

Atkritumu pārstrādes veicināšanas hakatons "DaibeZero '23"

Pasākuma nolikums

1. VISPĀRĪGĀ INFORMĀCIJA

- 1.1 Pasākuma organizatori – SIA "ZAAO" (turpmāk tekstā - ZAAO), Latvijas investīciju un attīstības aģentūra (turpmāk tekstā - LIAA) Valmieras biznesa inkubators un Valmieras attīstības aģentūra (turpmāk tekstā - VAA).
- 1.2 Pasākuma mērķis – rast komercializējamus risinājumus četrām atkritumu grupām: polimēru atkritumiem (PP-polipropilēns, PS-Polistirols), nolietota tekstila atkritumiem, stikla šķiedras ražošanas atlikumiem un nešķirotu sadzīves atkritumu bioloģiski noārdāmo frakcijas bioloģiskās pārstrādes gala produktam - kompostam (piemaisījumu atdalīšana un pielietošana tautsaimniecībā), kas šobrīd tiek uzglabātas ZAAO pārvaldībā esošajā Reģionālajā atkritumu apsaimniekošanas centra "Daibe" (turpmāk tekstā- RAAC "Daibe") poligonā.
- 1.3 Pasākuma norises vietas: RAAC "Daibe", Dabas un tehnoloģiju parks "URDA" un koncertzāle "Valmiera".
- 1.4 Pasākuma norises laiks: **2023. gada 23. septembrī no plkst. 9.00-24.00 un 24. septembrī no plkst. 00.00 - 20.00.** Norises vieta, laiks vai formāts var tikt mainīts atbilstoši ierobežojumiem valstī saistībā ar COVID-19 izplatību vai citiem faktoriem par to iepriekš dalībniekus brīdinot, bet ne vēlāk kā 7 kalendārās dienas pirms pasākuma norises
- 1.4 Pasākuma dalībniekiem darba telpas, ēdienreizes, kafiju un citus bezalkoholiskus dzērienus, pieredzējušu mentoru un uzņēmēju atbalstu nodrošina Pasākuma organizatori.
- 1.6 Pasākuma kontaktpersonas – Inga Kovala Sēne (ZAAO) un Jurgis Priedītis (ZAAO)

2. PASĀKUMA DALĪBNIEMI UN PIETEIKŠANĀS KARTĪBA

- 2.1 Pasākums ir atklāta tipa un tam var pieteikties ikviens interesents, kas ir sasniedzis 18 gadu vecumu un kuram Pasākuma tematika ir saistoša.
- 2.2 Pieteikšanās anketu dalībnieki aizpilda tiešsaistē www.daibezero.lv, sākot no 2023. gada 3. aprīļa līdz 2023. gada 31. Augustam. Pieteikšanās termiņš var tikt pagarināts, ja Pasākuma organizatori uzskata to par nepieciešamu un nav sasniegts plānoto komandu un dalībnieku skaits.

- 2.3 Dalībnieks Pasākumā var piedalīties ar savu ideju un komandu, kas ir izveidota uz pieteikšanās brīdi vai arī individuāli, aizpildot attiecīgo pieteikuma formu.
- 2.4 Dalībnieki, kuri pieteikušies individuāli iespēju robežās tiks pievienoti komandām, kuras ir gatavas uzņemt savā komandā papildu dalībniekus un kuras par to ir norādījušas pieteikuma anketā.
- 2.5 Pieteikumā jānorāda konkrēta atkritumu grupa, kas tiks izmantota par pamatu piedāvātajam pārstrādes risinājumam, nepieciešamie materiāli un resursi idejas prototipa realizēšanai, pasākuma ietvaros.
- 2.6 Maksimālais dalībnieku skaits komandā ir 5 personas.
- 2.7 Pasākuma dalībniekiem ir jāievēro visas uz pasākuma brīdi valstī noteiktās epidemioloģiskās prasības, lai pasargātu sevi un citus pasākuma dalībniekus no COVID-19 izplatības, ja tādas uz pasākuma norises brīdi tiks noteiktas.
- 2.8 Iesniedzot pieteikumu dalībai hakatonā, pieteikuma iesniedzējs un saistītās personas piekrīt personas datu apstrādei, kā arī apliecina, ka komanda ir iepazinusies ar Pasākuma nolikumu.
- 2.9 Iesniedzot pieteikumu dalībai Pasākumā, komandas pārstāvis apstiprina, ka ir iepazinies un informējis pārējos komandas dalībniekus par to, ka Pasākuma laikā notiks fotografēšana un filmēšana. Foto un video var tikt izmantoti publicitātes nolūkiem sociālajos tīklos un medijos.

3. UZVARĒTĀJA NOTEIKŠANA

- 3.1 Pasākuma laikā izstrādātos risinājumus vērtē Pasākuma organizatoru izveidota Žūrija, kura tiks atklāta dalībniekiem pasākuma otrajā dienā, īsi pirms noslēguma prezentācijām.
- 3.2 Pasākuma laikā izstrādātie risinājumi tiks vērtēti ar punktu sistēmu, nosakot šādus vērtēšanas kritērijus un maksimālo punktu skaitu (Vērtēšanas kritēriji un punktu skaidrojums atrodams 1. pielikumā):
- 3.2.1. Piedāvātā risinājuma atbilstība hakatona problemātikai - 1 punkts;
- 3.2.2. Risinājuma novitāte (inovitāte) - 4 punkti;
- 3.2.3. Piedāvātā risinājuma aktualitāte – 3 punkti ;
- 3.2.4. Piedāvātā risinājuma komercializācijas potenciāls - 5 punkti;
- 3.2.5. Piedāvātā risinājuma mērķa tirgus un klients - 3 punkti;

- 3.2.6. Komanda un komandas kompetences īstenojot ideju 4 punkti;
 - 3.2.7. Piedāvātā risinājuma eksporta potenciāls - 5 punkti;
 - 3.2.8. Biznesa modelis - 3 punkti;
 - 3.2.9. Priekšrocības un konkurētspēja - 2 punkti;
 - 3.2.10. Finanšu līdzekļu pieejamība piedāvātā risinājuma attīstīšanai - 2 punkti
 - 3.2.11. Žūrijas locekļa individuālā simpātija - 3 punkti
- 3.3. Minimālais punktu skaits, kas komandai vērtēšanā jāiegūst, lai pretendētu uz pasākuma galveno balvu, ir 20 punkti.
- 3.4. Pasākuma uzvarētājs tiek noteikts ar Žūrijas lēmumu. Žūrijas lēmumu ieraksta protokolā, ko paraksta viens Žūrijas noteikts pārstāvis (žūrijas priekšsēdētājs) un protokolētājs.
- 3.5. Žūrijas lēmums nav apstrīdams.

4. ŽŪRIJA

- 4.1. Žūrijas sastāvs:
- 4.1.1. ZAAO pārstāvji;
 - 4.1.2. Valmieras novada pašvaldības pārstāvis;
 - 4.1.3. Valmieras attīstības aģentūras pārstāvis;
 - 4.1.4. LIAA pārstāvis;
 - 4.1.5. AS Valmieras Stikla šķiedra pārstāvis;
 - 4.1.6. SIA AJ Power pārstāvis
 - 4.1.7. Ražotāju atbildības sistēmas pārstāvis;
 - 4.1.8. Vietējo uzņēmēju pārstāvis, kas darbojas apstrādes rūpniecības nozarē;
 - 4.1.9. Pētniecības organizācijas pārstāvis;
- 4.2. Pasākuma organizatori patur tiesības žūrijas sastāvu mainīt atbilstoši ideju pieteikumiem, to papildinot ar ekspertiem, kuri būtu spējīgi veikt objektīvu dalībnieku piedāvāto risinājumu novērtējumu, atbilstoši vērtēšanas kritērijiem.

- 4.3. Žūrijas pienākumi:
 - 4.3.1. Noteikt žūrijas priekšsēdētāju;
 - 4.3.2. Izvērtēt Pasākuma dalībnieku izstrādātās risinājumus;
 - 4.3.3. Piešķirt punktus atbilstoši noteiktajiem vērtēšanas kritērijiem;
 - 4.3.4. Pēc dalībnieku prezentācijām noteikt Pasākuma uzvarētāju.
- 4.4. Žūrijas locekļi nevar būt Pasākuma dalībnieki.

5. BALVAS UN TO PIEŠĶIRŠANAS KĀRTĪBA

- 5.1 Kopējais Pasākuma balvu fonds ir 10.000,00 EUR (desmit tūkstoši *euro*), ko nodrošina ZAAO kopīgi ar sadarbības partneriem.
- 5.2 Pasākuma labāko komandu, kuras piedāvāto risinājumu žūrija novērtē ar visaugstāko punktu skaitu, saņem iespēju tikt pie galvenās balvas - naudas balvas 10.000,00 EUR (desmit tūkstoši *euro*) apmērā, kas drīkst tikt izmantota piedāvātā risinājuma pilnveidošanai un komercializēšanai.
- 5.3 Naudas balva tiek pārskaitīta uz uzvarētāju komandas pārstāvja norādīto bankas kontu ne vēlāk kā 30 dienu laikā pēc vienošanās par naudas balvas saņemšanas kārtību parakstīšanas.
- 5.4 Gadījumā, ja neviena no komandām pēc Žūrijas vērtēšanā iegūtā punktu skaita nerasniedz 20 punktus, Žūrijai ir tiesības nepiešķirt balvu nevienai no komandām.
- 5.5 Pasākuma uzvarētāju komanda savu risinājumu izstrādā, pilnveido un attīsta ZAAO apsaimniekotajā teritorijā. ZAAO, vienojoties ar komandu pārstāvjiem, var sadarboties piedāvātā risinājuma attīstīšanā.
- 5.6 Pasākuma organizatoriem ir tiesības publicēt gan pieteikšanās periodā iesūtītās idejas, gan Pasākuma laikā izstrādātos risinājumus, ar atsaucēm uz to autoriem.
- 5.7 Pasākuma organizatoriem pēc pasākuma ir tiesības uzturēt komunikāciju ar uzvarētāju komandu, lai sekotu līdzi risinājuma attīstībai.
- 5.8 Ja uzvarētāju komanda neuzsāk piedāvātā risinājuma attīstīšanu 6 mēnešu laikā kopš prezentēšanas hakatona žūrijai, ZAAO patur tiesības uz piešķirto balvas atgūšanu
- 5.9 Hakatona organizatori patur tiesības nodrošināt noslēguma prezentāciju un apbalvošanas ceremonijas translēšanu televīzijā vai tiešsaistē.

1. Pielikums. Vērtēšanas kritēriji un punktu skaidrojums

Hakatonā "DaibeZero" ideju vērtēšanas kritēriji un kritēriju skaidrojums

Nr.	Kritērijs	Iespējamie punkti	Punktu indikatīvais skaidrojums
1	Piedāvātā risinājuma atbilstība hakatona problemātikai	0-1	0 - Risinājums nav atbilstošs hakatona "DaibeZero" problemātikai; 1 - Risinājums ir atbilstošs hakatona "DaibeZero" problemātikai
2	Risinājuma novitāte (inovitāte)	0-4	0- Risinājums nav inovatīvs 2 - Risinājums ir inovatīvs Latvijas mērogā 4 - Risinājums ir inovatīvs pasaules mērogā
3	Piedāvātā risinājuma aktualitāte	0-3	0 - Risinājums nav aktuāls - nav veikta pētījuma/aptaujas, kas apliecinātu pretējo. 2 - Risinājums ir aktuāls Latvijas mērogā un visticamāk aktualitāti nezaudēs turpmāko 5-10 gadu laikā 3 - Risinājums ir aktuāls pasaules mērogā un visticamāk aktualitāti nezaudēs turpmāko 5-10 gadu laikā
4	Piedāvātā risinājuma komercializācijas potenciāls	0-5	0 - piedāvātais risinājums nav komercializējams vai tā komercializēšana ir ekonomiski nepamatota un neizdevīga 2 - piedāvātais risinājums ir komercializējams 3 - 5 gadu laikā 5 - Piedāvātais risinājums ir komercializējams 1 - 2 gadu laikā
5	Piedāvātā risinājuma mērķa tirgus un klients	0-3	0 - nav definēts mērķa tirgus un klients 3 - ir definēts mērķa tirgus un klients. Ir norādīts un ļoti konkrēti aprakstīts mērķa klienta profils.
6	Komanda un komandas kompetences īstenot ideju	0-4	0 - nav komandas un idejas apjoms ir pārāk liels, lai to īstenotu bez papildu dalībnieku piesaistes 2 - nav komandas, bet ir reāls plāns tās piesaistei 4 - ir nokomplektēta komanda, kas nozied visas būtiskās kompetences (produkta/pakalpojuma izstrāde, marketing, finanšu piesaiste, komercializācija, uzņēmuma vadība un attīstība)
7	Piedāvātā risinājuma eksporta potenciāls	0-5	0 - nav eksporta potenciāla, nav informācijas, kas apliecinātu pretējo 3 - Zems/vidējs eksporta potenciāls, kas sastāda 10 - 50% no kopējā apgrozījuma 5 - Augsts eksporta potenciāls - 50%-10% no kopējā apgrozījuma
8	Biznesa modelis	0-3	0 - nav izstrādāts biznesa modelis, nav saprotams, kādā veidā tiks gūti ieņēmumi no piedāvātā risinājuma ieviešanas; 3 - ir izstrādāts biznesa modelis, ir saprotams, kādā veidā tiks gūti ieņēmumi no piedāvātā risinājuma ieviešanas
9	Priekšrocības un konkurētspēja	0-2	0 - nav apzināti konkurenti, kas piedāvātu identisku vai līdzīgu risinājumu, kas var kalpot kā alternatīva komandas piedāvātajam risinājumam; 1 - Ir apzināti konkurenti, identificēta konkurējošā priekšrocība, bet nav plāns kā saglabāt konkurētspēju ilgtermiņā; 2 - Ir apzināti konkurenti, identificēta konkurējošā priekšrocība un ir plāns kā konkurētspēju saglabāt ilgtermiņā

10	Finanšu līdzekļu pieejamība piedāvātā risinājuma attīstīšanai	0-2	0 - Komandai nav pieejami pietiekoši finanšu līdzekļi risinājuma komercializēšanai, kā arī nav plāna to piesaistei 1 - Komandai nav pieejami pietiekoši finanšu līdzekļi risinājuma komercializēšanai, bet ir ticams plāns to piesaistei; 2 - Komandai ir pieejami pietiekoši finanšu līdzekļi risinājuma komercializēšanai un ir ticams plāns papildu līdzekļu piesaistei
11	Žūrijas locekļa individuālā simpātija	0;3	Papildu 3 punkti, kuru katrs žūrijas loceklis var piešķirt vienu reizi un tikai vienai komandai.

Minimālais punktu skaits, kas komandai jāsaņem, lai kvalificētos galvenās balvas saņemšanai - 20 punkti

Vienošanās

par DaibeZero hakatonu.

Pasākuma organizatori – SIA “ZAAO”(turpmāk tekstā - ZAAO), Latvijas investīciju un attīstības aģentūra (turpmāk tekstā - LIAA) Valmieras biznesa inkubators un Valmieras attīstības aģentūra (turpmāk tekstā - VAA), un

Komanda, kas pieteikusi savu dalību pasākumā ar nosaukumu:

Kuru pārstāv komandas kapteinis _____

un pārējie komandas biedri _____,

vienojās, ka:

1. Puses ir iepazinušās ar pasākuma nolikumu.
2. Žūrijas vērtējums ir galīgs un neapstrīdams.
3. Komandas uzvaras gadījumā, atbilstoši nolikumam, naudas balva tiek izmaksāta komandas kapteinim uz norēķinu kontu _____.

Pušu paraksti:

Komandas kapteinis: _____

Komandas biedri: _____

Organizatoru vārdā:

Datums: 23.09.2023