REGULAMIN ZADANIA KONKURSOWEGO PRZYGOTOWANEGO PRZEZ CBI AGH

w ramach hackathonu HackNation 2026

§1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa zasady uczestnictwa w zadaniu konkursowym pod nazwą „Attack Surface Intelligence" (dalej: „Zadanie"), realizowanym w ramach wydarzenia HackNation 2026 (dalej: „Wydarzenie"), prowadzonego na zasadach określonych w regulaminie Wydarzenia dostępnym w serwisie internetowym www.hacknation.pl (dalej odpowiednio: „Regulamin Wydarzenia" i „Serwis").
2. Organizatorem Wydarzenia jest Minister Cyfryzacji, ul. Królewska 27, 00-060 Warszawa (dalej: „Organizator"). Organizator, jako wyłączny organizator Wydarzenia, zapewnia jego organizację, w tym rejestrację Uczestników, na zasadach określonych w Regulaminie Wydarzenia.
3. Partnerem Wydarzenia, odpowiedzialnym za przygotowanie Zadania, ocenę rozwiązań oraz kwestie organizacyjne i techniczne dotyczące realizacji Zadania, jest Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie, al. Mickiewicza 30, 30-059 Kraków (dalej: „Partner"). W imieniu Partnera Zadanie realizuje Centrum Bezpieczeństwa Informacji AGH, ul. Reymonta 23, paw. D-8, 30-059 Kraków (dalej: „CBI AGH"), kierowane przez dr. inż. Łukasza Fabera – Dyrektora CBI AGH. Informacji dotyczących Zadania udziela CBI AGH pod adresem e-mail ……..
4. Udział w Zadaniu mogą wziąć wyłącznie osoby zarejestrowane jako Uczestnicy Wydarzenia, spełniające warunki określone w Regulaminie Wydarzenia (dalej: „Uczestnicy"). Udział w Zadaniu jest dobrowolny. Przystąpienie do Zadania oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.

§2. KRYTERIA OCENY I JURY

1. Oceny rozwiązań dokonuje jury powołane przez Partnera. W pracach jury może uczestniczyć jedna osoba wyznaczona przez Organizatora.
2. Jury składa się z co najmniej trzech członków posiadających wiedzę specjalistyczną w zakresie tematyki Zadania.
3. Skład jury zostanie opublikowany najpóźniej w dniu rozpoczęcia Wydarzenia.
4. Kryteria oceny zostaną opublikowane wraz z pełną treścią Zadania w dniu rozpoczęcia Wydarzenia o godzinie 11:00, zgodnie z Regulaminem Wydarzenia.
5. Jury ocenia rozwiązania według kryteriów, o których mowa w ust. 4, i wskazuje zwycięski zespół oraz zespół, którego rozwiązanie oceniło jako kolejne.
6. Decyzje jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

§3. WYNAGRODZENIE ZWYCIĘZCÓW

1. Z członkami zespołu, którego rozwiązanie zostanie najwyżej ocenione przez jury (dalej: „Zwycięzcy"), Partner zawrze, na zasadach określonych w niniejszym paragrafie, umowy o dzieło, których przedmiotem jest zwycięskie rozwiązanie Zadania, wraz z przeniesieniem na Partnera autorskich praw majątkowych do tego rozwiązania (dalej: „Umowa o dzieło").
2. Świadczenie Partnera na rzecz Zwycięzców ma postać wynagrodzenia z tytułu Umów o dzieło i nie stanowi nagrody w rozumieniu art. 919 § 1 Kodeksu cywilnego. Postanowienia Regulaminu Wydarzenia dotyczące nagród i ich opodatkowania nie mają zastosowania do Zadania.
3. Łączne wynagrodzenie z tytułu Umów o dzieło zawartych ze wszystkimi Zwycięzcami wynosi 25 000 zł brutto (słownie: dwadzieścia pięć tysięcy złotych 00/100).
4. Przedmiotem Umowy o dzieło jest przygotowanie i przekazanie Partnerowi zwycięskiego rozwiązania Zadania, w wersji przedstawionej jury, wraz z kodem źródłowym i dokumentacją, w formie i terminie określonych w Umowie o dzieło.
5. Wynagrodzenie zostanie wypłacone przelewem na rachunki bankowe wskazane przez poszczególnych Zwycięzców w formularzu, o którym mowa w §4 ust. 11, w terminie określonym w Umowie o dzieło, nie później niż w ciągu 1 miesiąca od dnia przekazania Partnerowi dzieła.
6. Umowę o dzieło Partner zawiera odrębnie z każdym Zwycięzcą. Łączne wynagrodzenie, o którym mowa w ust. 3, dzieli się pomiędzy Zwycięzców w równych częściach, chyba że wszyscy Zwycięzcy złożą Partnerowi, przed zawarciem Umów o dzieło, wspólne pisemne oświadczenie o innym podziale.
7. Wynagrodzenie podlega opodatkowaniu na zasadach właściwych dla umowy o dzieło. Partner, jako płatnik, potrąci z wynagrodzenia należności publicznoprawne zgodnie z obowiązującymi przepisami, w szczególności zaliczkę na podatek dochodowy od osób fizycznych.
8. W przypadku niepodpisania Umowy o dzieło przez wszystkich Zwycięzców w terminie 7 dni od jej przekazania albo nieprzekazania w tym terminie formularza, o którym mowa w §4 ust. 11, Zwycięzcy tracą prawo do zawarcia Umów o dzieło, a Partner może zaproponować ich zawarcie członkom zespołu, którego rozwiązanie jury oceniło jako kolejne. Na uzasadniony wniosek Zwycięzców Partner może przedłużyć ten termin.
9. Prawo do zawarcia Umowy o dzieło nie podlega przeniesieniu na osoby trzecie.

§4. PRAWA AUTORSKIE

1. Każdy Uczestnik oświadcza, że w zakresie swojego wkładu w opracowane rozwiązanie jest jego twórcą w rozumieniu przepisów ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz że przysługują mu pełne autorskie prawa majątkowe do tego wkładu.

2. Uczestnicy zapewniają, że opracowane rozwiązanie jest wolne od wad prawnych oraz nie narusza praw osób trzecich.

3. Przeniesienie na Partnera autorskich praw majątkowych do rozwiązania opracowanego przez Zwycięzców w ramach Zadania, w tym do programu komputerowego, kodu źródłowego i dokumentacji (dalej: „Utwór"), następuje na podstawie Umowy o dzieło, na polach eksploatacji określonych w ust. 6–8 oraz w Umowie o dzieło.

4. Wzór Umowy o dzieło stanowi Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu i jest publikowany wraz z Regulaminem, zgodnie z §6 ust. 4.

5. Umowa o dzieło zostanie zawarta w formie pisemnej, zgodnie z art. 53 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz. U. z 2025 r. poz. 24, ze zm.; dalej: „ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych").

6. Przeniesienie autorskich praw majątkowych do Utworu, w zakresie, w jakim rozwiązanie stanowi program komputerowy, następuje na polach eksploatacji określonych w art. 74 ust. 4 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, w tym w szczególności obejmujących:

    i. trwałe lub czasowe zwielokrotnianie rozwiązania w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiejkolwiek formie;

b. tłumaczenie, przystosowanie, zmiana układu oraz dokonywanie jakichkolwiek innych zmian;

    i. rozpowszechnianie, w tym użyczanie lub najem rozwiązania lub jego kopii;
    ii. zezwalanie na wykonywanie przez osoby trzecie praw autorskich zależnych w stosunku do rozwiązania.

7. Przeniesienie autorskich praw majątkowych do Utworu, w zakresie, w jakim rozwiązanie nie stanowi programu komputerowego, następuje na polach eksploatacji określonych w art. 50 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych, w tym w szczególności obejmujących:

    i. utrwalenie i zwielokrotnianie wszelkimi znanymi technikami, w tym techniką zapisu cyfrowego, magnetycznego, światłoczułego, elektronicznymi, wszelkimi technikami video, technikami poligraficznymi i drukarskimi;

    ii. wprowadzanie do pamięci komputera i swobodne udostępnianie w sieciach komputerowych, w tym w Internecie i intranecie, w szczególności przez stałe umieszczenie na publicznej stronie internetowej całości lub części Utworu w sposób umożliwiający swobodne, wielokrotne kopiowanie każdemu zainteresowanemu;

    iii. wprowadzanie egzemplarzy i nośników oraz zwielokrotnionych egzemplarzy i nośników do obrotu, publiczne odtwarzanie, publiczne udostępnianie egzemplarzy i nośników, publiczne wykonanie, najem i użyczenie, wystawienie, wyświetlenie;

iv. sporządzanie wersji obcojęzycznych (jak również z użyciem technik umożliwiających przekazywanie informacji dla osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności);

v. zezwalanie na wykonywanie przez osoby trzecie praw autorskich zależnych w stosunku do Utworu.

8. Przeniesienie autorskich praw majątkowych obejmuje również kod źródłowy – na polach eksploatacji określonych w ust. 6 – oraz dokumentację – na polach eksploatacji określonych w ust. 7, a ponadto modyfikację, kompilację, łączenie, testowanie i wdrażanie kodu źródłowego oraz używanie oprogramowania wytworzonego w ten sposób.
9. W przypadku utworów stworzonych przez zespół każdy ze współtwórców zawiera z Partnerem Umowę o dzieło, przenosząc na Partnera przysługujące mu autorskie prawa majątkowe, w tym udział we wspólnych prawach do utworu współautorskiego.
10. Partner nabywa autorskie prawa majątkowe z chwilą wskazaną w Umowie o dzieło.
11. Po ogłoszeniu wyników Zadania każdy Zwycięzca wypełnia i przekazuje Partnerowi formularz zawierający dane niezbędne do zawarcia Umowy o dzieło, wypłaty wynagrodzenia oraz wykonania przez Partnera obowiązków płatnika, stanowiący Załącznik nr 2 do Regulaminu.

§5. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorem danych osobowych Uczestników przetwarzanych w związku z rejestracją i udziałem w Wydarzeniu jest Organizator, na zasadach określonych w Regulaminie Wydarzenia.
2. Administratorem danych osobowych Uczestników przetwarzanych w związku z Zadaniem, w szczególności w celu oceny rozwiązań, ogłoszenia wyników oraz zawarcia i wykonania Umów o dzieło, jest Partner. Informacja o przetwarzaniu danych osobowych przez Partnera stanowi Załącznik nr 4 do Regulaminu.

§6. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejszy Regulamin uzupełnia Regulamin Wydarzenia w zakresie dotyczącym Zadania.
2. W przypadku rozbieżności między niniejszym Regulaminem a Regulaminem Wydarzenia, pierwszeństwo ma niniejszy Regulamin.
3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają postanowienia Regulaminu Wydarzenia oraz przepisy Kodeksu cywilnego i ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

4. Regulamin oraz jego załączniki publikowane są w Serwisie www.hacknation.pl nie później niż w dniu rozpoczęcia Wydarzenia.
5. Regulamin wchodzi w życie z dniem publikacji w Serwisie.
6. Załącznikami do Regulaminu są: nr 1 – wzór Umowy o dzieło; nr 2 – formularz danych Zwycięzcy; nr 3 – Regulamin zarządzania prawami autorskimi i prawami pokrewnymi oraz prawami własności przemysłowej oraz zasad komercjalizacji w Akademii Górniczo-Hutniczej im. Stanisława Staszica w Krakowie; nr 4 – informacja o przetwarzaniu danych osobowych przez Partnera.