REGULAMIN ZADANIA KONKURSOWEGO
Osintowy Łapacz Cyfrowych Śladów – OŁCyŚ
w ramach hackathonu HackNation 2026
(dalej: Regulamin Konkursu)

§1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa zasady uczestnictwa w zadaniu konkursowym pod nazwą Osintowy Łapacz Cyfrowych Śladów – OŁCyŚ (dalej: „Zadanie" lub „Konkurs"), realizowanym w ramach wydarzenia HackNation 2026 (dalej: „Wydarzenie").
2. Organizatorem Wydarzenia jest Ministerstwo Cyfryzacji, z siedzibą w Warszawie, ul. Królewska 27, 00-060 Warszawa (dalej: Organizator).
3. Operatorem Wydarzenia, odpowiedzialnym za obsługę rejestracji, kwestie organizacyjne oraz techniczne jest PROIDEA sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, ul. Zakopiańska 9, 30-418 Kraków.
4. Partnerem Wydarzenia i Organizatorem Zadania, w rozumieniu postanowień Regulaminu HackNation 2026 (dalej: Regulamin Wydarzenia), jest Skarb Państwa – Ministerstwo Finansów, adres: ul. Świętokrzyska 12, 00-916 Warszawa (dalej zwane „MF") przy współpracy (z udziałem): Skarbu Państwa - Centrum Informatyki Resortu Finansów w Radomiu, adres: ul. Samorządowa 1, 26-601 Radom (dalej zwany „CIRF") oraz Aplikacji Krytycznych sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Chmielna 132/134, 00-805 Warszawa (dalej zwana „Aplikacje Krytyczne sp. z o.o.").
5. Przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 919 § 1 ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny (Dz. U. z 2025 r. poz. 1071, z późn. zm.; dalej: Kodeks cywilny) jest Skarb Państwa – Ministerstwo Finansów (dalej: „Przyrzekający").
6. Udział w Zadaniu mogą wziąć wyłącznie osoby zarejestrowane jako uczestnicy Wydarzenia, spełniające warunki określone w Regulaminie Wydarzenia dostępnym na stronie www.hacknation.pl oraz określone w § 2 ust. 7 Regulaminu Konkursu.
7. Przed przystąpieniem do udziału w Zadaniu uczestnik powinien zapoznać się z Regulaminem Konkursu.
8. Udział w Zadaniu jest równoznaczny z akceptacją Regulaminu Konkursu.

§2. PRZEBIEG KONKURSU

1. Konkurs rozpocznie się w dniu 21 listopada 2026 r. o godz. 11.00, a zakończy się 24 godziny później tj. w dniu 22 listopada 2026 r. o godz. 11.00.
2. Konkurs polega na rozwiązaniu zadania konkursowego przedstawionego przez MF na dedykowanej stronie internetowej www.hacknation.pl. Platforma konkursowa zostanie udostępniona uczestnikom Zadania o godz. 11:00 w dniu rozpoczęcia, tj. 21 listopada 2026 r.

3. Momentem rozpoczęcia Konkursu jest uroczyste otwarcie Konkursu przez przedstawiciela MF. Dopiero od tego momentu możliwe jest zaznajamianie się przez uczestników z treścią Zadania oraz rozpoczęcie jego rozwiązywania.
4. Po zapoznaniu się z tematem Zadania uczestnicy mają maksymalnie 24 godziny na jego rozwiązanie w okresie wskazanym w ust. 1.
5. MF przewiduje nieograniczoną ilość miejsc dla uczestników Konkursu. MF zastrzega sobie możliwość ograniczenia liczby miejsc dla uczestników Konkursu ze względów logistycznych bez podania przyczyny.
6. MF nie zapewnia uczestnikom Konkursu stanowisk komputerowych, ani komputerów przenośnych.
7. Uczestnikami Konkursu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne będące obywatelami państw członkowskich Unii Europejskiej lub pełnoletnie osoby posiadające status rezydenta w jednym z państw członkowskich Unii Europejskiej, uprawnione do udziału w Wydarzeniu, które nie są pracownikami/funkcjonariuszami Ministerstwa Finansów/Krajowej Administracji Skarbowej, CIRF i Aplikacje Krytyczne Sp. z o.o.
8. Uczestnicy mogą brać udział w Konkursie indywidualnie lub w zespołach liczących nie więcej niż 6 osób (dalej: Zespół).
9. Udział w Konkursie możliwy jest wyłącznie stacjonarnie w Centrum Targowo-Wystawienniczym w Bydgoszczy ul. Gdańska 187, 85-674 Bydgoszcz.
10. Zadanie realizowane jest w formule otwartej (nie ma jednego poprawnego rozwiązania), zaś rozwiązania Konkursu zgłoszone przez uczestników indywidualnych lub Zespoły ocenia Jury Konkursu (zwane dalej Jury) powołane przez MF.
11. Rozwiązanie Zadania będzie przez uczestników indywidualnych lub Zespoły przekazane MF do oceny najpóźniej w terminie do godz. 11:00 w dniu 22 listopada 2026 r. w formie określonej przez Organizatora Wydarzenia, na dedykowanej stronie internetowej, na której przedstawiona zostanie treść Zadania.
12. Rozstrzygnięcie Konkursu nastąpi w dniu 22 listopada 2026 r. podczas ceremonii kończącej Wydarzenie.
13. Uczestnikom Konkursu nie wolno, pod rygorem natychmiastowego wykluczenia z udziału w Konkursie, podejmować prób uzyskania dostępu do treści Zadania przed jego rozpoczęciem.
14. MF ma prawo wykluczyć uczestnika Zadania jeżeli stwierdzi złamanie przez niego postanowień Regulaminu Konkursu, Regulaminu Wydarzenia, lub zajdzie podejrzenie naruszenia przez uczestnika Konkursu przepisów prawa powszechnie obowiązującego. W przypadku podejrzenia naruszenia przez uczestnika Konkursu przepisów prawa, MF powiadomi o tym zdarzeniu organy ścigania oraz Organizatora Wydarzenia.
15. Niedozwolone jest wulgarne zachowanie uczestników Konkursu wobec innych osób.

§3. KRYTERIA OCENY I JURY

1. Oceny rozwiązań dokonuje Jury powołane przez MF.

2. Jury składa się z co najmniej trzech członków posiadających wiedzę specjalistyczną w zakresie tematyki Zadania. W skład Jury mogą wejść przedstawiciele MF, Krajowej Administracji Skarbowej, CIRF oraz przedstawiciele Aplikacje Krytyczne Sp. z o.o. Jury, przed przystąpieniem do oceny rozwiązania Zadania, wybiorą ze swego grona Przewodniczącego, z zastrzeżeniem, że będzie to jeden z przedstawicieli MF. Skład jury zostanie opublikowany najpóźniej drugiego dnia Wydarzenia.
3. Kryteria oraz zasady oceny rozwiązania Zadania przez Jury zostaną opublikowane wraz z pełną treścią Zadania w dniu rozpoczęcia Wydarzenia o godzinie 11:00, zgodnie z Regulaminem Wydarzenia HackNation.
4. Jury dokonuje oceny rozwiązań w oparciu o kryteria, które zostaną opublikowane wraz z pełną treścią Zadania w dniu rozpoczęcia Wydarzenia i wskazuje Zwycięzcę.
5. Decyzje Jury zapadają większością głosów, w przypadku równego rozłożenia liczby głosów, wiążąca jest decyzja Przewodniczącego Jury.
6. Maksymalna liczba punktów, którą można uzyskać za rozwiązanie Zadania wynosi 5 punktów.
7. Podczas trwania Konkursu pracę uczestników obserwować będą wyznaczeni przez MF Mentorzy, służący jako źródła wiedzy z obszaru zagadnienia przedstawionego w treści Zadania, zgodnie z postanowieniem pkt 1 ppkt 1.1 lit. b Regulaminu Wydarzenia. Jury może uwzględnić opinię Mentorów przy formułowaniu werdyktu i decyzji o przyznaniu nagrody.
8. Uczestnicy zobowiązują się wykonać Zadanie z należytą starannością.
9. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

§4. NAGRODY

1. Przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 919 § 1 Kodeksu cywilnego jest Skarb Państwa – Ministerstwo Finansów.
2. W Konkursie zostanie wyłoniony jeden zwycięzca. Zwycięzcą może być uczestnik indywidualny Konkursu lub Zespół, którego rozwiązanie otrzyma najwyższą liczbę punktów przyznaną przez Jury zgodnie z kryteriami i zasadami oceny, o których mowa w § 3 ust. 3 (dalej: Zwycięzca lub łącznie zwani Zwycięzcy).
3. Nagroda ma charakter pieniężny i stanowi kwotę 30 000 zł brutto. Wypłacona nagroda zostanie pomniejszona o podatek, o którym mowa w ust. 7.
4. Nagroda przyznawana jest za opracowanie najlepszego rozwiązania Zadania.
5. W przypadku Zespołu składającego się z kilku osób, nagroda zostanie wypłacona w równych częściach wszystkim członkom Zespołu, chyba że wszyscy członkowie złożą Przyrzekającemu wspólne oświadczenie o innym podziale.
6. Rozliczenie podatkowe w związku z wygraną w Konkursie nagrodą będzie dokonane przez MF.
7. Przyrzekający, jako płatnik, obliczy, pobierze i odprowadzi należny podatek od wartości nagrody. Kwota nagrody, wskazana w ust. 3, przed wypłaceniem, zostanie

pomniejszona o zryczałtowany podatek dochodowy w wysokości 10% wartości nagrody, zgodnie z przepisami ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (Dz. U. z 2026 r. poz. 592 z późn. zm.).

8. Nagroda nie podlega wymianie na inne świadczenia, w tym rzeczowe, ani przeniesieniu na osoby trzecie.
9. Nagroda za zajęcie I miejsca nie zostanie przyznana, jeżeli zaprezentowane przez uczestników indywidualnych lub Zespoły rozwiązania nie zdobędą co najmniej 50% maksymalnej liczby punktów, określonej w § 3 ust. 6, tj. 2,5 punktu.
10. Warunkiem wydania (wypłaty) nagrody Zwycięzcy Konkursu, jest:
    1) zawarcie przez indywidualnego uczestnika Konkursu lub członków Zespołu, którym przyznano nagrodę wskazaną w ust. 3 , pisemnej umowy dotyczącej przeniesienia na Skarb Państwa – Ministerstwo Finansów autorskich praw majątkowych do utworu stanowiącego nagrodzone rozwiązanie Zadania (dalej: Umowa o przeniesienie autorskich praw majątkowych), której wzór określa Załącznik nr 1 do Regulaminu;
    2) podanie MF przez Zwycięzcę, na adres pocztowy: Ministerstwo Finansów, ul. Świętokrzyska 12, 00-916 Warszawa, Naczelnik Wydziału Wsparcia Programu i Projektów, z dopiskiem do rąk własnych bądź osobiście, danych niezbędnych do przekazania nagrody oraz danych niezbędnych do wykonania przez MF obowiązków płatnika podatku dochodowego z tytułu otrzymanych przez uczestnika indywidualnego Konkursu lub członków Zespołu nagrody, określonych w Załączniku nr 1 do Umowy o przeniesienie autorskich praw majątkowych.
11. Miejscem zawarcia Umowy o przeniesienie autorskich praw majątkowych będzie Centrum Targowo-Wystawiennicze w Bydgoszczy ul. Gdańska 187, 85-674 Bydgoszcz lub siedziba MF. W przypadku braku możliwości zawarcia Umowy o przeniesienie autorskich praw majątkowych, w jednym z miejsc, o których mowa w zdaniu poprzedzającym, Przyrzekający prześle Zwycięzcy wzór Umowy o przeniesienie autorskich praw majątkowych za pośrednictwem poczty elektronicznej, na adres e-mail wskazany w formularzu zgłoszeniowym podczas rejestracji na Wydarzenie. Zwycięzca zobowiązany jest do zawarcia Umowy o przeniesienie autorskich praw majątkowych w formie pisemnej i przesłania jej podpisanych 2 egzemplarzy przesyłką pocztową na adres MF wskazany w ust. 10 pkt 2.
12. W przypadku odmowy zawarcia przez Zwycięzcę Umowy o przeniesienie autorskich praw majątkowych lub jej niezawarcia w terminie 7 dni od dnia przesłania jej wzoru przez Przyrzekającego na adres e-mail Zwycięzcy, o którym mowa w ust. 11, Zwycięzca traci prawo do nagrody. W takim przypadku Przyrzekający jest uprawniony do przyznania nagrody kolejnemu uczestnikowi indywidualnemu lub Zespołowi, który zgodnie z oceną Jury uzyskał następną w kolejności najwyższą liczbę punktów.
13. Nagroda pieniężna zostanie przelana na rachunek bankowy wskazany przez Zwycięzcę Konkursu najpóźniej do 31 grudnia 2026 r. pod warunkiem przekazania MF najpóźniej

do 1 grudnia 2026 r. przez Zwycięzcę indywidualnego Konkursu, a w przypadku gdy Zwycięzcą Konkursu jest Zespół, przez wszystkich członków Zespołu, danych niezbędnych do przekazania nagrody, o których mowa w ust. 10 pkt 2.

§5. PRAWA AUTORSKIE

1. Rozwiązanie (dzieło) powstałe w ramach realizacji przez Zwycięzcę Zadania (w całości lub części), w tym ich fragmenty, wcześniejsze wersje oraz ich elementy, a także wszelkie materiały, w tym dokumentacja związana z ww. rozwiązaniami/dziełami, stanowią utwory w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawach autorskich i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2025 r. poz. 24) (dalej: Utwór).
2. Każdy uczestnik indywidualny lub uczestnik będący członkiem Zespołu 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.
3. Każdy uczestnik indywidualny lub uczestnik będący członkiem Zespołu zapewnia, że opracowane rozwiązanie jest wolne od wad prawnych oraz nie narusza praw osób trzecich.
4. Stosownie do art. 921 § 3 Kodeksu cywilnego autorskie prawa majątkowe do nagrodzonego w Konkursie Utworu przechodzą na Przyrzekającego w chwili wypłaty Zwycięzcy nagrody.
5. Po ogłoszeniu wyników Konkursu i wyłonieniu Zwycięzcy, Zwycięzca indywidulany lub członkowie zwycięskiego Zespołu, zobowiązani są do podpisania z Przyrzekającym pisemnych umów potwierdzających fakt przeniesienia na MF autorskich praw majątkowych do Utworu stanowiącego nagrodzone rozwiązanie, wypełnienia i przekazania Przyrzekającemu oświadczeń zawierających dane niezbędne do przelewu nagród, których wzór określa Załącznik nr 1 do Umowy o przeniesienie autorskich praw majątkowych oraz zgód na przetwarzanie danych, których wzór określa Załącznik nr 2 do niniejszego Regulaminu.
6. Odmowa przez indywidualnego uczestnika Konkursu lub któregokolwiek z uczestników Konkursu będącego członkiem Zespołu zawarcia umowy, o której mowa w ust. 5, zostanie uznana za rezygnację z przyjęcia nagrody przewidzianej w Konkursie, stosownie do postanowienia § 4 ust. 12 Regulaminu, i stanowi podstawę do odmowy wydania indywidualnemu Zwycięzcy lub wszystkim członkom danego Zespołu, nagrody przewidzianej w Konkursie. W takiej sytuacji indywidualnemu uczestnikowi Konkursu lub wszystkim członkom danego Zespołu nie przysługują żadne roszczenia względem Przyrzekającego.
7. W chwili wypłaty nagrody Zwycięzcy, Przyrzekający nabywa prawa własności wszelkich egzemplarzy Utworów (w tym kodów źródłowych) i nośników, na których Utwory zostały utrwalone, a także nabywa całość autorskich praw majątkowych do Utworów obejmujących pola eksploatacji wskazane w ust. 8 i 9.

8. Umowa przeniesienia praw zostanie zawarta w formie pisemnej, zgodnie z art. 53 ust. 1 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 zwanej „ustawą o prawie autorskim i prawach pokrewnych").
9. 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:
    a) 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,
    c) rozpowszechnianie, w tym użyczanie lub najem rozwiązania lub jego kopii;
    d) zezwalanie na wykonywanie przez osoby trzecie praw autorskich zależnych w stosunku do rozwiązania;
10. 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:
    a. utrwalenie i zwielokrotnianie wszelkimi znanymi technikami, w tym techniką zapisu cyfrowego, magnetycznego, światłoczułego, elektronicznymi, wszelkimi technikami video, technikami poligraficznymi i drukarskimi,
    b. wprowadzenia do pamięci komputera i swobodnego udostępniania w sieciach komputerowych, w tym: Internet oraz Intranet – w szczególności przez stałe umieszczenie na publicznej stronie www całości Utworów lub ich części w sposób umożliwiający swobodne, wielokrotne kopiowanie każdemu zainteresowanemu,
    c. wprowadzanie egzemplarzy i nośników oraz zwielokrotnionych egzemplarzy i nośników do obrotu,
    d. publiczne odtwarzanie,
    e. publiczne udostępnianie egzemplarzy i nośników,
    f. publiczne wykonanie,
    g. najem i użyczenie,
    h. wystawienia,
    i. wyświetlania,
    j. sporządzania wersji obcojęzycznych (jak również z użyciem technik umożliwiających przekazywanie informacji dla osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności),
    k. nadania za pomocą wizji przewodowej albo bezprzewodowej lub w inny sposób poprzez sieć komputerową w tym zamieszczanie filmów w sieci

Internet bez żadnych ograniczeń z wyłączeniem możliwości publicznego emitowania filmów lub ich części w telewizji,

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

11. Zwycięzcy nie przysługuje wynagrodzenie za każde odrębne pole eksploatacji.
12. W wyniku przeniesienia autorskich praw majątkowych, zgodnie z ust. 8-9, Przyrzekający nabywa wyłączne prawo do korzystania z Utworu, w pełnym zakresie, w jakikolwiek sposób, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych na wszystkich opisanych w Regulaminie polach eksploatacji oraz prawo do dalszego przenoszenia tych praw na podmioty trzecie w zakresie tak szerokim, w jakim nabył te prawa.
13. Zwycięzca przenosi na Przyrzekającego wyłączne prawo do wykonywania zależnych praw autorskich oraz prawo do zezwalania na wykonywanie zależnych praw autorskich do Utworu, w szczególności do tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu oraz wprowadzania innych zmian lub modyfikacji oraz rozporządzania i korzystania z opracowań Utworów na polach eksploatacji określonych w ust. 8-9 i nie będzie domagał się z tego tytułu żadnego wynagrodzenia oraz prawo do dalszego przenoszenia tych praw na podmioty trzecie w zakresie tak szerokim, w jakim Przyrzekający nabył te prawa.
14. Przyrzekający może wykonywać autorskie prawa majątkowe samodzielnie lub może upoważnić do tego osoby trzecie oraz jest uprawniony do decydowania o tym, czy, a jeżeli tak, to kiedy przystąpi do rozpowszechniania Utworu, jak również może przenosić te prawa na podmioty trzecie w zakresie tak szerokim, w jakim Przyrzekający je nabył.
15. Zwycięzca wyraża zgodę na anonimowe korzystanie przez Przyrzekającego z Utworu na wszystkich polach eksploatacji wskazanych w Regulaminie, w szczególności podmiot ten ma prawo korzystania z Utworu bez oznaczenia autorstwa na egzemplarzach.

§6. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. W ramach realizacji zadań związanych z organizacją i przeprowadzeniem zadań konkursowych MF jako Partner Wydarzenia HackNation 2026 będzie przetwarzać dane osobowe zgodnie z przepisami dotyczącymi ochrony danych osobowych, w tym przepisów rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych), (Dz. Urz. UE L 119 z 4.05.2016, str. 1 z późn. zm.), dalej RODO.
2. MF w ramach organizacji zadania konkursowego będzie przetwarzać dane osobowe:

a) Uczestników zadania konkursowego w zakresie wizerunek, imię i nazwisko, dane kontaktowe, skład zespołów, zgłoszone rozwiązania, a w przypadku Zwycięzcy także

dane niezbędne do zawarcia umowy przeniesienia praw autorskich (PESEL, adres zamieszkania, nr i seria dowodu osobistego) oraz dane niezbędne do wydania nagrody i rozliczenia podatku (adres zamieszkania, numer rachunku bankowego, data urodzenia, numer PESEL, NIP),

b) Mentorów w zakresie wizerunek, imię i nazwisko , stanowisko służbowe, miejsce zatrudnienia, dane kontaktowe,

c) Członków jury w zakresie wizerunek, imię i nazwisko, stanowisko służbowe, miejsce zatrudnienia, dane kontaktowe,

d) Pracowników wsparcia organizacyjnego w zakresie wizerunek, imię i nazwisko, stanowisko służbowe, miejsce zatrudnienia, dane kontaktowe.

3. W związku z organizacją i przeprowadzeniem zadania konkursowego MF:

a) MF dokumentuje przebieg Konkursu, w tym zgłoszone rozwiązania i wyniki prac Jury, na potrzeby dokumentacji Konkursu, bez ich rozpowszechniania;

b) MF, CIRF i Aplikacje Krytyczne Sp. z o.o. publikują informacje o wynikach Konkursu, obejmującą imiona i nazwiska Zwycięzców oraz nazwę zespołu, na stronach internetowych i profilach w portalach społecznościowych.

4. MF, CIRF i Aplikacje Krytyczne Sp. z o.o. może utrwalać i rozpowszechniać wizerunek uczestników Konkursu w celach informacyjno-promocyjnych na podstawie zgody, której wzór stanowi Załącznik nr 2 do Regulaminu. Udzielenie zgody jest dobrowolne, nie warunkuje udziału w Konkursie i może zostać w każdej chwili wycofane.
5. Odbiorcami danych osobowych w ramach organizacji wydarzenia jest Ministerstwo Cyfryzacji jako organizator HackNation 2026, pozostali partnerzy wydarzenia oraz osoby odwiedzające strony internetowe i portale MF, na których prowadzone będą działania promocyjno-informacyjne dot. wydarzenia.
6. Odrębną kategorię odbiorców stanowią podmioty przetwarzające dane osobowe na zlecenie Administratora, w szczególności te, z którymi zawarto umowy na świadczenie usług serwisowych dla użytkowanych systemów informatycznych.
7. Szczegółowe informacje o przetwarzaniu danych osobowych zawiera klauzula informacyjna dla uczestników konkursu dotycząca przetwarzania danych osobowych uczestnika konkursu - załącznik nr 3 do Regulaminu zadania konkursowego.

§7. ODPOWIEDZIALNOŚĆ

1. Przyrzekający nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości przekazania nagrody w przypadku podania przez uczestnika Konkursu nieprawidłowych, niepełnych lub nieprawdziwych danych osobowych, danych kontaktowych oraz innych informacji uniemożliwiających przekazanie nagrody.
2. Każdy uczestnik Konkursu może wycofać się z Konkursu w dowolnym czasie. Wycofanie z Konkursu odbywa się poprzez poinformowanie Organizatora i MF i jest równoznaczne z utratą prawa do nagrody.
3. Zwycięzca traci prawo do nagrody w przypadku stwierdzenia przez MF lub Organizatora Wydarzenia naruszenia postanowień Regulaminu Konkursu przez

Zwycięzcę oraz zaistnienia przesłanek uzasadniających wykluczenie, o których mowa w Regulaminie Konkursu.

§8. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W przypadku rozbieżności między Regulaminem Konkursu a Regulaminem Wydarzenia, pierwszeństwo ma Regulamin Konkursu.
2. W sprawach nieuregulowanych zastosowanie mają przepisy Kodeksu cywilnego, ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz Regulaminu Wydarzenia dostępnego na stronie www.hacknation.pl.
3. Regulamin Konkursu oraz jego załączniki publikowane są na stronie internetowej www.hacknation.pl nie później niż w dniu rozpoczęcia Wydarzenia.
4. Regulamin obowiązuje od dnia publikacji na stronie internetowej www.hacknation.pl.

Załączniki:

Załącznik nr 1 Wzór umowy o przeniesienie autorskich praw majątkowych

Załącznik nr 2 Oświadczenie o wyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych dla uczestnika konkursu

Załącznik nr 3 Klauzula informacyjna z RODO dla uczestnika Konkursu