REGULAMIN ZADANIA KONKURSOWEGO

„KOLEKCJONER FEJKÓW”

w ramach hackathonu HackNation 2026

§1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa zasady uczestnictwa w zadaniu konkursowym pod nazwą **KOLEKCJONER FEJKÓW** (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 Przyrzekający nagrodę w rozumieniu art. 919 §1 Kodeksu cywilnego Partner – Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa – Państwowy Instytut Badawczy, z siedzibą w Warszawie (01045) ul. Kolska 12, NIP 521-04-17-157 (dalej: „Przyrzekający”).
4. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają postanowienia Regulaminu Wydarzenia dostępnego na stronie www.hacknation.pl
5. Udział w Zadaniu mogą wziąć wyłącznie osoby fizyczne 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 podany do wiadomości 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.

§3. NAGRODY

1. Przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 919 §1 Kodeksu cywilnego jest Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa - Państwowy Instytut Badawczy.

2. W Zadaniu przewidziano trzy nagrody, przyznawane Zwycięzcom – zespołom, których rozwiązania uzyskają kolejno najwyższą, drugą najwyższą oraz trzecią najwyższą ocenę Jury.
3. Nagroda za rozwiązanie, które uzyskało najwyższą ocenę Jury ma charakter pieniężny i wynosi 30 000,00 zł (słownie: trzydzieści tysięcy złotych 00/100 groszy). Nagrody za rozwiązania, które uzyskały drugą oraz trzecią najwyższą ocenę Jury mają charakter rzeczowy. Nagrodą rzeczową za rozwiązanie, które uzyskało drugą najwyższą ocenę Jury jest iPad Wi-Fi 128GB, natomiast nagrodą rzeczową za rozwiązanie, które uzyskało trzecią najwyższą ocenę Jury są słuchawki nauszne SONY WH-1000XM6 ANC.
4. Nagroda przyznawana jest za opracowanie trzech najlepszych rozwiązań Zadania, zgodnie z kryteriami oceny określonymi w §2.
5. W przypadku zespołu składającego się z kilku osób, nagroda pieniężna za rozwiązanie, które uzyskało najwyższą ocenę Jury zostanie wypłacona w równych częściach wszystkim członkom zespołu, chyba że wszyscy członkowie zespołu złożą Przyrzekającemu wspólne oświadczenie o innym podziale. Nagroda rzeczowa zostanie przekazana każdemu z członków zespołu.
6. Nagroda pieniężna za rozwiązanie, które uzyskało najwyższą ocenę Jury zostanie wypłacona oraz nagrody rzeczowe zostaną przekazane w terminie do 14 dni od dnia podpisania przez zwycięzców umowy przeniesienia autorskich praw majątkowych, o której mowa w §4 niniejszego Regulaminu.
7. W przypadku niepodpisania przez Zwycięzcę umowy/umów 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.
8. Nagroda nie podlega wymianie na inne świadczenia, w tym rzeczowe lub pieniężne, ani przeniesieniu na osoby trzecie.
9. Nagrody przyznane w Zadaniu podlegają opodatkowaniu zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
10. Do Nagrody zostaje dodana dodatkowa nagroda pieniężna stanowiąca równowartość zryczałtowanego podatku od Nagrody. Rzeczona dodatkowa nagroda pieniężna nie jest wypłacona Zwycięzcy, lecz zostaje pobrana jako podatek zryczałtowany od wartości przyznanej Nagrody, o którym mowa w ustawie z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (tekst jednolity: Dz. U. z 2000 r., Nr 14, poz. 176 z późn. zm) na co Zwycięzca wyraża zgodę. Za obliczenie, pobranie i odprowadzenie należnego podatku odpowiedzialny jest wyłącznie Przyrzekający zgodnie z art. 8 Ordynacji podatkowej. Zwycięzca nie ponosi dodatkowych kosztów podatkowych.

§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. 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 (t.j. 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 wspólnego 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.
3. W sprawach nieuregulowanych zastosowanie mają przepisy Kodeksu cywilnego oraz Regulamin Wydarzenia HackNation 2026.
4. Regulamin Zadania oraz jego załączniki publikowane są w Serwisie www.hacknation.pl nie później niż w dniu rozpoczęcia Wydarzenia.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie, po uprzednim poinformowaniu Uczestnika o tym fakcie pocztą elektroniczną. Zmiany w postanowieniach Regulaminu wchodzą w życie z dniem wskazanym w wiadomości e-mail.
6. Regulamin wchodzi w życie z dniem publikacji w Serwisie.