REGULAMIN ZADANIA KONKURSOWEGO RADAR INNOWACJI
w ramach hackathonu HackNation 2026

## §1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin Zadania Konkursowego (dalej: Regulamin) określa zasady uczestnictwa w zadaniu konkursowym pod nazwą [RADAR INNOWACJI] (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, REGON 122769022
4. Partnerem Wydarzenia i Organizatorem Zadania, w rozumieniu postanowień regulaminu HackNation 2026, jest Podkarpackie Centrum Innowacji Sp. z o.o.z siedzibą w Rzeszowie, adres: ul. T. Lenartowicza 4, 35-051 Rzeszów (dalej zwane „PCI") przy współpracy (z udziałem): Skarb Państwa - Centrum Informatyki Resortu Finansów z siedzibą w Radomiu, adres: ul. Samorządowa 1, 26-601 Radom (dalej zwany „CIRF") oraz Aplikacji Krytycznych sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Chmielna 132/134, 00-805 Warszawa (dalej zwana „Aplikacje Krytyczne sp. z o.o.").
5. PCI jest Organizatorem Zadania Konkursowego i Partnerem Wydarzenia w ramach realizacji projektu pt. „Podkarpackie Centrum Innowacji 2029", finansowanego z programu regionalnego Fundusze Europejskie dla Podkarpacia 2021 – 2027, Priorytet FEPK.01 Konkurencyjna i Cyfrowa Gospodarka, Działanie FEPK.01.01 Badania i rozwój, Typ projektu: Budowa potencjału ośrodków innowacji Podkarpackie Centrum Innowacji.
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.
8. Przed przystąpieniem do udziału w Zadaniu uczestnik Zadania zapoznaje się z Regulaminem Konkursu.
9. Udział w Zadaniu jest równoznaczny z akceptacją Regulaminu Konkursu.
10. Uczestnik zgłaszając swój udział ma świadomość, że zwycięskie rozwiązanie powstałe w ramach zadania konkursowego zostanie udostępnione publicznie na zasadach Licencji Publicznej Unii Europejskiej wersji 1.2 (EUPL-1.2), a poprzez zgłoszenie się do realizacji Zadania Konkursowego wyraża zgodę na taka publikację. Zgoda ta jest

domniemana i nieodwołalna.

## §2. KRYTERIA OCENY I JURY

1. Oceny rozwiązań dokonuje jury powołane przez PCI.
2. Jury składa się z co najmniej trzech członków posiadających wiedzę specjalistyczną w zakresie tematyki Zadania.
3. Skład jury zostanie opublikowany najpóźniej drugiego dnia Wydarzenia.
4. Kryteria oceny zostaną opublikowane wraz z pełną treścią Zadania w dniu rozpoczęcia Wydarzenia o godzinie 11:00, zgodnie z Regulaminem Wydarzenia HackNation 2026.

Jury ocenia rozwiązania zadania, zgłoszone przez uczestników indywidualnych Konkursu lub Zespoły w dwóch etapach. W I etapie Jury ocenia rozwiązania zadania konkursowego zgłoszonego przez uczestników indywidualnych Konkursu lub Zespoły w skali punktowej od 0 do 5 punktów dla każdego z kryteriów, biorąc pod uwagę kryteria oceny i ich wagi:

- Związek z wyzwaniem i jakość rozwiązania problemu 5 pkt. — 20%
- Pomysł i oryginalność 5 pkt.— 20%
- Użyteczność dla użytkowników i jakość doświadczenia 5 pkt.— 20%
- Kompletność oraz jakość prototypu/demonstracji 5 pkt. — 20%
- Potencjał wdrożeniowy, skalowalność i możliwość transferu innowacji 5 pkt.— 20%

Suma: 100%.
Jury dokonuje oceny rozwiązań w oparciu o kryteria, które zostaną opublikowane wraz z pełną treścią zadania, w dniu rozpoczęcia Wydarzenia. Decyzje Jury zapadają większością głosów, w przypadku równego rozłożenia liczby głosów, wiążąca jest decyzja Przewodniczącego Jury.

5. Maksymalna liczba punktów, którą można uzyskać za rozwiązanie zadania konkursowego w I etapie oceny wynosi 25 punktów.
6. Po dokonaniu I etapu oceny jury sporządzi listę rankingową uzyskanych wyników, według średniej arytmetycznej z sumy otrzymanych ocen.
7. Podczas trwania Konkursu pracę uczestników Konkursu obserwować będą wyznaczeni przez PCI Mentorzy, służący jako źródła wiedzy z obszaru zagadnienia przedstawionego w treści zadania. Jury może uwzględnić opinię Mentorów przy formułowaniu werdyktu i decyzji o przyznaniu nagrody.
8. Pierwsze 3 zespoły z najwyższą ocena średnią przechodzą do 2 etapu w którym zobligowani są do prezentacji rozwiązania w formie 5 minutowego pitch decku. W przypadku więcej niż jednego rozwiązania z taka samą otrzymaną liczba punktów o miejscu na liście rankingowej jury decyduje większością głosów.

9. W II etapie jury dokonuje oceny wystąpienia zespołu i prezentacji danego rozwiązania według kryteriów jak poniżej:
   - Spójność prezentacji 5 pkt. — 20%
   - Jasność przekazu 5 pkt.— 20%
   - Umiejętność zainteresowania odbiorcy 5 pkt.— 20%
   - Pomysłowość w zaprezentowaniu rozwiązania 5 pkt. — 20%
   - Charyzma w wystąpieniu 5 pkt.— 20%

   Suma: 100%.

   Ocena dokonywana jest analogicznie jak w I etapie. Nagrodę wygrywa zespół, który zakwalifikuje się jako 1 na liście rankingowej II etapu oceny.
10. Uczestnicy Konkursu zobowiązują się wykonać zadanie stanowiące przedmiot Konkursu z należytą starannością.
11. Decyzje jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

**§3. NAGRODY**

1. Przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 919 §1 Kodeksu cywilnego jest Podkarpackie Centrum Innowacji Sp. z o.o..
2. W Zadaniu przewidziano jedną nagrodę główną dla zespołu, którego rozwiązanie zostanie najwyżej ocenione przez jury.
3. Nagroda ma charakter pieniężny i wynosi kwota brutto ( 11 111,00 zł) (słownie: jedenaście tysięcy sto jedenaście złotych zero groszy) Wypłacona nagroda zostanie pomniejszona o podatek.
4. Nagroda przyznawana jest za opracowanie najlepszego rozwiązania Zadania, zgodnie z kryteriami oceny, które zostaną opublikowane wraz z pełną treścią Zadania w dniu rozpoczęcia Wydarzenia o godzinie 11:00
5. Płatnikiem nagrody jest Przyrzekający, zgodnie z art. 8 ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. Ordynacja podatkowa(Dz. U. z 2026 r. poz. 622 z późn. zm).Nagroda zostanie wypłacona w terminie do X dni od dnia spełnienia przez zwycięzców warunków o których mowa w §4 niniejszego Regulaminu, w szczególności przekazania kompletnego kodu źródłowego rozwiązania wraz z dokumentacją oraz udostępnienia rozwiązania na zasadach licencji EUPL-1.2. Brak wykonania zobowiązania, o którym mowa w zdaniu wcześniejszym, uniemożliwia wypłatę nagrody, powodując jednoczesną dyskfalifikację.
6. 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.
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. Kwota nagrody, wskazana w ust. 3, zostanie pomniejszona o zryczałtowany podatek dochodowy w

wysokości 10% wartości danej nagrody, zgodnie z przepisami ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (Dz. U. z 2026 r. poz. 592 z późn. zm.).

9. W przypadku niewykonania przez zwycięzcę obowiązków określonych w §4, 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.
11. Nagroda główna nie zostanie przyznana, jeżeli zaprezentowane przez uczestników indywidualnych lub Zespoły rozwiązania nie zdobędą co najmniej 50% maksymalnej liczby punktów, określonej w § 2 ust. 6, tj. 2,5 punktu.

## §4. PRAWA AUTORSKIE I ZASADY UDOSTĘPNIENIA ROZWIĄZANIA

1. Rozwiązania (dzieła) powstałe w ramach realizacji przez Zwycięzcę Zadania (w całości lub części), w tym ich fragmenty, wcześniejsze wersje oraz ich elementy, a także wszelkie materiały, w tym dokumentacja związana z ww. rozwiązaniami/dziełami) stanowią utwory w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawach autorskich i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2025 r. poz. 24) (dalej: Utwór) .
2. Każdy uczestnik indywidualny lub uczestnik będący członkiem Zespołu 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.
3. Każdy uczestnik indywidualny lub uczestnik będący członkiem Zespołu zapewniają, że opracowane rozwiązanie jest wolne od wad prawnych oraz nie narusza praw osób trzecich.
4. Zwycięzcy zobowiązują się do niewykonywania przysługujących im praw w sposób, który pozostawałby w sprzeczności z uprawnieniami udzielonymi użytkownikom Rozwiązania zgodnie z licencją, o której mowa w niniejszym Regulaminie.
5. Rozwiązanie zostanie umieszczone w publicznym repozytorium kodu Ministerstwa Cyfryzacji prowadzonym w serwisie GitHub wraz z właściwym plikiem licencyjnym oraz informacją o autorach Rozwiązania.
6. Umieszczenie Rozwiązania w repozytorium Ministerstwa Cyfryzacji nie powoduje nabycia przez Skarb Państwa – Ministra Cyfryzacji jakichkolwiek autorskich praw majątkowych do Rozwiązania. Minister korzysta z Rozwiązania na zasadach tej samej licencji open source, która znajduje zastosowanie do pozostałych użytkowników.
7. Przyrzekający nie nabywa autorskich praw majątkowych do Rozwiązania ani jakiegokolwiek prawa wyłącznego do korzystania z Rozwiązania i może z niego korzystać wyłącznie na zasadach licencji open source, o której mowa w niniejszym Regulaminie.

8. Uczestnicy zobowiązują się nie wykorzystywać w Rozwiązaniu elementów objętych prawami lub licencjami osób trzecich, których warunki uniemożliwiałyby udostępnienie Rozwiązania zgodnie z ustępami wcześniejszymi

## §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 lub ogłoszenia na Wydarzeniu.
6. Po ogłoszeniu wyników Zadania Zwycięzca indywidualny lub każdy członek Zwycięskiego Zespołu jest zobowiązany do wypełnienia i przekazania Przyrzekającemu oświadczenia zawierającego dane niezbędne do wypłaty nagrody, którego wzór stanowi Załącznik nr 2 do niniejszego Regulaminu.

Załączniki:

Załącznik nr 1 Wzór oświadczenia zawierającego dane niezbędne do realizacji przelewu nagrody

Załącznik nr 2 Klauzula informacyjna z RODO dla uczestnika konkursu

Załącznik nr 3 Klauzula informacyjna dla mentorów, jury, pracowników wspierających organizację Konkursu