

REGULAMIN

AI in FINANCE HACKATHON

organizowanego przez Akademickie Centrum Sztucznej Inteligencji AI HUB
Wrocław, 2026

§ 1 [Postanowienia ogólne]

1. Niniejszy regulamin (dalej: „Regulamin”) określa zasady przeprowadzenia konkursu pod nazwą „AI in FINANCE Hackathon” (dalej: „Hackathon” lub „Konkurs”).
2. Organizatorem Hackathonu jest Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu (dalej: „Organizator”), a wydarzenie realizowane jest przez Akademickie Centrum Sztucznej Inteligencji AI HUB działające w jego strukturach.
3. Sponsorem głównym Hackathonu jest BNY (dalej: „Sponsor”).
4. Wydarzenie odbywa się stacjonarnie w przestrzeni INQUBE na terenie Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu, ul. Komandorska 118/120, Wrocław, w dniu 14 maja 2026 r. w godzinach 9:00–18:00.
5. Zgłoszenie do udziału w konkursie, jak również potwierdzenie uczestnictwa w trybie par. 2 ust. 3a jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu.

§ 2 [Warunki uczestnictwa]

1. Uczestnikami Hackathonu mogą być studenci wszystkich uczelni wyższych, którzy spełniają łącznie następujące warunki:
 - posiadają aktywny status studenta (studia I, II stopnia lub jednolite magisterskie),
 - zapoznali się z niniejszym Regulaminem i akceptują jego postanowienia,
 - zarejestrowali się w Konkursie poprzez samodzielne wypełnienie formularza rejestracyjnego lub potwierdzili uczestnictwo i zaakceptowali Regulamin w trybie określonym w ust. 3a,
 - podpisali umowę o przeniesieniu praw autorskich na rzecz BNY w terminie wskazanym przez Sponsora, zgodnie z § 7 niniejszego Regulaminu.
2. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny.
3. Uczestnicy uczestniczą w Hackathonie w zespołach liczących 3 - 4 osoby. Każdy uczestnik może być członkiem tylko jednego zespołu.

3a. W przypadku, gdy Uczestnik został zgłoszony przez lidera zespołu, Organizator przesyła takiej osobie wiadomość e-mail zawierającą niniejszy Regulamin wraz z klauzulą informacyjną oraz prośbę o potwierdzenie uczestnictwa i wyrażenie zgód. Uczestnictwo w Hackathonie jest możliwe wyłącznie po dokonaniu takiego potwierdzenia. Brak potwierdzenia w terminie wskazanym przez Organizatora jest równoznaczny z rezygnacją z udziału.
4. W przypadku zgłoszeń indywidualnych Organizator może – w miarę możliwości – pomóc w dobraniu zespołu.
5. W Konkursie może wziąć udział maksymalnie 10 zespołów. Organizator zastrzega sobie prawo do selekcji spośród zarejestrowanych zespołów oraz ograniczenia liczby przyjmowanych zgłoszeń. Decyzja Organizatora jest ostateczna.

§ 3 [Zadanie konkursowe]

1. Zadaniem Uczestników jest opracowanie rozwiązania dla rzeczywistego problemu biznesowego przedstawionego przez BNY. Treść zadania konkursowego zostaje ujawniona zarejestrowanym i zakwalifikowanym Uczestnikom drogą mailową na minimum 7 dni przed datą Hackathonu. Uczestnicy mogą od tego momentu prowadzić research, przygotowania koncepcyjne oraz pracę nad rozwiązaniem.
2. Opracowane rozwiązania mają charakter aplikacyjny – najlepsze z nich mogą zostać wdrożone przez BNY w ramach rzeczywistych procesów biznesowych firmy.
3. Konkurs ma charakter jednodniowego wydarzenia zakończonego prezentacjami finalistów przed Jury. Szczegółowa agenda opublikowana zostanie na stronie wydarzenia.
4. Projekt może przyjąć różną formę, w szczególności:
 - aplikacji mobilnej lub webowej,
 - modelu analitycznego lub predykcyjnego,
 - MVP usługi lub produktu finansowego opartego na AI,
 - narzędzia automatyzującego procesy finansowe.
5. Każdy zespół zobowiązany jest do przedstawienia:
 - opisu proponowanego rozwiązania (obowiązkowy),
 - działającego MVP określonego w zasadach oceny (obowiązkowy),
 - demonstracji MVP podczas sesji finałowej – obowiązkowej dla zespołów zakwalifikowanych do finału.
6. Wszystkie materiały stanowiące efekt pracy zespołu (kod źródłowy, prezentacje, dokumentacja, pliki projektowe, zasoby AI) muszą zostać przekazane Organizatorowi przed zakończeniem Hackathonu poprzez skopiowanie na nośnik USB udostępniony przez BNY. Nieprzekazanie materiałów skutkuje dyskwalifikacją zespołu.

§ 4 [Zasady uczestnictwa]

1. Każdy uczestnik może wziąć udział w Hackathonie tylko raz i tylko w ramach jednego zespołu.
2. Uczestnicy mogą rozpocząć pracę nad rozwiązaniem od momentu otrzymania treści zadania, tj. na minimum 7 dni przed datą Hackathonu.
3. Zabrania się korzystania z materiałów naruszających prawa osób trzecich.
4. Naruszenie Regulaminu lub powszechnie obowiązujących przepisów prawa skutkuje dyskwalifikacją zespołu. Decyzja Organizatora jest ostateczna i niepodważalna.
5. Uczestnicy zobowiązani są do kulturalnego zachowania i przestrzegania zasad współzycia społecznego wobec innych Uczestników, mentorów i Organizatora.

§ 5 [Ocena i rozstrzygnięcie Konkursu]

1. Projekty oceniane są przez Jury powołane przez Organizatora, składające się z przedstawicieli środowiska akademickiego, branży finansowej oraz Sponsora.
2. W trakcie Hackathonu Jury może przeprowadzić pre-eliminacje – wstępną ocenę projektów realizowanych przez poszczególne zespoły. Na jej podstawie Jury wybiera 3–5 zespołów, które przechodzą do fazy finałowej.

3. Warunkiem przystąpienia do fazy finałowej jest spełnienie wymagań MVP określonych w treści zadania przekazanego Uczestnikom.
4. Zespoły zakwalifikowane do fazy finałowej mają maksymalnie 10 minut na prezentację swojego rozwiązania przed Jury.
5. Ocena projektów odbywa się według następujących kryteriów:
 - 1) Stopień realizacji zadania:
 - zgodność rozwiązania z opisanym problemem biznesowym,
 - poziom zaawansowania technicznego rozwiązania,
 - jakość implementacji programistycznej.
 - 2) Innowacyjność projektu:
 - oryginalność zaproponowanego podejścia na tle innych zespołów,
 - zastosowanie i jakość wykorzystania narzędzi AI.
 - 3) Potencjał wdrożeniowy i wartość biznesowa:
 - skalowalność i realność wdrożenia w warunkach produkcyjnych.
 - 4) Design i UX:
 - przydatność zaproponowanych funkcji,
 - przystępność obsługi i ergonomia rozwiązania.
6. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
7. Wyniki zostaną ogłoszone podczas sesji finałowej Hackathonu.

§ 6 [Nagrody]

1. Organizator przy współudziale Sponsora przewiduje nagrody finansowe lub rzeczowe dla laureatów. Szczegółowe informacje o nagrodach zostaną opublikowane na stronie wydarzenia przed jego rozpoczęciem. Nagroda główna przyznawana jest zespołowi, który zajmie I miejsce w Konkursie.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do przyznania dodatkowych nagród specjalnych ufundowanych przez Sponsora. Informacja o ewentualnych nagrodach dodatkowych zostanie przekazana Uczestnikom przed dniem Hackathonu.
3. Nagroda pieniężna nie może zostać wymieniona na inny rodzaj nagrody. Odbiór nagrody wymaga podania danych niezbędnych do realizacji przelewu. Dane osobowe są przekazywane Sponsorowi bezpośrednio przez Zwycięzców. Sponsor w zakresie realizacji nagrody działa jako odrębny administrator danych osobowych i przetwarza dane zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa oraz własną polityką prywatności. –

§ 7 [Prawa własności intelektualnej i przekazanie projektów]

1. Uczestnicy oświadczają, że prezentowane projekty są ich oryginalnym dziełem i nie naruszają praw osób trzecich.
2. Biorąc udział w Hackathonie, każdy Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że opracowane podczas wydarzenia rozwiązania mają charakter aplikacyjny i mogą zostać wdrożone przez BNY w ramach rzeczywistych procesów biznesowych firmy.
3. Wszyscy Uczestnicy zobowiązani są do podpisania oświadczenia o przeniesieniu autorskich praw majątkowych oraz praw pokrewnych do opracowanych rozwiązań na rzecz BNY. Podpisanie oświadczenia następuje na spotkaniu organizowanym na

Uniwersytecie Ekonomicznym we Wrocławiu w terminie wskazanym przez Sponsora na około dwa tygodnie przed datą Hackathonu. Szczegóły spotkania zostaną przesłane zarejestrowanym i zakwalifikowanym Uczestnikom drogą mailową. Formularz oświadczenia przygotowuje BNY.

4. Uczestnicy, którzy nie podpiszą oświadczenia w wyznaczonym terminie, zostają wykluczeni z udziału w Hackathonie.

5. Przeniesienie praw, o którym mowa w ust. 3, obejmuje wszelkie znane w chwili podpisania pola eksploatacji, w tym w szczególności: utrwalanie, zwielokrotnianie, wprowadzanie do obrotu, publiczne udostępnianie, wdrażanie i modyfikowanie.

6. Uczestnicy zrzekają się prawa do dodatkowego wynagrodzenia z tytułu wdrożenia lub komercyjnego wykorzystania opracowanych rozwiązań przez BNY.

7. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność wobec Organizatora i Sponsora za roszczenia osób trzecich związane z naruszeniem praw własności intelektualnej przez jego projekt.

8. Organizator informuje, że podczas Konkursu mogą być wykonywane zdjęcia i nagrania wideo. Materiały te mogą zostać opublikowane na stronie internetowej Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu oraz w mediach społecznościowych UEW.

§ 8 [Przetwarzanie danych osobowych]

1. Administratorem danych osobowych Uczestników Konkursu jest Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu, ul. Komandorska 118/120, 53-345 Wrocław, NIP: 896-000-69-97, tel. [+48 71 36 80 100](tel:+48713680100), e-mail: kontakt@ue.wroc.pl.
2. Administrator wyznaczył Inspektora Ochrony Danych, z którym można kontaktować się w sprawach dotyczących ochrony danych osobowych pod adresem: iod@ue.wroc.pl.
3. Dane osobowe Uczestników Konkursu Administrator przetwarza w celu:
 - organizacji i przeprowadzenia Konkursu oraz publikacji listy laureatów Konkursu na stronie internetowej UEW i mediach społecznościowych UEW (podstawą prawną jest art. 6 ust. 1 lit. a RODO),
 - ustalenia, dochodzenia lub obrony roszczeń, co stanowi prawnie uzasadniony interes Administratora (podstawą przetwarzania jest art. 6 ust. 1 lit f RODO),
 - wypełnienia ciążących na nim obowiązków prawnych, w tym związanych z przyznaniem nagród, jak również dotyczących archiwizacji dokumentów (podstawą przetwarzania jest art. 6 ust. 1 lit. c RODO).

Wizerunek Uczestnika będzie przetwarzany w celach dokumentacyjnych, informacyjnych i promocyjnych UEW (podstawą przetwarzania danych jest art. 6 ust. 1 lit. a RODO w związku z art. 81 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych).

Wizerunek Uczestnika stanowiący jedynie szczegół całości, a nie główny motyw zdjęcia będzie przetwarzany w celach dokumentacyjnych, informacyjnych i promocyjnych UEW, co stanowi prawnie uzasadniony interes Administratora

(podstawą przetwarzania danych jest art. 6 ust. 1 lit. f RODO w związku z art. 81 ust. 2 pkt 2 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych).

4. W przypadku pozyskania danych nie bezpośrednio od osoby, której dane dotyczą (art. 14 RODO), Administrator informuje, że dane osobowe (imię i nazwisko, adres e-mail, nazwa uczelni oraz numer telefonu) zostały przekazane przez lidera zespołu zgłaszającego zespół do Konkursu.
5. Podanie przez Uczestnika danych osobowych jest dobrowolne, lecz konieczne do wzięcia udziału w Konkursie. Konsekwencją niepodania danych osobowych jest brak możliwości udziału w Konkursie. Brak zgody na przetwarzanie wizerunku, nie ma wpływu na możliwość udziału w Konkursie.
6. Odbiorcami danych mogą być podmioty uprawnione do uzyskania danych na podstawie powszechnie obowiązujących przepisów prawa, jak również podmioty, którym Administrator powierzy przetwarzanie danych osobowych, na podstawie umów.

W zakresie rozpowszechniania wizerunku odbiorcą może być każdy, kto zapozna się ze zdjęciami i filmami z Konkursu udostępnionymi na stronie internetowej UEW i mediach społecznościowych UEW.

Lista laureatów Konkursu może zostać opublikowana na stronie internetowej UEW i mediach społecznościowych UEW.

7. Dane osobowe uczestników będą przechowywane przez okres niezbędny do realizacji celów przetwarzania lub do momentu wycofania udzielonej zgody, a w przypadku ustalenia, dochodzenia lub obrony przed roszczeniami do momentu przedawnienia tych roszczeń. Po upływie tego okresu dane będą archiwizowane zgodnie z okresem przewidzianym w przepisach prawa.
8. W przypadkach i na warunkach określonych w RODO Uczestnikowi przysługuje prawo dostępu do swoich danych oraz otrzymania ich kopii, sprostowania danych, jeżeli są nieprawidłowe lub niekompletne, a także prawo do usunięcia danych, prawo do ograniczenia przetwarzania, przenoszenia danych, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania.
9. W zakresie, w jakim dane osobowe są przetwarzane na podstawie zgody, Uczestnikowi przysługuje prawo wycofania zgody na przetwarzanie danych w dowolnym momencie poprzez przesłanie oświadczenia o wycofaniu zgody na adres e-mail iod@ue.wroc.pl. Wycofanie zgody nie ma wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.
10. W przypadku uznania, że przetwarzanie danych osobowych narusza przepisy RODO, Uczestnikowi przysługuje prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
11. Dane osobowe Uczestnika nie będą podlegały zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu.
12. Dane osobowe Uczestnika nie będą przekazywane do państwa trzeciego ani organizacji międzynarodowej.

13. Dane osobowe Uczestników nie będą przekazywane Sponsorowi. Wszelkie formalności związane z odbiorem nagrody Uczestnik realizuje bezpośrednio ze Sponsorem, przekazując mu swoje dane osobowe we własnym zakresie. Sponsor staje się odrębnym administratorem danych osobowych Uczestnika w zakresie niezbędnym do przekazania nagrody.

§ 9 [Postanowienia końcowe]

1. Zasady Hackathonu określa wyłącznie niniejszy Regulamin. Wszelkie materiały reklamowe mają charakter informacyjny.
2. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem zastosowanie mają przepisy Kodeksu cywilnego, ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz RODO.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn. Uczestnicy zostaną poinformowani o zmianach drogą e-mailową.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody wyrządzone przez Uczestników w związku z udziałem w Hackathonie.
5. Reklamacje należy kierować na adres e-mail Organizatora. Zostaną rozpatrzone niezwłocznie, nie później niż w terminie 14 dni.
6. Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania na stronie wydarzenia.

Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu
Akademickie Centrum Sztucznej Inteligencji AI HUB
Wrocław, 2026