Entrance Game Hackathon - Pravidla a podmínky

Tato pravidla upravují základní podmínky účasti na hackathonu Entrance Game Hackathon (dále jen „Soutěž“) konaném 3.-4. prosince 2026 organizovaného společností 42 Prague, z. ú., se sídlem Kolbenova 1021/9, Vysočany, 190 00 Praha 9, IČO: 14064570 (dále jen „pořadatel“). Zadavatelem hackathonu je společnost Škoda Auto a.s., se sídlem tř. Václava Klementa 869, Mladá Boleslav II, 293 01 Mladá Boleslav, IČO: 00177041 (dále jen „zadavatel“). Vyplněním a odesláním přihlášky na hackathon se účastník zavazuje dodržovat tato pravidla a souhlasí s právy a povinnostmi, které z nich pro obě strany vycházejí.

1. Pravidla akce

1.1. Soutěž se koná 3.-4. prosince 2026 na kampusu 42 Prague (AFI City Tower, Kolbenova 1021/9, 190 00 Praha, Česká republika). Podrobný program soutěže je k dispozici na **webových stránkách** a v dalších informacích poskytnutých účastníkům před zahájením soutěže.

1.2. Soutěže se mohou zúčastnit pouze osoby starší 18 let, které splňují podmínky účasti uvedené v registračním formuláři a které se zaregistrují do 22. listopadu 2026 vyplněním registračního formuláře (dále jen „Účastník“). Kapacita registrace je omezená a místa jsou přidělována podle pořadí registrace. Účastník se zavazuje poskytnout pouze pravdivé údaje při registraci v soutěži. Účastníci soutěží v týmech o 3–6 členech.

1.3. Hlavní výzvou je vytvořit gamifikovaný digitální onboarding, který pomůže nově jmenovaným vedoucím zaměstnancům zvládnout přechod do vedoucí role (dále jen „Projekt“).

1.4. Projekty budou vyhodnocovány odbornou porotou na základě kritérií:

- Gamifikace a uživatelský zážitek
- Efektivita řešení
- Kreativita a originalita
- Bezpečnost a přesnost práce s daty
- Prezentace a srozumitelnost
- Technická kvalita a realizovatelnost

1.5. Projekty musí být odevzdány do 11:30, 4. prosince 2026.

1.6. Tři nejlepší týmy získají ceny. Konkrétní ceny za 1.–3. místo budou oznámeny před zahájením soutěže.

1.7. Pořadatel bude výherní týmy informovat o výhře ihned po skončení akce na místě konání. Podmínkou předání výhry je, že každý člen výherního týmu podepíše předávací protokol nebo potvrzení o převzetí ze strany výherce.

1.8. Výhra není soudně vymahatelná. Poskytovatelem výhry je zadavatel. Pořadatel nenese žádnou odpovědnost za jakákoliv rizika a závazky související s užíváním výhry. Pořadatel si rovněž vyhrazuje právo změnit složení nebo typ výher podle aktuálních potřeb a okolností.

1.9. V případě, že členové Výherního týmu výhru nepřevezmou osobně ve sjednaném termínu, ztrácí na výhru nárok a výhra propadne, aniž by členům výherního týmu vznikl nárok na jakoukoliv kompenzaci ze strany pořadatele.

2. Práva k výstupům

2.1. Veškeré nápady, řešení, prototypy, zdrojové kódy, dokumentace, prezentace, návrhy, aplikace, vyvinutý software a další výstupy vytvořené účastníkem nebo skupinou účastníků během hackathonu přecházejí do vlastnictví pořadatele.
2.2. Účastník svou účastí potvrzuje, že se vzdává všech nároků na výstupy vzniklé v rámci hackathonu a souhlasí s tím, že tyto výstupy pořadatel může dále používat, upravovat, zveřejňovat, převádět třetím osobám či komerčně využívat dle vlastního uvážení a bez povinnosti vyplácet jakékoliv odměny či kompenzace tvůrcům.
2.3. Účastník si je vědom, že všechna práva k výstupům budou pořadatelem poskytnuty zadavateli.

3. Zachování mlčenlivosti

3.1. Účastník hackathonu je povinen zachovávat mlčenlivost o všech důvěrných informacích, které v rámci akce získá, a to jak ve vztahu k pořadateli, tak k zadavateli.
3.2. Důvěrnými informacemi se rozumí veškeré informace technického, obchodního nebo jiného charakteru, které nejsou veřejně dostupné a jsou označené nebo zjevně určené jako důvěrné. Mezi důvěrné informace se explicitně řadí celé zadání, technická dokumentace a jakékoliv další informace o systémech a procesech zadavatele.
3.3. Účastník hackathonu se zavazuje, že takové důvěrné informace nebude žádným způsobem sdělovat třetím osobám ani jinak využívat k jinému účelu, než je účast na hackathonu.
3.4. Povinnost zachování mlčenlivosti trvá i po ukončení hackathonu.

4. Použití a využívání záznamů z hackathonu

4.1. Účastník bere na vědomí, že v průběhu hackathonu mohou být pořizovány fotografie, audiovizuální záznamy a další materiály dokumentující průběh akce. Pořadatel si vyhrazuje právo tyto fotografie, záznamy a informace o účastnících včetně jejich jmen použít k propagačním a prezentačním účelům, jako je například zveřejnění na internetových stránkách, sociálních sítích, v tiskových zprávách a jiných médiích pořadatele, zadavatele nebo třetí strany, kterou pořadatel či zadavatel zvolí.
4.2. Účastí na hackathonu účastník souhlasí s tímto využitím záznamů bez nároku na odměnu za takové využití.

5. Závěrečná ustanovení

5.1. Tato pravidla hackathonu představují právně závaznou smlouvu mezi pořadatelem a účastníkem hackathonu.
5.2. Tato pravidla se řídí právním řádem České republiky.
5.3. Vyplněním přihlášky a účastí na hackathonu účastník bezvýhradně souhlasí s těmito pravidly a zavazuje se je dodržovat.
5.4. Pořadatel si vyhrazuje právo vyloučit účastníka ze soutěže bez uvedení důvodu, pokud jeho chování nebo jednání vykazuje znaky neférového nebo podvodného chování. Účastníci, kteří nesplňují podmínky pro účast v soutěži nebo kteří jednají v rozporu s Pravidly soutěže, nebudou do soutěže zařazeni. I když taková osoba splňuje některé podmínky pro výhru soutěže, např. v důsledku poskytnutí nepravdivých informací, nestane se vítězem. Účastník bude diskvalifikován, pokud pořadatel objeví nebo má důvodné podezření na podvodné nebo neférové chování kteréhokoliv z účastníků nebo jiné osoby, která pomohla účastníkovi zvítězit v soutěži.
5.5. Pořadatel si vyhrazuje právo, i bez uvedení důvodu, zkrátit dobu trvání soutěže, pozastavit nebo zrušit soutěž, nebo změnit její Pravidla.
5.6. Pořadatel má právo učinit konečné rozhodnutí ve všech záležitostech týkajících se Soutěže, a také si vyhrazuje právo učinit konečné posouzení, zda byly splněny podmínky stanovené pro výhru soutěže.

5.7. V případě změn podmínek a Pravidel soutěže se tak bude dít v písemné podobě formou aktualizace těchto Pravidel. Aktuální verze těchto Pravidel je dostupná v plném rozsahu na webových stránkách. Účastníkovi nepřísluší náhrada nákladů spojených s účastí v Soutěži, a to ani v případě změny těchto Pravidel.

5.8. Tato Pravidla jsou platná a účinná od 2. listopadu 2026.

Entrance Game Hackathon - Rules & Conditions

These rules govern the basic conditions for participation in the Entrance Game Hackathon (hereinafter referred to as the "Competition") held on December 3-4, 2026, organized by 42 Prague, z. ú., with its registered office at Kolbenova 1021/9, Vysočany, 190 00 Prague 9, Company ID No.: 14064570 (hereinafter referred to as the “Organizer”). The hackathon is commissioned by Škoda Auto a.s., with its registered office at tř. Václava Klementa 869, Mladá Boleslav II, 293 01 Mladá Boleslav, Company ID No.: 00177041 (hereinafter referred to as the "Commissioner"). By completing and submitting the hackathon application form, the participant undertakes to comply with these rules and agrees to the rights and obligations arising from them for both parties.

1. Event Rules

1.1. The competition takes place on December 3-4, 2026, at the 42 Prague campus (AFI City Tower, Kolbenova 1021/9, 190 00 Prague, Czech Republic). A detailed competition program is available on **the website** and in other information provided to participants before the start of the competition.

1.2. Only persons over the age of 18 who meet the eligibility criteria stated in the registration form and who register by November 22, 2026, by completing the registration form (hereinafter referred to as the “Participant”) may participate in the competition. Registration capacity is limited and places are assigned on a first-come, first-served basis. The Participant undertakes to provide only true information when registering for the competition. Participants compete in teams of 3-6 members.

1.3. The main challenge is to create a gamified digital onboarding experience that helps new supervisors transition into their leadership role (hereinafter referred to as the “Project”).

1.4. Projects will be evaluated by a panel of experts based on the following criteria:

- Gamification and user experience
- Solution efficiency
- Creativity and originality
- Security and accuracy of data handling
- Presentation and clarity
- Technical quality and feasibility

1.5. Projects must be submitted by 11:30 on December 4, 2026.

1.6. The top 3 teams will receive prizes. The specific prizes for 1st–3rd place will be announced before the competition.

1.7. The organizer will inform the winning teams of their prizes immediately after the event at the venue. The prize will be awarded on condition that each member of the winning team signs a handover protocol or confirmation of receipt by the winner.

1.8. The prize is not legally enforceable. The prize provider is the Commissioner. The organizer bears no responsibility for any risks or obligations associated with the use of the prize. The organizer also reserves the right to change the composition or type of prizes according to current needs and circumstances.

1.9. Should the members of the Winning Team not collect the prize in person by the agreed date, they lose their entitlement to the prize, and the prize is forfeited without the members of the winning team being entitled to any compensation from the organizer.

2. Rights to Outputs

2.1. All ideas, solutions, prototypes, source codes, documentation, presentations, designs, applications, developed software, and other outputs created by the participant or group of participants during the hackathon become the property of the organizer.

2.2. By participating, the participant confirms that they waive all claims to the outputs created during

the hackathon and agree that the organizer may further use, modify, publish, transfer to third parties, or commercially exploit these outputs at their own discretion and without any obligation to pay any remuneration or compensation to the creators.

2.3. The Participant is aware that all rights to the outputs will be provided by the Organizer to the Commissioner.

3. Confidentiality

3.1. The Hackathon Participant is obliged to maintain confidentiality regarding all confidential information obtained during the event, both in relation to the Organizer and the Commissioner.

3.2. Confidential information means any information of a technical, commercial, or other nature that is not publicly available and is marked or clearly designated as confidential. Confidential information explicitly includes the entire assignment, technical documentation, and any other information about the Commissioner's systems and processes.

3.3. The Hackathon Participant undertakes not to disclose such confidential information to third parties in any way or to use it for any purpose other than participation in the hackathon.

3.4. The obligation of confidentiality shall continue even after the end of the hackathon.

4. Use and Utilization of Hackathon Records

4.1. The Participant acknowledges that photographs, audiovisual recordings, and other materials documenting the course of the event may be taken during the hackathon. The Organizer reserves the right to use these photographs, records, and information about the participants, including their names, for promotional and presentation purposes, such as publication on websites, social networks, in press releases, and other media of the Organizer, the Commissioner, or a third party chosen by the Organizer or the Commissioner.

4.2. By participating in the hackathon, the Participant agrees to this use of the records without entitlement to compensation for such use.

5. Final Provisions

5.1. These hackathon rules constitute a legally binding agreement between the Organizer and the Hackathon Participant.

5.2. These rules are governed by the law of the Czech Republic.

5.3. By completing the application and participating in the hackathon, the participant unconditionally agrees to these rules and undertakes to comply with them.

5.4. The Organizer reserves the right to exclude a participant from the competition without stating a reason if their behavior or conduct shows signs of unfair or fraudulent behavior. Participants who do not meet the conditions for participation in the competition or who act in violation of the Competition Rules will not be included in the competition. Even if such a person meets some conditions for winning the competition, e.g., as a result of providing false information, they will not become the winner. A participant will be disqualified if the Organizer discovers or has reasonable suspicion of fraudulent or unfair behavior by any of the participants or any other person who helped the participant win the competition.

5.5. The Organizer reserves the right, even without stating a reason, to shorten the duration of the competition, suspend or cancel the competition, or change its Rules.

5.6. The Organizer has the right to make the final decision in all matters concerning the Competition, and also reserves the right to make the final assessment of whether the conditions set for winning the competition have been met.

5.7. Any changes to the conditions and rules of the competition will be made in writing by means of an update to these Rules. The current version of these Rules is available in full on the website. The participant is not entitled to reimbursement of costs associated with participation in the Competition.

5.8. These Rules are valid and effective from November 2, 2026.