REGULAMIN ZADANIA KONKURSOWEGO

Odwołania2json

w ramach hackathonu HackNation 2026

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin Zadania Konkursowego (dalej: Regulamin) określa zasady uczestnictwa w zadaniu konkursowym pod nazwą **Odwołania2json** (dalej: „Zadanie"), realizowanym w ramach wydarzenia HackNation 2026 (dalej: „Wydarzenie"). Przedmiotem Zadania jest opracowanie rozwiązania umożliwiającego automatyczne przekształcanie wielodokumentowych spraw odwoławczych zapisanych w postaci dokumentów PDF do kanonicznego modelu danych JSON, zgodnie ze szczegółowym opisem Zadania udostępnionym uczestnikom Wydarzenia.
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 Urząd Zamówień Publicznych, z siedzibą w Warszawie, ul. Postępu 17A, 02-676 Warszawa, NIP 5262239325, reprezentowany przez Marek Redzko, Dyrektora Generalnego (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. Ocena rozwiązań zostanie przeprowadzona dwuetapowo:
    a. Etap 1 – preselekcja. W tym etapie występuje jedno kryterium:
        i. jakość ekstrakcji danych. Ocena na podstawie jakości ekstrakcji danych mierzona wskaźnikiem F1 (ang. F1-score) obliczanym na nieujawnionym zbiorze testowym zawierającym co najmniej 10 spraw odwoławczych, będącym porównaniem danych otrzymanych z przedstawionych rozwiązań z danymi realnymi znajdującymi się na dokumentach.
    b. Etap 2 – finał. Do prezentacji finałowych zostaną zaproszone maksymalnie trzy zespoły, które uzyskają najwyższe wyniki w Etapie I. Finaliści będą oceniani według następujących kryteriów:
        i. jakość ekstrakcji danych (F1 Score) – 50%,
        ii. elastyczność i łatwość rozbudowy rozwiązania o nowe klasy dokumentów – 50%. Ocena zostanie dokonana na podstawie przekazanych opisów architektury, kodu źródłowego oraz treści prezentacji zespołu.
5. Jury wskazuje zwycięzcę spośród zespołów zakwalifikowanych do Etapu 2.
6. Decyzje jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

7. § 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 20 000 zł brutto (słownie: dwadzieścia tysięcy złotych brutto). 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, kodu źródłowego, instrukcji uruchomienia, konfiguracji Docker Compose, dokumentacji rozwiązania zawierającej opis architektury, konfiguracji ekstrakcji danej klasy dokumentów oraz dodania nowej klasy dokumentów.
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 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2025 r. poz. 24, ze zm.), (dalej zwanej „ustawą 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 a Regulaminem Wydarzenia HackNation, pierwszeństwo ma niniejszy Regulamin Zadania Konkursowego.

3. W sprawach nieuregulowanych zastosowanie mają przepisy Kodeksu cywilnego oraz Regulamin Wydarzenia HackNation 2026.
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.

Marek Redźko; UZP
Elektronicznie podpisany przez Marek Redźko; UZP
Data: 2026.11.18 13:43:45 +01'00'

Robert Król
Elektronicznie podpisany przez Robert Król
Data: 2026.11.12 15:58:17 +01'00'

Tadeusz Mojsa - Urząd Zamówień Publicznych
Elektronicznie podpisany przez Tadeusz Mojsa - Urząd Zamówień Publicznych
Data: 2026.11.13 12:01:08 +01'00'