REGULAMIN ZADANIA KONKURSOWEGO
PN. „CYFROWY ASYSTENT OCEN OKRESOWYCH”

w ramach Konkursu Szefa Służby Cywilnej

organizowanego podczas hackathonu HackNation 2026,
zwany dalej „Regulaminem”

§1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa zasady uczestnictwa w Konkursie Szefa Służby Cywilnej polegającym na rozwiązaniu zadania konkursowego pod nazwą „Cyfrowy Asystent Ocen Okresowych” (dalej: „Zadanie”), organizowanym podczas wydarzenia HackNation 2026 (dalej: „Wydarzenie”).
2. Organizatorem Wydarzenia jest Ministerstwo Cyfryzacji, z siedzibą w Warszawie, ul. Królewska 27, 00-060 Warszawa (dalej: „Organizator”).
3. Przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 921§1 Kodeksu cywilnego jest Skarb Państwa – Kancelaria Prezesa Rady Ministrów, z siedzibą w Warszawie, Al. Ujazdowskie 1/3, 00-583 Warszawa, NIP 5261645000, zapewniająca obsługę Szefa Służby Cywilnej, reprezentowana przez Martę Kuzawińską, Dyrektorkę Departamentu Służby Cywilnej (dalej: „Przyrzekający”).
4. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają postanowienia Regulaminu Wydarzenia dostępnego na stronie www.hacknation.pl
5. Udział w Konkursie Szefa Służby Cywilnej mogą wziąć wyłącznie osoby zarejestrowane jako Uczestnicy Wydarzenia HackNation 2026, spełniające warunki określone w Regulaminie Wydarzenia.

§2. KRYTERIA OCENY I JURY

1. Oceny rozwiązań Zadania 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 przez Organizatora najpóźniej w dniu rozpoczęcia Wydarzenia.
4. Pełna treść Zadania wraz z kryteriami oceny zostanie opublikowana przez Organizatora w dniu rozpoczęcia Wydarzenia o godzinie 11:00, zgodnie z Regulaminem Wydarzenia HackNation.
5. Jury dokonuje oceny rozwiązań Zadania 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. NAGRODA

1. W Konkursie Szefa Służby Cywilnej przewidziano jedną nagrodę główną dla uczestnika albo zespołu uczestników, którego rozwiązanie Zadania zostanie najwyżej ocenione przez jury.
2. Nagroda ma charakter pieniężny i wynosi 33 333,33 zł (słownie: trzydzieści trzy tysiące trzysta trzydzieści trzy złote trzydzieści trzy grosze) brutto. Wypłacona nagroda zostanie pomniejszona o należny podatek.
3. Nagroda określona w ust. 2 zawiera wszystkie koszty i wydatki zwycięskiego uczestnika albo zespołu uczestników związane z realizacją Zadania oraz koszt przeniesienia na Przyrzekającego praw autorskich do najlepszego rozwiązania Zadania. Nagroda ta wyczerpuje wszelkie roszczenia zwycięskiego uczestnika albo zespołu uczestników względem Przyrzekającego wynikające z należytego wykonania niniejszego Regulaminu.
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 7 dni od dnia zawarcia umowy przeniesienia na Przyrzekającego 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 zespołu złożą Przyrzekającemu wspólne oświadczenie o innym podziale nagrody.
8. Nagroda przyznana w Konkursie Szefa Służby Cywilnej podlega 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 zwycięskiego uczestnika albo wszystkich członków zwycięskiego zespołu uczestników umowy przeniesienia na Przyrzekającego praw autorskich w terminie 7 dni od przekazania umowy podpisanej przez Przyrzekającego, odpowiednio zwycięski uczestnik albo zwycięski zespół uczestników traci prawo do nagrody, a Przyrzekający może przyznać ją kolejnemu uczestnikowi albo zespołowi uczestników wskazanemu przez jury.
11. Nagroda nie podlega wymianie na inne świadczenia, w tym rzeczowe lub pieniężne, ani przeniesieniu na osoby trzecie.

§4. PRAWA AUTORSKIE

1. Każdy uczestnik Konkursu Szefa Służby Cywilnej oświadcza, że w zakresie swojego wkładu w opracowane rozwiązanie Zadania 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 Zadania 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 opracowanego przez zwycięzców rozwiązania Zadania (dalej: „Umowa przeniesienia praw").
4. Wzór Umowy przeniesienia praw 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 opracowanego przez zwycięzców rozwiązania Zadania (dalej: „Utwór"), w zakresie w jakim rozwiązanie Zadania 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 Utworu 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 Utworu lub jego kopii,
   d) zezwalanie na wykonywanie przez osoby trzecie praw autorskich zależnych w stosunku do Utworu.
7. Przeniesienie autorskich praw majątkowych do Utworu, w zakresie w jakim rozwiązanie Zadania 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) utrwalanie i zwielokrotnianie wszelkimi znanymi technikami, w tym techniką zapisu cyfrowego, magnetycznego, światłoczułego, elektronicznymi, wszelkimi technikami video, technikami poligraficznymi i drukarskimi,
   b) wprowadzanie do pamięci komputera i swobodnego udostępniania w sieciach komputerowych, w tym: Internet oraz Intranet – w szczególności przez stałe umieszczenie na publicznej stronie www całości Utworu lub jego 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) sporządzanie 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.

8. 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.
9. W przypadku utworów stworzonych przez zespół uczestników, wszyscy współtwórcy są zobowiązani do wspólnego podpisania Umowy przeniesienia praw.
10. Przyrzekający nabywa autorskie prawa majątkowe z chwilą wskazaną w Umowie przeniesienia praw.
11. Po ogłoszeniu wyników Konkursu Szefa Służby Cywilnej uczestnik albo uczestnicy zwycięskiego zespołu zobowiązani są do wypełnienia i przekazania Przyrzekającemu oświadczeń zawierających dane niezbędne do realizacji przelewu nagrody, zgodnie z wzorem stanowiącym Załącznik nr 2 do Umowy przeniesienia praw.

§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.
3. W sprawach nieuregulowanych zastosowanie mają przepisy Kodeksu cywilnego oraz Regulamin Wydarzenia HackNation 2026.
4. Regulamin 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 www.hacknation.pl.