

Klíma Hackathon-szabályzat

1. Szervező

A **Klíma Hackathon** (a továbbiakban: *Hackathon*) szervezője a **Budapest Főváros Főpolgármesteri Hivatala** (székhely: 1052 Budapest, Városház utca 9–11.; a továbbiakban: *Szervező*).

2. A hackathon ideje és helyszíne

2.1. Dátum: 2026. november 8., szombat

2.2. Időtartam: 8:00 – 18:30

2.3. Helyszín: Merlin Színház (1052 Budapest, Gerlóczy utca 4., 1. emelet). Az épület nem akadálymentes. A helyszín bejáratát a Városháza pop-up parkon keresztül lehet megközelíteni.

2.4. Eredményhirdetés: 2025. november 8.

3. A részvétel feltételei

3.1. A Hackathonon kizárólag az vehet részt, aki az alábbi együttes feltételeknek megfelel (a továbbiakban: *Jelentkező*):

- a) a <https://forms.office.com/e/CEa7RBeHP0?origin=lprLink> linken elérhető regisztrációs (jelentkezési) űrlap kötelező mezőit kitölti, a vonatkozó Adatkezelési tájékoztatót elolvassa, az abban foglaltakat tudomásul veszi, és válaszait elküldi
- b) a Hackathon napján betöltötte 16. életévét, de még nem töltötte be a 26. életévét,
- c) elfogadja jelen, a budapest.hu oldalon található versenyszabályzatot,
- d) csapatban történő jelentkezés esetén a jelentkezési űrlapon megnevezett diákokból álló 4-5 fős csapat tagja,
- e) kiskorú jelentkező esetén a törvényes képviselő hozzájárul a részvételhez.

3.2. A *Jelentkező* a jelentkezés benyújtásakor köteles a valóságnak megfelelő adatokat megadni, és ezeket aktualizálni, amennyiben bármely adat tekintetében változás következik be.

4. Jelentkezés

4.1. Jelentkezés kezdete: 2025. szeptember 16., 9.00 órától

4.2. Jelentkezési határidő: 2025. október 19, éjfélig

4.3. **A jelentkezés akkor érvényes, ha a jelentkező névre szóló meghívót kap a klimahackathon@budapest.hu címről.** A Szervező a helyszín korlátozott befogadóképessége és a résztvevők sokszínűségének biztosítása érdekében fenntartja a jogot, hogy túljelentkezés esetén egyes regisztrációkat elutasítson. A Szervező a *Jelentkező*ket legkésőbb október 22. nap végéig értesíti a regisztrációjukkal kapcsolatban.

4.4 A versenyen a *Jelentkező*k **csapatban (minimum 4, maximum 5 fő) és egyénileg is** indulhatnak.

4.5. Az egyéni Jelentkezőkből a Szervező a Hackathon napján csapatokat alkot. Amennyiben az egyéni jelentkezőkből a csapatok kialakítása során nem lehetséges kizárólag 4–5 fős csapatokat létrehozni, a Szervezők jogosultak 3 vagy 6 fős csapatokat is összeállítani.

4.6. Csapatban történő jelentkezés esetén **minden csapattagnak kötelessége a regisztrációs időszak végéig**, azaz 2025. október 19. 23:59-ig **maradéktalanul kitölteni és beküldeni saját jelentkezési űrlapját**. Amennyiben valamelyik csapattag űrlapja nem érkezik meg a határidőig, a csapattag nem kerül beszámításra a csapatba. Ha így a csapat nem éri el a szükséges 4 főt, a résztvevők egyéni jelentkezőként vehetnek részt a Hackathonon.

4.7. A versenyre kizárólag a Jelentkező jelentkezhet, saját nevében. Ez alól kivételt képez a kiskorú - 18 év alatti - Jelentkező, akinek jelentkezési lapja csak a törvényes képviselő hozzájáruló nyilatkozatával együtt érvényes. A nyilatkozatot az online regisztrációs űrlappal együtt kell kitöltve és aláírva benyújtani.

5. A Hackathon általános szabályai

5.1. A Hackathon előtt a Szervező egy online tájékoztatót és felkészítőt tart a regisztráltaknak. A részvétel nem kötelező, de erősen ajánlott. A részletekről a Jelentkezőket a Szervező a regisztrációs határidő után emailben tájékoztatja.

5.2. A nap végére minden csapat köteles benyújtani:

- egy posztert, amely összefoglalja az ötletet,
- egy legfeljebb 2 perces rövid videót, amely szabad stílusban, kreatívan mutatja be a megoldást.

5.3. A posztert és a videót az online tájékoztatón és a Hackathon napján ismertetett iránymutatások alapján kell elkészíteni.

5.4. A posztetek bemutatására csapatonként legfeljebb 1 perc áll majd rendelkezésre.

5.5. A Szervező az eseményen papírt, tollat, post-it-et biztosít. A Hackathon napján azonban a videó elkészítéséhez szükséges eszközöket (pl. telefon, laptop, tablet, kamera) a résztvevőknek kell hozniuk, ezek biztosítására a Szervező nem tud lehetőséget nyújtani.

5.6. A Jelentkező tudomásul veszi, hogy a Hackathon során készült pályaműveket a Szervező kommunikációs valamint egyéb, az eseményhez kapcsolódó céllal felhasználja.

5.7. A Szervező amennyiben a „Klíma Hackathon elnevezésű” rendezvényen a pályaművekhez készült videófelvételeket az eseményről készülő beszámolóikhoz, cikkeihez fel kívánja használni és közzétenni a www.budapest.hu oldalon, a Városháza Facebook, Youtube, Instagram oldalain, belső Intranet felületén, ahhoz előzetesen a résztvevők hozzájárulását kéri.

5.8. A Szervező elkötelezett egy sokszínű, befogadó és támogató környezet megteremtése mellett. Minden résztvevő, kortól, nemtől, etnikumtól, szexuális orientációtól, fogyatékoságtól, háttértől vagy tapasztalattól függetlenül, tiszteletteljes és támogató módon járulhat hozzá és működhet együtt a rendezvény során.

5.9. A Szervezők fenntartják a jogot arra, hogy az esemény időpontját módosítsák.

6. Értékelés

A versenyen a csapatok értékelését zsűri végzi, melynek elnöke Karácsony Gergely, Budapest főpolgármestere. A Szervezők fenntartják a jogot a zsűri összetételének (Karácsony Gergely főpolgármester; Barsi Orsolya, a Klíma- és Környezetügyi Főosztály főosztályvezetője; Suba Levente, a K&H fenntarthatósági vezetője; Bálint Attila, az IKEA Magyarország fenntarthatósági felelőse) és létszámának megváltoztatására.

A zsűri a csapatok munkáit a következő szempontok szerint értékeli. Minden szempontnál 1–5 pont adható, ahol az 1 a legalacsonyabb, az 5 a legmagasabb értékelés.

1. Innováció és kreativitás – 30% súlyozás

Az innováció és kreativitás értékelése az ismert, újdonságot nem tartalmazó és kreativitást nélkülöző ötletektől (1 pont) a kimagaslóan innovatív, több dimenzióban újat hozó és inspiráló megoldásokig (5 pont) terjed.

2. Társadalmi és környezeti hatás – 30% súlyozás

A társadalmi és környezeti hatás értékelése az ötlet semmilyen vagy nagyon korlátozott hatású megoldásoktól (1 pont) a kiemelkedően fenntartható, rendszerszintű társadalmi vagy környezeti változást eredményező és széles körben érvényesülő ötletekig (5 pont) terjed.

3. Megvalósíthatóság, alacsony költségvetéssel – 20% súlyozás

A megvalósíthatóság értékelése az irreális vagy nagy költségű, nehezen kivitelezhető ötletektől (1 pont) a rövid időn belül, alacsony költségvetéssel, hosszú távon fenntarthatóan és költséghatékonyan megvalósítható megoldásokig (5 pont) terjed.”

4. Prezentáció minősége – 20% súlyozás

Az előadás és prezentáció értékelése az érthetetlen, rendezetlen vagy hiányos bemutatástól (1 pont) a professzionális, energikus, tartalmilag és vizuálisan kiemelkedő, maradandó benyomást keltő prezentációig (5 pont) terjed.

7. Nyeremények

Minden résztvevő, pontozástól függetlenül ajándécsomagban részesül. A legmagasabb pontszámot elérő csapat egy exkluzív találkozót és beszélgetést nyer Karácsony Gergely főpolgármester úrral. A legjobban teljesítő csapatok értékes ajándékokat és belépőket kapnak együttműködő partnerek felajánlásából. Pontegyenlőség esetén a zsűri dönt a csapatok közül.

8. A kizárás esetei

A Klíma Hackathon programból kiesik, aki(t):

- az előre meghatározott, vagy a legfeljebb egyszer módosított időpontban bármilyen, a Szervezőknek fel nem róható okból nem jelenik meg;
- a Szervezők megítélése szerint a versenyen alkalmatlan állapotban történő megjelenése miatt a Szervezők kizárnak;
- a Szervezők a Hackathonon tanúsított magatartása miatt, így különösen más jelentkezőkkel szemben tanúsított sértő, durva, trágár megnyilvánulása miatt kizárják;

- d) a Szervezők az 3.1. pontban meghatározott okból, a jelentkezéskor történt hiányos adatok megadása miatt, vagy kiskorú jelentkező esetén a törvényes képviselő hozzájáruló nyilatkozatának hiánya miatt kizárnak.

9. Adatkezelés

A Jelentkező nyilatkozik, hogy a Hackathonra vonatkozó adatkezelési tájékoztatót megismerte, az abban foglaltakat tudomásul vette, továbbá a szükséges nyilatkozatokat megteszi. A Klíma Hackathonon történő részvétellel összefüggő adatkezelésről szóló tájékoztató az alábbi linken keresztül érhető el:

<https://einfoszab.budapest.hu/PrivacyPolicy/HistoryDetails/2984?key=adatkezelesi-tajekoztatok>

10. Felelősségi szabályok

10.1. A Jelentkező téves vagy valótlan adatszolgáltatásából eredően a Szervezőt felelősség nem terheli.

10.2. A jelentkezés hiányossága/hibája (pl. pontatlan e-mail cím megadás, névelírás stb.) miatt felmerült károkkal kapcsolatban a Szervezők semmilyen felelősséget nem vállalnak.

10.4. A Szervező kizárja a felelősségét bármely, a nyereményekkel összefüggő minőségi kifogás, illetve olyan körülmény miatt, amely a nyeremény átadását követően, a belépők beváltásának helyszínén, azzal összefüggésben a nyertesnél, illetve harmadik félnél merül fel. A Szervező csak a jelen szabályzat szerinti nyeremény átadására vállal kötelezettséget. A nyeremény átadásának vagy beváltásának helyére való utazás és az onnan való hazautazás költsége a nyertest terheli.