

IDEASHACK **2026**

[EN]

IDEASHACK Hackathon Rules and Regulations

§1. General Provisions

1. These Rules and Regulations (hereinafter: the "Terms") set forth the rules and conditions for participation in the IDEASHACK Hackathon event (hereinafter: the "Hackathon" or the "Event").
2. The Organizer of the Event is the IDEAS Research Institute (hereinafter: the "Organizer").
3. The Event shall be conducted from April 24, 2026, to June 19, 2026.
4. The primary objective of the Event, guiding the Organizer's actions, is the development and promotion of Artificial Intelligence (AI) topics, as well as the identification and rewarding of innovative projects within this field.
5. The Event aims to enable the authors of the best solutions to present them before a Jury during the final Demo Day meeting.
6. These Terms define the rules and conditions of participation in the Event, as well as the rights and obligations of the Organizer and the Participants.

§2. Conditions of Participation

1. Participation in the Hackathon is voluntary and free of charge.
2. The Hackathon is open exclusively to natural persons with full legal capacity.
3. Participation in the Hackathon is limited to individuals with valid residency status in a country belonging to the European Economic Area (EEA), Switzerland, or the United Kingdom.
4. In order to promote the Event among new participants, the Organizer excludes from the registration process for the current edition of the Hackathon any individuals who participated in the IDEAHACK 2024 competition.
5. A Participant of the Hackathon (hereinafter: the "Participant") may be any person who meets the requirements set forth in these Terms, registers in accordance with Paragraph 3, and thereby accepts these Terms.
6. Participation in the Hackathon requires mandatory attendance at the online inaugural meeting organized by the Organizer on April 24, 2026. Detailed access instructions will be

provided to confirmed Participants.

7. Only individuals who receive a confirmation message from the Organizer are entitled to participate in the Hackathon. The Organizer reserves the right to invite selected participants from among those who completed the registration form and received the highest scores in the verification process, in accordance with the criteria specified in Paragraph 3, Section 6.

§3. Registration

1. Participants shall register for the Hackathon via the registration form (hereinafter: the "Form") available at the following link: <https://forms.gle/VD4e8qtPvLWtp49AA>.
2. Applications for the Hackathon will be accepted from March 23, 2026, until midnight (CET) on April 19, 2026.
3. The Event is open exclusively to teams consisting of two to five Participants (hereinafter: the "Team").
4. In the Form, the Participant shall provide the following information:
 - a. First name and surname;
 - b. E-mail address;
 - c. Status (student, doctoral student, other);
 - d. Gender (optional);
 - e. Country of residence;
 - f. Justification for participation in the Hackathon;
 - g. Statement of Team membership;
 - h. Statement of having read and accepted the IDEASHACK Hackathon Terms.
5. Each Participant registers for the Event individually, specifying the name of their Team in the application. A Participant may be a member of only one Team.
6. The number of Teams the Organizer may admit to the Event is limited to 20. If the number of applications exceeds this limit, the Organizer will decide on Team admission based on the responses provided by Team Members to the verification questions in the Form, according to the following criteria (each accounting for 1/3 of the final score):
 - a. Gender Balance: Preference will be given to Teams with diverse gender compositions striving for parity;
 - b. Substantive Justification: Assessment of the quality, consistency, and persuasiveness of the arguments provided in the open-ended question in the Form;
 - c. International Diversity: Preference will be given to Teams consisting of individuals of different nationalities.
7. Participants invited to participate in the Hackathon will be notified via e-mail by April 20, 2026.

§4. Course of the Hackathon

1. During the Hackathon, Teams shall perform a Task consisting of developing an application, service, or platform that solves a problem related to artificial intelligence (hereinafter: the "Task"). The subject of the Task will be presented to the Participants during the inaugural

- meeting on April 24.
2. The result of the Participant's work (hereinafter: the "Project") must be submitted no later than May 8 at 11:59 PM (CET) via the Google Drive folder designated by the Organizer (the "Submission Folder").
 3. The submission must include:
 1. A PowerPoint presentation named <Team Name>_Solution_Presentation, stored in the Submission Folder, consisting of no more than 13 slides in total, including:
 - a. 1 introduction slide,
 - b. up to 10 slides explaining the solution,
 - c. 1 closing slide, and
 - d. 1 final slide containing both:
 - i. the link to the video demonstration
 - ii. the link to the project repository
 2. A video demonstration of the solution, with a maximum duration of 5 minutes, uploaded to YouTube. The video must present how the solution works and include a walkthrough of its key features. The Team should highlight the main strengths of its approach, as well as any identified limitations or trade-offs. The video must include voice narration explaining the content being presented. Link to the video must be included in the last slide of the presentation.
 3. A project repository accessible via the link (GitHub, GitLab, etc.) provided on the final slide of the PowerPoint presentation. The repository must contain the complete and final version of the source code, together with a README file explaining how the Project works and how to run it. The repository must remain accessible to the Organizer and the jury for evaluation purposes as a public repository. After the submission deadline, no changes may be made to the default branch of the repository. Any post-deadline bug fixes may be committed only to newly created separate branches and must not be merged into the default branch.
 4. In the event of technical issues with Google Drive, the Participant is obliged to immediately (before the deadline) notify the Organizer at hackathon@ideas.edu.pl and provide a link to an alternative source (e.g., WeTransfer or a private GitHub repository).
 5. The Project should clearly identify the Team working on the solutions.
 6. The Hackathon will proceed according to the schedule presented to the Participants at the start of the Event, i.e., on the inauguration day, April 24, 2026. The Organizer reserves the right to amend the schedule during the Hackathon, of which it shall immediately inform the Participants by publishing the changes on the Event website:
<https://www.ideas.edu.pl/wydarzenia/ideashack-2026/>.
 7. Participants have the freedom to choose the technology used to implement the Project. The Organizer is under no obligation to provide Participants with additional equipment or support for the Project's implementation.
 8. The Project must be developed entirely within the designated duration of the Hackathon.
 9. The Project should be carried out independently by the Team members. Participants may consult with Mentors designated by the Organizer. A list of Mentors, including their specializations, availability, and the procedure for booking consultations, will be made available to Participants on the inauguration day, April 24, 2026. Assistance from third

parties not participating in the Event is prohibited and shall result in the disqualification of the Team.

10. Participants are obliged to respect the rights and dignity of other Participants and persons involved in the Hackathon.
11. Participants may use Open Source libraries and software, provided they comply with their respective licenses. A list of external libraries used must be included in the Project documentation.
12. The use of tools supporting code generation (e.g., GitHub Copilot, ChatGPT) is permitted; however, the Project as a whole must demonstrate the characteristics of the Team's original creative work. The use of AI to generate the entirety of the Project without significant original contribution will be grounds for disqualification from the Event.

§5. Selection of Winners

1. Projects submitted by the Teams shall be evaluated by an independent panel of domain experts, consisting of individuals selected by the Organizer based on their skills and expertise (hereinafter: the "Committee"). The composition of the Committee (including its Chairperson) shall be announced no later than the day the Event commences, i.e., April 24.
2. The Committee shall elect a Chairperson from among its members. Decisions of the Committee shall be made by a simple majority vote. In the event of a tie, the Chairperson shall have the casting vote.
3. The Committee shall evaluate the Projects on a scale of 0-100 points, based on the following criteria:
 1. Innovation and Ingenuity (30 pts): Uniqueness of the approach to the problem and creative use of AI.
 2. Technical Implementation (30 pts): Degree of advancement and feasibility of implementation.
 3. Impact and Utility of the Project (20 pts): Potential for real-world application and cross-environment integration.
 4. Quality of Communication (20 pts): Clarity, structure, and visual appeal of the delivered Project.
4. Pre-selection Phase: Following the evaluation of all submitted Projects, the Committee shall select 5 (five) finalist Teams to be invited to the Demo Day in Warsaw on June 19, 2026. Pre-selection results shall be announced by May 15, 2026. The Organizer shall cover the travel expenses and accommodation costs (up to the limit specified in the invitation)) for the members of the qualified Teams, based on the rules defined in the instructions sent along with the Preselection results.
5. Grand Final (Demo Day): The Grand Final of the Event will take place on June 19, 2026. During the Demo Day in Warsaw, the 5 finalist Teams will present their Projects live before the Committee. Based on these presentations, the Committee shall select 3 (three) winning Teams (hereinafter: the "Winners"), who will be awarded first, second, and third place in the Event, respectively.
6. The decisions of the Committee are final, binding, and not subject to appeal.
7. Any modifications or updates to the Project made after the submission deadline or during

the period between Pre-selection and Demo Day shall not be taken into account.

§6. Prizes

1. Prizes in the Hackathon (hereinafter: the "Prize") are awarded by the Committee and the Event Organizers.
2. The authors of the winning solutions shall receive the following prizes:
 1. 1st Place: 5,000 EUR gross per team.
 2. 2nd Place: 4,000 EUR gross per team.
 3. 3rd Place: 3,000 EUR gross per team.
3. The Prize amounts specified in these Terms are gross amounts.
4. The Organizer shall withhold and remit flat-rate income tax from the Prize value in accordance with the regulations in force in the Republic of Poland on the date of payment.
5. For Winners who are Polish tax residents, the Organizer shall withhold a 10% flat-rate income tax. For Winners who are not Polish tax residents (foreigners), the relevant double taxation avoidance treaties concluded by Poland with the Winner's country of residence shall apply.
6. The application of a tax rate resulting from a relevant double taxation avoidance treaty (or the non-collection of tax in Poland, if the treaty so provides) is conditional upon the Winner providing a current Tax Residency Certificate issued by the competent tax authority in their country of residence. Should the certificate not be provided before the payment deadline, the Organizer shall withhold tax in accordance with Polish regulations.
7. Prizes shall be paid in EURO. If the Winner's bank account is maintained in a different currency, the costs of currency conversion and any foreign transfer fees shall be borne by the recipient.
8. The Prizes are funded by Sponsors.
9. The cash Prize shall be transferred in equal parts to the bank accounts of the Winners (i.e., the prize shall be divided equally among all members of the winning Team) no later than 30 business days after the announcement of the Hackathon results and upon the Winners providing the necessary transfer information (including bank account numbers).
10. The transfer of the right to the Prize to third parties is not permitted. A winning Team may not waive part of the Prize (i.e., renunciation by only certain members of the Team). In the event that only certain members of the Team waive their part of the Prize, the Winner/Team shall be deemed to have waived the right to the entire Prize. In the event of a Winner's resignation from the Prize, the Organizer reserves the right to award the Prize to another Team designated by the Committee or not to award the Prize at all. The Organizer shall not be held liable for the inability to collect the Prize for reasons attributable to the Participant.
11. The Organizer has the right to verify the personal data of the Winners upon the issuance of the Prize for identification purposes and to confirm the Winner's age. Before the Prize is delivered, the Winner may be requested to provide relevant written statements for this purpose.

§7. Rights and Obligations of the Organizer

1. The Organizer reserves the right to exclude Participants from the Hackathon or to revoke their Prize if their actions are contrary to the law, moral norms, or these Terms, particularly Participants who:
 1. Act through third parties or with the assistance of persons not participating in the Event;
 2. Are subject to third-party claims regarding the solution, especially concerning the distribution of the image (likeness) of a person recorded in the solution or copyright infringement.
2. In order to clarify any doubts regarding a Participant's activity in the Hackathon, the Organizer may contact the Participant using the provided data (e.g., e-mail). The Organizer may require the Participant to provide detailed information concerning their participation in the Event.

§8. Intellectual Property Rights

1. The Participant declares that, as a member of the Team, they jointly hold the economic copyrights to the submitted Project (hereinafter also: the „Work”) and that, together with the other Team members, they are authorized to dispose of these rights. Furthermore, the Participant declares that the Work does not infringe upon the rights of third parties within the meaning of the Act of February 4, 1994, on Copyright and Related Rights, and confirms that they shall be liable for any third-party claims against the Organizer arising from copyright infringement.
2. Any copyright infringement by a Participant shall result in their immediate disqualification.
3. Upon submission of the Project to the Hackathon, the Participant grants the Organizer a non-exclusive, royalty-free, and perpetual (unlimited in time) license to use the Project for the purpose of conducting the Event, particularly in the following scope:
 1. Publication on the Event website;
 2. Presentation in information and promotional materials regarding the Event;
 3. Presentation during events related to the Hackathon;
 4. Archival purposes concerning the Event.
4. Upon acceptance of the prize by the Participants of the winning Team, the economic copyrights to the awarded Project shall be transferred to the Organizer by all its co-authors across the fields of exploitation specified in Section 6 below, without territorial or time limitations.
5. The Prize awarded to the Team constitutes the total remuneration for the transfer of economic copyrights to the Project. The Organizer is not responsible for any internal settlements between Team members regarding the distribution of the Prize.
6. The transfer of economic copyrights referred to in Sections 4 and 5 above includes, in particular, the following fields of exploitation:
 1. recording and reproduction of the Work by any technique, including printing, photography, and digital techniques;
 2. entering the Work into computer memory and computer networks, including the Internet;
 3. making the Work publicly available in such a way that everyone can have access to

- it at a place and time of their choosing;
4. publishing and disseminating the Work in the Organizer's information, promotional, and marketing materials;
 5. using the Work in publications, printed materials, and electronic communication of the Organizer.
7. The Organizer has the right to create derivative works of the awarded Projects and to use such derivatives in the fields of exploitation indicated above.
 8. The Organizer may make the issuance of the Prize conditional upon the signing of a document confirming the transfer of economic copyrights by all Participants who are members of the winning Team and co-authors of the Project.
 9. The Organizer reserves the right to publish descriptions of the Participants, photographs, and presentations of their solutions on the Organizer's website and social media channels for the purpose of promoting and presenting the Event.
 10. It is strictly prohibited to include in the contest entries any content that is illegal, controversial, or otherwise liable to be misconstrued, particularly content that is:
 1. Graphic or drastic;
 2. Inciting hatred on the grounds of race, gender, ethnicity, nationality, religion, or any other basis;
 3. Promoting alcohol consumption, drug use, or psychoactive substances;
 4. Pornographic.
 11. The Participant agrees to indemnify and hold the Organizer harmless against expenses, including legal fees, incurred as a result of third-party claims or demands mentioned above, confirmed by a final court judgment, a final administrative decision, or a settlement.
 12. In the event of a third-party claim as described above against the Organizer, the Organizer shall promptly notify the Participant.
 13. If Participants use additional paid licenses or software during the Event, the Organizer shall bear no responsibility for them.
 14. The Organizer is not obliged to reimburse any funds for additionally purchased paid licenses or software used by the Participant during or in connection with the Event.

§9. Personal Data Processing Information

1. The Data Controller of the personal data contained in the form and other data obtained in connection with the organization and conduct of the Hackathon is the Organizer.
2. The Organizer processes personal data for the purposes of: receiving applications, organizing and conducting the Event, awarding prizes, organizing the gala, documenting the Event, and publishing photos and videos recorded during the event via traditional media, electronic media, and social media portals.
3. The processed data include, in particular, the following categories: identification data, contact details, country of origin, represented group, gender (optional data), image, and bank account number.
4. The legal basis for data processing by the Organizer is:
 1. acceptance of the application to participate in the Event, based on consent resulting from the submission of the application, pursuant to Art. 6(1)(a) of the GDPR;

2. registration of the participant for the Event based on the contract resulting from the acceptance of the Event Rules and Regulations, pursuant to Art. 6(1)(b) of the GDPR;
 3. qualification of participants, informing them of their qualification, communication with participants, selection of winners, issuance of prizes, and promotion of the Event in social media, pursuant to Art. 6(1)(f) of the GDPR (legitimate interest);
 4. ensuring the safety of participants, managing the logistics of the Event, and to the extent necessary, for the establishment, exercise, or defense of legal claims based on the legitimate interests of the Controller, pursuant to Art. 6(1)(f) of the GDPR;
 5. settlement (where applicable) of tax on behalf of the winners for the prizes received, in accordance with the legal obligation resulting from tax regulations, pursuant to Art. 6(1)(c) of the GDPR.
5. Withdrawal of consent does not affect the lawfulness of processing based on consent before its withdrawal.
 6. The Organizer may request consent for the processing of optional data (e.g., regarding the gender of participants). These are used for statistical purposes and are related to evaluation and development for future events. Failure to provide such data or withdrawal of consent shall not result in any negative consequences for the participants.
 7. Data are entrusted only to entities involved in the organization of the Event (e.g., hotels, IT service providers, transport companies) solely to the extent necessary to perform the services commissioned by the Organizer. With separate, explicit consent, data may be transferred to sponsors and patrons to enable them to establish contact and cooperation with the Participant.
 8. Personal data will not be processed outside the European Economic Area (EEA), except where an IT service provider has infrastructure outside the EEA (e.g., Google). In such a situation, the basis for processing data outside the EEA will be appropriate international agreements, decisions of competent authorities, or standard contractual clauses.
 9. Data will be processed throughout the duration of the Event and for a period of 5 years after its conclusion for archival and historical purposes.
 10. Personal data are not subject to profiling, and no automated decisions are made based on them.
 11. Every person whose data we process has the right to: access their data, request rectification, restriction of processing, data portability, request deletion, object to processing, and the right to lodge a complaint with the supervisory authority, which in Poland is the President of the Personal Data Protection Office (PUODO) (<http://www.uodo.gov.pl>).

§10. Final Provisions

1. Participants are obliged to comply with these Rules and Regulations. The Organizer reserves the right to disqualify a Participant or a Team in the event of a breach of any provision.
2. Participants who fail to follow the Organizer's instructions despite a request to cease violations must leave the Hackathon immediately and shall have no claims against the Organizer in this regard.

3. The Organizer promotes an environment free from discrimination and harassment. Any manifestations of hate speech or aggression towards other Participants or Mentors will result in the immediate disqualification of the entire Team without the right to appeal.
4. The Organizer does not cover or reimburse the costs of participation in the Hackathon, including travel and accommodation costs (except for Demo Day finalists in accordance with §5, Section 4).
5. The Organizer may record the course of the Hackathon using audio and video recording devices.
6. The Organizer shall decide on all organizational matters, including disputes arising during the Hackathon.
7. The Organizer reserves the right to change the date, format, or cancel the Event at any time due to reasons beyond the Organizer's control that make it impossible to conduct the Hackathon on the date or in the format indicated in the Rules and Regulations.
8. The Organizer reserves the right to amend the Rules and Regulations for important reasons. Participants will be immediately informed of any changes via publication on the website: <https://www.ideas.edu.pl/wydarzenia/ideashack-2026/>
9. These Rules and Regulations shall enter into force on March 23, 2026.

IDEASHACK 2026

[PL]

Regulamin Hackathonu IDEASHACK

§1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin (dalej: „Regulamin”) określa zasady i warunki uczestnictwa w wydarzeniu IDEASHACK Hackathon (dalej: „Hackathon” lub „Wydarzenie”).
2. Organizatorem Wydarzenia jest Instytut Badawczy IDEAS (dalej: „Organizator”).
3. Wydarzenie zostanie przeprowadzone w terminie od 24 kwietnia 2026 roku do 19 czerwca 2026 roku.
4. Głównym celem Wydarzenia, przyświecającym działaniom Organizatora, jest rozwój oraz propagowanie zagadnień z zakresu sztucznej inteligencji (AI), a także wyłonienie i nagrodzenie innowacyjnych projektów realizujących tę tematykę.
5. Celem wydarzenia jest wyłonienie autorów najlepszych pomysłów i umożliwienie im zaprezentowania swoich projektów przed komisją podczas finałowego Demo Day.
6. Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki uczestnictwa w Wydarzeniu, a także prawa i obowiązki Organizatora oraz Uczestników.

§2. Warunki uczestnictwa

1. Udział w Hackathonie jest dobrowolny i bezpłatny.
2. W Hackathonie mogą brać udział wyłącznie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych.
3. Udział w Hackathonie jest ograniczony wyłącznie do osób posiadających ważny status rezydenta w kraju należącym do Europejskiego Obszaru Gospodarczego (EOG), Szwajcarii lub Wielkiej Brytanii.
4. Z uwagi na cel propagowania Wydarzenia wśród osób dotychczas w nim nie uczestniczących, Organizator wyklucza z procesu rejestracji w obecnej edycji Hackathonu osoby, które brały udział w konkursie IDEAHACK 2024.
5. Uczestnikiem Hackathonu (dalej: „Uczestnik”) może być osoba, która spełnia wymagania określone w Regulaminie i zarejestruje się zgodnie z Paragrafem 3, akceptując tym samym niniejszy Regulamin.
6. Udział w Hackathonie wymaga obowiązkowej obecności na spotkaniu inauguracyjnym on-line zorganizowanym przez Organizatora w dniu 24 kwietnia 2026 r. Szczegółowe instrukcje dostępu zostaną przekazane potwierdzonym Uczestnikom.
7. Do udziału w Hackathonie uprawnione są wyłącznie osoby, które otrzymają od Organizatora wiadomość potwierdzającą ich udział w Wydarzeniu. Organizator zastrzega sobie prawo do zaproszenia wybranych uczestników spośród osób, które wypełniły

formularz rejestracyjny i które otrzymały najwyższe oceny w procesie weryfikacji Formularza zgodnie z kryteriami wskazanymi w Paragrafie 3 ust. 6.

§3. Rejestracja

1. Uczestnicy rejestrują się na Hackathon za pośrednictwem formularza rejestracyjnego (dalej: „Formularz”) dostępnego pod linkiem: <https://forms.gle/VD4e8qtPvLWTP49AA>.
2. Zgłoszenia do Hackathonu będą przyjmowane od dnia 23 marca 2026 r. do 19 kwietnia 2026 r. do północy (CET).
3. W Wydarzeniu mogą brać udział wyłącznie zespoły liczące od dwóch do pięciu Uczestników (dalej: „Zespół”).
4. Uczestnik podaje w Formularzu następujące informacje:
 - a. imię i nazwisko,
 - b. adres e-mail,
 - c. status (student, doktorant, inny),
 - d. płeć (opcjonalnie),
 - e. kraj zamieszkania,
 - f. uzasadnienie udziału w Hackathonie,
 - g. oświadczenie o członkostwie w Zespole,
 - h. oświadczenie o zapoznaniu się z Regulaminem Hackathonu IDEASHACK i zaakceptowaniu go.
5. Każdy uczestnik rejestruje się na wydarzenie samodzielnie, podając w zgłoszeniu nazwę swojego Zespołu. Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu.
6. Liczba Zespołów jakie organizator może przyjąć do udziału w wydarzeniu jest ograniczona do 20. W przypadku przekroczenia limitu zgłoszeń, Organizator podejmie decyzję o przyjęciu Zespołu na podstawie odpowiedzi udzielonych przez Członków Zespołu na pytania weryfikacyjne w Formularzu, według zastosowanego kryterium, z których każde posiada równą przy ocenie zgłoszenia (po 1/3 wartości oceny końcowej):
 - a. Równowaga płci (Gender Balance): premiowane będą Zespoły o zróżnicowanym składzie pod kątem płci, dążące do zachowania parytetu;
 - b. Merytoryczne uzasadnienie: ocena jakości, spójności i przekonującej argumentacji zawartej w odpowiedziach na pytanie otwarte w Formularzu zgłoszeniowym;
 - c. Różnorodność międzynarodowa (International Diversity): premiowane będą Zespoły składające się z osób różnych narodowości.
7. Uczestnicy zaproszeni do udziału w Hackathonie zostaną powiadomieni o tym drogą mailową do 20 kwietnia 2026 r.

§4. Przebieg Hackathonu

1. Podczas Hackathonu Zespoły wykonają Zadanie polegające na opracowaniu aplikacji, usługi lub platformy rozwiązującej problem związany ze sztuczną inteligencją (dalej: „Zadanie”). Temat Zadania zostanie przedstawiony Uczestnikom podczas spotkania inauguracyjnego 24 kwietnia.
2. Efekt pracy Uczestnika (dalej: „Projekt”) musi zostać przesłany najpóźniej do 8 maja do godziny 23:59 czasu środkowoeuropejskiego (CET), za pośrednictwem folderu Google Drive wskazanego przez Organizatora (dalej: „Folder Zgłoszeniowy”). Projekt musi zawierać:
 - a. Prezentację o nazwie <Nazwa Zespołu>_Solution_Presentation, zapisaną w Folderze Zgłoszeniowym, składającą się z maksymalnie 13 slajdów:
 - i. 1 slajd wprowadzający,

- ii. do 10 slajdów wyjaśniających rozwiązanie,
 - iii. 1 slajd zamykający,
 - iv. slajd końcowy zawierający:
 1. link do demonstracji wideo
 2. link do repozytorium Projektu
 - b. Demonstracja wideo prezentująca rozwiązanie, o maksymalnym czasie trwania 5 minut, przesłana do serwisu YouTube. Wideo powinno zawierać prezentację działania rozwiązania oraz omówienie kluczowych funkcji. Oczekuje się, że zespół podkreśli główne zalety swojego podejścia, a także wszelkie zidentyfikowane ograniczenia lub kompromisy (trade-offs). Film powinien zawierać narrację głosową objaśniającą to, co jest wyświetlane. Link do filmu musi zostać umieszczony na ostatnim slajdzie prezentacji PowerPoint.
 - c. Repozytorium Projektu dostępne za pośrednictwem linku (GitHub, GitLab, itp.) umieszczonego na ostatnim slajdzie prezentacji PowerPoint. Repozytorium powinno zawierać kompletną i ostateczną wersję kodu źródłowego oraz plik README (krótki dokument wyjaśniający, jak działa Projekt i jak go uruchomić). Repozytorium musi pozostawać dostępne dla Organizatora oraz jury na potrzeby oceny, jako repozytorium publiczne. Po upływie terminu zgłoszeń nie wolno wprowadzać żadnych zmian do domyślnej gałęzi repozytorium (*master* lub *main*). Ewentualne bug fixy mogą być dodawane po terminie wyłącznie w nowo utworzonych, odrębnych gałęziach i nie mogą być scalane z domyślną gałęzią repozytorium. Określenie „domyślna gałąź repozytorium” odpowiada używanemu przez GitHub pojęciu default branch. Link do repozytorium musi zostać umieszczony na ostatnim slajdzie prezentacji PowerPoint.
3. W przypadku problemów technicznych z Google Drive, Uczestnik zobowiązany jest niezwłocznie (przed upływem terminu) powiadomić Organizatora pod adresem hackathon@ideas.edu.pl i przesłać link do alternatywnego źródła (np. WeTransfer lub prywatne repozytorium GitHub).
 4. Projekt powinien wskazywać na identyfikację Zespołu pracującego nad jego rozwiązaniami.
 5. Hackathon będzie przebiegał zgodnie z harmonogramem przedstawionym Uczestnikom na początku Wydarzenia, tj. w dniu inauguracji 24 kwietnia 2026 r. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany harmonogramu w trakcie Hackathonu, o czym niezwłocznie poinformuje Uczestników publikując zmianę na stronie Wydarzenia: <https://www.ideas.edu.pl/wydarzenia/ideashack-2026/>.
 6. Uczestnicy mają swobodę w wyborze technologii użytej do realizacji Projektu. Organizator nie ma obowiązku zapewniać Uczestnikom dodatkowego sprzętu ani wsparcia celem realizacji Projektu.
 7. Projekt musi zostać opracowany w całości w wyznaczonym czasie trwania Hackathonu.
 8. Projekt powinien być realizowany samodzielnie przez członków Zespołu. Uczestnicy mogą konsultować się z Mentorami wyznaczonymi przez Organizatora. Wykaz Mentorów, obejmujący ich specjalizacje, dostępność czasową oraz procedurę rezerwacji terminów konsultacji, zostanie udostępniony Uczestnikom w dniu inauguracji Wydarzenia, tj. 24 kwietnia 2026 roku. Pomoc osób trzecich nieuczestniczących w Wydarzeniu jest zabroniona oraz pociąga za sobą dyskwalifikację Zespołu.
 9. Uczestnicy zobowiązani są do poszanowania praw i godności innych Uczestników oraz osób zaangażowanych w Hackathon.
 10. Uczestnicy mogą korzystać z bibliotek oraz oprogramowania typu Open Source, pod warunkiem zachowania zgodności z ich licencjami. Wykaz użytych bibliotek zewnętrznych musi zostać dołączony do dokumentacji Projektu.

11. Dopuszcza się korzystanie z narzędzi wspomagających generowanie kodu (np. GitHub Copilot, ChatGPT), jednakże Projekt jako całość musi nosić znamiona oryginalnej pracy twórczej Zespołu. Wykorzystanie AI do wygenerowania całości Projektu bez istotnego wkładu własnego będzie podstawą do dyskwalifikacji z Wydarzenia.

§5. Wybór Zwycięzców

1. Projekty przesłane przez Zespoły będą oceniane przez niezależną grupę ekspertów dziedzinowych, złożoną z osób wybranych przez Organizatora na podstawie ich umiejętności i wiedzy (dalej: „Komisja”). Skład Komisji (w tym jej Przewodniczący) zostanie ogłoszony najpóźniej w dniu rozpoczęcia wydarzenia tj. 24 kwietnia.
2. Komisja wybierze Przewodniczącego spośród swoich członków. Decyzje Komisji zapadają zwykłą większością głosów. W przypadku równej liczby głosów decyduje głos Przewodniczącego.
3. Komisja dokona oceny Projektów w skali 0-100 punktów, biorąc pod uwagę następujące kryteria:
 1. Innowacyjność i pomysłowość (30 pkt): Unikalność podejścia do problemu i kreatywne wykorzystanie AI.
 2. Realizacja techniczna (30 pkt): Stopień zaawansowania i realność wdrożenia
 3. Wpływ i użyteczność Projektu (20 pkt): Potencjał do realnego zastosowania i łączenia środowisk
 4. Jakość przekazu (20 pkt): Czytelność, struktura i atrakcyjność wizualna dostarczonego Projektu.
4. Faza Preselekcji: Po ocenie wszystkich przesłanych Projektów, Komisja wybierze 5 (pięć) finałowych Zespołów, które zostaną zaproszone na Demo Day do Warszawy 19 czerwca 2026 r. Wyniki Preselekcji zostaną ogłoszone do dnia 15 maja 2026 r. Organizator pokrywa koszty podróży (oraz zakwaterowania (do kwoty ustalonej w zaproszeniu) dla członków zakwalifikowanych Zespołów na zasadach określonych w instrukcji przesłanej wraz z wynikami Preselekcji.
5. Wielki Finał (Demo Day) Wydarzenia będzie miał miejsce w dniu 19 czerwca 2026 r.: Podczas Demo Day w Warszawie 5 finałowych Zespołów zaprezentuje swoje Projekty na żywo przed Komisją. Na podstawie tych prezentacji Komisja wybierze 3 (trzy) zwycięskie Zespoły (dalej: „Zwycięzcy”), którym przyznane zostanie odpowiednio miejsce pierwsze, drugie i trzecie w Wydarzeniu.
6. Decyzje Komisji są ostateczne, wiążące i nie podlegają odwołaniu.
7. Wszelkie zmiany lub aktualizacje Projektu dokonane po terminie składania prac lub w okresie między Preselekcją, a Demo Day nie będą brane pod uwagę.

§6. Nagrody

1. Nagrody w Hackathonie (dalej: „Nagroda”) są przyznawane przez Komisję i Organizatorów Hackathonu.
2. Autorzy zwycięskich rozwiązań otrzymają nagrody:
 1. Za zajęcie 1-szego miejsca: 5000 euro brutto na zespół
 2. Za zajęcie 2-giego miejsca: 4000 euro brutto na zespół
 3. Za zajęcie 3-ciego miejsca: 3000 euro brutto na zespół
3. Kwoty Nagród określone w Regulaminie są kwotami brutto.
4. Od wartości Nagrody zostanie potrącony i odprowadzony przez Organizatora zryczałtowany podatek dochodowy zgodnie z przepisami obowiązującymi w Rzeczypospolitej Polskiej w dniu wypłaty.

5. W przypadku Zwycięzców będących polskimi rezydentami podatkowymi, Organizator pobierze 10% zryczałowanego podatku dochodowego. W przypadku Zwycięzców niebędących polskimi rezydentami podatkowymi (cudzoziemców), zastosowanie znajdują właściwe umowy o unikaniu podwójnego opodatkowania zawarte przez Polskę z krajem rezydencji Zwycięzcy.
6. Warunkiem zastosowania stawki podatku wynikającej z właściwej umowy o unikaniu podwójnego opodatkowania (lub niepobrania podatku w Polsce, jeśli umowa tak stanowi) jest dostarczenie przez Zwycięzcę aktualnego Certyfikatu Rezydencji Podatkowej wydanego przez właściwy organ administracji podatkowej w kraju jego zamieszkania. W przypadku braku dostarczenia certyfikatu przed terminem wypłaty, Organizator pobierze podatek zgodnie z polskimi przepisami.
7. Nagrody zostaną wypłacone w walucie EURO. Jeśli rachunek bankowy Zwycięzcy prowadzony jest w innej walucie, koszty przewalutowania oraz ewentualne opłaty za przelewy zagraniczne obciążają odbiorcę
8. Nagrody są ufundowane przez Sponsorów.
9. Nagroda pieniężna zostanie przekazana w równych częściach na rachunki bankowe Zwycięzców (tj. nagroda zostanie podzielona po równo między wszystkich członków zwycięskiego Zespołu) nie później niż w ciągu 30 dni roboczych od ogłoszenia wyników Hackathonu i po dostarczeniu przez Zwycięzców niezbędnych informacji do przelewu (w tym numeru rachunku bankowego).
10. Nie jest dozwolone przeniesienie prawa do Nagrody na osoby trzecie. Zwycięski Zespół nie może zrzec się części Nagrody, tj. przez niektórych jedynie członków Zespołu. W przypadku zrzeczenia się części Nagrody przez niektórych jedynie członków Zespołu, uznaje się, że Zwycięzca/Zespół zrzekł prawa do Nagrody w całości. W razie rezygnacji Zwycięzcy z Nagrody, Organizator zastrzega sobie prawo do przyznania Nagrody innemu Zespołowi wskazanemu przez Komisję lub do nieprzyznania Nagrody w ogóle. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za niemożność odebrania Nagrody z przyczyn leżących po stronie Uczestnika.
11. Organizator ma prawo do weryfikacji danych osobowych Zwycięzców przy wydawaniu Nagrody w celu identyfikacji oraz potwierdzenia wieku Zwycięzcy. Przed przekazaniem Nagrody Zwycięzca może zostać poproszony o złożenie w tym celu stosownych oświadczeń na piśmie.

§7. Prawa i obowiązki Organizatora

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia Uczestników z Hackathonu lub odebrania im Nagrody, jeśli ich działania są sprzeczne z prawem, normami moralnymi lub Regulaminem, w szczególności Uczestników:
 1. którzy działają za pośrednictwem osób trzecich lub z pomocą osób nie biorących udziału w Wydarzeniu,
 2. wobec których osoby trzecie zgłosiły roszczenia dotyczące rozwiązania, w szczególności w zakresie rozpowszechniania wizerunku osoby utrwalonej w rozwiązaniu lub naruszenia praw autorskich.
2. W celu wyjaśnienia wątpliwości dotyczących aktywności Uczestnika w Hackathonie, Organizator może skontaktować się z Uczestnikiem przy użyciu podanych danych (np. e-mail). Organizator może oczekiwać od Uczestnika szczegółowych informacji na temat jego udziału w Wydarzeniu.

§8. Prawa własności intelektualnej

1. Uczestnik oświadcza, że jako członkowi Zespołu, przysługują mu wspólnie autorskie prawa majątkowe do zgłoszonego Projektu (również: pracy) oraz że wspólnie z pozostałymi członkami Zespołu jest uprawniony do rozporządzania tymi prawami. Ponadto, oświadcza on, że prace te nie naruszają praw osób trzecich w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 1994 r. nr 24, poz. 83) oraz potwierdza, że ponosi odpowiedzialność za roszczenia osób trzecich wobec Organizatora, które powstaną z tytułu naruszenia praw autorskich.
2. Wszelkie naruszenia praw autorskich przez Uczestnika skutkować będą jego dyskwalifikacją.
3. Z chwilą zgłoszenia Projektu do Hackathonu Uczestnik udziela Organizatorowi niewyłącznej, nieodpłatnej i nieograniczonej czasowo licencji na korzystanie z Projektu w celu przeprowadzenia Wydarzenia, w szczególności w zakresie:
 1. publikacji na stronie internetowej Wydarzenia,
 2. prezentowania w materiałach informacyjnych i promujących Wydarzenie,
 3. prezentowania podczas wydarzeń związanych z Wydarzeniem,
 4. w celach archiwalnych dotyczących Wydarzenia.
4. Z chwilą przyjęcia nagrody przez Uczestników wchodzących w skład zwycięskiego Zespołu następuje przeniesienie na Organizatora autorskich praw majątkowych do nagrodzonego Projektu przez wszystkich jego współautorów na polach eksploatacji wskazanych w ust. 6 poniżej, bez ograniczeń terytorialnych i czasowych.
5. Nagroda przyznana Zespołowi stanowi wynagrodzenie za przeniesienie autorskich praw majątkowych do Projektu. Organizator nie odpowiada za wzajemne rozliczenia pomiędzy członkami Zespołu dotyczące podziału nagrody.
6. Przeniesienie autorskich praw majątkowych, o którym mowa w ust. 4 i 5, obejmuje w szczególności następujące pola eksploatacji:
 1. utrwalanie i zwielokrotnianie pracy dowolną techniką, w tym techniką drukarską, fotograficzną i cyfrową,
 2. wprowadzanie pracy do pamięci komputera oraz do sieci komputerowych, w tym Internetu,
 3. publiczne udostępnianie pracy w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niej dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym,
 4. publikowanie i rozpowszechnianie pracy w materiałach informacyjnych, promocyjnych i marketingowych Organizatora,
 5. wykorzystywanie pracy w publikacjach, materiałach drukowanych oraz w komunikacji elektronicznej Organizatora.
7. Organizator ma prawo do dokonywania opracowań nagrodzonych Projektów oraz korzystania z takich opracowań na polach eksploatacji wskazanych powyżej.
8. Organizator może uzależnić wydanie nagrody od podpisania przez wszystkich Uczestników będących członkami zwycięskiego Zespołu oraz współautorami Projektu, dokumentu potwierdzającego przeniesienie autorskich praw majątkowych.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do publikowania opisów Uczestników, zdjęć oraz prezentacji ich rozwiązań na stronie internetowej oraz w mediach społecznościowych Organizatora w celu promocji i prezentacji Wydarzenia.
10. Kategorycznie zabrania się umieszczania w zgłoszeniach konkursowych treści niezgodnych z prawem, kontrowersyjnych lub innych, które mogłyby zostać błędnie odebrane, w szczególności treści:
 1. drastycznych,
 2. podżegających do nienawiści na tle rasowym, płciowym, etnicznym, narodowościowym, religijnym lub jakimkolwiek innym,

3. promujących spożywanie alkoholu, używanie narkotyków lub substancji psychoaktywnych,
4. pornograficznych.
3. Uczestnik zgadza się zwrócić Organizatorowi wydatki, w tym koszty obsługi prawnej, poniesione w wyniku roszczeń lub żądań osób trzecich wymienionych powyżej, potwierdzonych prawomocnym wyrokiem sądu, ostateczną decyzją administracyjną lub ugodą.
4. W przypadku zgłoszenia przez osobę trzecią roszczenia opisanego powyżej przeciwko Organizatorowi, niezwłocznie poinformuje on o tym Uczestnika.
5. Jeśli Uczestnicy korzystają z dodatkowych płatnych licencji lub oprogramowania podczas Wydarzenia, Organizator nie ponosi za nie odpowiedzialności.
6. Organizator nie jest zobowiązany do zwrotu jakichkolwiek środków za dodatkowo zakupione płatne licencje lub oprogramowanie używane przez Uczestnika w trakcie lub w związku z Wydarzeniem.

§9. Informacja o przetwarzaniu danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych zawartych w formularzu oraz innych danych uzyskanych w związku z organizacją i prowadzeniem Hackaton jest Organizator.
2. Organizator przetwarza dane osobowe w celu przyjęcia zgłoszeń do Wydarzenia, organizacji i prowadzenia Wydarzenia, przyznania nagród, organizacji gali oraz dokumentowania Wydarzenia oraz publikacji zdjęć i filmów zarejestrowanych w trakcie eventu za pośrednictwem mediów tradycyjnych, elektronicznych oraz portali społecznościowych.
3. Przetwarzane dane obejmują w szczególności następujące kategorie: dane identyfikujące, dane kontaktowe, kraj pochodzenia, reprezentowaną grupę, płeć (jest to dana podawana fakultatywnie), wizerunek, numer rachunku bankowego.
4. Podstawą przetwarzania danych przez Organizatora jest:
 1. przyjęcie zgłoszenia udziału w Wydarzeniu, na podstawie zgody wynikającej ze złożenia zgłoszenia, zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. a) RODO;
 2. rejestracja uczestnika na Wydarzenie na podstawie umowy wynikającej z akceptacji Regulaminu Wydarzenia zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. b) RODO;
 3. kwalifikacja uczestników, informowanie ich o zakwalifikowaniu się do udziału w Wydarzeniu, komunikacja z uczestnikami, wybór zwycięzców i wydawanie nagród oraz promocja Wydarzenia w mediach społecznościowych zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. f) RODO;
 4. zapewnienie bezpieczeństwa uczestników i zarządzanie logistyką Wydarzenia oraz w niezbędnym zakresie, również w celu dochodzenia lub obrony roszczeń prawnych w oparciu o prawnie uzasadnione interesy Administratora wynikające z organizacji i prowadzenia Wydarzenia, zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. f) RODO;
 5. rozliczenie (w stosownych przypadkach) podatku w imieniu zwycięzców z tytułu otrzymanych przez nich nagród, zgodnie z obowiązkiem prawnym wynikającym z przepisów podatkowych. Artykuł 6 ust. 1 lit. c) RODO.
 6. Dane osobowe będą również przetwarzane zgodnie z prawnie uzasadnionymi interesami administratora (art. 6 ust. 1 lit. f) RODO.), takimi jak zapewnienie

ciągłego i nieprzerwanego funkcjonowania działalności, cele administracyjne (w tym zarządzanie usługami) oraz

5. Wycofanie zgody nie wpływa również na zgodność przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
6. Organizator może poprosić o zgodę na przetwarzanie danych fakultatywnych (np. dotyczących płci uczestników). Służą one celom statystycznym oraz związane są z ewaluacją i rozwojem w odniesieniu do kolejnych Wydarzeń. Niepodanie takich danych lub wycofanie zgody na ich przetwarzanie nie powoduje żadnych negatywnych skutków dla uczestników.
7. Dane powierzane są jedynie podmiotom, zaangażowanym w organizację Wydarzenia- np. hotelom, dostawcom usług IT, firmom transportowym - wyłącznie w zakresie niezbędnym do realizacji świadczonych przez te podmioty na zlecenie Organizatora usług. Za odrębną, wyraźną zgodą dane mogą być przekazane sponsorom i patronom w celach umożliwienia nawiązania przez te podmioty kontaktu i współpracy z Uczestnikiem.
8. Dane osobowe nie będą przetwarzane poza Europejskim Obszarem Gospodarczym (EOG) z wyłączeniem sytuacji, gdy dostawca usług IT posiada infrastrukturę poza EOG (np. Google). W takiej sytuacji podstawą przetwarzania danych poza EOG będą odpowiednie umowy międzynarodowe, decyzje właściwych organów lub standardowe klauzule umowne.
9. Dane przetwarzane będą przez cały okres trwania Wydarzenia oraz w okresie 5-ciu lat po jego zakończeniu, w celach archiwalnych oraz historycznych.
10. Dane osobowe nie podlegają profilowaniu oraz nie są w oparciu o niepodejmowane żadne zautomatyzowane decyzje.
11. Każdej osobie, której dane przetwarzamy przysługuje prawo dostępu do swoich danych, żądania ich sprostowania, ograniczenia przetwarzania, przenoszenia danych, a także żądania ich usunięcia oraz zgłoszenia sprzeciwu wobec przetwarzania oraz prawo wniesienia skargi do organu nadzorującego, którym jest w Polsce Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych (www.uodo.gov.pl) na niezgodne z prawem przetwarzanie danych.

§10. Postanowienia końcowe

1. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania Regulaminu. Organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji Uczestnika lub Zespołu w przypadku naruszenia któregokolwiek z postanowień.
2. Uczestnicy, którzy nie stosują się do instrukcji Organizatora mimo wezwania do zaprzestania naruszeń, będą musieli natychmiast opuścić Hackathon i nie będą im przysługiwać żadne roszczenia wobec Organizatora z tego tytułu.
3. Organizator promuje środowisko wolne od dyskryminacji i nękania. Jakiegokolwiek przejawy mowy nienawiści, agresji wobec innych Uczestników lub Mentorów będą skutkować natychmiastową dyskwalifikacją całego Zespołu bez prawa do odwołania.
4. Organizator nie pokrywa ani nie zwraca kosztów uczestnictwa w Hackathonie, w tym kosztów podróży i zakwaterowania (z wyjątkiem finalistów Demo Day zgodnie z §5 pkt 4).
5. Organizator może rejestrować przebieg Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących dźwięk i obraz.
6. Organizator decyduje o wszystkich sprawach organizacyjnych, w tym o sporach powstałych w trakcie Hackathonu.

7. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany daty, formy lub odwołania Wydarzenia w dowolnym momencie z przyczyn niezależnych od Organizatora, które uniemożliwiają przeprowadzenie Hackathonu w terminie i formie wskazanej w Regulaminie.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn. Uczestnicy zostaną niezwłocznie poinformowani o zmianach poprzez publikację informacji na stronie: <https://www.ideas.edu.pl/wydarzenia/ideashack-2026/>
9. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 23 marca 2026 r.