

# PRAVILNIK TAKMIČENJA

## Osnovne informacije

FON Hakaton (u nastavku Hakaton) je takmičenje koje organizuje Udruženje studenata informatike FONIS na Fakultetu organizacionih nauka. Na takmičenju učestvuju timovi sastavljeni od 3 ili 4 člana i pravo učešća u finalu hakatona ima deset timova koji su uspešno prošli sve krugove selekcije.

### Prvi dan takmičenja (subota, 18. mart)

Takmičari će prisustvovati svečanom otvaranju projekta, nakon čega sledi predstavljanje teme Hakatona od strane organizatora. Potom će timovi imati na raspolaganju 24 sata da programiraju i pripreme prezentacije svojih rešenja. U tom periodu, timovi će imati dva sastanka sa stručnim mentorima koji su zaposleni na Fakultetu organizacionih nauka, istaknuti alumni članovi FONIS-a ili predstavnici kompanije pokrovitelja.

### Drugi dan takmičenja (nedelja, 19. mart)

Nakon isteka vremena koje je predviđeno za programiranje, slede prezentacije softverskih rešenja pred stručnim žirijem po redosledu koji je određen na otvaranju. Prezentacije rešenja su javne. Nakon odluke žirija sledi proglašenje pobednika i svečano zatvaranje projekta.

## **Pravila takmičenja**

1. Na takmičenje se mogu prijaviti stariji od 16 i mlađi od 26 godina iz Republike Srbije i sveta bez obzira na državljanstvo ili nivo formalnog obrazovanja, uz izuzetke navedene u stavu 2.
2. Na Hakatonu ne mogu učestvovati članovi organizacionog tima projekta, članovi tima koordinatora projekta kao ni članovi Upravnog i Nadzornog odbora organizatora projekta. Na takmičenju takođe ne mogu učestvovati zaposleni u kompanijama partnerima projekta kao ni lica koja su u stalnom radnom odnosu ili na drugi način radno angažovana kod pravnih lica partnera projekta, koja na bilo koji način učestvuju u priređivanju i organizaciji projekta i/ili imaju pristup podacima vezanim za priređivanje projekta.
3. Prijavljivanje timova za učešće na Hakatonu traje od 20.2.2023. do 6.3.2023. Tim može imati 3 ili 4 člana. Takmičari se prijavljuju timski. Prijavu šalje samo jedan član tima.
4. Organizator zadržava pravo da produži rok za prijave.
5. Prijava i učešće na takmičenju su besplatni.
6. Naziv tima mora da bude bez nepristojnih izraza, verskih, seksualnih, nacionalnih i sličnih diskriminacija i sadržaja koji je uvredljiv.
7. Nakon zatvaranja prijava, organizatori Hakatona će izvršiti selekciju. Selekcija se sastoji iz dva kruga. Prvi krug selekcije se sprovodi na osnovu popunjene prijave, priloženih CV-jeva i testa IT znanja. Nakon toga će najbolje rangirani timovi biti pozvani u drugi krug selekcije. Drugi krug selekcije čini tehnički intervju, koji će takođe biti bodovan. Svaki od ovih kriterijuma se ocenjuje nezavisno, a konačno rangiranje se sprovodi na osnovu ukupnog broja poena po timu.
8. U finalu Hakatona će se takmičiti deset timova, pri čemu organizator zadržava pravo da promeni broj timova u finalu takmičenja.
9. Hakaton će se održati uživo na Fakultetu organizacionih nauka. O tačnoj satnici i detaljnim informacijama o takmičenju učesnici će biti blagovremeno obavešteni.

10. Takmičari mogu da rade na svojim ili računarima obezbeđenim od strane organizatora. Na računarima obezbeđenim od strane organizatora nije dozvoljena instalacija nikakvih dodatnih softvera.
11. Takmičarima je dozvoljena upotreba mobilnih telefona i interneta.
12. Takmičari će imati priliku da koriste tehnologije po svom izboru i neće biti ograničenja od strane organizatora po pitanju konkretnih tehničkih rešenja.
13. Takmičari će imati priliku da u svakom trenutku konsultuju organizatore ukoliko im zadatak nije potpuno tehnički jasan.
14. Takmičari snose odgovornost za eventualnu štetu koju prouzrokuju na fakultetskoj opremi ili imovini.
15. Vreme za izradu softverskog rešenja je 24 sata.
16. Takmičari moraju u svakom momentu takmičenja imati istaknuto akreditaciju koju će dobiti prilikom registracije.
17. Takmičarima će tokom takmičenja biti obezbeđena četiri obroka i piće.
18. Takmičari se obavezuju da će obavestiti organizatore o alergijama na hranu, posebnim režimima ishrane ili posebnim zdravstvenim stanjima, kako bi im organizacioni tim pružio neophodnu podršku.
19. Takmičarima će biti omogućeno napuštanje prostorija Fakulteta organizacionih nauka samo uz dozvolu organizatora.
20. Celokupno rešenje mora biti napravljeno za vreme trajanja Hakatona. Zabranjeno je, osim u slučaju konsultacija sa stručnim mentorima, komunicirati sa osobama van tima o temi Hakatona i rešenju na kome tim radi.
21. Takmičari su u obavezi da prezentuju svoje rešenje.
22. Rešenje koje učesnici predaju organizatoru na uvid ne sme da sadrži nikakve viruse, trojance, crve ili druge maliciozne delove koda koji onemogućavaju pravilno korišćenje uređaja.

23. Svaki akt fizičkog ili verbalnog nasilja će biti sankcionisan. Verbalno nasilje uključuje: vređanje na osnovu pola, fizičkog izgleda, zdravstvenog stanja, seksualne orijentacije, veroispovesti, nacionalnosti, zastrašivanje ostalih takmičara i svaki drugi oblik ponašanja koje dovodi do trenutnog ili trajnog ugrožavanja psihičkog i emocionalnog zdravlja i dostojanstva.
24. Takmičari su saglasni da, pre nego što predaju svoje rešenje i pre nego što prihvate bilo kakvu nagradu:
- a. Neće objaviti neistinu ili lažno svedočenje koje bi moglo da ošteti druge učesnike Hakatona, organizatora, partnera i prijatelje projekta.
  - b. Neće prezentovati rešenje koje je nezakonito, nepristojno, preteče, koje sadrži pornografski sadržaj, koje je uznemirujuće, rasno ili etnički uvredljivo, ili podstiče nasilje ili ponašanje koje se može smatrati krivičnim delom.
  - c. Neće postavljati reklame ili promovisati svoje poslovanje za vreme trajanja Hakatona.
25. Učesnici garantuju da će biti vlasnici prava intelektualne svojine i da neće narušiti bilo koja prava trećih lica. Organizator Hakatona kao i partneri projekta neće snositi nikakvu odgovornost u slučaju da treća lica iskažu bilo kakve zahteve u vezi sa rešenjem koje je nastalo za vreme Hakatona. Ukoliko treća lica iskažu bilo kakve zahteve i/ili potraživanja u vezi sa rešenjem, učesnici će snositi sve posledice od takvih zahteva trećih lica. Ukoliko organizator ili partneri pretrpe štetu zbog zahteva trećih lica, učesnici su dužni da nadoknade svaku štetu koja je nastala po navedenom osnovu.
26. Prilikom prezentovanja finalnih rešenja, takmičari imaju dvanaest minuta za predstavljanje svoje ideje i rešenja stručnom žiriju, nakon čega žiri postavlja dodatna pitanja timu.

27. Pobednike Hakatona bira stručni žiri prema unapred utvrđenim kriterijumima.
28. Nagrade koje su predviđene za pobednike predstavljaju vaučere za kupovinu u navedenom iznosu u unapred dogovorenoj prodavnici tehnike i tehničke opreme.
29. Takmičari se slažu da se njihovi lični podaci kao što su ime i prezime, fotografije i video zapisi sa njihovim likom mogu koristiti samo u svrhe promocije Hakatona.
30. Takmičari se slažu da se njihovi kontakt podaci mogu koristiti u svrhe obaveštavanja o datom projektu ili sličnim projektima organizatora Hakatona.
31. Nakon završetka Hakatona rešenje ostaje u vlasništvu tima. Ukoliko postoji interesovanje za dalji razvoj rešenja sa Hakatona od strane partnera, definiše se posebnim dogовором.

Za sva dodatna pitanja i nedoumice možete nas kontaktirati na mejl [tijana.lazic@fonis.rs](mailto:tijana.lazic@fonis.rs).

Koordinator projekta

Dušan Kostić

Dušan Kostić  
[dusan.kostic@fonis.rs](mailto:dusan.kostic@fonis.rs)