



# FON HAKATON 2020 - PRAVILA TAKMIČENJA

FON Hakaton (u nastavku Hakaton) je takmičenje koje organizuje Udruženje studenata informatike FONIS u saradnji sa kompanijama partnerima projekta.

Hakaton se održava u skladu sa unapred definisanim pravilima kojima se regulišu prava, obaveze i odgovornost učesnika i organizatora. Kako bismo ovo takmičenje sproveli na najbolji mogući način i kako bismo smanjili mogućnost pojave neprijatnih i nepredviđenih događaja, molimo Vas da pročitate pravila koja će biti primenjivana na sve učesnike Hakatona.

1. Za učešće na Hakatonu se mogu prijaviti svi stariji od 16 i mlađi od 26 godina iz Srbije i sveta, bez obzira na državljanstvo ili niyo formalnog obrazovanja, uz izuzetke navedene u sledećem stavu.
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. FONIS zadržava pravo da, po sopstvenom nahođenju, izvrši mere protiv gore navedenih činjenica.
4. Prijavljivanje timova za učešće na Hakatonu traje od 12.02.2020. do 01.03.2020. Prijave se vrše isključivo timski. Tim može imati 3 ili 4 člana. Prilikom prijavljivanja, neophodno je navesti sve članove tima.
5. Organizator zadržava pravo da produži rok za prijavu.
6. Prijava i učešće na takmičenju je besplatno.
7. Hakaton će se održati u prostorijama Nordeus Hub-a, Bulevar Milutina Milankovića 11a, Beograd. O tačnoj satnici takmičenja učesnici će biti blagovremeno obavešteni.
8. Takmičari su dužni da sami obezbede svu neophodnu opremu.
9. Takmičarima će biti omogućeno korišćenje interneta.
10. Takmičari moraju da u svakom trenutku takmičenja imaju istaknutu akreditaciju koju će dobiti pri registraciji.



# FON hakaton

11. Tokom razvoja rešenja na Hakatonu, u određenim terminima, takmičari će imati mogućnost konsultovanja sa mentorima koje će činiti stručnjaci sa Fakulteta organizacionih nauka i alumni članovi FONIS-a.
12. Pobednike Hakatona bira stručni žiri prema unapred utvđenim kriterijumima.
13. Takmičari su u obavezi da prezentuju svoje rešenje.
14. Vreme predviđeno za prezentaciju rešenja tima je 10 minuta. Žiri ima na raspolaganju 5 dodatnih minuta za postavljanje pitanja.
15. Tri prvoplasirana tima biće nagrađena novčanim nagradama u iznosu od 100 000, 50 000 i 25 000 dinara, respektivno.
16. Nakon završetka Hakatona rešenje ostaje u vlasništvu tima. Ukoliko postoji interesovanje za dalji razvoj rešenja sa Hakatona od strane partnera, definiše se posebnim dogovorom.
17. Timovi mogu da izrađuju svoje rešenje koristeći tehnologiju/e po izboru.
18. Vreme za izradu softverskog rešenja je 24 časa.
19. Za vreme takmičenja, takmičari ne smeju da napuštaju prostorije u kojima se održava takmičenje, osim uz posebnu dozvolu i/ili pratnju organizatora.
20. Rešenje tima mora biti u okviru zadatih tema koje će biti najavljene i objašnjene tokom brifinga na samom početku Hakatona.
21. Ukoliko pojedinac ili tim oštete ili nelegalno prisvoje imovinu FONIS-a, Nordeus Hub-a, ili drugog partnera ili prijatelja projekta biće diskvalifikovani, a štetu je dužan da nadoknadi pojedinac koji ju je načinio ili ceo tim, ukoliko nije moguće utvrditi ko je odgovoran.
22. Svaki akt fizičkog ili verbalnog nasilja će biti sankcionian. Verbalno nasilje uključuje: vređanje na osnovu pola, fizičkog izgeda, zdravstvenog stanja, seksualne orientacije, veroispovesti, nacionalnosti, zastrašivanje ostalih takmičara i svaki drugi oblik ponašanja koje dovodi do trenutnog ili trajnog ugrožavanja psihičkog i emocionalnog zdravlja i dostojanstva.
23. Tokom takičenja zabranjeno je konzumiranje alkohola i zakonom zabranjenih supstanci, a pušenje nije dozvoljeno u zatvorenom prostoru i gde je to naznačeno, u skladu sa zakonom.
24. Takmičari snose sopstvenu odgovornost za konzumaciju kofeina i energetskih napitaka.



**FONIS**



25. Svim učesnicima će biti obezbeđeni obroci i osveženje.
26. Takmičari se obavezuju da će obavestiti organizacioni tim o alergijama na hranu, posebnim režimima ishrane ili posebnim zdravstvenim stanjima, kako bi im organizacioni tim pružio neophodnu podršku.
27. 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.
28. Takmičarima je prezentovano i saglasni su da, pre nego što predaju svoje rešenje i pre nego što prihvate bilo kakvu nagradu:
  28. a. Neće objaviti neistinu ili lažno svedočenje koje bi moglo da ošteti druge učesnike Hakatona, organizatora, partnera i prijatelje projekta.
  28. b. Neće prezentovati rešenje koje je nezakonito, nepristojno, preteće, koje sadrži porografski sadržaj, koje je uz nemirujuće, rasno ili etnički uvredljivo, ili podstiče nasilje ili ponašanje koje se može smatrati krivičnim delom.
  28. c. Neće postavljati reklame ili promovisati svoje poslovanje za vreme trajanja Hakatona.
29. Rešenje koje učesnici predaju žiriju na uvid ne sme da sadrži nikakve viruse, trojanace, crve ili druge maliciozne delove koda koji onemogućavaju pravilno korišćenje uređaja.
30. Celokupno rešenje mora biti napravljen za vreme trajanja Hakatona. Zabranjeno je, osim u slučaju konsultacija sa mentorima, komunicirati sa osobama van tima o temi Hakatona i rešenju na kome tim radi.
31. Na Hakatonu može učestvovati najviše 12 timova. Timovi će u polufinalu biti podeljeni u 3 grupe od po 4 tima. Iz svake grupe će po 2 najbolja tima biti odabrana da prezentuju svoja rešenja u finalu takmičenja.
32. Nakon zatvaranja prijava, organizator Hakatona će izvršiti selekciju. Selekcija se sprovodi na osnovu popunjene prijave, priloženih CV-jeva, kao i testa znanja. Svi timovi koji se prijave za učešće na hakatonu će raditi online test. Svi učesnici će blagovremeno biti obavešteni o terminu održavanja testa.

