

PRAVILNIK ZA NATJECATELJE FINTECH HACKATHON-a 2026

1. Uvodne odredbe

Ovim Pravilnikom definiraju se uvjeti i pravila sudjelovanja u FINTECH HACKATHON-u 2026 (dalje u tekstu: Hackathon) koji organizira **ZAGREBAČKI INOVACIJSKI CENTAR d.o.o. (ZICER)** uz sponzorstvo **HRVATSKE POŠTANSKE BANKE, dioničko društvo (HPB)**, ujedno i naručitelja autorskih djela koja će biti stvorena u sklopu Hackathona. Hackathon se provodi u svrhu pronalaska inovativnih i funkcionalnih rješenja za

- Sustav predviđanja odlaska klijenata uz pripadajuće retencijske mjere te
- razvoj inteligentnog Cashback i Loyalty programa za retail korisnike,

a koji su detaljno opisani u dokumentu *Projektni zadatak za Hackathon* (Prilog 1).

Prijave za sudjelovanje traju od **12.03. do 10.04.2026. godine**, dok se rad na rješenjima odvija od **16.04.2026. – 18.04.2026. godine**.

Završni događaj i odabir pobjednika održat će se **18.04.2026. godine** u prostorijama ZICER-a.

2. Cilj natjecanja

Cilj Hackathona je razviti funkcionalna i inovativna rješenja u područjima predviđanja odlaska klijenata i retencijskih mjera te inteligentnog Cashback i Loyalty programa za retail korisnike

3. Pravo sudjelovanja

(1) Sudionici Hackathona mogu biti pojedinci ili timovi. Svaki tim može imati najviše 5 članova.

(2) Sudionici moraju biti punoljetni i imati odgovarajuće tehničke i stručne kvalifikacije za sudjelovanje u Hackathonu.

(3) Za sudjelovanje u Hackathonu, sudionici moraju ispuniti prijavnicu i prijaviti se putem službene web stranice ZICER-a (www.zicer.hr) od **12.03. do 10.04.2026. godine**.

4. Selekcija sudionika

(1) ZICER će izvršiti selekciju prijavljenih sudionika temeljem njihove stručnosti, prethodnog iskustva i sposobnosti za razvoj predloženih rješenja.

(2) Odabrani sudionici bit će obaviješteni najkasnije do **13.04.2026. godine** o prihvatanju njihove prijave.

(3) Odluka o odabiru sudionika je konačna i ne podliježe žalbi.

(5) Sudjelovanjem u Hackathonu sudionik bezuvjetno prihvća obvezu predaje izrađenog rješenja te prijenosa svih pripadajućih prava intelektualnog vlasništva na HPB, pod uvjetom

osvajanja prvog, drugog ili trećeg mjesta, što je ujedno i preduvjet za isplatu dodijeljene nagrade.

5. Obveze natjecatelja

(1) Sudionici Hackathona se obvezuju:

- Aktivno sudjelovati u Hackathonu i raditi na rješenjima koja odgovaraju temama i izazovima Hackathona;
- Poštovati pravila Hackathona i upute mentora;
- Prezentirati rješenja koja nisu povreda prava intelektualnog vlasništva drugih;
- Surađivati s mentorima HPB-a i ZICER-a te poštivati njihove smjernice;
- Potpisati autorski ugovor po narudžbi sa HPB-om (Prilog 2) u slučaju osvajanja prvog, drugog ili trećeg mjesta, temeljem kojega HPB stječe isključiva prava intelektualnog vlasništva nad pobjedničkim rješenjima razvijenim tijekom FINTECH HACKATHON-a, uključujući prava na korištenje, razvoj i primjenu tih rješenja u skladu s važećim zakonima.
- Potpisati ostalu potrebnu dokumentaciju koju od sudionika zatraži ZICER i/ili HPB

(2) Sudionici su odgovorni za svoja vlastita sredstva i opremu tijekom Hackathona, te se obvezuju da će ih koristiti na siguran i odgovoran način.

(3) Pobjednički timovi, odnosno sudionici koji su osvojili prvo, drugo ili treće mjesto obvezni su po završetku Hackathona predati HPB-u:

- cjelokupan izvorni kod razvijen tijekom Hackathona,
- svu pripadajuću dokumentaciju i materijale,

a kako bi HPB bez naknade stekao sva prava iskorištavanja nad izrađenim rješenjem u skladu s autorskim ugovorom (Prilog 2).

(4) Sudjelovanjem u Hackathonu smatra se da je sudionik bezuvjetno prihvatio obvezu predaje i prijenosa navedenih prava, ako je ostvario pravo na nagradu osvajanjem prvog, drugog ili trećeg mjesta.

(5) Prijavom na Hackathon, sudionici se obvezuju sve podatke i informacije o poslovanju HPB-a ili ZICER-a koje saznaju tijekom Događaja čuvati kao poslovnu tajnu. Ova obveza ostaje na snazi i nakon završetka Hackathona, a sudionici su izričito suglasni da će se bilo kakva nevlaštena objava takvih informacija smatrati povredom odredbi ovog pravilnika uz obvezu naknade štete.

6. Intelektualno vlasništvo

(1) Osmišljena finalna rješenja pojedinačnih timova predstavljaju autorsko djelo u smislu Zakona o autorskom pravu i srodnim pravima, kao originalnu intelektualnu tvorevinu iz predmetnog područja, vlastito stvorenu i novo napisanu za vrijeme održavanja Hackathona (izvorni programski kod odnosno izvorno Rješenje). Svaki sudionik jamči da su izrađeni programski kod, dokumentacija i drugi elementi rješenja autentično djelo tima i/ili pojedinca koji su ih razvili tijekom Hackathona. Sudionici se obvezuju da neće koristiti vlastita ili tuđa

prethodno ostvarena programska ili dizajnerska rješenja te na bilo koji način ranije razvijen programski kod. Iznimno, Sudionici mogu koristiti ranije razvijen programski kod isključivo i jedino ukoliko je spomenuti kod dostupan pod slobodnom ili licencom otvorenog koda (engl. free, libre and open-source software, FLOSS) koju HPB može koristiti bez naknade, odnosno pod slobodnom ili licencom otvorenog koda koja omogućuje besplatnu uporabu, izmjenu i daljnje komercijalno korištenje bez ograničenja, a koja nije u suprotnosti s pravima iskorištavanja koja se autorskim ugovorima prenose na HPB s pobjedničkih timova. U slučaju korištenja otvorenog koda, sudionici su obvezni jasno označiti koje su komponente preuzete i pod kojom licencom te jamče da su u cijelosti poštovali uvjete korištenja tih licenci. Korištenje koda licenciranog pod uvjetima koji bi ograničavali pravo HPB-a na daljnju uporabu, izmjenu ili komercijalizaciju rješenja – nije dopušteno. Sudjelovanjem u Hackathonu, svaki član tima jamči da su predana rješenja slobodna od bilo kakvih prava trećih osoba te u cijelosti preuzima odgovornost za eventualnu povredu autorskih ili srodnih prava.

(2) Izvorni programski kod i sve pridružene dokumentacijske datoteke uz navedeni kod, uključujući i grafičke elemente rješenja koje Sudionici izrade tijekom Hackathona, moraju uključivati MIT licencu otvorenoga koda opisanu kako slijedi:

„Ovime se daje izričito dopuštenje svakoj osobi koja dobije kopiju ovog izvornog programskog koda i pridruženih dokumentacijskih datoteka (u daljnjem tekstu: "Softver") da sa Softverom može raditi besplatno, bez ograničenja prava na korištenje, kopiranje, modificiranje i spajanje, kao i da može objavljivati, distribuirati, licencirati, podlicencirati i/ili prodavati kopije Softvera te dopustiti osobama kojima je Softver isporučen da čine to isto, sve podložno sljedećim uvjetima:

Softver se isporučuje „as is“ (kakav jest), bez bilo kakvih izričitih, podrazumijevanih ili zakonskih jamstava ili garancija, uključujući i ne ograničavajući se na jamstva vlasništva, prodaje, prikladnosti određenoj svrsi, nekršenja, utrživosti te izostanka virusa.

(3) Poviše navedena obavijest o dopuštenju i korištenju bit će uključena u sve kopije ili značajne dijelove Softvera.

(4) Rješenje, uključujući izvorni programski kod, sve pridružene dokumentacijske datoteke uz izvorni programski kod, kao i grafički elementi aplikacija moraju biti priloženi u vlastitom javno dostupnom sustavu za upravljanje revizijama izvornog koda - git repozitoriju.

(5) Svaki Sudionik Hackathona izričito i bez mana volje izjavljuje i jamči:

- da je jedini i isključivi nositelj prava intelektualnog vlasništva na idejnom prijedlogu/rješenju uključujući, ali ne ograničavajući se na autorska i/ili srodna prava, prava industrijskog vlasništva, know-how tehničke, poslovne ili bilo koje druge prirode itd.;
- da će najkasnije do prve prezentacije omogućiti ZICER-u uvid u programski kod u svrhu stručnog bodovanja, dok su pobjednički timovi koji osvoje prvo, drugo ili treće mjesto dužni nakon službenog proglašenja pobjednika predati HPB-u na e-mail ivan.kusanic@hpb.hr cjelokupan izvorni kod i prateću dokumentaciju u skladu s Autorskim ugovorom, što predstavlja isključivi preduvjet za isplatu novčanih nagrada

- da su sve korištene vanjske biblioteke ili gotovi moduli dostupni pod slobodnom licencom (FLOSS) koja je kompatibilna s MIT licencom, čime se HPB-u omogućuje njihovo neometano korištenje bez dodatne naknade.

(6) Svi sudionici Hackathona zadržavaju prava intelektualnog vlasništva nad svojim rješenjima, osim pobjedničkih timova koji osvoje prvo, drugo i treće mjesto. Potpisivanjem Autorskog ugovora po narudžbi (Prilog 2), pobjednički timovi prenose na HPB isključiva imovinska autorska prava na razvijenim rješenjima, uključujući prava na neograničeno korištenje, preradu i daljnji razvoj, pri čemu se isplaćena novčana nagrada smatra punom i konačnom naknadom za navedeni prijenos prava, bez obveze plaćanja bilo kakvih dodatnih naknada. Predaja cjelokupnog izvornog programskog koda i potpisivanje Autorskog ugovora po narudžbi predstavljaju isključivi preduvjet za isplatu novčanih nagrada pobjedničkim timovima. Sudionici koji ne osvoje prvo, drugo ili treće mjesto nisu obvezni predati kod niti prenijeti prava na HPB.

(7) U slučaju da bilo koja treća fizička ili pravna osoba protiv HPB-a pokrene bilo kakve sudske, upravne ili druge postupke koji su utemeljeni na navodnoj povredi intelektualnog vlasništva, uključujući ali ne ograničavajući se na autorska i/ili srodnih prava, know-how tehničke, poslovne ili bilo koje druge prirode odnosno drugih prava vezanih uz prijavljeno ili isporučeno rješenje Sudionika Hackathona, Sudionik Hackathona se obvezuje umiješati u takav postupak, potraživanja iz istog postupka preuzeti u cijelosti na sebe te braniti HPB od svakog zahtjeva postavljenog u takvom postupku. Sudionik se obvezuje u slučaju pokretanja takvog postupka HPB-u nadoknaditi svu nastalu štetu, uključujući ali ne ograničavajući se na troškove pokretanja i vođenja sudskog, upravnog ili drugog postupka, kao i eventualno nastalu neimovinsku štetu (povreda ugleda i časti).

7. Mentorska podrška

(1) HPB i ZICER osigurat će mentorstvo za sve sudionike Hackathona kako bi ih podržali u razvoju Rješenja.

(2) Mentori će biti dostupni tijekom cijelog trajanja Hackathona, a mentori će pružati smjernice u vezi s tehničkim, poslovnim i regulatornim aspektima razvoja rješenja.

8. Nagrade

(1) HPB će osigurati nagradni fond za najbolje sudionike, odnosno, timove.

(2) Nagrade su novčane i to u sljedećim iznosima:

- Prvo mjesto: 5.000,00 eura;
- Drugo mjesto: 3.000,00 eura;
- Treće mjesto: 2.000,00 eura.

(3) Nagrada koja se isplaćuje pobjedničkim timovima isplaćuje se u ukupnom trošku. Sudionici Hackathona koji sudjeluju u timovima dobivaju nagradu u ukupnom trošku koja će se podijeliti svim članovima tima na jednake dijelove i isplatiti svakom članu tima ponaosob po sklapanju odgovarajućeg ugovora. Pravo na nagradu i isplatu nagrade neprenosiva je na treću osobu.

(4) Sudionici Hackathona koji ostvare pravo na nagradu ne mogu zahtijevati nagradu u većem iznosu ili drugačiju nagradu od one propisane ovim Pravilnikom. Sudionici Hackathona koji ostvare pravo na nagradu obvezni su dostaviti Organizatoru sve podatke potrebne za sklapanje odgovarajućeg ugovora te nastavno isplatu nagrade.

9. Organizacijski aspekti i odabir pobjednika

(1) Hackathon će se održati u prostorijama ZICER-a, na adresi **Avenija Dubrovnik 15, Paviljon 12, Zagreb**, u dvorani **Akcelerator**.

(2) Za vrijeme Hackathona, ZICER će osigurati neophodne tehničke resurse, uključujući Wi-Fi, računala, projektore i sličnu opremu, a sudionici su odgovorni za vlastite uređaje i opremu.

(3) ZICER će također osigurati prostor za odmor i prehranu te sanitetske usluge.

(4) Organizator će imenovati Povjerenstvo za odabir pobjednika čiji su članovi mentori koji sudjeluju na Hackathonu. Povjerenstvo za odabir pobjednika na početku Hackathona će dana 16.04.2026. godine prezentirati detaljan opis zadataka sa zadanom specifikacijom, koji će ujedno biti objavljen na službenim web stranicama Događaja. Sudionici su obvezni fizički prisustvovati otvorenju natjecanja i predstavljanju zadataka.

(5) Povjerenstvo za odabir pobjednika većinom glasova svih članova imenuje predsjednika Povjerenstva za odabir pobjednika među svojim članovima.

(6) Osnovna zadaća Povjerenstva za odabir pobjednika je glasanje za prezentirana Rješenja po dovršetku natjecateljskog djela Hackathona sukladno pravilima glasanja sadržanim u ovom Pravilniku.

(7) Svi članovi Povjerenstva za odabir pobjednika imaju jednako vrijedno pravo glasa.

(8) Bodovanje je isključivo stručna procjena članova Povjerenstva za odabir, te je konačno i na njega ne postoji mogućnost žalbe.

(9) Povjerenstvo za odabir pobjednika odluku o pobjedniku donosi na sljedeći način:

Najveći mogući broj bodova za svako Rješenje nakon provedenog bodovanja je sto (100) bodova. Povjerenstvo za odabir pobjednika ocjenjuje prezentirana Rješenja na temelju kriterija za ocjenjivanje, pri čemu svaki od kriterija iznosi broj bodova prema tablici niže:

KRITERIJ ZA OCJENJIVANJE	BODOVI
Korisničko iskustvo – koliko je rješenje intuitivno, ugodno i prilagođeno klijentu te bankaru	1-15
Tehnička izvedba – koliko je rješenje tehnički dobro realizirano, čak i ako je u fazi prototipa	1-30
Usklađenost sa zadatkom i ciljem	1-20

Kreativnost i inovativnost	1-20
Prezentacija rješenja – jasna i kvalitetna prezentacija rješenja	1-15

(11) Nakon bodovanja svih rješenja, svaki član Povjerenstva za odabir izrađuje osobnu rang-listu na način da je rješenje s najvećim brojem bodova prvo na listi, a zatim ga u padajućem redu slijede rješenja s manjim brojem bodova do kraja liste na kojem je rješenje s najmanjim brojem bodova. Rezultat je da u osobnoj rang-listi rješenja imaju slijedan rang 1, 2, 3, 4, ... itd. Članovi Povjerenstva za odabir predaju Predsjedniku Povjerenstva za odabir osobne rang-liste nakon čega Predsjednik Povjerenstva za odabir izrađuje zajedničku rang-listu. U prvom koraku Predsjednik Povjerenstva za odabir za svako rješenje zbraja rangove iz pojedinačnih rang-listi članova Povjerenstva za odabir, dok u drugom koraku za svako rješenje definira novi rang na način da je najmanji zbroj rangova iz osobnih rang-listi prvi na popisu, a zatim redom slijede rješenja s višim zbrojem, sve do kraja liste gdje je rješenje s najvišim zbrojem. U slučaju izjednačenja pozicije na zajedničkoj rang-listi, Povjerenstvo će glasati o poretku tih rješenja, zabilježiti to u zapisniku i na taj način formirati završnu rang-listu. Rezultat je da u zajedničkoj rang-listi projekti imaju slijedan rang 1, 2, 3, 4, ... itd. Pobjednik Hackathona je prvi tim na zajedničkoj rang-listi, a slijede ga drugo- i trećeplasirani tim.

(12) Rang ljestvica s kumulativnim zbrojem bodova prijavitelja bit će javno objavljena na web stranici <http://www.zicer.hr>.

10. Kodeks ponašanja

(1) Svi sudionici Hackathona dužni su se ponašati profesionalno i u skladu s važećim zakonima i etičkim smjernicama te Kodeksom ponašanja koji se nalazi na poveznici <https://www.zicer.hr/wp-content/uploads/2022/12/ZICER-OPCI-UVJETI-1.pdf>.

(2) Nasilje, diskriminacija, nepoštivanje drugih sudionika i bilo kakvo neprimjereno ponašanje neće biti tolerirani i mogu rezultirati isključenjem iz natjecanja.

(3) Organizator zadržava pravo u svakome trenutku diskvalificirati sudionike Hackathona za koje procijeni, između ostalog, da:

- narušavaju ugled i/ili nanose štetu Hackathonu i/ili Organizatoru i/ili HPB-u;
- ometaju provođenje Hackathona i ostale sudionike tijekom trajanja Hackathona;
- su u bilo kojem trenutku neistinito prikazali činjenice vezane uz prijavu na Hackathon ili bilo koje druge važne činjenice vezane uz održavanje Hackathona;
- se ne pridržavaju odredbi ovoga Pravilnika i/ili Kodeksa ponašanja ;
- postoji osnovana sumnja na nepošteno natjecanje Sudionika;

- krše zakonske propise koji su na snazi u Republici Hrvatskoj.

11. Pravila u vezi s privatnošću i zaštitom podataka

(1) Podaci sudionika će biti prikupljeni, pohranjeni i obrađeni u skladu s važećim zakonima o zaštiti osobnih podataka, a sudionici će imati pravo pristupa i ispravke svojih podataka kao i druga prava sukladno propisima o osobnim podacima. U svrhe promocije događaja Organizator i HPB mogu fotografirati i/ili snimati sudionike Hackathona za vrijeme Hackathona. Svi detalji vezani uz obradu osobnih podataka te prava sudionika u odnosu na iste dostupni su na sljedećem linku Organizatora (<https://www.zicer.hr/pravila-privatnosti/>) te na web stranicama HPB-a (<https://www.hpb.hr/hr/zastita-osobnih-podataka/2970>).

(2) Sudjelovanjem na Hackathonu, sudionici daju privolu ZICER-u i HPB-u da ih se fotografira i snima te da se ti materijali (fotografije i video zapisi) koriste u promotivne svrhe na društvenim mrežama, web stranicama i u medijima, bez obveze plaćanja bilo kakve naknade sudionicima

12. Završne odredbe

(1) Podnošenjem prijave sudionici izričito i bez mana volje izjavljuju da su pročitali i u potpunosti razumjeli sva pravila i odredbe Pravilnika i prijave.

(2) Organizator zadržava pravo izmjene uvjeta i pravila Hackathona u slučaju nepredviđenih okolnosti.

(3) Sudjelovanjem na Hackathonu sudionici prihvaćaju odredbe ovog Pravilnika te obrasca prijave za sudjelovanje u Hackathonu, kao i ostalih propisa vezanih uz korištenje prostora ZICER-a.

(4) Sudionici Hackathona u potpunosti se odriču bilo kakvih potraživanja od Organizatora i/ili HPB-a na osnovi naknade bilo kakvog oblika troška ili štete koja bi im mogla izravno ili neizravno nastati prilikom održavanja ili u povodu održavanja Hackathona koji je propisan ovim Pravilnikom.

(5) Ovaj Pravilnik objavljuju se na web stranicama <http://www.zicer.hr>.

Prilozi uz Pravilnik:

- *Prilog I: Projektni zadatak za FINTECH HACKATHON 2026 - Projektni zadatak za Hackathon – detaljan opis funkcionalnih i inovativnih rješenja za unapređenje procesa u HPB-u*
- *Prilog II: Obrazac Autorskog ugovora po narudžbi - pravni predložak ugovora koji se potpisuje s pobjedničkim timovima nakon proglašenja, a kao preduvjet za isplatu nagrade*