REGULAMIN ZADANIA KONKURSOWEGO: KOMPAS KOMPETENCJI
w
ramach hackathonu HackNation 2026

§1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa zasady uczestnictwa w zadaniu konkursowym pod nazwą Kompas Kompetencji (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 firma „Proidea sp. z o.o." z siedzibą w Krakowie przy ulicy Zakopiańskiej 9, 30-418, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000448243, posiadającą numer identyfikacji podatkowej (NIP) 6793088842, REGON 122769022.
4. Za przygotowanie Zadania oraz wypłatę nagrody odpowiada Biuro Dyrektora Generalnego Ministerstwa Cyfryzacji, reprezentowany przez Panią Karolinę Wiśniewską – Dyrektor Biura Dyrektora Generalnego.
5. Przyrzekający nagrodę w rozumieniu art. 919 §1 Kodeksu cywilnego jest Ministerstwo Cyfryzacji z siedzibą w Warszawie (00-060), ul. Królewska 27, NIP 5252955037, REGON: 525189465, reprezentowanym przez Pana Krystiana Olchowika – Dyrektora Departamentu GovTech (dalej: „Przyrzekający").
6. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają postanowienia Regulaminu Wydarzenia dostępnego na stronie www.hacknation.pl
7. 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. Wykorzystanie sztucznej inteligencji (AI) podczas przygotowania rozwiązania jest dopuszczalne pod warunkiem, że finalnie praca będzie efektem analizy i pracy człowieka i będzie autorskim rozwiązaniem zespołu, który posiada do niego wszelkie prawa.

§3. NAGRODY

1. Przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 919 §1 Kodeksu cywilnego jest Ministerstwo Cyfryzacji.
2. W Zadaniu przewidziano jedną nagrodę główną dla zespołu, którego rozwiązanie zostanie najwyżej ocenione przez jury.
3. Nagroda ma charakter pieniężny i wynosi 22 223 zł (słownie: dwadzieścia dwa tysiące dwieście dwadzieścia trzy złote). Wypłacona nagroda zostanie pomniejszona o podatek.
4. Nagroda przyznawana jest za opracowanie najlepszego rozwiązania Zadania, zgodnie z kryteriami oceny określonymi w §2.
5. Płatnikiem nagrody jest Przyrzekający, zgodnie z art. 8 Ordynacji podatkowej.
6. Nagroda zostanie wypłacona w terminie do 28 dni od dnia podpisania przez zwycięzców umowy przeniesienia autorskich praw majątkowych, o której mowa w §4 niniejszego Regulaminu.
7. 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. Nagroda może być podzielona na maksymalnie 6 osób.
8. Nagrody przyznane w Zadaniu podlegają opodatkowaniu zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
9. Przyrzekający, jako płatnik, obliczy, pobierze i odprowadzi należny podatek od wartości nagrody. Laureat nie ponosi dodatkowych kosztów podatkowych.
10. 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.
11. Nagroda nie podlega wymianie na inne świadczenia, w tym rzeczowe lub pieniężne, ani przeniesieniu na osoby trzecie.

12. Przyrzekający zastrzega sobie prawo do wręczenia nagród, w postaci miesięcznych i dwumiesięcznych płatnych staży w Ministerstwie Cyfryzacji oraz mentoringu, dla zespołów, które zajmą drugie i trzecie miejsce. O dokładnym zakresie nagród Przyrzekający poinformuje w momencie wyboru zespołów zajmujących odpowiednio drugie i trzecie miejsce.

§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. Regulamin wchodzi w życie z dniem publikacji w Serwisie.