotografií, filmov, dokumentácií, screenov a prezentácií obsahujúcich projekt, ktorý bol vytvorený v období trvania hackathonu na interné a propagačné účely.
5. Účastník vyhlasuje, že nemá žiadne zdravotné problémy, ktoré by mu bránili zúčastniť sa hackathonu. Organizátor nenesie z tohto titulu zodpovednosť.

§ 8. Záverečné ustanovenia

1. Tieto Pravidlá sú jediný dokument stanovujúci princípy usporiadania a realizácie hackathonu.
2. V odôvodnených prípadoch si organizátor vyhradzuje právo na zmenu ustanovení týchto Pravidiel, čo platí do okamihu začatia hackathonu.
3. Organizátor nenesie zodpovednosť ani žiadne následky vyplývajúce zo zrušenia alebo odkladu hackathonu a všetky nároky vyplývajúce z tohto titulu sú neprípustné.
4. Účastník svojou účasťou na hackathone bezvýhradne súhlasí s ustanoveniami týchto Pravidiel a s tým, že sa im musí podriaďiť, vzdáva sa právnych a majetkových nárokov voči organizátorovi súťaže a spoluúčastníkom.
5. Porušenie akéhokoľvek ustanovenia Pravidiel zo strany účastníka hackathonu a predovšetkým poskytnutie nepravdivých osobných údajov, porušenie právnych predpisov alebo dobrých mravov v súvislosti s účasťou na hackathone oprávňuje organizátora vylúčiť účastníka z hackathonu a súťaže organizovanej v rámci neho, čoho následkom je strata práva získať cenu.
6. Účastníci preberajú plnú zodpovednosť za svoje vlastné veci (vrátane počítačovej techniky) a organizátor nenesie zodpovednosť v prípade akýchkoľvek škôd, ktoré im vzniknú počas trvania hackathonu alebo v jeho dôsledku.