

REGULAMIN PROGRAMU I KONKURSU

AI Automation Summer Lab 2026

Hackathon 27-28 sierpnia 2026 r. | Prototypowanie | Demo Day 8 października 2026 r.

Rola	Podmiot / informacja
Organizator i fundator Nagród	Advertis Business Services Sp. z o.o., ul. Wronia 10, 00-840 Warszawa
Partner technologiczny	STX Next S.A., ul. Mostowa 38, 61-854 Poznań
Wersja	1.3 4 sierpnia 2026 r. obowiązuje od dnia publikacji

Najważniejsza zasada: Hackathon jest konkursem umiejętności. O wyniku decyduje ocena merytoryczna Jury. Żaden etap kwalifikacji, oceny ani rozstrzygania remisu nie jest losowy.

Skrót najważniejszych informacji

Element	Informacja
Termin zgłoszeń	3-17 sierpnia 2026 r., do godz. 23:59 czasu polskiego.
Kto może aplikować	Pełnoletni studenci co najmniej 3. roku lub 5. semestru oraz absolwenci kierunków technicznych, informatycznych, analitycznych, data science lub pokrewnych.
Sposób zgłoszenia	Indywidualnie albo gotowym Zespołem liczącym od 2 do 4 osób. Każda osoba składa własny Formularz.
Hackathon	27-28 sierpnia 2026 r., godz. 9:00-17:00, Office House, ul. Wronia 10 w Warszawie.
Nagrody	Za 1., 2. i 3. miejsce: odpowiednio 2 000 zł, 1 500 zł i 1 000 zł brutto za każdego Aktywnego Członka Zespołu; maksymalnie 8 000 zł, 6 000 zł i 4 000 zł na Zespół.
Dalszy etap	Do 8 osób może otrzymać propozycję płatnej Fazy Prototypowania: planowana stawka 40 zł brutto za godzinę.

Spis treści

- § 1. Organizator, charakter Programu i najważniejsze pojęcia
- § 2. Harmonogram Programu
- § 3. Kto może aplikować i jak dokonać zgłoszenia
- § 4. Ocena zgłoszeń i tworzenie Zespołów
- § 5. Zasady Hackathonu i równość warunków
- § 6. Jury i ocena Rozwiązań
- § 7. Nagrody i zasady ich podziału
- § 8. Faza Prototypowania, Demo Day i możliwe oferty
- § 9. Prawa własności intelektualnej
- § 10. Poufność, bezpieczeństwo i wizerunek
- § 11. Dane osobowe
- § 12. Reklamacje, zmiany i postanowienia końcowe
- Załącznik nr 1. Informacja o przetwarzaniu danych osobowych

§ 1. Organizator, charakter Programu i najważniejsze pojęcia

1. Organizatorem programu i konkursu pod nazwą „AI Automation Summer Lab 2026”, używającego również skróconej nazwy „AI Summer Lab”, jest Advertis Business Services Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, ul. Wronia 10, 00-840 Warszawa, KRS 0000004531, NIP 5251908277, REGON 012682409, zwana dalej „Organizatorem”.

2. Partnerem technologicznym Programu jest STX Next S.A. z siedzibą w Poznaniu, ul. Mostowa 38, 61-854 Poznań, KRS 0000967074, NIP 7781424849, REGON 300013306, zwana dalej „Partnerem”.
3. Program obejmuje nabór, Tydzień 0, dwudniowy Hackathon, płatną Fazę Prototypowania, Hardening, Demo Day oraz możliwe dalsze procesy rekrutacyjne. Celem Programu jest tworzenie prototypów rozwiązujących realne problemy biznesowe przy użyciu AI i automatyzacji oraz identyfikacja osób do dalszej współpracy.
4. Udział w naborze i Hackathonie jest bezpłatny. Hackathon jest konkursem umiejętności i stanowi przyrzeczenie publiczne w zakresie Nagród. O wyniku decyduje wyłącznie ocena merytoryczna; losowanie i inne elementy przypadku są wyłączone.
5. Organizator ustala zasady Programu, podejmuje ostateczne decyzje dotyczące kwalifikacji, Nagród i dalszych etapów oraz jest fundatorem Nagród. Partner zapewnia wsparcie technologiczne, organizacyjne, mentorskie i eksperckie.

Pojęcia używane w Regulaminie

- **Kandydat** - osoba, która prawidłowo przesłała Zgłoszenie;
 - **Uczestnik** - Kandydat zakwalifikowany do Hackathonu, który potwierdził udział i podpisał wymagane dokumenty;
 - **Zespół** - grupa od 2 do 4 Uczestników pracująca nad jednym Rozwiązaniem; po rozpoczęciu Hackathonu Zespół może kontynuować pracę w zmniejszonym składzie na zasadach określonych w Regulaminie;
 - **Rozwiązanie** - prototyp, kod, konfiguracje, prompty, dokumentacja, prezentacja i inne elementy przekazane do oceny;
 - **Rezultaty** - wszystkie nowe wyniki pracy powstałe w związku z Programem;
 - **Materiały Pre-existing** - materiały, kod, biblioteki, dane, znaki i know-how istniejące przed Hackathonem albo stworzone poza Programem;
 - **Aktywny Członek Zespołu** - Uczestnik spełniający warunki określone w § 7 ust. 2;
 - **Umowa IP** - odrębna umowa zawierana przez każdego Uczestnika z Organizatorem, regulująca prawa do Rezultatów.
6. Warunkiem dostępu do Briefu, danych, repozytoriów i środowisk jest akceptacja Regulaminu oraz podpisanie przez Uczestnika zobowiązania do zachowania poufności i Umowy IP.
 7. Kontakt w sprawach Programu: contact@advartis.eu, z dopiskiem „AI Summer Lab 2026”.

§ 2. Harmonogram Programu

Etap	Termin	Opis
Nabór	3-17 sierpnia 2026 r.	Zgłoszenia indywidualne i zespołowe.
Ocena zgłoszeń	18-20 sierpnia 2026 r.	Ocena formalna i merytoryczna.
Zaproszenia i potwierdzenia	20-24 sierpnia 2026 r.	Zaproszenia, potwierdzenie udziału, NDA, Umowa IP i logistyka.
Tydzień 0	21-26 sierpnia 2026 r.	Dostępny, środowiska, dane testowe i informacje organizacyjne.
Hackathon onsite	27-28 sierpnia 2026 r.	Warszawa, godz. 9:00-17:00.
Wyniki Hackathonu	28 sierpnia 2026 r.	Ogłoszenie miejsc 1-3 oraz osób zaproszonych do dalszego etapu.
Umowy i onboarding	do 31 sierpnia 2026 r.	Dotyczy osób zaproszonych do Fazy Prototypowania.
Faza Prototypowania	1 września-2 października 2026 r.	Orientacyjnie około 20 godzin tygodniowo.
Hardening	5-7 października 2026 r.	Stabilizacja, dokumentacja i próba generalna; orientacyjnie około 12 godzin.
Demo Day i gala	8 października 2026 r.	Prezentacje końcowe w biurze Organizatora.
Możliwe oferty	9-16 października 2026 r.	Odrębne decyzje rekrutacyjne Organizatora, Partnera lub innego podmiotu.

1. Szczegółowa agenda zostanie przekazana Uczestnikom. Może ona doprecyzować godziny i kolejność aktywności, ale nie może zmienić zasad oceny ani wartości Nagród.
2. Organizator może dokonać uzasadnionej zmiany godzin lub kolejności działań z przyczyn organizacyjnych, technicznych lub związanych z bezpieczeństwem, z poszanowaniem praw Uczestników.

§ 3. Kto może aplikować i jak dokonać zgłoszenia

1. Kandydat musi mieć ukończone 18 lat i pełną zdolność do czynności prawnych.
2. Program jest przeznaczony dla: (a) studentów co najmniej 3. roku lub 5. semestru studiów pierwszego lub drugiego stopnia albo jednolitych studiów magisterskich oraz (b) absolwentów uczelni wyższych - na kierunkach technicznych, informatycznych, analitycznych, data science lub pokrewnych. Organizator może poprosić o dokument potwierdzający status studenta albo ukończenie studiów.
3. Od Kandydatów oczekuje się podstaw programowania lub automatyzacji, pierwszego doświadczenia projektowego oraz analitycznego podejścia do nieuporządkowanych danych. Eksperycka znajomość Azure lub Power Platform nie jest wymagana.
4. Kandydat musi być dostępny przez oba dni Hackathonu. Deklaracja dostępności w Fazie Prototypowania i Hardeningu jest elementem oceny, ale samo zgłoszenie nie zobowiązuje do zawarcia późniejszej umowy.
5. Zgłoszenia można składać: (a) indywidualnie albo (b) jako gotowy Zespół liczący od 2 do 4 osób.
6. Każda osoba - również członek gotowego Zespołu - samodzielnie wypełnia Formularz, przekazuje własne CV lub portfolio, akceptuje Regulamin i składa wymagane oświadczenia. Zgłoszenia członków Zespołu są łączone za pomocą nazwy lub kodu Zespołu. Lider pełni wyłącznie funkcję kontaktową i nie może składać oświadczeń za inne osoby.
7. Jedna osoba może być objęta tylko jednym aktualnym Zgłoszeniem. Formularz może obejmować w szczególności dane kontaktowe, status studenta lub absolwenta, kierunek i etap studiów albo rok ukończenia, CV, portfolio lub GitHub, opis doświadczenia, odpowiedzi merytoryczne i deklarację dostępności.
8. Zgłoszenia przyjmowane są od 3 do 17 sierpnia 2026 r. do godz. 23:59 czasu polskiego. Zgłoszenie spóźnione, niekompletne, nieczytelne lub niezawierające wymaganych oświadczeń może zostać pozostawione bez rozpatrzenia.
9. Kandydat odpowiada za prawdziwość danych i posiadanie praw do przekazanych materiałów. Nie należy zamieszczać szczególnych kategorii danych osobowych, danych osób trzecich ani informacji poufnych, które nie są konieczne do oceny zgłoszenia.
10. Kandydat może wycofać zgłoszenie przed rozpoczęciem Hackathonu, wysyłając wiadomość na adres Organizatora. Jeżeli z gotowego Zespołu wycofa się osoba, pozostałe zgłoszenia są nadal rozpatrywane: jako Zespół, gdy pozostają co najmniej 2 osoby, albo indywidualnie, gdy pozostaje 1 osoba.
11. W Programie nie mogą brać udziału osoby zaangażowane po stronie Organizatora lub Partnera w przygotowanie zadań, ocenę albo organizację Programu, a także członkowie ich najbliższej rodziny i osoby pozostające z nimi we wspólnym gospodarstwie domowym, jeżeli mogłoby to naruszać bezstronność.

§ 4. Ocena zgłoszeń i tworzenie Zespołów

1. Zgłoszenia ocenia co najmniej trzyosobowa Komisja Rekrutacyjna powołana przez Organizatora. Partner może uczestniczyć w ocenie technicznej i przedstawiać rekomendacje, natomiast ostateczną decyzję o kwalifikacji podejmuje Organizator.

Kryterium	Punkty	Sposób oceny
Doświadczenie projektowe i techniczne	0-30	Projekty akademickie, własne lub zawodowe oraz realny wkład Kandydata.
Portfolio, GitHub lub zadanie rekrutacyjne	0-30	Jakość, samodzielność, poprawność i sposób dokumentowania.
Myślenie analityczne	0-20	Rozbijanie problemu, walidacja danych i formułowanie wniosków.
Motywacja i dyspozycyjność	0-20	Gotowość do Hackathonu oraz deklarowana dostępność w dalszej części Programu.

2. Każdy Kandydat jest oceniany indywidualnie w skali 0-100 punktów. Wynik Zgłoszenia Zespołowego stanowi średnia wyników jego członków; każdy członek musi samodzielnie spełniać wymogi formalne.
3. Organizator planuje zaprosić od 12 do 16 osób. Gotowy Zespół liczący 2-4 osoby może zostać zakwalifikowany w zgłoszonym składzie. Kandydaci indywidualni zostaną połączeni w Zespoły liczące 2-4 osoby według komplementarności kompetencji, doświadczenia i preferencji.
4. Organizator może zaproponować uzupełnienie Zespołu 2- lub 3-osobowego Kandydatem indywidualnym. Takie uzupełnienie wymaga potwierdzenia zainteresowanych osób. Gotowy Zespół nie ma automatycznego pierwszeństwa przed Kandydatami indywidualnymi.

5. Jeżeli jedna osoba z gotowego Zespołu nie spełni wymogów formalnych albo nie potwierdzi udziału, pozostali członkowie mogą zostać zakwalifikowani jako Zespół, o ile jest ich co najmniej 2, albo jako Kandydaci indywidualni.
6. Przy równym wyniku decydują kolejno: wyższy wynik za portfolio lub zadanie, doświadczenie projektowe i techniczne, myślenie analityczne, a następnie pisemnie uzasadniona decyzja przewodniczącego Komisji oparta na tych samych kryteriach. Losowanie jest wyłączone.
7. Zaproszenia zostaną wysłane 20 sierpnia 2026 r. Każda zaproszona osoba musi samodzielnie potwierdzić udział najpóźniej 24 sierpnia 2026 r. Organizator może utworzyć listę rezerwową.
8. Ocena jest dokonywana przez ludzi. Decyzja o zakwalifikowaniu nie jest podejmowana wyłącznie automatycznie ani na podstawie profilowania.

§ 5. Zasady Hackathonu i równość warunków

1. Hackathon odbędzie się 27 i 28 sierpnia 2026 r. w godz. 9:00-17:00 w biurze Organizatora: Office House, ul. Wronia 10, 00-840 Warszawa.
2. Na początku Hackathonu każdy Zespół liczy od 2 do 4 osób. Po rozpoczęciu pracy rezygnacja albo wykluczenie członka nie powoduje automatycznej dyskwalifikacji Zespołu. Zespół może kontynuować pracę w zmniejszonym składzie, również jednoosobowo, jeżeli jest w stanie przekazać ważne Rozwiązanie i zapewnić Organizatorowi prawa do wszystkich wykorzystanych elementów.

Równe szanse Zespołów o różnej liczebności

- Brief określa wspólny minimalny zakres zadania, zaprojektowany tak, aby mógł zostać wykonany przez Zespół 2-osobowy;
 - wszystkie Zespoły otrzymują ten sam czas, porównywalny dostęp do danych, środowisk, informacji i Mentorów;
 - liczba członków Zespołu nie jest odrębnym kryterium oceny i nie daje automatycznej premii ani kary;
 - Jury ocenia jakość, kompletność minimalnego zakresu, niezawodność, wartość biznesową i sposób współpracy odpowiedni do faktycznej liczby osób;
 - większa liczba funkcji albo większa objętość kodu nie zwiększa wyniku sama w sobie; może mieć znaczenie tylko wtedy, gdy realnie poprawia jakość lub wartość Rozwiązania w ramach istniejących limitów punktowych.
3. Zadanie polega na zbudowaniu działającego prototypu rozwiązującego wskazany problem biznesowy z wykorzystaniem danych syntetycznych lub zanonimizowanych. Szczegółowy Brief zostanie przekazany równocześnie wszystkim Zespołom najpóźniej na początku Hackathonu.
 4. Zasadnicza część Rozwiązania musi powstać podczas Hackathonu. Dozwolone Materiały Pre-existing, komponenty osób trzecich, open source i narzędzia AI muszą być legalne, ujawnione i zgodne z § 9 oraz Umową IP.
 5. Rozwiązanie powinno obejmować co najmniej działający prototyp, repozytorium kodu albo eksport konfiguracji, README, opis architektury i uruchomienia, listę komponentów i licencji, wykaz Materiałów Pre-existing oraz narzędzi AI, opis testów i ograniczeń, informację o wkładzie członków oraz prezentację biznesową.
 6. Uczestnicy mogą korzystać wyłącznie z zatwierdzonych danych, kont, repozytoriów i środowisk. Zabronione jest przenoszenie danych Programu do prywatnych repozytoriów, niezatwierdzonych usług lub publicznych modeli AI.
 7. Rozwiązanie należy przekazać do lokalizacji wskazanej przez Organizatora przed terminem z agendy. Po zamknięciu zgłoszeń nie można wprowadzać zmian merytorycznych. Wyjaśnienia istotne dla wszystkich Zespołów są przekazywane wszystkim równocześnie.
 8. Uczestnicy są zobowiązani do profesjonalnego zachowania, poszanowania innych osób, zasad BHP, bezpieczeństwa informacji, ochrony danych i regulaminu miejsca wydarzenia. Zabronione są w szczególności plagiat, fałszowanie wyników lub wkładu, sabotowanie innych Zespołów, nieuprawniony dostęp, obchodzenie zabezpieczeń, publikowanie informacji poufnych, naruszanie licencji, zachowania dyskryminujące lub agresywne oraz udział pod wpływem alkoholu lub środków odurzających.
 9. Organizator może udzielić ostrzeżenia, ograniczyć dostęp, wykluczyć Uczestnika albo zdyskwalifikować Zespół. Naruszenie jednej osoby nie powoduje automatycznej dyskwalifikacji pozostałych, chyba że wpływa na uczciwość rywalizacji, legalność Rozwiązania, bezpieczeństwo albo możliwość skutecznego przekazania praw do Rezultatów.
 10. Organizator zapewnia przestrzeń, podstawowe środowiska, dane testowe i catering. Zasady pokrycia przejazdu i noclegu są wskazywane w zaproszeniu; wydatki nieuzgodnione wcześniej nie podlegają zwrotowi.

§ 6. Jury i ocena Rozwiązań

1. Rozwiązania ocenia Jury liczące co najmniej pięć osób, powołane i kierowane przez Organizatora. W skład Jury mogą wejść eksperci Partnera, eksperci biznesowi oraz osoby posiadające kompetencje techniczne lub zarządcze. Formalne zatwierdzenie wyników należy do Organizatora.
2. Członek Jury, którego bezstronność może budzić uzasadnione wątpliwości, nie ocenia danego Zespołu.

Kryterium	Punkty	Zakres
Jakość techniczna i działanie prototypu	0-20	Poprawność implementacji, architektura, stabilność, jakość kodu i działający przepływ.
Accuracy, niezawodność i bezpieczeństwo	0-20	Pomiar jakości, obsługa błędów, ograniczanie halucynacji i ochrona danych.
Wartość biznesowa	0-20	Użyteczność, znaczenie problemu, mierzalny efekt i dopasowanie do procesu.
Wykonalność i możliwość rozwoju	0-20	Realność dopracowania, skalowalność, dokumentacja i możliwość przekazania.
Współpraca, komunikacja i prezentacja	0-20	Podział pracy odpowiedni do liczby osób, reakcja na feedback i jasność prezentacji.

3. Każdy członek Jury ocenia każde ważne Rozwiązanie w skali 0-100 punktów. Wynik Zespołu stanowi średnia ważnych ocen, zaokrąglona do dwóch miejsc po przecinku. Jury może sprawdzić demonstrację, repozytorium, historię zmian, testy i deklarowany wkład.
4. Ocena jest neutralna względem liczby osób w Zespole. W kryterium współpracy oceniane są jasność ról, komunikacja i realny wkład odpowiednio do faktycznej liczby członków, a nie sama liczebność Zespołu.
5. W przypadku remisu decydują kolejno wyższe wyniki za: jakość techniczną, accuracy i bezpieczeństwo, wartość biznesową oraz wykonalność. Jeżeli remis pozostaje, przewodniczący Jury dokonuje dodatkowej porównawczej oceny dokumentacji technicznej i przyznaje jeden punkt rozstrzygający z pisemnym uzasadnieniem. Losowanie jest wyłączone.
6. Jury sporządza protokół. Ocena merytoryczna jest ostateczna; reklamacja może dotyczyć błędu obliczeniowego, konfliktu interesów, naruszenia procedury lub niezgodności z Regulaminem.

§ 7. Nagrody i zasady ich podziału

Miejsce	Kwota za każdego Aktywnego Członka	Maksimum dla Zespołu 4-osobowego
1. miejsce	2 000 zł brutto	8 000 zł brutto
2. miejsce	1 500 zł brutto	6 000 zł brutto
3. miejsce	1 000 zł brutto	4 000 zł brutto

1. Nagroda ma charakter zespołowy, ale jest ustalana i rozliczana indywidualnie. Wartość Nagrody Zespołowej stanowi iloczyn kwoty przypisanej danemu miejscu i liczby Aktywnych Członków Zespołu, nie większej niż 4. Przykładowo Zespół 2-osobowy zajmujący 1. miejsce otrzyma łącznie 4 000 zł brutto, po 2 000 zł brutto na osobę.
2. Aktywnym Członkiem Zespołu jest Uczestnik, który wniósł rzeczywisty wkład w Rozwiązanie, pozostaje członkiem Zespołu w chwili jego końcowego przekazania, nie został wykluczony, został wskazany w dokumentacji wkładu i podpisał protokół przekazania Rezultatów. Uzasadniona czasowa nieobecność nie wyklucza statusu Aktywnego Członka, jeżeli pozostałe warunki są spełnione. W razie sporu rozstrzyga Jury na podstawie historii prac i wyjaśnień.
3. Osoba, która zrezygnowała z Zespołu przed końcowym przekazaniem Rozwiązania albo została wykluczona, nie otrzymuje swojej części Nagrody. Jej część nie jest dzielona między pozostałych. Pozostali Aktywni Członkowie zachowują prawo do własnych części, a Zespół może zostać sklasyfikowany w zmniejszonym składzie.

4. Zmniejszenie składu, również do jednej osoby po rozpoczęciu Hackathonu, nie pozbawia Zespołu prawa do oceny ani Nagrody, jeżeli Zespół przekazał ważne Rozwiązanie, spełnił minimalny zakres zadania i zapewnił prawa do wszystkich jego elementów.
5. Każdy Aktywny Członek nabywa odrębne prawo do swojej części Nagrody. Brak danych lub dokumentów jednej osoby nie wstrzymuje wypłaty pozostałym, chyba że problem tej osoby uniemożliwia legalne wykorzystanie całego Rozwiązania, w szczególności z powodu nieprzekazania praw do jej wkładu.
6. Nagrody zostaną wypłacone przelewem w terminie do 30 dni od ogłoszenia wyników, po przekazaniu danych wymaganych do wypłaty i rozliczenia. Prawo do Nagrody powstaje w związku z uzyskaniem przez Uczestnika miejsca premiowanego Nagrodą, zgodnie z zasadami Konkursu, i nie jest uzależnione od zawarcia przez Uczestnika dodatkowej umowy ani od wykonania przez niego świadczenia na rzecz Organizatora. Obowiązki Uczestnika dotyczące uregulowania praw do Rezultatów wynikają z odrębnych postanowień Regulaminu oraz Umowy IP i nie stanowią podstawy ani tytułu do przyznania Nagrody. W przypadku stwierdzenia braków w danych lub dokumentach wymaganych do wypłaty Organizator wzywa Uczestnika do ich uzupełnienia, wskazując zakres braków i termin nie krótszy niż 7 dni. Termin wypłaty ulega zawieszeniu wyłącznie w odniesieniu do Uczestnika, którego dotyczą braki w danych lub dokumentach niezbędnych do dokonania wypłaty. Kwoty są kwotami brutto. Organizator zastosuje właściwe zasady podatkowe i, gdy będzie to wymagane, pobierze i odprowadzi podatek.
7. Jeżeli mniej niż trzy Zespoły prześlą ważne Rozwiązania, Jury przyznaje tylko miejsca odpowiadające liczbie ważnych Rozwiązań.
8. Przejazd, nocleg, catering, certyfikat i feedback nie zwiększają kwoty Nagrody pieniężnej i nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny.
9. Nagroda jest przyznawana za wynik Konkursu. Nie gwarantuje udziału w Fazie Prototypowania, a zaproszenie do Fazy Prototypowania nie jest Nagrodą konkursową.

§ 8. Faza Prototypowania, Demo Day i możliwe oferty

1. Po Hackathonie Organizator może zaprosić do Fazy Prototypowania maksymalnie 8 Uczestników. Wybór jest odrębny od rankingu Zespołów i opiera się na indywidualnej ocenie:

Kryterium indywidualne	Punkty
Indywidualny wkład techniczny i problem-solving	0-30
Współpraca i komunikacja	0-20
Rzetelność, odpowiedzialność i dyspozycyjność	0-20
Umiejętność iteracji i pracy z feedbackiem	0-15
Dopasowanie kompetencji do wybranego use case'u	0-15

2. Oceny dokonuje co najmniej trzyosobowy zespół powołany przez Organizatora. Partner może przekazać ocenę techniczną i rekomendację, ale ostateczną decyzję podejmuje Organizator. Przy remisie stosuje się kolejno kryteria z tabeli; losowanie jest wyłączone.
3. Udział wymaga zawarcia odrębnej umowy zlecenia albo innej właściwej umowy z Organizatorem, Partnerem lub wskazaną spółką z grupy kapitałowej Organizatora. Do chwili podpisania umowy zaproszenie nie tworzy roszczenia o zatrudnienie, wynagrodzenie ani określony zakres prac.
4. Planowana stawka wynosi 40 zł brutto za godzinę. Orientacyjny wymiar to około 20 godzin tygodniowo od 1 września do 2 października 2026 r. oraz około 12 godzin w dniach 5-7 października 2026 r. Dokładne warunki, ewidencję godzin, wynagrodzenie, poufność, bezpieczeństwo i prawa do rezultatów określi umowa.
5. Kwota netto zależy między innymi od wieku, statusu studenta lub absolwenta, statusu ubezpieczeniowego i sytuacji podatkowej. Regulamin nie gwarantuje określonej kwoty netto.
6. Odmowa udziału albo niepodpisanie umowy dotyczącej Fazy Prototypowania nie wpływa na wcześniej przyznaną Nagrodę, o ile Uczestnik wykonał obowiązki dotyczące Rezultatów Hackathonu.
7. Faza Prototypowania kończy się Hardeningiem oraz Demo Day 8 października 2026 r. Po Programie Organizator, Partner lub inny podmiot mogą przedstawić wybranym osobom odrębne propozycje stażu, pracy, umowy zlecenia albo innej współpracy. Zakładana liczba potencjalnych ofert wynosi łącznie 2-4, ale żadna oferta nie jest gwarantowana.

8. Każdy Uczestnik, który ukończy Hackathon zgodnie z Regulaminem, otrzyma certyfikat i feedback w formie przyjętej przez Organizatora. Na wniosek Organizator może wystawić zaświadczenie lub, w miarę możliwości, podpisać dokumentację praktyk. O zaliczeniu praktyk decyduje wyłącznie uczelnia. Absolwenci uczestniczą w Programie na tych samych zasadach, z wyjątkiem kwestii zależnych od statusu studenta.

§ 9. Prawa własności intelektualnej

1. Prawa do materiałów, kodu, bibliotek, znaków, danych, know-how i innych elementów istniejących przed Hackathonem pozostają przy ich dotychczasowych uprawnionych. Uczestnik ma obowiązek oznaczyć w dokumentacji wszystkie Materiały Pre-existing i elementy osób trzecich.
2. Z zastrzeżeniem Materiałów Pre-existing i praw osób trzecich, Uczestnik zobowiązuje się skutecznie przenieść na Organizatora wszelkie prawa do Rezultatów oraz dopełnić wymaganych w tym celu czynności, w szczególności podpisać Umowę IP. Obowiązek uregulowania praw do Rezultatów stanowi odrębny obowiązek Uczestnika związany z udziałem w Hackathonie i nie stanowi świadczenia wzajemnego za Nagrodę. Partner nie nabywa własności Rezultatów; może otrzymać od Organizatora wyłącznie dostęp lub upoważnienie niezbędne do mentoringu, oceny, testów i realizacji Programu.
3. Każdy Uczestnik podpisuje Umowę IP przed uzyskaniem dostępu do Briefu i środowisk. Umowa IP określa w szczególności przeniesienie autorskich praw majątkowych do utworów i programów komputerowych, prawa zależne, prawa do baz danych i własności przemysłowej, przekazanie know-how, zasady dotyczące narzędzi AI, pola eksploatacji oraz moment przeniesienia praw. Każdy współtwórca podpisuje dokumenty indywidualnie w zakresie własnego wkładu. Zawarcie i wykonanie Umowy IP nie stanowi warunku uzyskania Nagrody w rozumieniu zasad jej przyznawania; prawo do Nagrody wynika z uzyskania przez Uczestnika miejsca premiowanego Nagrodą zgodnie z zasadami Konkursu.
4. Niezależnie od zasad przyznawania i wypłaty Nagrody, Organizator nabywa prawa do Rezultatów na zasadach określonych w Umowie IP. Przeniesienie praw do Rezultatów następuje na podstawie i na warunkach określonych w Umowie IP i nie stanowi tytułu do przyznania Nagrody ani wynagrodzenia za jej przyznanie. Postanowienie to nie obejmuje Materiałów Pre-existing ani elementów osób trzecich. Podstawowym dokumentem określającym zakres i warunki przeniesienia praw jest Umowa IP. W przypadku rozbieżności dotyczących zakresu praw do Rozwiązania podlegających przeniesieniu pierwszeństwo ma Umowa IP.
5. Każdy komponent osoby trzeciej, w tym open source, oraz każde użyte narzędzie lub model AI musi zostać ujawnione wraz z nazwą, wersją, źródłem i warunkami korzystania. Bez uprzedniej pisemnej zgody Organizatora nie wolno używać elementów, które ograniczają użycie komercyjne, modyfikację lub dystrybucję albo mogą wymagać ujawnienia kodu całego Rozwiązania.
6. Uczestnik przekazuje kompletne repozytorium, historię zmian, dokumentację, konfiguracje, prompty, pliki wdrożeniowe, testy i inne elementy potrzebne do samodzielnego utrzymania i rozwoju Rozwiązania przez Organizatora oraz podpisuje protokół przekazania. Przekazanie Rezultatów oraz wykonanie obowiązków dotyczących praw własności intelektualnej odbywa się na zasadach określonych w niniejszym paragrafie oraz w Umowie IP i pozostaje odrębne od zasad przyznawania Nagrody za wynik Konkursu.
7. W razie uzasadnionego podejrzenia plagiatu, naruszenia licencji, braku praw albo niepełnego przekazania Rezultatów Organizator może odmówić oceny, żądać zastąpienia komponentu, wykluczyć Uczestnika lub Zespół. W przypadku stwierdzenia braków dotyczących praw do Rezultatów Organizator może wezwać Uczestnika do ich usunięcia w terminie określonym w Regulaminie lub Umowie IP oraz zastosować odpowiednie środki przewidziane w tych dokumentach. Sam fakt wystąpienia sporu lub braku dotyczącego praw do Rezultatów nie zmienia zasad przyznawania Nagrody określonych w § 7. W przypadku rozbieżności dotyczących praw pierwszeństwo ma podpisana Umowa IP.

§ 10. Poufność, bezpieczeństwo i wizerunek

1. Przed uzyskaniem dostępu do niepublicznych materiałów Uczestnik podpisuje zobowiązanie do zachowania poufności. Informacje poufne obejmują w szczególności zadania, dane, procesy biznesowe, architekturę, repozytoria, loginy, klucze, prompty, wyniki testów i informacje o klientach.
2. Informacji poufnych nie wolno kopiować poza zatwierdzone środowisko, przysyłać na prywatne konta, publikować ani umieszczać w zewnętrznych usługach lub modelach AI. Po zakończeniu Programu Uczestnik usuwa albo zwraca dane i dostępny zgodnie z instrukcją Organizatora.
3. Incydent bezpieczeństwa, utratę urządzenia, ujawnienie danych, błędne uprawnienia albo podejrzenie nieuprawnionego dostępu należy natychmiast zgłosić Organizatorowi. Uczestnik może korzystać z własnego sprzętu wyłącznie zgodnie z instrukcją bezpieczeństwa.

4. Podczas Programu mogą być wykonywane zdjęcia i nagrania. Wykorzystanie rozpoznawalnego wizerunku do celów komunikacyjnych, employer brandingowych lub promocyjnych wymaga odrębnej dobrowolnej zgody albo innej właściwej podstawy prawnej. Brak zgody nie wpływa na udział, ocenę, Nagrodę ani dalsze etapy.
5. Uczestnik może wykonywać własne zdjęcia i nagrania wyłącznie z poszanowaniem wizerunku innych osób oraz zakazu utrwalania ekranów, danych, zadań i informacji poufnych.

§ 11. Dane osobowe

1. Zasady przetwarzania danych osobowych określa Załącznik nr 1 do Regulaminu. Administratorem danych Kandydatów i Uczestników przetwarzanych w związku z organizacją i przeprowadzeniem Programu jest Advartis Business Services Sp. z o.o.
2. Partner wspiera Organizatora w szczególności w obsłudze technologicznej Strony i Formularza, ocenie technicznej, mentoringu i code review. W zakresie, w jakim ma dostęp do danych osobowych w celu wykonywania tych zadań, działa na udokumentowane polecenie Organizatora jako podmiot przetwarzający zgodnie z art. 28 RODO. Organizator i Partner zawierają odpowiednią umowę powierzenia przetwarzania danych.
3. Partner nie może wykorzystywać danych przetwarzanych w imieniu Organizatora do własnych rekrutacji, marketingu ani budowania własnej bazy kandydatów. Jeżeli Partner rozpocznie wobec Uczestnika własny proces rekrutacyjny lub zawrze z nim odrębną umowę, działa jako odrębny administrator na właściwej podstawie prawnej i przekazuje własną informację o przetwarzaniu danych.
4. Zgody na przyszłe rekrutacje Organizatora, marketing i wykorzystanie wizerunku są odrębne, dobrowolne i domyślnie niezaznaczone. Ich niewyrażenie nie stanowi przeszkody w udziale w Programie.

§ 12. Reklamacje, zmiany i postanowienia końcowe

1. Reklamację dotyczącą naruszenia Regulaminu, błędu obliczeniowego, konfliktu interesów, przebiegu Programu albo wypłaty Nagrody można złożyć w terminie 14 dni od zdarzenia lub dnia, w którym osoba mogła się o nim dowiedzieć.
2. Reklamację należy przesłać na contact@advartis.eu z tematem „Reklamacja - AI Summer Lab 2026” albo listownie na adres Organizatora. Powinna zawierać dane kontaktowe, opis zdarzenia, uzasadnienie i oczekiwany sposób rozwiązania. Organizator odpowiada w terminie 14 dni.
3. Tryb reklamacyjny nie służy do ponownej swobodnej oceny wartości merytorycznej Rozwiązania lub kompetencji Kandydata, ale obejmuje kontrolę zgodności procedury z Regulaminem.
4. Organizator może zmienić Regulamin wyłącznie z ważnych, obiektywnych przyczyn, w szczególności z powodu zmiany prawa, decyzji organu, zagrożenia bezpieczeństwa, awarii, niedostępności miejsca lub siły wyższej. Zmiana nie może pozbawić Uczestnika prawa do już nabytej Nagrody ani pogorszyć zasad oceny po rozpoczęciu Hackathonu.
5. W przypadku siły wyższej Organizator może zmienić termin, miejsce lub formułę Programu, skrócić albo odwołać jego część, jeżeli realizacja zgodnie z planem jest niemożliwa lub niebezpieczna. W razie odwołania Hackathonu przed rozpoczęciem nie powstaje prawo do Nagrody.
6. Regulamin podlega prawu polskiemu. Spory rozstrzyga sąd właściwy zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami; wobec konsumentów nie stosuje się ograniczeń ustawowej właściwości sądu.
7. Jeżeli postanowienie okaże się nieważne lub bezskuteczne, pozostała część Regulaminu zachowuje moc.
8. Regulamin jest dostępny nieodpłatnie na Stronie Programu w sposób umożliwiający jego pobranie i zapisanie. Załącznik nr 1 stanowi integralną część Regulaminu. Umowa IP i zobowiązanie do poufności są odrębnymi dokumentami.
9. Wersja 1.3 Regulaminu obowiązuje od dnia jej publikacji na Stronie Programu.

ZAŁĄCZNIK NR 1

Informacja o przetwarzaniu danych osobowych

Informacja jest przekazywana zgodnie z art. 13 RODO. Jej przyjęcie do wiadomości nie jest zgodą na przyszłą rekrutację, marketing ani wykorzystanie wizerunku.

1. Administrator i kontakt

Administratorem danych osobowych jest Advartis Business Services Sp. z o.o. z siedzibą przy ul. Wroniej 10, 00-840 Warszawa („Administrator”). Kontakt: contact@advartis.eu lub adres siedziby.

Administrator wyznaczył Inspektora Ochrony Danych. Kontakt z IOD: Violetta.Matusiak@crowe.pl lub pisemnie na adres siedziby Administratora z dopiskiem „Inspektor Ochrony Danych”.

2. Rola STX Next i innych podmiotów

STX Next S.A. wspiera Administratora w organizacji Programu, w szczególności w obsłudze Strony i Formularza, ocenie technicznej, mentoringu oraz code review. W zakresie dostępu do danych na potrzeby tych zadań działa jako podmiot przetwarzający na podstawie umowy zgodnej z art. 28 RODO i nie podejmuje samodzielnie ostatecznych decyzji o kwalifikacji, Nagrodach ani dalszym udziale.

STX Next nie może używać danych Programu do własnych celów. Jeżeli rozpocznie własny proces rekrutacyjny albo zawrze z Uczestnikiem odrębną umowę, staje się w tym zakresie odrębnym administratorem i przekazuje własną informację o przetwarzaniu danych.

Jeżeli umowa dotycząca Fazy Prototypowania zostanie zawarta przez inną spółkę z grupy kapitałowej Organizatora albo inny wskazany podmiot, osoba zostanie przed przekazaniem danych poinformowana o tożsamości tego podmiotu i zasadach przetwarzania danych.

3. Cele, dane i podstawy prawne

Cel	Kategorie danych	Podstawa prawna
Obsługa zgłoszenia, kwalifikacja, utworzenie Zespołów, organizacja Hackathonu, komunikacja i ocena	Dane identyfikacyjne i kontaktowe, status studenta lub absolwenta, CV, portfolio, odpowiedzi, dostępność, oceny i informacje o udziale	art. 6 ust. 1 lit. b RODO; w zakresie bezpieczeństwa i obrony roszczeń także art. 6 ust. 1 lit. f RODO
Przyznanie i wypłata Nagród	Dane identyfikacyjne, bankowe, podatkowe i księgowe niezbędne do wypłaty i rozliczenia	art. 6 ust. 1 lit. b i c RODO
Wybór do Fazy Prototypowania i przygotowanie odrębnej umowy	Oceny indywidualne, dyspozycyjność, dane umowne, podatkowe i ubezpieczeniowe	art. 6 ust. 1 lit. b i c RODO; w zakresie obrony roszczeń także art. 6 ust. 1 lit. f RODO
Bezpieczeństwo, audyt, reklamacje oraz ustalenie, dochodzenie lub obrona roszczeń	Protokoły, logi, korespondencja, informacje o incydentach i reklamacjach	art. 6 ust. 1 lit. f RODO
Przyszłe rekrutacje prowadzone przez Organizatora lub wykorzystanie wizerunku	Dane wskazane w odrębnej zgodzie	art. 6 ust. 1 lit. a RODO; zgoda jest dobrowolna i może zostać wycofana

Administrator może przetwarzać w szczególności: imię i nazwisko, dane kontaktowe, status studenta lub absolwenta, informacje o wykształceniu i doświadczeniu, CV, portfolio, odpowiedzi w Formularzu, dane o udziale, aktywności, wynikach i ocenach, a w przypadku laureatów lub osób zawierających umowę - dane potrzebne do wypłaty, rozliczeń i realizacji umowy.

Prosimy nie przekazywać szczególnych kategorii danych osobowych, w szczególności danych o zdrowiu, poglądach, przekonaniach, pochodzeniu, przynależności związkowej, życiu seksualnym, danych genetycznych lub biometrycznych. Jeżeli takie dane zostaną dobrowolnie przekazane i będą przetwarzane, wymagana będzie odpowiednia podstawa prawna, w tym w razie potrzeby wyraźna zgoda.

4. Odbiorcy danych

Dane mogą otrzymać osoby upoważnione przez Administratora oraz podmioty świadczące na jego rzecz usługi niezbędne do realizacji Programu, w szczególności STX Next jako podmiot przetwarzający, dostawcy hostingu,

systemów informatycznych i komunikacyjnych, usług serwisowych, księgowych, kadrowo-płacowych, płatniczych, logistycznych i prawnych, a także organy publiczne uprawnione na podstawie przepisów.

Dane mogą zostać przekazane innemu podmiotowi jako odrębnemu administratorowi wyłącznie wtedy, gdy jest to potrzebne do przygotowania własnej oferty lub umowy i istnieje odpowiednia podstawa prawna. Osoba otrzyma wtedy informację wskazującą konkretny podmiot i zasady przetwarzania.

5. Okres przechowywania

Kategoria danych	Okres
Dane Kandydatów i Uczestników wykorzystywane do realizacji Programu	Do zakończenia Programu i rozliczenia jego etapów, co do zasady nie dłużej niż 6 miesięcy po zakończeniu Programu.
Dane potrzebne do ustalenia, dochodzenia lub obrony roszczeń	Do upływu właściwego terminu przedawnienia, co do zasady do 3 lat, chyba że przepisy lub toczące się postępowanie wymagają dłuższego okresu.
Dokumentacja laureatów, wypłaty Nagród i rozliczeń	Przez okres wymagany przepisami podatkowymi i rachunkowymi, co do zasady do 6 lat.
Dane osób, z którymi zawarto umowę dotyczącą Fazy Prototypowania	Przez czas wykonywania umowy, a następnie przez okres wymagany przepisami, w szczególności podatkowymi, ubezpieczeniowymi i rachunkowymi, co do zasady do 10 lat.
Dane przetwarzane na podstawie zgody na przyszłe rekrutacje	Do wycofania zgody, nie dłużej niż 24 miesiące od jej udzielenia.

6. Prawa osoby

W granicach określonych w RODO przysługuje prawo dostępu do danych i otrzymania kopii, sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, przenoszenia danych, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania opartego na art. 6 ust. 1 lit. f RODO oraz wycofania zgody w dowolnym momencie bez wpływu na legalność wcześniejszego przetwarzania.

Wnioski dotyczące praw można kierować na contact@advartis.eu, do IOD albo pisemnie na adres Administratora.

7. Dobrowolność danych, decyzje automatyczne i transfery

Podanie danych wymaganych w Formularzu jest dobrowolne, ale konieczne do rozpatrzenia zgłoszenia i udziału w Programie. Podanie danych potrzebnych do wypłaty Nagrody lub zawarcia umowy jest konieczne do wykonania tych czynności. Dane dodatkowe i zgody na przyszłe rekrutacje, marketing lub wizerunek są dobrowolne.

Decyzje dotyczące kwalifikacji, Nagród i wyboru do Fazy Prototypowania nie są podejmowane wyłącznie automatycznie ani na podstawie profilowania wywołującego skutki prawne lub podobnie istotny wpływ.

Administrator co do zasady dąży do przetwarzania danych w Europejskim Obszarze Gospodarczym. Jeżeli użyty dostawca powoduje transfer poza EOG, nastąpi on wyłącznie z zastosowaniem podstawy i zabezpieczeń wymaganych przez rozdział V RODO.

8. Prawo wniesienia skargi

Osoba, która uzna, że jej dane są przetwarzane niezgodnie z RODO, może wnieść skargę do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stanisława Moniuszki 1A, 00-014 Warszawa.