

Pravidla soutěže

Hackathon otevřených dat Karlovarského kraje 2026

1. Základní informace

Pořadatel:

Krajské inovační centrum Karlovarského kraje, p.o., sídlem Závodní 278, 360 18 Karlovy Vary

Spolupořadatelé:

- Karlovarský kraj
- Fakulta ekonomická v Chebu Západočeské univerzity v Plzni

Místo konání: Hradební 2047/22, 350 02 Cheb

Termín konání: 9. 10. 2026 15:00 – 10. 10. 2026 20:00

Hackathon otevřených dat Karlovarského kraje je soutěžní akce určená studentům středních, vyšších odborných a vysokých škol zaměřená na tvorbu webových a mobilních aplikací, datových vizualizací a dalších digitálních řešení využívajících otevřená data Karlovarského kraje (dále jen Hackathon).

2. Cíl Hackathonu

Cílem Hackathonu je:

- podpořit kreativní práci studentů s otevřenými daty,
- rozvíjet digitální dovednosti, týmovou spolupráci a schopnost prezentace vlastních návrhů,
- motivovat studenty k aktivnímu zájmu o dění v Karlovarském kraji,
- ukázat možnosti praktického využití otevřených dat veřejné správy.

Účastníci budou během Hackathonu navrhovat a vytvářet funkční prototypy aplikací, vizualizací nebo jiných digitálních řešení využívajících otevřená data publikovaná na Dataportálu Karlovarského kraje nebo dalších veřejně dostupných zdrojích.

3. Účastníci a týmy

Hackathon je určen studentům středních, vyšších odborných a vysokých škol. Přednostně je zaměřen na studenty z Karlovarského kraje nebo studenty s vazbou na Karlovarský kraj.

Účastníci musí v době konání akce dosáhnout věku alespoň 15 let.

Soutěž probíhá týmovou formou. Počet členů týmu je 2 – 6 účastníků.

Týmy mohou být složeny ze studentů různých škol. Účastníci se registrují jako kompletní tým prostřednictvím registračního formuláře zveřejněného pořadatelem.

Soutěž probíhá ve dvou kategoriích:

- **Kategorie SŠ:** studenti středních škol, včetně gymnázií a středních odborných učilišť.
- **Kategorie VOŠ/VŠ:** studenti vyšších odborných a vysokých škol.

Zařazení týmu do soutěžní kategorie se řídí nejvyšším stupněm školy zastoupeným v týmu. Pokud je tým složen ze studentů různých stupňů škol, je zařazen do kategorie odpovídající nejvyššímu stupni školy jeho členů. Tým, ve kterém je alespoň jeden student VOŠ nebo VŠ, tedy soutěží v kategorii VOŠ/VŠ.

V případě účasti nezletilých účastníků je podmínkou doložení písemného souhlasu zákonného zástupce s účastí dítěte na akci.

4. Průběh Hackathonu

Hackathon probíhá nepřetržitě po celou dobu konání akce.

Pro účastníky bude zajištěna klidová zóna určená k odpočinku a přespaní.

Součástí programu budou zejména:

- zahájení Hackathonu a představení zadání,
- práce týmů na soutěžních projektech,
- průběžné konzultace s mentory a organizátory,
- závěrečné prezentace týmů,
- vyhlášení výsledků.

Přesný harmonogram akce bude zveřejněn před zahájením Hackathonu.

5. Soutěžní podmínky

Každý tým vytvoří během Hackathonu vlastní návrh inovativního digitálního řešení využívajícího otevřená data v souladu se zadáním představeným při zahájení Hackathonu.

Výstupem může být zejména:

- webová aplikace,
- mobilní aplikace,
- datová vizualizace,
- analytický nástroj,
- jiný digitální prototyp využívající otevřená data.

Týmy mohou při tvorbě svých řešení využívat:

- otevřená data Karlovarského kraje,
- další veřejně dostupná otevřená data,
- open source knihovny a nástroje.

Podmínkou účasti v soutěži je využití alespoň jedné otevřené datové sady Karlovarského kraje zveřejněné v Lokálním katalogu otevřených dat na datovém portálu DATAZÁPAD. Další otevřená data mohou týmy využít dle vlastního uvážení.

Použití nástrojů založených na umělé inteligenci (např. generativní AI) je povoleno. Týmy však musí při prezentaci stručně popsat, jakým způsobem a k jakému účelu byly tyto nástroje využity.

Výstupy týmů musí být původní a nesmí porušovat autorská práva ani jiná práva třetích osob.

Výsledné projekty budou zveřejněny jako open source řešení.

6. Autorská práva a licence

Autorem soutěžního projektu je jeho autor nebo autoři z řad členů příslušného soutěžního týmu. Účastí v soutěži nepřechází vlastnická ani autorská práva k vytvořenému dílu na pořadatele.

Soutěžící prohlašují, že jsou autory jimi vytvořených částí soutěžního projektu a že k ostatním použitým částem mají příslušná oprávnění. Soutěžní projekt nesmí porušovat autorská práva ani jiná práva třetích osob.

Výsledné projekty budou zveřejněny ve veřejně dostupném repozitáři, například na platformě GitHub, včetně zdrojového kódu a pod otevřenou licenci umožňující jejich další využití a rozvoj.

Podrobnosti o licenci a způsobu zveřejnění soutěžních projektů mohou být dále upraveny v dokumentaci k soutěži nebo v samostatném licenčním ujednání.

Soutěžící poskytují pořadateli bezúplatnou, nevýhradní, časově a územně neomezenou licenci k užití soutěžního projektu pro účely prezentace a propagace Hackathonu, jeho výsledků a činnosti pořadatele. Pořadatel je oprávněn projekt zejména zveřejnit, prezentovat, zpřístupnit prostřednictvím internetu a zařadit jej do Dataportálu Karlovarského kraje nebo dalších komunikačních a prezentačních materiálů.

Pořadatel může v přiměřeném rozsahu provést technické úpravy nezbytné pro zveřejnění nebo prezentaci projektu, aniž by zasahoval do podstaty autorského díla.

7. Hodnocení projektů

Projekty budou hodnoceny odbornou porotou jmenovanou pořadatelem.

Při hodnocení bude přihlíženo zejména k:

- využití otevřených dat,
- nápadu a originalitě,
- kvalitě zpracování,
- užitku pro obyvatele Karlovarského kraje nebo pro veřejnou správu,
- prezentaci projektu.

Porota si vyhrazuje právo neudělit některé z ocenění v případě nedostatečné kvality soutěžních projektů.

Rozhodnutí poroty je konečné.

8. Zástupce týmu a poskytnutí ceny

Každý tým při zahájení Hackathonu určí jednoho ze svých členů jako zástupce týmu pro účely komunikace s pořadatelem a případného poskytnutí ceny. Jméno zástupce tým oznámí pořadateli při zahájení soutěže.

Je-li alespoň jeden člen týmu zletilý, bude zástupce týmu pro tyto účely zvolen z řad zletilých členů týmu.

V případě, že tým získá některou z cen, poskytne Karlovarský kraj finanční dar zvolenému zástupci týmu jako cenu určenou pro celý tým. Darovací smlouva bude uzavřena se zvoleným zástupcem týmu.

Pokud jsou všichni členové týmu nezletilí, zvolí tým jako svého zástupce jednoho z členů týmu. V případě získání ceny bude obdarovaným tento nezletilý zástupce týmu, při uzavření darovací smlouvy zastoupený svým zákonným zástupcem.

Za následné rozdělení ceny mezi jednotlivé členy oceněného týmu odpovídají členové tohoto týmu. Pořadatel ani Karlovarský kraj do způsobu rozdělení ceny mezi členy týmu nevstupují a nenesou za něj odpovědnost.

Výše finančních ocenění činí:

- 1. místo v kategorii SŠ – 15 000 Kč pro tým;
- 1. místo v kategorii VOŠ/VŠ – 15 000 Kč pro tým;
- 2. místo ve společném pořadí obou kategorií – 10 000 Kč pro tým;
- 3. místo ve společném pořadí obou kategorií – 5 000 Kč pro tým.

Poskytnutí konkrétního finančního daru podléhá schválení příslušným orgánem Karlovarského kraje a uzavření darovací smlouvy.

9. Postup do celonárodního kola

V závislosti na kapacitě celostátní soutěže postoupí dva až tři nejúspěšnější týmy do celonárodního kola Hackathonu veřejné správy – 8. ročníku akce Hackujstat.cz pořádané Nejvyšším kontrolním úřadem ČR. Postupující týmy zde budou reprezentovat Karlovarský kraj.

Podmínky účasti v celonárodním kole se řídí pravidly pořadatele této soutěže.

10. Organizační a bezpečnostní pravidla

Účastníci jsou povinni:

- dodržovat pokyny organizátorů,
- chovat se ohleduplně vůči ostatním účastníkům,
- dodržovat pravidla bezpečnosti a ochrany majetku,
- udržovat pořádek v prostorách konání akce.

Účastníci odpovídají za své osobní věci. Pořadatel neodpovídá za jejich ztrátu nebo poškození, pokud ke škodě nedošlo v důsledku porušení povinností pořadatele.

Zletilí účastníci mohou v průběhu akce opustit prostory konání na vlastní odpovědnost. Nezletilý účastník může prostory konání opustit samostatně pouze tehdy, pokud s tím jeho zákonný zástupce předem písemně souhlasil. Po dobu pobytu účastníka mimo prostory konání akce pořadatel nezajišťuje jeho dohled.

V prostorách konání akce je zakázána konzumace alkoholu, užívání omamných a psychotropních látek a jiné jednání ohrožující bezpečnost účastníků nebo průběh akce.

V případě závažného porušení pravidel může být účastník nebo celý tým ze soutěže vyloučen.

11. Zpracování osobních údajů

Osobní údaje účastníků budou zpracovávány v rozsahu nezbytném pro organizaci a realizaci akce a v případě oceněných týmů také pro účely schválení a poskytnutí finančního daru a uzavření příslušné darovací smlouvy.

V případě nezletilého zástupce oceněného týmu budou v nezbytném rozsahu zpracovávány také osobní údaje jeho zákonného zástupce, který nezletilého při uzavření darovací smlouvy zastupuje.

Podrobné informace o zpracování osobních údajů a souvisejících právech jsou uvedeny v registračním formuláři a v dokumentaci k soutěži.

12. Závěrečná ustanovení

Pořadatel je oprávněn kdykoliv změnit podmínky soutěže, a to i v době jejího průběhu, a změnit dobu jejího trvání, tj. zejména soutěž v jejím průběhu přerušit či ji předčasně ukončit, případně zcela zrušit. Účastníci nemají v takovém případě nárok na jakoukoli náhradu nákladů vzniklých v souvislosti se soutěží.

Účastníkům nevzniká žádný právní nárok na účast v soutěži ani na výhru ze soutěže. Výhry nelze vymáhat soudní cestou.

Pořadatel si vyhrazuje právo vyloučit ze soutěže účastníka, který podle jeho názoru nesplňuje podmínky pro účast v soutěži (typicky například tím, že se snaží obejít pravidla soutěže).

Výhry v této akci nejsou předmětem kupní smlouvy, a proto se na ně nevztahují ustanovení o právech z vadného plnění dle Občanského zákoníku.

Pořadatel není odpovědný za technické poruchy a výpadky ani za funkčnost internetových sítí.

Aktuální verze pravidel bude zveřejněna na webových stránkách Hackathonu.

V případě nejasností rozhoduje o výkladu pravidel pořadatel.