Regulamin

HackNation

1. Definicje

1.1. Użyte w Regulaminie pojęcia pisane wielką literą mają następujące znaczenie:

a) „**Konkurs**" – przeznaczony dla Uczestników konkurs z nagrodami na rozwiązanie przedstawionych zagadnień problemowych, odbywający się w trakcie w Wydarzenia;

b) **„Mentor"** – pełnoletnia osoba fizyczna, posiadająca odpowiednią wiedzę i doświadczenie z zakresu tematyki Wydarzenia, w tym w szczególności programiści, analitycy, eksperci ds. sztucznej inteligencji i bezpieczeństwa, projektanci UX/UI, liderzy techniczni, menadżerowie produktów i projektów, prawnicy wykładowcy akademiccy oraz przedsiębiorcy, której zadaniem jest wspieranie Uczestników podczas pracy nad projektami w ramach Wydarzenia swoją wiedzą i doświadczeniem, której zadaniem jest również udzielanie wsparcia merytorycznego w obszarze każdego z zadań przedstawionych podczas Wydarzenia.

c) „**Organizator"** – Ministerstwo Cyfryzacji, ul. Królewska 27, 00-060 Warszawa, NIP 525-29-55-037; Organizator jest przyrzekającym nagrodę tylko w sytuacji, gdy regulamin zadania konkursowego tak wyraźnie wskazuje.

d) **„Operator"** – podmiot odpowiedzialny za obsługę organizacyjną Wydarzenia w kwestiach związanych z rejestracją uczestników, projektowaniem strony Internetowej oraz rozwiązań cyfrowych, a także usług o charakterze doradczym, analitycznym oraz marketingowym;

e) **„Partner"** - instytucja publiczna, spółka Skarbu Państwa, startup lub inny zaproszony podmiot, który prezentuje podczas Wydarzenia swoje produkty lub usługi, a także może przedstawić własne Zadanie konkursowe oraz być fundatorem nagród w Konkursach.

f) **„Platforma"** – narzędzie rejestracyjne, do którego następuje przekierowanie z Serwisu w celu zgłoszenia udziału w Wydarzeniu.

g) „**Prelegent**" – pełnoletnia osoba fizyczna, uprawniona do wygłoszenia prelekcji podczas Wydarzenia na zasadach określonych w pkt 7 Regulaminu

h) „**Regulamin**" – niniejszy regulamin;

i) **„Serwis"** – strona internetowa dostępna pod adresem **hacknation.pl** zawierająca informacje o Wydarzeniu oraz umożliwiająca zgłoszenie udziału w Wydarzeniu w charakterze Uczestnika za pośrednictwem Platformy;

j) **„Uczestnik"** – pełnoletnia osoba fizyczna będąca obywatelem państw członkowskich Unii Europejskiej lub pełnoletnią osobą posiadającą status rezydenta w jednym z państw członkowskich Unii Europejskiej, uprawniona do udziału w Wydarzeniu;

   a. Udział w wydarzeniu jest niedozwolony dla obywateli oraz rezydentów państw objętych sankcjami Unii Europejskiej lub uznanych przez Unię Europejską,

Organizację Narodów Zjednoczonych lub Rzeczpospolitą Polską za państwa stanowiące zagrożenie dla bezpieczeństwa międzynarodowego.

b. Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji obywatelstwa lub miejsca rezydencji Uczestnika na etapie rejestracji, kwalifikacji lub w trakcie wydarzenia.
c. Organizator ma prawo do odmowy przyjęcia zgłoszenia lub wykluczenia Uczestnika z udziału w wydarzeniu na podstawie własnych wytycznych, w szczególności w przypadku uzasadnionych wątpliwości co do spełniania przez Uczestnika warunków określonych w powyższych paragrafach, względów bezpieczeństwa lub ochrony interesu publicznego.
d. Decyzja Organizatora w zakresie wykluczenia Uczestnika jest ostateczna i nie wymaga uzasadnienia.

k) **„Wydarzenie”** – organizowane przez Organizatora wydarzenie typu hackathon, pod nazwą „HackNation”, którego termin i miejsce zostaną wskazane w Serwisie.

1.2. Pojęcia określone w pkt 1.1 będą zawierały liczbę mnogą i odwrotnie, a pojęcia w określonym rodzaju będą zawierały wszystkie rodzaje.

2. Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa, w szczególności, zasady dokonywania rejestracji na Wydarzenie oraz zasady uczestniczenia w Wydarzeniu.
2. Akceptacja Regulaminu jest warunkiem koniecznym dla dokonania rejestracji oraz udziału w Wydarzeniu.
3. Uczestnik dokonuje akceptacji Regulaminu podczas procesu rejestracji na Wydarzenie na Platformie. Akceptacja Regulaminu oznacza złożenie oświadczeń i wyrażenie zgód wskazanych w Regulaminie.
4. Uczestnik jest zobowiązany do przestrzegania postanowień Regulaminu.
5. Zasady przetwarzania danych osobowych Uczestników, Prelegentów i Mentorów oraz użytkowników Serwisu zostały szczegółowo określone w Polityce Prywatności.
6. Regulamin jest dostępny w Serwisie w sposób ciągły do 7 dni od zakończenia Wydarzenia. Każdy może skopiować tekst Regulaminu, zapisać lub wydrukować go za pomocą swoich urządzeń.
7. Środkiem komunikacji wykorzystywanym w celu wykonania umowy jest poczta elektroniczna **hacknation@cyfra.gov.pl**, o ile Regulamin nie stanowi inaczej.
8. Liczba miejsc na Wydarzenie jest ograniczona, a o możliwości udziału w Wydarzeniu decyduje kolejność zgłoszeń.

3. Rejestracja i udział w Wydarzeniu

Warunkiem umożliwiającym wzięcie udziału w Wydarzeniu jest zarejestrowanie się poprzez prawidłowe uzupełnienie i przesłanie dostępnego na Platformie [https://eventory.cc/event/hacknation-2026/tickets]

1. Rejestracja na Wydarzenie trwa od 29 września 2026 r.
2. Organizator zastrzega możliwość wcześniejszego zakończenia rejestracji w przypadku osiągnięcia maksymalnej liczby Uczestników.
3. Bilety na Wydarzenie są imienne, w związku z czym zmiana danych na bilecie może nastąpić tylko po uzyskaniu uprzedniej zgody Organizatora wyrażonej w formie pisemnej pod rygorem bezskuteczności.
4. Przed wejściem na Wydarzenie Uczestnik zobowiązany będzie do okazania biletu, a także dowodu tożsamości, celem weryfikacji uprawnienia do wejścia na Wydarzenie.
5. Uczestnicy zobowiązani są do zapewnienia sprzętu komputerowego, umożliwiającego czynny udział w Wydarzeniu we własnym zakresie.
6. Organizator nie odpowiada za sprzęt komputerowy i inne rzeczy Uczestników, a także nie świadczy usług wsparcia technicznego i naprawy sprzętu.
7. Organizator zastrzega sobie prawo odmowy umożliwienia uczestnictwa w Wydarzeniu osobom, wobec których poweźmie uzasadnione podejrzenie, że dokonały rejestracji w celu innym, niż wzięcie czynnego udziału w Wydarzeniu (w tym w szczególności udziału w Konkursach). Za zachowania uprawniające Organizatora do realizacji przedmiotowego uprawnienia uznaje się w szczególności prowadzenie przez Uczestnika rekrutacji pracowników/współpracowników, reklamowanie własnych towarów lub usług.
8. Organizator zastrzega sobie prawo odmowy uczestnictwa w Wydarzeniu osobie, której zachowanie wskazuje na to, że jest pod wpływem środków odurzających lub alkoholu.

4. Przebieg Wydarzenia

1. Godziny rozpoczęcia i zakończenia Wydarzenia oraz poszczególnych Konkursów (jak i ogłoszenia wyników Konkursów) dostępne będą w Serwisie, przy czym Organizator zastrzega, że godziny rozpoczęcia i zakończenia zarówno

Wydarzenia jak i poszczególnych Konkursów mogą ulec zmianie, co zostanie zakomunikowane przez Organizatora.

2. Podczas Wydarzenia przeprowadzone będą niezależne od siebie Konkursy, których organizatorami i fundatorami nagród będzie Organizator albo wybrani Partnerzy. Lista Konkursów oraz organizatorów poszczególnych Konkursów dostępna jest w Serwisie. Lista Konkursów zostanie zaktualizowana najpóźniej w dniu rozpoczęcia Wydarzenia.

3. Dedykowana strona internetowa, służąca do przesyłania i przechowywania rozwiązań konkursowych zostanie udostępniona Uczestnikom od godz. 11.00, 21 listopada 2026 r. do godz. 11.00, 22 listopada 2026 r. Regulaminy poszczególnych Konkursów mogą przewidywać istnienie dedykowanych stron internetowych dla danego Konkursu, wówczas odpowiednie informacje zostaną zamieszczone w regulaminie danego Konkursu.

4. Wydarzenie może ulec skróceniu w przypadku rozwiązania wszystkich zadań konkursowych w ramach wszystkich Konkursów, przed upływem przewidzianego czasu.

5. Na potrzeby udziału w Konkursie uczestnicy tworzą zespoły. O członkostwie danego Uczestnika w zespole decydują pozostali członkowie zespołu.

6. Uczestnicy mogą brać udział w Konkursie indywidualnie lub w Zespołach liczących nie więcej niż 6 osób.

7. W dniu Wydarzenia, przed rozpoczęciem Konkursu, Uczestnik zostanie poinformowany o szczegółowych zasadach udziału w danym Konkursie, w tym w szczególności o:

    a) treści zadania konkursowego;
    b) sposobie przesłania rozwiązania;
    c) nagrodzie lub nagrodach;
    d) zasadach przyznawania nagród oraz terminach wydania nagród.

8. Regulaminy poszczególnych Konkursów oraz lista nagród pieniężnych, zostaną również opublikowane w Serwisie, nie później niż w dniu rozpoczęcia Wydarzenia.

9. Organizator nie odpowiada za przebieg oraz zasady przeprowadzenia Konkursu, w którym Przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 919 §1 Kodeksu cywilnego jest Partner.

10. W sytuacji, gdy w regulaminie zadania konkursowego wskazano, że Partner jest przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 919 § 1 kc, Organizator nie odpowiada za wydanie nagrody/ nagród w konkursie.
11. Organizator jest przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 919 § 1 kc, tylko w sytuacji, gdy regulamin zadania konkursowego tak wyraźnie wskazuje.
12. Wysłanie rozwiązania zadania w ramach danego Konkursu jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu danego Konkursu.
13. Nagrody wydawane w Konkursach organizowanych przez Organizatora wydawane będą w terminie do 7 dni od dnia ogłoszenia wyników, chyba że regulamin danego Konkursu stanowi inaczej.
14. Nagrody przewidziane są jedynie dla zwycięskich zespołów, jednakże zarówno Partnerzy jak i Organizator zastrzegają możliwość przyznawania wyróżnień oraz dodatkowych drobnych nagród rzeczowych dla konkretnych zespołów, których projekty zostaną uznane za wartościowe przez organizatora danego Konkursu.
15. W ramach Wydarzenia mogą być również przeprowadzone dodatkowe aktywności takie jak: warsztaty, wykłady, konkursy itd.
16. Oferowane nagrody rzeczowe nie podlegają wymianie na nagrody pieniężne, inne nagrody lub ekwiwalent pieniężny.
17. Nagrody przyznane podczas wydarzenia podlegają opodatkowaniu zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa, w szczególności ustawą z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych oraz innymi właściwymi przepisami podatkowymi.
18. Partner, przyrzekający nagrodę w rozumieniu art. 919 § 1 kc, jako płatnik, dopełni obowiązków wynikających z przepisów prawa podatkowego, w tym obliczy, pobierze i odprowadzi należny podatek od wartości nagród.
19. Pula nagród za poszczególny Konkurs wyniesie 11 000 – 34 000 zł brutto.

5. Jury i kryteria ocen

1. O ile regulamin danego Konkursu nie stanowi inaczej, zastosowanie mają reguły określone w niniejszym pkt 5.
2. Oceny rozwiązań poszczególnych Konkursów oraz wyłonienie zwycięskiego rozwiązania dokonuje jury danego Konkursu, składające się z minimum trzech członków.
3. Członkowie jury danego Konkursu wybierane jest przez organizatora danego Konkursu tj. przez Organizatora albo wybranego Partnera. Skład jury każdego z Konkursów zostanie opublikowany najpóźniej drugiego dnia Wydarzenia.

4. Jury ocenia przygotowane przez zespoły rozwiązania zgodnie z zasadami opisanymi w regulaminie danego Konkursu, przy czym w każdym wypadku jury danego Konkursu uprawnione jest do odmowy wyłonienia zwycięzców i przyznania nagród, jeżeli żadne z rozwiązań nie będzie przedstawiać adekwatnego poziomu (w szczególności, gdy opracowane rozwiązania nie zdobędą co najmniej 50% maksymalnej liczby punktów).

5. Jury danego Konkursu ocenia przygotowane przez zespoły rozwiązania zgodnie z kryteriami określonymi dla danego Zadania. Kryteria mogą różnić się pomiędzy Zadaniami i zostaną opublikowane wraz z pełnym opisem Zadania, najpóźniej w dniu rozpoczęcia Wydarzenia o godz. 11:00.

6. Ocena rozwiązań konkursowych odbywa się w dwóch etapach:

   a) Etap I – jury danego Konkursu ocenia rozwiązania przesłane przez Uczestników za pośrednictwem platformy Hacktribe, zgodnie z kryteriami określonymi dla danego Konkursu. Do Etapu II kwalifikuje się pięć zespołów, których rozwiązania uzyskały najwyższe wyniki w danym Konkursie. Jeżeli liczba ocenionych zespołów jest mniejsza niż pięć, do Etapu II kwalifikują się wszystkie ocenione zespoły pod warunkiem, że zdobyły co najmniej 50% maksymalnej liczby punktów w I etapie.

   b) Po zakończeniu Etapu I Organizator ogłasza listę zespołów zakwalifikowanych do Etapu II w poszczególnych Konkursach.

   c) Etap II – zakwalifikowane zespoły prezentują swoje rozwiązania na żywo przed jury danego Konkursu. Każdy zespół ma maksymalnie 5 minut na prezentację rozwiązania (pitch), po której następuje maksymalnie 5 minut na pytania jury i odpowiedzi zespołu.

7. Decyzje jury zapadają zwykłą większością głosów. W przypadku równego rozłożenia liczby głosów wiążąca jest decyzja przewodniczącego jury, wybieranego przez członków jury ze swojego grona przed rozpoczęciem Konkursu.

8. Decyzje jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

9. Po upływie wyznaczonego czasu zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian i poprawek do przygotowanego rozwiązania. Zmiany i poprawki dokonane po upływie wyznaczonego czasu nie będą brane pod uwagę przez jury danego Konkursu.

6. Własność intelektualna

1. W przypadku gdy rozwiązania realizowane przez Uczestników w ramach Konkursów są przedmiotem praw własności intelektualnej, a w szczególności praw autorskich, każdy Uczestnik oświadcza, że w zakresie swojego wkładu w rozwiązanie, Uczestnik ten jest twórcą takiego rozwiązania w rozumieniu przepisów ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz że przysługuje mu pełnia autorskich praw majątkowych do swojego wkładu w rozwiązanie.
2. Uczestnik oświadcza, że w zakresie wkładu Uczestnika w stworzenie rozwiązania, rozwiązanie jest wolne od wad prawnych tj. nie narusza jakichkolwiek praw osób trzecich, a w szczególności autorskich praw majątkowych i autorskich praw osobistych.
3. Postanowienia regulaminów poszczególnych Konkursów mogą przewidywać zasady nabycia przez organizatora danego Konkursu autorskich praw majątkowych do rozwiązania stworzonego przez Uczestnika, w szczególności na zasadach określonych w art. 921 § 3 kodeksu cywilnego (przyrzeczenie publiczne) na podstawie umowy.
4. Przetwarzanie danych osobowych Uczestników w postaci wizerunku, w szczególności poprzez jego utrwalanie, wykorzystanie i rozpowszechnianie w postaci fotografii czy filmu utrwalonego podczas Wydarzenia odbywa się na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f) Rozporządzenia 2016/679 w związku z oświadczeniem o wyrażeniu zgody na utrwalanie oraz rozpowszechnianie wizerunku, o którym mowa w art. 81 Ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tj. Dz. U. z 2025 r. poz. 24, ze zm.). Wzór zgody na utrwalanie oraz rozpowszechnienie wizerunku stanowi załącznik nr 1 do Regulaminu. Oświadczenia zostaną zgromadzone najpóźniej w dniu Wydarzenia.

7. Mentorzy i Prelegenci

1. W przypadku chęci wzięcia udziału w Wydarzeniu w charakterze Prelegenta albo Mentora należy wypełnić udostępniony w Serwisie formularz aplikacji przeznaczony odpowiednio dla Prelegentów albo Mentorów.
2. Organizator przesyła potwierdzenie otrzymania zgłoszenia na adres e-mail wskazany w formularzu aplikacji Prelegenta/Mentora.
3. Udział w Wydarzeniu w charakterze Prelegenta/Mentora uzależniony jest od decyzji Organizatora, podjętej na podstawie nadesłanego zgłoszenia. Oceny nadesłanych zgłoszeń i wyboru Prelegentów i Mentorów dokonuje powołana przez Organizatora rada programowa Wydarzenia.

4. O dokonanej decyzji co do wyboru Prelegenta/Mentora (pozytywnej albo negatywnej) Organizator poinformuje drogą mailową. Celem wzięcia udziału w Wydarzeniu w charakterze Prelegenta lub Mentora, Prelegent/Mentor zobowiązany jest do dokonania rejestracji w charakterze Uczestnika.

5. Dokładna data i godzina przeprowadzenia przez Prelegenta prelekcji zostanie wyznaczona przez Organizatora i przesłana Prelegentowi drogą mailową najpóźniej na 14 dni przed rozpoczęciem Wydarzenia.

6. W przypadku uzyskania pozytywnej oceny zgłoszenia, Prelegent zobowiązany jest do:

    a) przygotowania i przesłania na adres email Organizatora, prezentacji, w terminie nie późniejszym niż 7 dni przed dniem rozpoczęcia Wydarzenia;
    b) przeprowadzenia prelekcji, zgodnej z założeniami przedstawionymi w formularzu aplikacji w dacie i o godzinie określonej przez Organizatora zgodnie z pkt 7.5. powyżej.

7. Wyłączną odpowiedzialność za wszelkie treści prezentowane przez Prelegenta podczas prelekcji lub przekazane przez Prelegenta do Organizatora w związku z udziałem Prelegenta w Wydarzeniu (w szczególności za treści zamieszczone w prezentacji Prelegenta) ponosi Prelegent.

8. Poprzez dokonanie przez Prelegenta zgłoszenia, z chwilą akceptacji zgłoszenia przez Organizatora, Prelegent udziela Organizatorowi nieodpłatnej, niewyłącznej, nieograniczonej terytorialnie licencji na korzystanie z wszelkich treści (w tym w szczególności prezentacji Prelegenta jak również wybranych fragmentów prezentacji) przekazanych przez Prelegenta do Organizatora w związku z udziałem Prelegenta w Wydarzeniu.

9. Licencja, o której mowa w pkt 7.8. powyżej udzielona jest na czas trwania Wydarzenia, a po tym okresie przez czas nieokreślony.

10. Licencja, o której mowa w pkt 7.8. udzielona jest na następujących polach eksploatacji:

    a) w zakresie utrwalania i zwielokrotniania - utrwalanie i zwielokrotnianie treści prezentacji dowolną techniką, w tym techniką drukarską, reprograficzną i techniką cyfrową, na wszelkich rodzajach nośników, jak również wprowadzanie i przesyłanie treści do pamięci systemów teleinformatycznych;
    b) w zakresie obrotu oryginałem lub egzemplarzami, na których treści zostały utrwalone - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;

c) w zakresie rozpowszechniania w sposób inny niż wskazany pod lit. b powyżej – publiczne wykonanie całości bądź wybranych fragmentów prezentacji, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie treści w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.

11. Prelegenci i Mentorzy pełnią swoje funkcje bez wynagrodzenia.

12. Postanowienia Regulaminu dotyczące Uczestników stosuje się odpowiednio do Prelegentów i Mentorów.

8. Zasady porządkowe

1. W trakcie uczestniczenia w Wydarzeniu, Uczestnicy są obowiązani zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych Uczestników, przestrzegać przepisów prawa, zasad bezpieczeństwa oraz Regulaminu, jak również bezzwłocznie stosować się do poleceń służb porządkowych. W szczególności zabronione jest tarasowanie i zastawianie wyjść i dróg ewakuacyjnych, i innych urządzeń niezbędnych w przypadku prowadzenia akcji ratowniczej lub gaśniczej podczas Wydarzenia.

2. Uczestnicy są obowiązani do poszanowania praw i godności osobistej innych Uczestników. W szczególności za zabronione zachowania przyjmuje się: obraźliwe komentarze słowne dotyczące płci, tożsamości płciowej, wieku, orientacji seksualnej, niepełnosprawności, wyglądu fizycznego, rozmiaru ciała, rasy, pochodzenia etnicznego, religii, zastraszanie, prześladowanie, niewłaściwy kontakt fizyczny i niepożądana uwaga seksualna.

3. Niezależnie od innych postanowień niniejszego pkt 8., podczas Wydarzenia zabrania się używania słów oraz symboli powszechnie uznanych za niedozwolone, w tym wulgaryzmów lub określeń mogących powodować obrazę uczuć religijnych lub światopoglądowych, oraz wskazujących na dyskryminację, jak również niszczenia jakiegokolwiek mienia znajdującego się na terenie Wydarzenia, w szczególności oznaczeń i tablic informacyjnych, nośników reklamowych, urządzeń i sprzętu. Zabronione jest również wnoszenie na teren Wydarzenia broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów, materiałów wybuchowych, wyrobów pirotechnicznych, materiałów stwarzających zagrożenie pożarowe, napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych.

4. Uczestnicy zobowiązani są korzystać z pomieszczeń sanitarnych wyłącznie zgodnie z ich przeznaczeniem.

5. Uczestnicy są zobowiązani zgłosić niezwłocznie do Organizatora wszelkie przypadki nieodpowiednich zachowań (w szczególności tych wskazanych w powyżej) innych Uczestników.

6. Każdy Uczestnik zobowiązany jest do noszenia opaski oraz identyfikatora, wydanego przez Organizatora podczas wejścia na teren Wydarzenia, w widocznym miejscu oraz do okazania ich każdorazowo na prośbę Organizatora, przez cały czas trwania Wydarzenia. Brak opaski lub identyfikatora upoważnia Organizatora do wyproszenia Uczestnika z terenu Wydarzenia. Uczestnik nie może przekazywać innej osobie swojego identyfikatora lub opaski. Każdy Uczestnik na terenie Wydarzenia powinien posiadać przy sobie bilet w wersji papierowej bądź elektronicznej celem okazania go Organizatorowi.

7. Uczestnicy, którzy pomimo upomnienia łamią postanowienia Regulaminu, nie zastosują się do poleceń Organizatora, a w szczególności stwarzają swoim zachowaniem niebezpieczeństwo dla innych Uczestników, bądź zakłócają przebieg Wydarzenia oraz Uczestnicy wskazani w pkt 3.7. i 3.8 zostaną zobowiązani do natychmiastowego opuszczenia terenu Wydarzenia.

9. Rozwiązywanie sporów

1. Ewentualne spory powstałe pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem, będącym konsumentem powinny być w pierwszej kolejności rozstrzygane polubownie. Szczegóły dotyczące sposobów oraz dostępu do pozasądowych form rozstrzygania sporów znajdują się pod adresem: https://polubowne.uokik.gov.pl/.

2. Szczegółowe informacje dotyczące możliwości skorzystania z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń, rozstrzygania sporów oraz zasady dostępu do tych procedur dostępne są również w siedzibach oraz na stronach internetowych powiatowych (miejskich) rzeczników konsumentów (https://uokik.gov.pl/rzecznicy-konsumentow) oraz wojewódzkich inspektoratów Inspekcji Handlowej (https://uokik.gov.pl/inspekcjahandlowa).

10. Odwołanie lub zmiana terminu Wydarzenia

1. Organizator zastrzega możliwość odwołania lub zmiany terminu Wydarzenia, lub zmiany formuły przeprowadzenia Wydarzenia ze stacjonarnej na wirtualną.

2. Organizator poinformuje Uczestników o odwołaniu lub zmianie terminu lub zmianie formuły przeprowadzenia Wydarzenia w drodze wiadomości email oraz poprzez opublikowanie informacji na stronie internetowej Wydarzenia.

11. Postanowienia końcowe

1. Kontakt z Organizatorem jest możliwy poprzez:
    a) Pocztę tradycyjną, kierowaną na adres: ul. Królewska 27, 00-060 Warszawa (Ministerstwo Cyfryzacji),
    b) Pocztę elektroniczną kierowaną na adres email: kontakt@hacknation.pl;
    c) Obsługę techniczną procesu rejestracji prowadzi Operator.
2. W razie uznania któregokolwiek z postanowień Regulaminu za bezskuteczne lub nieważne, nie będzie to miało wpływu na ważność lub skuteczność pozostałych postanowień, a Organizator, bezzwłocznie, zastąpi nieważne bądź nieskuteczne postanowienia, postanowieniami ważnymi i skutecznymi, które będą najpełniej oddawać pierwotne założenia i cele zastąpionych postanowień Regulaminu.
3. Całkowita odpowiedzialność Organizatora wobec Uczestnika za szkody majątkowe jest ograniczona do tzw. szkody rzeczywistej, czyli bezpośrednio i faktycznie poniesionego uszczerbku na majątku (*damnum emergens*) i nie może przekroczyć 5 000 zł z tytułu jednego zdarzenia, z zastrzeżeniem pkt 7.7. Powyższe ograniczenie nie dotyczy szkód spowodowanych wyłącznie winą umyślną lub rażącym niedbalstwem Organizatora.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie, po uprzednim poinformowaniu Uczestnika o tym fakcie pocztą elektroniczną. Zmiany w postanowieniach Regulaminu wchodzą w życie z dniem wskazanym w wiadomości e-mail.
5. Uczestnik, może w każdej chwili zrezygnować z udziału w konkursie, również po uzyskaniu informacji o zmianie w postanowieniach Regulaminu.
6. Regulamin obowiązuje od 28 września 2026 r.

Załącznik nr 1 – zgoda na wykorzystanie wizerunku