

REGULAMIN ZADANIA KONKURSOWEGO
ASYSTENT AI DLA ADMINISTRACJI – PRECYZJA I TEMPO DECYZJI ADMINISTRACYJNYCH W
SŁUŻBIE PAŃSTWA
w ramach hackathonu HackNation 2025

§1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa zasady uczestnictwa w zadaniu konkursowym pod nazwą ASYSTENT AI DLA ADMINISTRACJI – PRECYZJA I TEMPO DECYZJI ADMINISTRACYJNYCH W SŁUŻBIE PAŃSTWA (dalej: „Zadanie”), realizowanym w ramach wydarzenia HackNation 2025 (dalej: „Wydarzenie”).
2. Organizatorem Wydarzenia i Przrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 921 §1 Kodeksu cywilnego jest Ministerstwo Cyfryzacji, z siedzibą w Warszawie, ul. Królewska 27, 00-060 Warszawa.
3. Operatorem Wydarzenia, odpowiedzialnym za obsługę rejestracji, kwestie organizacyjne oraz techniczną realizację wypłaty nagród, jest PROIDEA Sp. z o.o., z siedzibą w Krakowie, ul. Zakopiańska 9, 30-418 Kraków.
4. Partnerem jest **Ministerstwo Sportu i Turystyki**, adres: 00-082 Warszawa, ul. Senatorska 14, NIP 701-092-71-41, REGON: 387997515,
5. Udział w Zadaniu mogą wziąć wyłącznie osoby zarejestrowane jako Uczestnicy Wydarzenia HackNation 2025, spełniające warunki określone w Regulaminie Wydarzenia.
6. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają postanowienia Regulaminu Wydarzenia dostępnego na stronie www.hacknation.pl

§2. KRYTERIA OCENY I JURY

1. Oceny rozwiązań dokonuje jury powołane przez Partnera. Jury ma możliwość prowadzenia konsultacji zdalnych z osobami wskazanymi przez Partnera, posiadającymi wiedzę specjalistyczną w zakresie tematyki Zadania. W szczególności umożliwia się konsultacje zdalne uczestników w zakresie ewentualnych pytań zdawanych przez nich w obszarze programistycznym.
2. Jury składa się z co najmniej dwóch 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.

§3. NAGRODY

1. Przyznającym nagrodę w rozumieniu art. 921 §1 Kodeksu cywilnego Organizator.
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, 27 777,78 zł (słownie: dwadzieścia siedem tysięcy siedemset siedemdziesiąt siedem złotych siedemdziesiąt osiem groszy)]. 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 Operator – PROIDEA Sp. z o.o. – działający w imieniu i na rzecz Przyznającego, zgodnie z art. 8 Ordynacji podatkowej.
6. 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.
7. W przypadku zespołu składającego się z kilku osób, nagroda zostanie wypłacona w równych częściach wszystkim członkom zespołu, chyba że wszyscy członkowie złożą Operatorowi wspólne oświadczenie o innym podziale.
8. Nagrody przyznane w Zadaniu podlegają opodatkowaniu zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
9. Operator, 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 Przyznający 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.

§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 Organizatorem i Przrzekającym umowy o przeniesienie autorskich praw majątkowych do utworów wytworzonych w ramach realizacji 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).
6. Przeniesienie praw obejmuje w szczególności następujące pola eksploatacji:
 - a) utrwalanie i zwielokrotnianie dowolną techniką (drukarską, reprograficzną, cyfrową, audiowizualną),
 - b) wprowadzanie do obrotu, użyczanie lub najem egzemplarzy,
 - c) publiczne wystawianie, wyświetlanie, odtwarzanie, nadawanie, reemitowanie,
 - d) publiczne udostępnianie utworów w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym,
 - e) wprowadzanie do pamięci komputera, sieci teleinformatycznych oraz baz danych,
 - f) dokonywanie opracowań, modyfikacji, tłumaczeń, adaptacji i aktualizacji.
7. W przypadku utworów stworzonych przez zespół, wszyscy współtwórcy są zobowiązani do wspólnego podpisania Umowy przeniesienia praw.
8. W przypadku odmowy podpisania Umowy przez współtwórcę, o którym mowa w §4 pkt 7, jury wskaże kolejnego Zwycięzcę lub odstąpi od przyznania nagrody.
9. Przrzekający nabywa autorskie prawa majątkowe z chwilą wskazaną w Umowie.
10. Po wydarzeniu prawa autorskie przeniesione zostaną przez Przrzekającego na rzecz Partnera po zawarciu odrębnej umowy pomiędzy Przrzekającym a Partnerem.

§5. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W przypadku rozbieżności między niniejszym Regulaminem a Regulaminem Wydarzenia HackNation, pierwszeństwo ma niniejszy Regulamin Zadania.

2. W sprawach nieuregulowanych zastosowanie mają przepisy Kodeksu cywilnego oraz Regulamin Wydarzenia HackNation.
3. Regulamin Zadania oraz jego załączniki publikowane są w Serwisie www.hacknation.pl nie później niż w dniu rozpoczęcia Wydarzenia.
4. Regulamin wchodzi w życie z dniem publikacji w Serwisie.
5. Po ogłoszeniu wyników Zadania zwycięski zespół zobowiązany jest do wypełnienia i przekazania Operatorowi oświadczenia zawierającego dane niezbędne do realizacji przelewu nagrody, stanowiącego Załącznik nr 2 do niniejszego Regulaminu.