

SOTE AI Hackathon 2026

Säännöt ja osallistumisehdot

Versio 3. 7.10.2026

Järjestäjä: Länsi-Uudenmaan hyvinvointialue (LUVN) ja Vertical

1. Tapahtuman perustiedot

SOTE AI Hackathon järjestetään 13.–14.10.2026 Dipolissa, Espoossa.

Tapahtuma on kaksipäiväinen innovaatiotapahtuma, jossa kehittäjätiimit rakentavat tekoälyratkaisuja Länsi-Uudenmaan hyvinvointialueen tunnistamiin sosiaali- ja terveydenhuollon haasteisiin.

Tapahtuma on **avoin ja maksuton** osallistujille. Järjestäjä tarjoaa tilat, ruokailut, mentorituen ja ohjelman. Osallistuja vastaa itse matkoistaan, majoituksestaan ja omista laitteistaan.

Osallistumalla tapahtumaan osallistuja hyväksyy nämä säännöt.

2. Alustava aikataulu

Aikataulu löytyy tapahtumasivuilta <https://www.luvn.fi/sote-ai-hackathon-2026>

3. Kuka voi osallistua

Tapahtumaan voivat osallistua yritykset, startupit, opiskelijat, tutkijat, sosiaali- ja terveydenhuollon ammattilaiset sekä muut aiheesta kiinnostuneet.

Osallistuminen ei edellytä yritystä eikä aiempaa kokemusta hackathoneista.

Alle 18-vuotiaalta osallistujalta edellytetään huoltajan suostumus. Suostumus kattaa osallistumisen, näiden ehtojen hyväksymisen, kuvaamisen ja mahdollisen palkinnon vastaanottamisen.

Jos tiimissäsi on alle 18-vuotiaita, ota yhteyttä järjestäjään osoitteeseen yc@vertical.vc heti ilmoittautumisen jälkeen. Saat suostumuslomakkeen sähköpostitse. Allekirjoitettu suostumus on toimitettava viimeistään perjantaina 10.10.2026. Ilman toimitettua suostumusta alaikäinen ei voi osallistua. Alaikäinen osallistuja liikkuu tapahtumassa itsenäisesti; järjestäjä ei toimi valvojana.

Kuka ei voi kilpailla: Tapahtuman järjestelyihin, haasteiden määrittelyyn tai arviointiin osallistuneet henkilöt eivät voi olla kilpailevan tiimin jäseniä. Tuomariston jäsenet, mentorit ja järjestäjän henkilöstö voivat osallistua tapahtumaan muissa rooleissa.

Kumppaniyritysten työntekijät voivat osallistua kilpaileviin tiimeihin, mikäli he eivät ole osallistuneet haasteiden määrittelyyn tai arviointiin. Tuomaristo ei arvioi oman työnantajansa tiimiä.

4. Ilmoittautuminen ja takarajat

Mitä	Missä	Takaraja
Ennakkoilmoittautuminen tiimeille (ks. alla)	Junction	su 20.9.2026 klo 23.59
Tiimien ilmoittautuminen päättyy	Junction	su 4.10.2026 klo 23.59
Yleisö, asiantuntijat ja kumppanit	Lyyti	pe 9.10.2026

Ennakkoilmoittautuminen. Ilmoittautuminen on koko ajan yksi ja sama. Ennakkoilmoittautuminen ei ole erillinen lomake, kiintiö eikä karsinta. Tiimit, jotka ilmoittautuvat 20.9. mennessä:

- kutsutaan ennakko-Q&A-sessioon haastealueiden omistajien kanssa (ke 23.9. klo 15.00–16.00, verkossa)

Tämän jälkeen ilmoittautuvat tiimit osallistuvat samoin ehdoin. Q&A-session kirjalliset vastaukset julkaistaan kaikille ilmoittautuneille tiimeille.

Järjestäjä voi rajoittaa osallistujamäärää tilojen kapasiteetin mukaan. Tällöin ilmoittautumisjärjestys ratkaisee.

Kaikki tapahtumassa jaettava tieto haasteista, tarpeista ja toimintaympäristöstä on kaikkien osallistujien saatavilla samanaikaisesti.

5. Tiimit

Tiimin koko on 1–5 henkilöä.

Tapahtumaan ilmoittaudutaan valmiilla tiimillä. Järjestäjä ei muodosta tiimejä eikä yhdistä yksittäisiä ilmoittautujia toisiinsa.

Ilmoittautuminen tapahtuu Junction-alustalla. Jokainen tiimin jäsen ilmoittautuu henkilökohtaisesti ja ilmoittaa samalla tiimensä nimen. Ilmoittautuminen edellyttää rekisteröitymistä alustalle. Tiimi katsotaan ilmoittautuneeksi, kun sen jäsenet ovat ilmoittautuneet samalla tiiminimellä.

Jokainen tiimi nimeää **yhteyshenkilön**, joka vastaa yhteydenpidosta järjestäjän kanssa ja palautuksen tekemisestä. Yhteyshenkilö ilmoitetaan järjestäjälle viimeistään 4.10.

Tiimin kokoonpanoa voi muuttaa 4.10. asti: uusi jäsen ilmoittautuu Junctionissa samalla tiiminimellä, ja lähtevä jäsen peruu oman ilmoittautumisensa. Tapahtuman alettua kokoonpano on lukittu.

Sama henkilö voi kuulua vain yhteen tiimiin.

6. Haasteet

Tapahtumassa ratkaistaan seuraavia haasteita:

Teema	Haaste
1. Enemmän aikaa asiakkaan kohtaamiseen	1.1 Esitietojen koonti
	1.2 Yhden näkymän asiakkuus
2. Omat ja läheisten ajantasaiset tiedot	2.1 Valmiit esitiedot asiointissa
	2.2 Tilannekuva läheiselle
3. Agenttinen hyvinvointikumppani	3.1. Jatkuva ja ennakoiva omahoidon tuki

Haastealue 4 (Ennakoiva terveydenhuolto) ei ole tiimien ratkottavissa. Sitä käsitellään erillisessä tapahtumaosiossa yhteistyössä lääkealan kumppanien kanssa. Siihen ei liity kilpailullista osuutta eikä arviointia. Haasteiden tarkemmat kuvaukset, tavoitteet ja taustatiedot julkaistaan ilmoittautuneille tiimeille erikseen.

7. Ennakkovalmistelu

Ennakkovalmistelu on sallittua. Voitte ennen tapahtumaa:

- rakentaa valmiiksi kehitysympäristönne
- valmistella omia yleiskäyttöisiä komponenttikirjastojaanne
- käyttää omia olemassa olevia tuotteitanne ja palveluitanne ratkaisun pohjana
- perehtyä haasteeseen ja suunnitella lähestymistapaa

Itse haasteeseen kohdistettu ratkaisu rakennetaan tapahtuman aikana.

Palautuksessa kuvataan lyhyesti, mitä valmista tiimi toi mukanaan. Arviointi tehdään tämän kuvauksen pohjalta. Tuomaristo arvioi sitä, mitä tapahtuman aikana rakennettiin suhteessa tiimin ilmoittamaan lähtötilanteeseen.

Rehellinen kuvaus ei vaikuta arviointiin negatiivisesti. Puutteellinen tai harhaanjohtava kuvaus voi johtaa pisteiden alentamiseen tai tiimin sulkemiseen kilpailusta.

8. Data

Järjestäjä ei luovuta tiimeille potilas- tai asiakastietoja.

Synteettinen aineisto. Tiimit saavat käyttöönsä Veil.AI:n tuottamia synteettisiä asiakasprofiiileja, joissa yhdistyvät saman henkilön terveydenhuollon ja sosiaalipalvelujen tiedot: diagnoosit, lääkitys, hoitojaksot ja ammattilaisten vapaamuotoiset kirjaukset. Profiilit perustuvat Länsi-Uudenmaan väestörakenteeseen ja kansallisiin luokituksiin.

Aineisto on kokonaan keinotekoista. Se ei sisällä henkilötietoja, eikä sen käyttö edellytä lupaprosesseja.

Mitä	Tiedot
Aineiston laajuus	50 000 henkilöprofiilia
Tiedostomuoto	CSV, JSONL, Parquet
Miten aineisto toimitetaan	Latauslinkki vahvistetuille osallistujille
Milloin aineisto on saatavilla	13.10.2026
Käyttöoikeus	Aineisto on Länsi-Uudenmaan hyvinvointialueen omistuksessa. Data on täysin synteettistä eikä sisällä todellisten henkilöiden tietoja. Aineistoa saa käyttää ainoastaan tapahtuman aikana ja vain tapahtuman haasteiden ratkaisemiseen. Aineistoa ei saa jakaa edelleen, julkaista eikä luovuttaa kolmansille osapuolille. Tapahtuman päättyä tiimit poistavat aineiston ja siitä tehdyt kopiot omista ympäristöistään. Tiimin itse kehittämä ratkaisu ja sen immateriaalioikeudet jäävät tiimille. Poistovelvoite koskee vain aineistoa, ei tiimin omaa työtä. Aineisto toimitetaan sellaisenaan ilman takuuta. Se on tarkoitettu kehitys- ja demokäyttöön, eikä sitä voi käyttää osoituksena ratkaisun kliinisestä tai ammatillisesta suorituskyvystä.

Dokumentaatio	Linkki aineistoon on saatavilla hackathonissa.
---------------	--

Tiimi saa käyttää **omaa dataansa**, mikäli sillä on oikeus käyttää sitä tähän tarkoitukseen. Tiimi vastaa itse siitä, että sen käyttämä data on laillisesti hankittua ja että sen käyttö tässä tapahtumassa on sallittua.

Tiimi saa käyttää **avoimia ja julkisia aineistoja** sekä yleisesti saatavilla olevia tekoälymalleja ja rajapintoja.

Aitoja henkilötietoja ei saa käsitellä missään muodossa. Tämä koskee myös demoja ja esityksiä: esimerkkitietojen on oltava keksittyjä tai synteettisiä.

9. Työkalut, kehitysympäristö ja tekoälyn käyttö

Tiimi saa käyttää haluamiaan ohjelmointikieliä, kehitystyökaluja, avoimen lähdekoodin kirjastoja ja kaupallisia tekoälypalveluita.

Tekoälyavusteinen kehitystyö on sallittua ja toivottua.

Pääsääntö: jokainen tiimi tuo oman työkalupakkinsa. Toimivan kehitysympäristön pystyttäminen kuuluu tiimille itselleen.

Järjestäjä tarjoaa	Järjestäjä ei tarjoa
Synteettisen aineiston ja tietomallin kuvauksen	Integraatioita tai mock-rajapintoja
Verkkoyhteyden, työtilat ja mentorituen	

Tiimit käyttävät omia ympäristöjään, omia työkalujaan ja omia tekoälylisenssejään. Varautukaa tuomaan tarvittavat pääsy- ja lisenssit mukanaan. Kumppanit tarjoavat tiimeille lisäksi rajatusti työkaluja. Työkalujen käyttö on vapaaehtoista eikä vaikuta arviointiin. Ohjeet työkalujen saamiseen julkaistaan erikseen.

Tiimi vastaa itse omista laitteistaan ja niiden tietoturvasta. Järjestäjän nettiverkko on jaettu verkko, eikä sitä tule käyttää luottamuksellisen aineiston käsittelyyn.

10. Palautus

Palautus tehdään **keskiviikkona 14.10.2026 klo 13.45 mennessä**. Myöhässä tullutta palautusta ei arvioida.

Palautus tehdään Junctionin alustalla.

Tapahtuman yksityiskohtainen aikataulu: Pitchit alkavat keskiviikkona 14.10. klo 14.00 palautuksen jälkeen. Pitch-järjestys julkaistaan Junctionissa samana päivänä klo 12.00.

Palautus sisältää:

- 1) **Tiimin ja ratkaisun nimi** sekä valittu haaste
- 2) **Lyhyt kuvaus ratkaisusta** (enintään 300 sanaa): mitä ongelmaa se ratkaisee, kenelle hyöty kohdistuu ja miten tekoälyä on käytetty
- 3) **Ratkaisun itsearviointi kriteerejä vasten** (enintään 200 sanaa): kuvataa ratkaisu lyhyesti jokaisen arviointikriteerin näkökulmasta.
 - a) Vaikuttavuus: mikä on ratkaisun odotettu vaikutus ja kuinka merkittävästä hyödyistä on kyse
 - b) Toteutettavuus: miten uskottava ratkaisu on ja miten sitä voisi jatkokehittää kohti oikeaa käyttöä
 - c) Tekoälyn hyödyntäminen: miksi tekoäly on ratkaisun kannalta perusteltu ja tarpeellinen osa
 - d) Vastuullisuus: miten ratkaisu huomioi tietosuojan, saavutettavuuden ja ihmisen roolin päätöksenteossa
 - e) Innovaatiivisuus: mikä ratkaisussa on uutta verrattuna nykyisiin tai ilmeisiin ratkaisutapoihin
- 4) **Mitä toitte mukanne valmiina** (pakollinen, enintään 5 riviä): mitä olemassa olevia tuotteita, komponentteja, malleja tai kehitysympäristöjä käytitte ratkaisun pohjana
- 5) **Demo:** toimiva demo, tallenne tai molemmat
- 6) **Esitysmateriaali** (enintään 5 sivua), mikäli käytätte sellaista

Pitch: Jokainen tiimi esittelee ratkaisunsa yhteisessä pitch-tilaisuudessa. Esitysaika on 4 minuuttia.

Palautus ei saa sisältää viruksia, haittaohjelmia tai muuta koodia, joka on suunniteltu häiritsemään, vahingoittamaan tai rajoittamaan ohjelmiston tai laitteiston toimintaa. Tämän ehdon rikkominen voi johtaa tiimin sulkemiseen kilpailusta.

11. Arviointi

Kriteerit

Kaikkia tiimejä arvioidaan samoilla kriteereillä asteikolla 1–5.

Kriteeri	Paino	Ydinkysymys
----------	-------	-------------

Vaikuttavuus	30 %	Ratkaiseeko ehdotus oikeasti haasteessa kuvatun ongelman, ja kuinka merkittävä hyöty siitä syntyisi?
Toteutettavuus	25 %	Onko demo toimiva ja uskottava, ja olisiko ratkaisua realistista jatkokehittää kohti oikeaa käyttöä?
Tekoälyn hyödyntäminen	15 %	Onko tekoäly ratkaisun toiminnan kannalta aidosti perusteltu ja tarpeellinen osa?
Vastuullisuus	15 %	Onko ratkaisu eettisesti kestävä: tietosuoja, saavutettavuus, luotettavuus ja ihmisen rooli päätöksenteossa?
Innovatiivisuus	15 %	Tuoko ratkaisu uudenlaisen näkökulman verrattuna nykyisiin tai ilmeisiin ratkaisutapoihin?

Esitystapa tai pitchin laatu ei ole arviointikriteeri. Se vaikuttaa vain siihen, miten hyvin tiimi pystyy osoittamaan arvioitavat seikat.

Arvioinnin kohteena on tapahtuman aikana syntynyt työ suhteessa tiimin ilmoittamaan lähtötilanteeseen (ks. kohta 7).

Tuomaristo

Ratkaisuja arvioivat LUVNin sosiaali- ja terveydenhuollon ammattilaiset ja asiantuntijat, osallistuvien hyvinvointialueiden, Helsingin ja HUS:n edustajat sekä mahdolliset alan asiantuntijat.

Jokainen tuomari ilmoittaa mahdollisen esteellisyytensä ennen arviointia. Tuomari ei arvioi tiimiä, jossa on hänen työnantajansa edustaja tai johon hänellä on muu sidonnaisuus.

Tasapeli

Tasapelitilanteessa ratkaisee korkeampi pistemäärä kriteerissä Vaikuttavuus. Mikäli tilanne on edelleen tasan, ratkaisee tuomariston puheenjohtajan ääni.

Tuomariston päätös on lopullinen, eikä siitä voi valittaa.

12. Palkinnot

Palkittavat kategoriat

Palkitseminen jakautuu kahteen erilliseen polkuun: palkintoihin ja jatkokehitykseen. Nämä eivät ole sidoksissa toisiinsa.

Palkinto jaetaan haastealueittain. Kussakin haastealueessa palkitaan yksi tiimi, jonka ratkaisu saa korkeimman painotetun kokonaispistemäärän.

Palkittavat kategoriat ovat:

- Haastealue 1: Enemmän aikaa asiakkaan kohtaamiseen (haasteet 1.1 ja 1.2)
- Haastealue 2: Omat ja läheisten ajantasaiset tiedot (haasteet 2.1 ja 2.2)
- Haastealue 3: Agenttinen hyvinvointikumppani (haaste 3.1)
- Yleisön suosikki (osallistujien äänestys)

Laatukynnys. Palkinto edellyttää, että voittava ratkaisu saavuttaa vähintään painotetun keskiarvon 3,0 asteikolla 1–5.

Jatkokehitykseen valittavat ratkaisut. Palkintojen lisäksi tuomaristo nostaa esiin ratkaisut, jotka etenevät jatkokeskusteluun LUVNin ja muiden hyvinvointialueiden kanssa. Valinta ei ole sidottu palkintoihin eikä haastealueeseen: jatkoon voidaan valita ratkaisuja mistä tahansa haasteesta, myös sellaisesta, jonka haastealueella palkintoa ei jaettu. Yhdestä haasteesta voi edetä useampi ratkaisu tai ei yhtäkään.

Jatkoon valitseminen ei ole kilpailun sijoitus vaan tuomariston arvio siitä, että ratkaisussa on ainesta jatkotyöhön.

Yleisöäänestys: Äänioikeus on tapahtumaan rekisteröityneillä osallistujilla. Oma tiimiä ei voi äänestää.

Palkinnot

- Palkintosumma kunkin haastealueen voittavalle tiimille on 1500€.
- Palkintosumma yleisöäänestyksen voittavalle tiimille on 1000€
- Lisäksi haastealueiden voittajat pääsevät yhdessä LUVNin kanssa esittelemään ratkaisuja kahdessa tapahtumassa:
 - Health Design 2026 ([Health Design 2026: Resilience and Innovation through Change](#))
 - Sitra Slush side event (tbc)

Jatkokehitykseen valitut tiimit saavat lisäksi

- **Laskentakapasiteettia** ratkaisun jatkokehittämiseen **LUMI AI Factorylta**
- **LUVN ja arviointiin osallistuneet hyvinvointialueet sitoutuvat jatkokeskusteluun ja yhteiskehittämisen suunnitteluun**

Palkintojen maksaminen ja verotus

Jos palkinto maksetaan rahana, se on saajalleen veronalaista tuloa.

- **Vaihtoehto A:** tiimin nimeämälle yritykselle laskua vastaan
- **Vaihtoehto B:** tiimin jäsenille henkilökohtaisesti, jolloin jokainen jäsen toimittaa oman verokorttinsa ja henkilötietonsa

Tiimin on toimitettava tarvittavat tiedot palkitsemisen yhteydessä tapahtumapäivänä. Järjestäjä ilmoittaa maksetut palkinnot tulorekisteriin lainsäädännön edellyttämällä tavalla.

Palkinto maksetaan 60 päivän kuluessa tapahtumasta.

13. Immateriaalioikeudet

Tiimi omistaa itse kaiken luomansa. Osallistuja vastaa itse siitä, että hänellä on tarvittavat tekijänoikeudet ja muut aineettomat oikeudet muodostamiinsa tuotoksiin ja käyttämiinsä materiaaleihin. Mikäli osallistuja osallistuu tapahtumaan työajalla tai työnantajansa lukuun, osallistuja vastaa itse työsuhteesta mahdollisesti johtuvien oikeuksien siirtymisten tai rajoitusten selvittämisestä.

Järjestäjä ei saa omistusoikeutta, käyttöoikeutta eikä lisenssiä tiimin ratkaisuun, koodiin tai muuhun aineistoon.

Osallistumalla tiimi antaa järjestäjälle oikeuden:

- esitellä ratkaisua ja sen kuvausta tapahtuman viestinnässä ja raportoinnissa
- käyttää tiimin nimeä, ratkaisun nimeä ja julkista kuvausta tapahtuman viestinnässä
- käsitellä palautettua aineistoa arviointia ja tapahtuman dokumentointia varten

Tämä ei anna järjestäjälle oikeutta hyödyntää ratkaisua kaupallisesti tai omassa toiminnassaan ilman erillistä sopimusta.

Koodin julkaisua ei edellytetä.

Liikesalaisuudet: Järjestäjä on viranomainen, ja sille toimitetut asiakirjat voivat olla julkisuuslain nojalla julkisia. Merkitkää palautukseenne selvästi, mikä aineisto sisältää liikesalaisuuksia. Suosittelemme, että julkinen pitch ja kuvaus pidetään sellaisina, että ne voidaan julkaista.

14. Mitä tapahtuu tapahtuman jälkeen

Hackathon ei ole hankintamenettely eikä tarjouskilpailu. Osallistuminen ei johda hankintaan eikä anna osallistujalle etusijaa tai muuta etua mahdollisessa myöhemmässä kilpailutuksessa.

Parhaita ratkaisuja kehitetään eteenpäin yhteisissä työpajoissa yhdessä LUVNin ja muiden hyvinvointialueiden kanssa. Yhteistyö on vastikkeetonta ja vapaaehtoista. Ratkaisun kehittäjä säilyttää ratkaisun IPR-oikeudet myös yhteiskehittämisen aikana ja sen jälkeen. Mahdolliset hankinnat kilpailutetaan normaalisti hankintalain mukaisesti.

15. Tietosuoja

Junction toimii rekisterinpitäjänä Junction-alustan kautta ilmoittautuneiden osallistujien henkilötiedoille. Vertical toimii rekisterinpitäjänä Lyytin kautta kerätyille ilmoittautumistiedoille.

Henkilötietoja käytetään tapahtuman järjestämiseen, viestintään ja raportointiin. Junction voi jakaa Verticalille suostumuksensa antaneiden osallistujien tiedot; kumpikin osapuoli käsittelee näitä tietoja tällöin itsenäisenä rekisterinpitäjänä.

Tarkemmat tiedot Verticalin käsittelystä: <https://vertical.vc/privacy>. Junction-alustan käsittelystä Junctionin tietosuojaselosteessa (hackjunction.com).

16. Kuvaaminen ja tallentaminen

Tapahtumassa valokuvataan ja videoidaan. Aineistoa käytetään tapahtuman viestinnässä ja raportoinnissa.

Mikäli et halua näkyä aineistossa, ilmoita siitä YC Felinille (yc@vertical.vc)

17. Käyttäytymissäännöt

Tapahtuma on avoin ja turvallinen tila kaikille. Odotamme kaikilta osallistujilta, mentoreilta, tuomareilta ja järjestäjiltä asiallista ja kunnioittavaa käytöstä.

Emme hyväksy häirintää, syrjintää, uhkailua, halventavaa kielenkäyttöä emmekä toisten työn tarkoituksellista häirintää.

Mikäli koet tai havaitset epäasiallista käytöstä, ota yhteyttä tapahtuman yhteyshenkilöihin: YC Felin, 045 134 1336 ja Lars Melakoski 050 323 8819.

Järjestäjä voi poistaa tapahtumasta henkilön, joka rikkoo näitä sääntöjä. Poistaminen voi johtaa myös tiimin sulkemiseen kilpailusta.

18. Turvallisuus ja vastuut

Osallistuja osallistuu tapahtumaan omalla vastuullaan.

Järjestäjä ei vastaa osallistujan henkilökohtaisesta omaisuudesta, sen katoamisesta tai vahingoittumisesta, eikä osallistujalle mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta muutoin kuin pakottavan lainsäädännön edellyttämässä laajuudessa.

Osallistujilla ei ole järjestäjän kautta tapaturmavakuutusta. Osallistajat vastaavat itse omasta vakuutusturvastaan (esim. henkilökohtainen vapaa-ajan tapaturmavakuutus tai työnantajan vakuutus, mikäli osallistuminen tapahtuu työajalla).

Osallistujan tulee noudattaa tapahtumapaikan turvallisuusohjeita ja henkilökunnan antamia ohjeita.

Tilat ovat käytössä molempina päivinä klo 8–18. Yöpyminen tai yön yli työskentely ei ole mahdollista. Tilat suljetaan klo 18, eikä tavaroita voi jättää yön yli.

19. Kieli

Tapahtuman pääkieli on suomi. Haasteiden kuvaukset, ohjelma ja mentorointi ovat suomeksi.

Kaikkien tiimiläisten ei tarvitse puhua suomea sujuvasti, kunhan tiimissä on riittävästi suomen kielen taitoa haasteisiin perehtymiseen ja ratkaisun esittelyyn.

Esityksen voi pitää valitsemalla kielellään omalla vastuulla. Järjestäjä ei takaa, että kaikki tuomariston jäsenet seuraavat englanninkielistä esitystä, eikä tulkkausta järjestetä. Arviointi perustuu siihen, mitä tuomaristo pystyy esityksestä ja palautuksesta ymmärtämään. Mikäli tiimi pitää esityksen englanniksi, suosittelemme että kirjallinen palautus ja esitysmateriaali tehdään suomeksi. Tuomaristo perehtyy kirjalliseen palautukseen, joten suomenkielinen palautus pienentää väärinymmärryksen riskiä silloinkin, kun puhe on englanniksi.

Länsi-Uudenmaan hyvinvointialue on kaksikielinen viranomainen. Tapahtuman keskeiset tiedot julkaistaan suomeksi ja ruotsiksi tapahtumasivuilla <https://www.luvn.fi/fi/sote-ai-hackathon-2026>

20. Sääntöjen muuttaminen ja yhteystiedot

Järjestäjä pidättää oikeuden muuttaa näitä sääntöjä. Muutoksista tiedotetaan kaikille ilmoittautuneille Junction-alustalla tai sähköpostitse, ja voimassa oleva versio on aina saatavilla tapahtuman verkkosivulla.

Järjestäjä pidättää oikeuden peruuttaa tai siirtää tapahtuman ylivoimaisen esteen sattuessa.

Kysymykset ja yhteydenotot: YC Felin, yc@vertical.vc, Veera Vihula, veera.vihula@luvn.fi