REGULAMIN ZADANIA KONKURSOWEGO

Zasiłkowy Przewodnik Przyszłego Rodzica

w

ramach hackathonu HackNation 2026

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin Zadania Konkursowego (dalej: Regulamin) określa zasady uczestnictwa w zadaniu konkursowym pod nazwą Zasiłkowy Przewodnik Przyszłego Rodzica (dalej: „Zadanie"), realizowanym w ramach wydarzenia HackNation 2026 (dalej: „Wydarzenie").
2. Organizatorem Wydarzenia jest Ministerstwo Cyfryzacji, z siedzibą w Warszawie, ul. Królewska 27, 00-060 Warszawa.
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, KRS 0000448243, NIP 6793088842.
4. Przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 919 §1 Kodeksu cywilnego jest Partner - Zakład Ubezpieczeń Społecznych z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Szamocka 3, 5, 01-748 Warszawa, NIP: 5213017228, REGON: 000017756, (dalej: „Przyrzekający").
5. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają postanowienia Regulaminu Wydarzenia dostępnego na stronie www.hacknation.pl
6. Udział w Zadaniu mogą wziąć wyłącznie osoby zarejestrowane jako Uczestnicy Wydarzenia HackNation 2026, spełniające warunki określone w Regulaminie Wydarzenia.

§ 2. KRYTERIA OCENY I JURY

1. Oceny rozwiązań dokonuje jury powołane przez Przyrzekającego.
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 HackNation.
5. Jury dokonuje oceny rozwiązań w oparciu o kryteria, które zostaną opublikowane wraz z pełną treścią zadania, w dniu rozpoczęcia wydarzenia i wskazuje Zwycięzcę.
6. Decyzje jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
7. Jury może wybrać maksymalnie trzy zespoły, które będą prezentować swoje zadanie. Zwycięzca zostanie wyłoniony spośród tych zespołów.

§ 3. NAGRODY

1. W Zadaniu przewidziano jedną nagrodę główną dla zespołu, którego rozwiązanie zostanie najwyżej ocenione przez jury.
2. Nagroda ma charakter pieniężny i wynosi 30 000 zł (słownie: trzydzieści tysięcy złotych). Wypłacona nagroda zostanie pomniejszona o podatek.
3. Nagroda przyznawana jest za opracowanie najlepszego rozwiązania Zadania, zgodnie z kryteriami oceny określonymi w § 2.
4. Płatnikiem nagrody jest Przyrzekający, zgodnie z art. 8 Ordynacji podatkowej.
5. Nagroda zostanie wypłacona w terminie do 7 dni od dnia podpisania przez zwycięzców umowy przeniesienia autorskich praw majątkowych, o której mowa w § 4 niniejszego Regulaminu i przekazaniu kodu źródłowego wraz z opisem.
6. W przypadku zespołu składającego się z kilku osób, nagroda zostanie wypłacona w równych częściach wszystkim członkom zespołu dalej także: „drużyna”, „zwycięzca”, „zwycięzcy”.
7. Nagrody przyznane w Zadaniu podlegają opodatkowaniu zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
8. Przyrzekający, jako płatnik, obliczy, pobierze i odprowadzi należny podatek od wartości nagrody. Zwycięzca nie ponosi dodatkowych kosztów podatkowych.
9. W przypadku niepodpisania przez zwycięzcę umowy przeniesienia praw autorskich w terminie 7 dni od jej przekazania, zwycięzca traci prawo do nagrody, a Przyrzekający może przyznać ją kolejnej drużynie wskazanej przez jury.
10. Nagroda nie podlega wymianie na inne świadczenia, w tym rzeczowe lub pieniężne, ani 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. W przypadku stosowania rozwiązań zewnętrznych zostanie to wyraźnie wskazane w prezentacji zadania.
2. Uczestnicy zapewniają, że opracowane rozwiązanie jest wolne od wad prawnych oraz nie narusza praw osób trzecich.
3. Zwycięzcy są zobowiązani do zawarcia z Przyrzekającym umowy o przeniesienie autorskich praw majątkowych do utworów wytworzonych w ramach realizacji Zadania (dalej: „Umowa przeniesienia praw").
4. Wzór Umowy przeniesienia praw autorskich stanowi Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu i zostanie udostępniony uczestnikom przed rozpoczęciem Wydarzenia.
5. Umowa przeniesienia praw zostanie zawarta w formie pisemnej, zgodnie z art. 53 ustawy 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:
    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.
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:
    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, publiczne odtwarzanie, publiczne

udostępnianie egzemplarzy i nośników, publiczne wykonanie, najem i użyczenie, wystawienia, wyświetlania;

d) sporządzania wersji obcojęzycznych (jak również z użyciem technik umożliwiających przekazywanie informacji dla osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności);
e) zezwalanie na wykonywanie przez osoby trzecie praw autorskich zależnych w stosunku do Utworu;
f) przeniesienie autorskich praw majątkowych do Utworu w odniesieniu do kodów źródłowych następuje na wszystkich polach eksploatacji określonych powyżej w pkt 6 dla programu komputerowego i w pkt 7 dla dokumentacji oraz modyfikacji, kompilacji i łączenia, testowania, wdrażania, używania wytworzonego w ten sposób oprogramowania.

8. W przypadku utworów stworzonych przez zespół, wszyscy współtwórcy są zobowiązani do podpisania Umowy przeniesienia praw autorskich.
9. Przyrzekający nabywa autorskie prawa majątkowe z chwilą wskazaną w Umowie.
10. Po ogłoszeniu wyników Zadania zwycięski zespół zobowiązany jest do wypełnienia i przekazania Przyrzekającemu oświadczenia zawierającego dane niezbędne do realizacji przelewu nagrody, stanowiącego Załącznik nr 2 do Umowy przeniesienia praw autorskich.

§ 5. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejszy Regulamin stanowi integralną część Wydarzenia HackNation 2026.
2. W przypadku rozbieżności między niniejszym Regulaminem Zadania Konkursowego a Regulaminem Wydarzenia HackNation, pierwszeństwo ma niniejszy Regulamin Zadania Konkursowego.
3. W sprawach nieuregulowanych zastosowanie mają przepisy Regulaminu Wydarzenia HackNation 2026, Kodeksu cywilnego, ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz inne przepisy prawa mające związek z niniejszym Regulaminem
4. Regulamin Zadania Konkursowego oraz jego załączniki publikowane są w Serwisie www.hacknation.pl nie później niż w dniu rozpoczęcia Wydarzenia.
5. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem publikacji w Serwisie.