

# PRAVILNIK NATJECANJA

## TVZ Mc2

2023.

### I. OPĆI DIO

#### ORGANIZACIJA NATJECANJA

##### Članak 1.

1. Natjecanje TVZ Mc2 (u daljnjem tekstu Natjecanje) je edukativno studentsko natjecanje u izradi mobilnih, web i IoT rješenja.
2. Natjecanje organizira Studentski zbor Tehničkog veleučilišta u Zagrebu, Alumni Tehničkog veleučilišta u Zagrebu i Tehničko veleučilište u Zagrebu (u daljnjem tekstu: Organizator).
3. Organizacijski tim sastavljen je od nastavnika i studenata Tehničkog veleučilišta u Zagrebu.
4. Okolnosti koje nisu regulirane ovim Pravilnikom bit će riješene od strane Organizatora.
5. Organizator zadržava pravo izmjene ovog Pravilnika u bilo kojem trenutku.

#### SUDJELOVANJE NA NATJECANJU

##### Članak 2.

1. Osobe koje sudjeluju u Natjecanju su Organizator, Organizacijski tim, natjecatelji, stručni žiri te partneri Natjecanja.

#### CILJEVI NATJECANJA

##### Članak 3.

Ciljevi Natjecanja su sljedeći:

1. promicanje edukacije i stjecanja praktičnih znanja putem izrade mobilnih, web i IoT rješenja, te marketingom i prezentiranjem istih,
2. edukacija studenata kroz predavanja, radionice i mentorstvo,
3. poticanje studenata na stjecanje kompetitivnih vještina,
4. povezivanje studenata s partnerima projekta.

## II. NATJECATELJI

### MOGUĆNOST PRIJAVE

#### Članak 4.

1. Na natjecanje se smiju prijaviti isključivo studenti Tehničkog veleučilišta u Zagrebu koji prethodnih godina nisu osvojili ili bili dio tima koji je osvojio 1. mjesto.
2. Natjecatelji ne smiju biti niti sadašnji niti bivši članovi organizacijskoga tima.
3. U slučaju kršenja odredbe prve i druge stavke ovog članka, Natjecatelj će biti diskvalificiran.

### NATJECATELJSKI TIM

#### Članak 5.

1. Natjecateljski tim može se sastojati od najmanje 1 (slovima: jednog), a najviše 3 (slovima: tri) člana.
2. Natjecatelj se može prijaviti kao član samo jednog tima.
3. Nakon Pitcha nije dozvoljeno primati nove ili mijenjati postojeće članove tima.
4. U slučaju ako jedan ili više članova tima odustanu od sudjelovanja u Natjecanju, potrebno je obavijestiti Organizatora.

### PRIJAVE TIMA

#### Članak 6.

1. Za sudjelovanje na Natjecanju potrebno je prijaviti tim putem linka koji će biti dostupan na web stranici Organizatora.
2. Vremenski period prijave podložan je promjenama, s obzirom na količinu natjecatelja.
3. Prilikom prijave tima, potrebno je odrediti člana koji će biti odgovoran za službenu komunikaciju s Organizatorom.

#### Članak 7.

1. Sudjelovanjem na Natjecanju, natjecatelji pristaju na obradu i objavu njihovih osobnih podataka u svrhu provedbe Natjecanja, javne objave dobitnika, dodjele i realizacije nagrade te objave reportaža i/ili sličnih materijala vezanih uz promidžbu Natjecanja.

#### **Članak 8.**

1. Natjecatelji ne plaćaju kotizaciju za sudjelovanje na Natjecanju.

#### **Članak 9.**

1. Prijavna dokumentacija za "Pitch" dio natjecanja sastoji se od:
  1. Online prijave putem @tvz maila.
  2. Životopisa svih članova Tima, odnosno životopisa osobe koja se samostalno prijavljuje za Natjecanje.

### **III. NATJECANJE**

#### **INFORMACIJE I TJEK NATJECANJA**

#### **Članak 10.**

1. Detaljne informacije o Natjecanju i tijeku Natjecanja pratite na službenoj stranici Organizatora.

#### **Članak 11.**

1. Faze natjecanja, čiji će točni datumi pravovremeno biti objavljeni na stranici [mc2.tvz.hr](http://mc2.tvz.hr) i na službenim Facebook, Instagram i LinkedIn stranicama, su:
  1. OTVORENJE:
    - a. Prijava natjecatelja i formiranje Timova
    - b. Otkrivanje ovogodišnje teme Natjecanja po kojoj će natjecatelji dalje razvijati svoja rješenja.
  2. PITCH:

- a. Natjecatelji predstavljaju svoje ideje na zadanu temu tvrtkama.
- b. Natjecatelji se spajaju s mentorima koji će ih mentorirati sve do završetka Natjecanja.

### 3. CAREER DAY

- a. Namijenjen povezivanju natjecatelja s partnerima Natjecanja.

### 4. POLUFINALE:

- a. Timovi prezentiraju svoja prototip rješenja pred stručnim žirijem.

### 5. FINALE:

- a. Timovi prezentiraju i demonstriraju finalno funkcionalno rješenje pred svima okupljenima.
- b. Proglašenje pobjednika Natjecanja.

## TEMA NATJECANJA

### Članak 11.

1. Organizator svake godine zadaje novu temu.

## MENTORIRANJE

### Članak 12.

1. Natjecatelji imaju pravo biti mentorirani (ovisno o dostupnosti partnera – mentora).
2. Natjecatelji imaju pravo odbiti mentorstvo.
3. Zabranjeno je tražiti pomoć pri izradi završnog rješenja od partnera – mentora čime bi se moglo osporiti autorsko pravo. To uključuje pisanje koda, stvaranje dizajnerskog rješenja i slično.
4. U slučaju kršenja odredbe treće stavke ovog članka, Natjecatelj će biti diskvalificiran.

## ZAVRŠNO RJEŠENJE

### Članak 13.

1. Gotovo rješenje i prototipovi moraju nastati u periodu trajanja Natjecanja, od početka Prijave za Natjecanje do Finala.
2. Zabranjeno je korištenje gotovih rješenja i/ili prototipova koji su nastali tijekom prošlih Natjecanja.

3. Završno rješenje u potpunosti mora biti autorski rad.
4. U slučaju kršenja odredbe prijašnjih stavki ovog članka, Natjecatelj će biti diskvalificiran.

## OCJENJIVANJE

### Članak 14.

1. Stručni žiri je sastavljen od profesora Tehničkog veleučilišta u Zagrebu, koji ocjenjuju prototip rješenja u Polufinalu.
2. Tvrtke – partneri ocjenjuju finalno funkcionalno rješenje u Finalu.
3. Niti Organizator niti Organizacijski tim ne sudjeluju u ocjenjivanju, nego isključivo organiziraju i dogovaraju kriterije Natjecanja.
4. Prilikom ocjenjivanja gleda se:
  - a. Kod rješenja
  - b. Dizajn rješenja
  - c. Business plan

## NAGRADE

### Članak 15.

1. U Finalu Natjecanja bit će proglašena tri najbolja Tima s najvećim brojem bodova koji će osvojiti novčane nagrade.

### Članak 16.

1. Nagrade se raspodjeljuju ravnomjerno između članova Timova.
2. Svaki je Natjecatelj dužan dostaviti Organizatoru podatke tekućeg računa za uplatu nagrade.

## IV. CERTIFIKATI

### Članak 17.

1. Svakom Timu koji prođe u Polufinale i Finale, dodijelit će se certifikat o sudjelovanju.

## V. AUTORSKO PRAVO

## PRAVA INTELEKTUALNOG VLASNIŠTVA

### Članak 18.

1. Nad završnim rješenjem i ostalim materijalima koji su nastali tijekom stvaranja djela, autor zadržava autorsko pravo.
2. U materijale iz stavka 1., ovog članka, ubraja se:
  - a. Plan rješenja,
  - b. Prototip rješenja,
  - c. Vizualna pomagala izrađena u svrhu prezentacije rješenja.

### Članak 19.

1. Niti jedna odredba ovog Pravilnika ne smije se tumačiti tako da partnerima i Organizatoru pripada pravo vlasništva na djelu kao ni da mu pripada neko drugo pravo intelektualnog vlasništva koje nije izrijekom navedeno u ovom Pravilniku.

## VI. PRIJELAZNE I ZAVRŠNE ODREDBE

### Članak 20.

1. Izmjene i dopune ovog Pravilnika donosi Organizacijski tim na isti način kao i sam Pravilnik.
2. U slučaju da je bilo koja odredba ovog Pravilnika nejasna ili postoji nesuglasnost između odredbi, tijelo iz stavka 1., ovog članka, ovlašteno je tumačiti odredbe ovog Pravilnika i o njihovoj primjeni donosi konačnu odluku.

### Članak 21.

1. Plasman i rang lista kao i bodovna lista natjecatelja smatraju se tajnom do službenog završetka Natjecanja.
2. Plasman i rang lista će, bez podataka pojedinih ocjenjivača, biti dostupni na zahtjev natjecateljima po završetku Natjecanja.
3. Na plasman, rang listu i bodovnu listu iz stavka 1. i 2., ovog članka, nije dopuštena žalba.

### Članak 22.

1. Ovaj Pravilnik stupa na snagu danom objave na internetskoj stranici Natjecanja.