

**REGULAMIN ZADANIA KONKURSOWEGO ZANT**  
w ramach hackathonu HackNation 2025

**§1. POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Niniejszy Regulamin określa zasady uczestnictwa w zadaniu konkursowym pod nazwą ZANT (dalej: „Zadanie”), realizowanym w ramach wydarzenia HackNation 2025 (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 techniczną realizację wypłaty nagród, jest PROIDEA Sp. z o.o., z siedzibą w Krakowie, ul. Zakopiańska 9, 30-418 Kraków.
4. **Przyrzekającym** nagrodę w rozumieniu art. 919 i art. 921 Kodeksu cywilnego jest Ministerstwo Cyfryzacji, z siedzibą w 00-060 Warszawa, ul. Królewska 27, NIP 5252955037, REGON 525189465, reprezentowanym przez **Pana Krystiana Olchowika** Dyrektora Departamentu GovTech Polska w Ministerstwie Cyfryzacji, (dalej: „Przyrzekający”).
5. **Partnerem** Wydarzenia oraz organizatorem niniejszego zadania konkursowego jest Zakład Ubezpieczeń Społecznych ul. Szamocka 3, 5, 01-748 Warszawa.
6. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają postanowienia Regulaminu Wydarzenia dostępnego na stronie [www.hacknation.pl](http://www.hacknation.pl)
7. Udział w Zadaniu mogą wziąć wyłącznie osoby zarejestrowane jako Uczestnicy Wydarzenia HackNation 2025, 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.
6. Decyzje jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

### **§3. NAGRODY**

1. Przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 919 i art. 921 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 - 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 Przyrzekającego, 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 autorskich praw majątkowych 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.

### **§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 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 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. Przrzekający nabywa autorskie prawa majątkowe z chwilą wskazaną w Umowie.

## **§5. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Niniejszy Regulamin stanowi integralną część Wydarzenia HackNation 2025.
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.
4. Regulamin Zadania oraz jego załączniki publikowane są w Serwisie [www.hacknation.pl](http://www.hacknation.pl) nie później niż w dniu rozpoczęcia Wydarzenia.
5. Regulamin wchodzi w życie z dniem publikacji w Serwisie.
6. 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.