

# Latvijā pirmais atkritumu pārstrādes veicināšanas hakatons "DaibeZero"

## 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 trīs atkritumu grupām: stikla šķiedrai, riepām un RDF, kas šobrīd tiek uzglabātas SIA ZAAO pārvaldībā esošajā RAAC "Daibe" poligonā.
- 1.3 Pasākuma norises vietas: RAAC "Daibe", DTP "URDA" un Vidzemes Olimpiskais centrs.
- 1.4 Pasākuma norises laiks: 2021. gada 21. augustā no plkst. 8.30-24.00 un 22. Augustā no plkst. 6.00 - 20.00. Norises laiks vai formāts var tikt mainīts atbilstoši ierobežojumiem valstī saistībā ar COVID-19 izplatību.
- 1.4 Pasākuma dalībniekiem darba telpas, transportu uz/no RAAC "Daibe", ēdienreizes, kafiju, pieredzējušu mentoru un uzņēmēju atbalstu nodrošina Pasākuma organizatori.
- 1.6 Pasākuma kontaktpersonas – Zane Leimane (ZAAO) un Alise Razminoviča (LIAA)

### 2. PASĀKUMA DALĪBNIEMI UN PIETEIKŠANĀS KARTĪBA

- 2.1 Pasākums ir atklāta tipa un tam var pieteikties ikviens interesents, kuram Pasākuma tematika ir saistoša.
- 2.2 Pieteikšanās anketu dalībnieki aizpilda tiešsaistē [www.daibezzero.lv](http://www.daibezzero.lv) līdz 2021. gada 1. jūlijam.
- 2.3 Dalībnieks Pasākumā var piedalīties ar savu ideju un komandu, kas ir izveidota pieteikšanās brīdī.
- 2.4 Pieteikumā jānorāda konkrēta atkritumu grupa, kas tiks izmantota par pamatu piedāvātajam pārstrādes risinājumam, nepieciešamie materiāli un resursi idejas prototipa realizēšanai, pasākuma ietvaros.
- 2.5 Maksimālais dalībnieku skaits komandā ir 6 personas.

- 2.6 Pasākuma organizatori, izvērtējot hakatonam pieteiktās idejas, noteiks tās komandas, kuras tiks virzītas tālāk, dalībai klātienē hakatonā, kas notiks 21. Un 22. Augustā
- 2.7 Pasākumā klātienē drīkst piedalīties tikai tie dalībnieki, kuriem uz Pasākuma norises laiku ir derīgs, verificējams COVID-19 sertifikāts (sertifikāts pārbaudāms un iegūstams vietnē <https://covid19sertifikats.lv/>)
- 2.8 Pasākuma dalībniekiem ir jāievēro visas uz pasākuma brīdi valstī noteiktās epidemioloģiskās prasības, lai pasargātu sevi un citus pasākuma dalībniekus no COVID-19 izplatības.
- 2.9. Iesniedzot pieteikumu dalībai hakatonā, pieteikuma iesniedzējs un saistītās personas piekrīt personas datu apstrādei, kā arī apliecina, ka komanda ir iepazinusies ar Pasākuma nolikumu.

### 3. UZVARĒTĀJA NOTEIKŠANA

- 3.1 Pasākuma laikā izstrādātos risinājumus vērtē Pasākuma organizatoru izveidota Žūrija, kura tiek 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. SIA ZAAO pārstāvji;
- 4.1.2. Valmieras pilsētas 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. Ražotāju atbildības sistēmas pārstāvis;
- 4.1.7. Vietējo uzņēmēju pārstāvis, kas darbojas apstrādes rūpniecības nozarē;
- 4.1.8. Pētniecības organizācijas pārstāvis;
- 4.1.9. Hakatona patrons.

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. NAUDAS BALVAS UN TO PIEŠĶIRŠANAS KĀRTĪBA

- 5.1. Kopējais Pasākuma naudas balvu fonds ir 10.000,00 EUR (desmit tūkstoši *euro*), ko nodrošina ZAAO.
- 5.2. Pasākuma uzvarētājs, kura piedāvāto risinājumu žūrija novērtē ar visaugstāko punktu skaitu, saņem naudas balvu 10.000 EUR (desmit tūkstoši *euro*) apmērā pēc nodokļu nomaksas, kas drīkst tikt izmantota piedāvātā risinājuma pilnveidošanai un komercializēšanai. Pasākuma organizatori sedz arī izmaksas, kas saistītas ar iedzīvotāju ienākumu nodokļa nomaksu, saņemot balvu, ja tas nepieciešams. Naudas balva tiek izmaksāta sekojošā kārtībā:
  - 5.2.1. Puse no naudas balvas kopsummas, jeb 5.000,00 EUR (pieci tūkstoši *euro*) tiek izmaksāti veicot pārskaitījumu uz uzvarētāju komandas pārstāvja norādīto bankas kontu divu nedēļu laikā pēc tam, kad ir parakstīta vienošanās (vienošanās paraugu skatīt pielikumā nr. 2).
  - 5.2.2. Atlikusī summa, jeb 5.000,00 EUR (pieci tūkstoši *euro*) tiek izmaksāta brīdī, kad dalībnieks apstiprina tālāku idejas attīstīšanu LIAA Valmieras biznesa inkubatorā, kam par pamatu kalpo ar LIAA noslēgts līgums par inkubācijas/pirmsinkubācijas atbalsta saņemšanu.
- 5.3. Gadījumā ja neviena no komandām pēc Žūrijas vērtēšanā iegūtā punktu skaita nerasniedz 20 punktus, Žūrijai ir tiesības nepiešķirt naudas balvu.
- 5.4. Pasākumā uzvarētāju komanda savu risinājumu izstrādā, pilnveido un attīsta ZAAO apsaimniekotajā teritorijā. ZAAO, vienojoties ar komandu pārstāvjiem, var sadarboties piedāvātā risinājuma attīstīšanā.
- 5.5. Uzvarētāju komanda pasākuma noslēgumā sniedz nepieciešamo informāciju naudas balvas piešķiršanai Pasākuma kontaktpersonai, norādot saņēmēja rekvizītus (fiziska vai juridiska persona, vārds, uzvārds, banka, konts, kontaktinformācija u.c.). Komandas pārstāvis ir atbildīgs par naudas līdzekļu tālāku izlietojumu.
- 5.6. Pasākuma organizatoriem ir tiesības publicēt gan pieteikšanās periodā iesūtītās idejas, gan Pasākuma laikā izstrādātos risinājumus, ar atsauci 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 piešķirtās naudas 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

### Hakatona "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 noziedz 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	<b>Priekšrocības un konkurētspēja</b>	<b>0-2</b>	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	<b>Finanšu līdzekļu pieejamība piedāvātā risinājuma attīstīšanai</b>	<b>0-2</b>	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	<b>Žūrijas locekļa individuālā simpātija</b>	<b>0;3</b>	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: 21.08.2021