

Sportradar Hackathon - "Innovation Hack"

Pravilnik

Organizator

Članak 1.

SPARK poslovni park d.o.o., JIB: 422785192004, sa sjedištem na adresi Blajburških žrtava b.b. (zgrada Fircon-a), 88000 Mostar (u daljnjem tekstu: "Organizator"), sa partnerom Sportradar AG, Feldlistrasse 2, CH-9000 St. Gallen, Switzerland (u daljnjem tekstu: "Partner"), objavljuje Pravilnik za sudjelovanje u događaju pod nazivom Sportradar Hackathon - "Innovation Hack" (u daljnjem tekstu: "Hackathon").

Svrha Hackathona

Članak 2.

(1) Hackathon predstavlja događaj u okviru kojeg se, na jednom mjestu, okupljaju najbolji razvojni programeri, dizajneri, projekt menadžeri i različiti poslovni stručnjaci, koji za cilj ima suradnju na razvoju projekta odnosno pronalazak rješenja pomoću različitih pristupa u okviru zadanih tema.

(2) Svrha Hackathona je razrada ideje odnosno djelomičnog ili potpuno razrađenog rješenja (u daljnjem u tekstu: "Rješenje"), kao što su npr. mock-upi, prezentacije, algoritmi i dijelovi koda, potpuno ili djelomično funkcionalni prototipi ili kompletno rješenje, i to na sljedeće teme:

1. Sportsko klađenje - Predvidi sljedeću veliku stvar u sportskom klađenju (klađenje u igri, mini igre, virtualno klađenje, e-sport);
2. Gamifikacija sportskih podataka - zabavi sljedeću generaciju sportskih fanova (2nd-screen, predviđanja, društveni mediji, coach fan, daily fantasy, natjecanja za obožavatelje, igre vještina, sponsor aktivacija, smart TV, multi-channel);
3. Budućnost sportskih podataka - Ponovo izmisli igru. Budućnost bez ograničenja: umjetna inteligencija, strojno učenje, praćenje podataka, prediktivna analitika, chatbot, virtualni asistenti, virtualna stvarnost;

4. Sportsko novinarstvo - Poboljšaj sportsko novinarstvo: automatsko stvaranje sadržaja, automatsko stvaranje videozapisa, vizualizacija nove generacije, alati za novinare, aktivacija sponzora, pametni editorijali.

(3) Kriteriji koji će se uzimati u obzir prilikom ocjenjivanja su: faktor inovativnosti (40%), faktor izvedivosti (15%), prilika/tržišni čimbenik (30%) i faktor komercijalne održivosti (15%). Svaki tim je obavezan prezentirati razradu ideje stručnom žiriju.

(4) Natjecatelji će moći pristupiti dokumentaciji i prije službenog početka Hackathona, a ista će biti dostupna na službenoj web stranici Hackathona (<http://innovation-hack.spark.ba>).

(5) Natjecatelji će predati Organizatoru kod rješenja i prezentaciju prije početka žiriranja, a sukladno pravilima na koje uputi Organizator prije službenog početka Hackathona.

Pravo sudjelovanja i prijave

Članak 3.

(1) Pravo sudjelovanja na Hackathonu imaju sve domaće i strane fizičke osobe koje na dan 27.10.2017. godine imaju navršenih 18 godina (u daljnjem tekstu: "Sudionici").

(2) Prijave se mogu izvršiti pojedinačno ili u timovima, a podnose se isključivo putem obrasca dostupnog na službenoj web stranici Hackathona. Rok za podnošenje prijava je 06.10.2017. godine do 15:00 sati. U svakoj prijavi potrebno je navesti opće podatke (ime i prezime, e-mail i broj mobitela) i dodatne podatke ovisno o vrsti prijave (prijava tima ili prijava pojedinca, naziv i opis ideje). Organizator zadržava pravo da od Sudionika blagovremeno zatraži dostavljanje osobnih podataka (JMBG/OIB, broj osobne iskaznice/putovnice, potvrda o prebivalištu, bankovni podaci), podatke o potrebnoj opremi te ostalim detaljima, a koje podatke Sudionici su dužni dostaviti osobno ili elektronski najkasnije do 11.10.2017. u 15:00 sati.

(3) Hackathon službeno počinje 27.10.2017. godine u 08:00 sati uvodnim obraćanjem, a završava 29.10.2017. godine u 20:00 sati proglašenjem pobjednika, pri čemu natjecateljski dio počinje 27.10.2017. godine u 17:00 sati, a završava 29.10.2017. godine u 17:00 sati.

(4) Lokacija na kojoj se održava Hackathon je: SPARK poslovni park d.o.o., Blajburških žrtava b.b. (zgrada Fircon-a), 88000 Mostar, Bosna i Hercegovina.

Članak 4.

(1) Organizator Hackathona ovlašten je na temelju diskrecijske procjene, u bilo kojem trenutku i bez obrazloženja, diskvalificirati bilo kojeg Sudionika (pojedince i/ili tim) ako isti krši zakonske propise koji su na snazi u Bosni i Hercegovini ili svojim postupcima narušava ugled i/ili šteti interesima Organizatora i/ili Partnera.

(2) Prihvatanjem odredbi ovog Pravilnika, Sudionici Hackathona u potpunosti se odriču svih potraživanja od Organizatora koji se odnosi na naknadu bilo kakvog oblika troška ili štete koja bi mogla nastati prilikom ispunjenja zadatka koji je propisan ovim Pravilnikom.

(3) Svi Sudionici Hackathona dužni su:

- odnositi se pristojno, ljubazno i profesionalno prema drugim Sudionicima i svima prisutnima na Hackathonu. Svaki akt nasilja (verbalnog i/ili fizičkog) imat će za posljedicu diskvalifikaciju pojedinog Sudionika i/ili cijelog tima.

- odnositi se s pažnjom dobrog domaćina prema imovini Organizatora i ostalih Sudionika. U slučaju nastanka bilo kakvog oštećenja Sudionik i/ili cijeli tim bit će diskvalificiran i u obvezi nadoknaditi nastalu štetu.

- suzdržati se od konzumiranja bilo kojih psihoaktivnih supstanci, alkohola i pušenja u prostorijama Organizatora tijekom trajanja Hackathona. Pušenje je moguće isključivo izvan zgrade Organizatora, na za to određenim mjestima.

- poštivati sva pravila u oblasti sigurnosti i zdravlja na radu uključujući ponašanje u skladu sa znakovima sigurnosti i ostalim postavljenim oznakama i informacijama u prostorijama Organizatora.

- u slučaju napuštanja prostorija za vrijeme trajanja Hackathona o istom obavijestiti Organizatora minimalno 30 minuta prije napuštanja prostorija te najaviti okvirno vrijeme povratka. U slučaju odustajanja od nastavka sudjelovanja na Hackathonu, tim je dužan obavijestiti Organizatora.

- razviti svoje Rješenje koristeći sve dostupne resurse i materijale kao što su: open source biblioteke, besplatne fotografije i materijal pod creative commons licencom ili slično. Dopušteni su svi materijali i kodovi koji imaju licencu stečenu na legalan način i koja omogućuje potpuno ili djelomično korištenje licenciranog sadržaja u razvoju novih rješenja.

- osigurati da Rješenje ne uključuje sadržaj koji je zaštićen autorskim pravima i/ili licencom koja ne dopušta korištenje u drugim rješenjima, zaštićen ugovorom o poslovnoj tajni, pravom o intelektualnom vlasništvu ili drugim vlasničkim pravom, osim ako su Sudionici Hackathona nositelji tih prava ili imaju dozvolu od zakonitog nositelja da postavljaju sadržaj. U ovom slučaju Organizator nije obvezan platiti bilo kakvu naknadu trećim osobama u vezi s korištenjem bilo kojeg od sadržaja koje su Sudionici Hackathona koristili prilikom razvijanja Rješenja. Svaki vid kršenja ovog pravila dovodi do diskvalifikacije tima. Isto vrijedi i u slučaju uočavanja bilo kakve nepravilnosti u vidu utjecaja drugih osoba koje nisu prijavljene za Hackathon (osim mentora i tehničke podrške), a u cilju stjecanja dodatnih resursa za kreiranje Rješenja.

- osigurati da Rješenje ne uključuje sadržaj koji je nezakonit, nepristojan, prijeteći, pornografski, uznemirujući, rasno ili etnički uvredljiv ili potiče ponašanje koje se može smatrati kaznenim djelom, krši bilo koji zakon ili je na drugi način neprikladan.

- osigurati da Rješenje koje predaju žiriju na uvid ne sadrži nikakve viruse, trojance, crve ili druge maliciozne dijelove koda koji onemogućavaju pravilno korištenje Rješenja/uređaja ili mogu dovesti do bilo kojeg oblika štete.

Članak 5.

(1) Podnošenjem prijave i/ili sudjelovanjem na Hackathonu Sudionik prihvaća i pristaje na primjenu odredbi ovog Pravilnika kojima se utvrđuju sva međusobna prava i obveze Organizatora, Sudionika i Partnera, a što će biti dodatno potvrđeno potpisivanjem Izjave o upoznatosti, prihvaćanju, suglasnosti i pridržavanju s odredbama ovog Pravilnika. Svaki Sudionik će navedenu Izjavu potpisati prije službenog početka Hackathona. Sudjelovanje na Hackathonu je dobrovoljno, a Sudionici nisu dužni platiti nikakvu naknadu za sudjelovanje na istom.

(2) Podnošenjem prijave i/ili sudjelovanjem na Hackathonu Sudionik daje suglasnost i izjavljuje da je upoznat s prikupljanjem i obradom njegovih osobnih podataka u svrhu provođenja Hackathona, te pristaje na objavu svoga imena i prezimena uz izvedbeni projekt Rješenja ako isti bude proglašen najboljim u skladu s odredbama ovog Pravilnika.

(3) Podnošenjem prijave i/ili sudjelovanjem na Hackathonu Sudionik daje suglasnost i izjavljuje da je upoznat s prikupljanjem i obradom njegovih osobnih podataka, fotografija, video zapisa i drugih podataka radi objavljivanja na medijskim platformama i društvenim

mrežama Organizatora (kao što su Facebook, Twitter, Google+, YouTube, Instagram, LinkedIn i slično).

(4) Podnošenjem prijave i/ili sudjelovanjem na Hackathonu Sudionik daje suglasnost i izjavljuje da je upoznat s činjenicom da će po potrebi biti pozvan dati medijsku izjavu, komentar ili intervju na temu Hackathona.

(5) Podnošenjem prijave i/ili sudjelovanjem na Hackathonu Sudionik daje suglasnost i izjavljuje da je upoznat s činjenicom da će Organizator koristiti osobne podatke Sudionika u svrhe eventualnog informiranja Sudionika o budućim aktivnostima koje organizira Organizator.

Prijava tima članak 6.

Tim prijavljuje voditelj tima. Svaki tim mora imati svoje ime. Ako postoje dva tima s istim prijavljenim imenom Organizator će nazivima dodati rimske brojeve (I, II, III, ...). Voditelj tima je dužan prijaviti i ostale članove tima koji su također Sudionici u kontekstu ovog događaja. Tim ima minimalno 2, a maksimalno 5 članova.

Prijava pojedinca članak 7.

Sudionik se može prijaviti pojedinačno, dakle bez tima. Svaki Sudionik mora opisati čime se bavi i navesti uspjehe na području informacijskih tehnologija i druga znanja, ukoliko ona postoje. Organizator će u suradnji s prijavljenim timovima napraviti podjelu članova prema potrebama timova ili kreirati novi tim sa članovima koji nemaju svoj tim. Prijelaz članova iz jednog tima u drugi za vrijeme natjecanja nije dopušten.

Zadatak Hackathona članak 8.

(1) Sudionicima će biti predstavljene teme i smjernice za izradu rješenja, pri čemu Sudionici imaju priliku osmisliti buduća rješenja koji se tiču definiranih tema iz članka 2. stavak (2) ovog Pravilnika. Rješenja mogu obuhvaćati jednu ili više zadanih tema, ali i dijelove zadanih tema sve dok su u skladu s ostalim pravilima.

(2) Tijekom Hackathona i nakon 48 sati, žiri od minimalno 3 člana koje određuje Organizator evaluirat će sve radove i nakon predstavljanja svih radova proglasiti pobjednike. Odluka žirija je konačna.

(3) Svaki Sudionik odnosno tim može predati samo jedno Rješenje.

Članak 9.

(1) Organizator će Sudionicima osigurati mjesto za rad i računalnu opremu potrebnu za razvoj Rješenja, sukladno materijalnim mogućnostima Organizatora.

(2) Sudionici mogu donijeti vlastitu opremu kao npr. prijenosno računalo, monitor, tastaturu i druge potrebne stvari za sudjelovanje na Hackathonu, pri čemu se obvezuju sav kreirani sadržaj vezan za nastanak Rješenja po završetku Hackathona ustupiti Organizatoru.

(3) Sudionicima će biti osigurani besplatna hrana i piće tijekom trajanja Hackathona po izboru Organizatora.

(4) Organizator će Sudionicima osigurati dovoljan broj mentora koji će Sudionicima pružati savjetodavnu i tehničku podršku tijekom trajanja Hackathona. Mentori će biti dostupni Sudionicima sukladno rasporedu i vremenskim intervalima koje je prethodno Organizator dogovorio s mentorima.

(5) Sudionicima će na raspolaganju biti i određeni uređaji za testiranje rješenja, kao što su VR head-setovi, Smart TV-i, 3D printeri, a u skladu s materijalnim mogućnostima Organizatora.

Nagrade Članak 10.

(1) Neposredno nakon završetka Hackathona i prezentacije razvijenih Rješenja od strane timova, žiri će izabrati tri pobjednička tima.

(2) Fond nagrada uključuje:

1. mjesto: 4500 KM
2. mjesto: 3000 KM
3. mjesto: 1400 KM

Isplata nagrade

Članak 11.

(1) Nagrada za osvojeno mjesto dijeli se na svakog pojedinog člana tima u jednakim omjerima.

(2) Navedene novčane nagrade bit će isplaćene na osobne tekuće/devizne račune svakog od članova tima i to najkasnije u roku od 30 (trideset) dana od dana završetka Hackathona.

(3) Sudionici Hackathona ne mogu zahtijevati nagrade u većim količinama, odnosno u većim iznosima ili drugačijim nagradama od onih koje su utvrđene ovim Pravilnikom.

Proglašenje pobjednika

Članak 12.

Organizator će proglasiti pobjednike 29.10.2017. godine u 20:00 sati. Pobjednicima će biti proglašeni oni Sudionici odnosno timovi koji prema zadanim kriterijima osvoje najveći broj bodova. Ako 2 (dva) tima imaju jednak broj bodova pristupit će se naknadnom glasanju i to samo za timove koji imaju jednaki broj bodova. Naknadno glasanje bit će izvršeno na način da svaki član žirija ponovno ocjenjuje timove sa jednakim brojem bodova dajući im ocjene od 1 do 5, i to u onoliko krugova koliko je potrebno da se dobije tim s većim brojem bodova.

Prava intelektualnog vlasništva nad Rješenjima

Članak 13.

(1) Sudionici Hackathona potvrđuju i jamče da su njihova Rješenja rezultat njihovog sudjelovanja u Hackathonu, te da su ista doista njihova originalna intelektualna tvorevina, potpuno nova i prethodno neobjavljena, odnosno da nisu i da neće biti dostavljena na slična natjecanja u Bosni i Hercegovini ili inozemstvu.

(2) Svaki Sudionik Hackathona potvrđuje i jamči da je nositelj svih autorskih i/ili srodnih prava i/ili prava intelektualnog vlasništva na predanom Rješenju kao i da nagrađeno Rješenje ne povređuje bilo koja prava trećih strana.

(3) Prava intelektualnog vlasništva nad sadržajem koji je nastao tijekom Hackathona od strane Sudionika Hackathona pripadaju isključivo Sudionicima Hackathona i članovima pobjedničkih timova Hackathona. Međutim, sudjelovanjem na Hackathonu svi Sudionici (i

timovi i pojedinci) pristaju da neće ući u pregovore s bilo kojom drugom stranom u razdoblju od 6 (šest) mjeseci nakon objavljivanja pobjedničkih timova, osim s Partnerom (Sportradar AG) na njegov izričit zahtjev. Potpisivanjem Izjave iz članka 5. stavak (1) ovog Pravilnika Sudionici Hackathona između ostalih prihvaćaju i ovu odredbu Pravilnika. Protekom razdoblja od 6 (šest) mjeseci Sudionici su potpuno slobodni raspolagati svojim Rješenjem, osim ako su ušli u pregovore s Partnerom (Sportradar AG), u kojem slučaju uvjeti koje su dogovorili Sudionici i Partner (Sportradar AG) reguliraju budući odnos između te dvije strane.

(4) Prihvatanjem odredbi ovog Pravilnika, Sudionici Hackathona koji su ujedno i autori nagrađenih Rješenja, Organizatoru daju ovlaštenje da radove/programe/rezultate/uratkne, neograničeno oglašava u tiskanim i elektroničkim medijima u svrhu promocije Hackathona i Organizatora.

Pogrešne i neregularne prijave **Članak 14.**

(1) Pogrešne ili nepotpune prijave nevažeće su i podnositeljima ne daju pravo ni na kakvu naknadu ili na sudjelovanje na Hackathonu.

(2) Sve prijave zaprimljene korištenjem bilo kakvih zlonamjernih programa i mrežnih servisa bit će uklonjene, kao i sve prijave stečene bilo kojim drugim sumnjivim i neregularnim metodama, a koje Sudioniku omogućuju nepoštenu prednost pred drugim sudionicima.

Publicitet **Članak 15.**

Sudjelovanjem na Hackathonu, Sudionici daju suglasnost da Organizator njihova imena i prezimena, fotografije, materijale i ostale podatke objavljuje i koristi bez naknade u tiskanom, zvučnom, slikovnom i video materijalu.

Objava pobjednika **Članak 16.**

(1) Po završetku natjecateljskog dijela Hackathona, a nakon proglašenja pobjednika, imena timova pobjedničkih Rješenja bit će objavljena na službenoj web stranici Hackathona i na profilima društvenih mreža koje koristi Organizator.

(2) Podaci o imenu i prezimenu članova nagrađenih timova su javni.

Porezi
Članak 17.

Sva davanja (poreze) prilikom isplata nagrada snosi Organizator.

Spor
Članak 18.

U slučaju spora između Organizatora i Sudionika Hackathona, nadležan je sud u Mostaru, Bosna i Hercegovina.

Mogućnost prekida
Članak 19.

Hackathon može biti prekinut ili izmijenjen u bilo kojem trenutku prema odluci Organizatora bez posebnog obrazloženja, a u kojem slučaju se isključuje bilo kakva odgovornost Organizatora za štetu nastalu prekidom ili izmjenom.

Primjena Pravilnika
Članak 20.

Ovaj Pravilnik stupa na snagu danom donošenja i bit će objavljen na službenoj web stranici Hackathona.

U Mostaru, Bosna i Hercegovina, 11.09.2017. godine