
REGULAMIN HACKATHONU

#hack4law

§ 1

Definicje

1. **Regulamin** – wzorec umowy określający zasady i warunki konkursu “#hack4law”, to jest niniejszy dokument.
2. **Hackathon / Wydarzenie / Inicjatywa** – wydarzenie pod nazwą „#hack4law” odbywające się w dniach 19-20 października 2024 roku w formie online.
3. **Konkurs** – sformalizowana i dobrowolna procedura wyłonienia najlepszych Projektów, odbywająca się podczas Wydarzenia.
4. **Projekt lub Pomysł** - pomysł na stworzenie rozwiązania technologicznego w postaci prototypu aplikacji lub pełnej wersji aplikacji, opisany w Serwisie. Pełne założenia Projektu zostaną udostępnione Uczestnikom od dnia 17 października 2024 r.
5. **Rozwiązanie** - wynik pracy zespołowej Uczestników podczas Hackatonu, który może zostać przedstawiony w postaci prototypu aplikacji lub pełnej wersji aplikacji, związany z przedstawionymi Projektami. Rozwiązanie będzie podlegało ocenie Jury w ramach Konkursu.
6. **Organizator Hackathonu** - Currenda Sp. z o.o. z siedzibą w Sopocie, al. Niepodległości 703A, 81-853 Sopot, dla której Sąd Rejonowy w Gdańsku-Północ Wydział VIII Rejestrowy prowadzi rejestr przedsiębiorców pod numerem KRS 0000052544, numerze NIP 585-13-49-001.
7. **Serwis** – strona internetowa Wydarzenia: <https://hack4law.pl/> oraz <https://www.currenda.pl/konferencje/hack4law/> zawierająca informacje o Hackathonie oraz umożliwiająca zgłoszenie udziału w Hackathonie w charakterze Uczestnika, za pomocą Formularza Rejestracyjnego.
8. **Formularz Rejestracyjny** – elektroniczny wzór dokumentu z rubrykami do wypełnienia, wykorzystywany do rejestracji Uczestników na Hackathon, dostępny w Serwisie.

9. **Uczestnik** – pełnoletnia osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, która dokonała prawidłowej rejestracji na Hackathon i otrzymała potwierdzenie udziału.
10. **Zespół** - grupa 5 Uczestników, która dokonała prawidłowej rejestracji na Hackathon i otrzymała potwierdzenie udziału.
11. **Mentor lub Trener** - pełnoletnia osoba fizyczna, wyznaczona przez Organizatora lub Partnera Wydarzenia, odpowiadająca za wsparcie merytoryczne Uczestników w ramach Hackathonu.
12. **Jury** - kolegialne ciało złożone z pełnoletnich osób fizycznych, wyznaczonych przez Organizatora lub Partnera Wydarzenia, które odpowiada za wyłonienie zwycięzcy Konkursu.
13. **Prelegent** - pełnoletnia osoba fizyczna, wyznaczona przez Organizatora Wydarzenia, wygłaszająca Prelekcję podczas Wydarzenia.

§ 2

Postanowienia ogólne

1. Wydarzenie zostanie przeprowadzone w formule online zgodnie z agendą zamieszczoną w Serwisie.
2. Motywem przewodnim Hackathonu jest tworzenie rozwiązań technologicznych dla obszaru wymiaru sprawiedliwości i zawodów prawniczych przy wykorzystaniu nowych technologii oraz aktywizacja kobiet w obszarze IT, ICT.
3. Organizator ogłasza Wydarzenie, sprawuje nadzór nad jego prawidłowym przebiegiem i zapewnia obsługę organizacyjną Jury podczas Hackathonu.
4. Informacje o Wydarzeniu oraz Regulamin są opublikowane w Serwisie.
5. Uczestnicy zobowiązani są do poszanowania praw i godności osobistej innych Uczestników. Podczas Hackathonu obowiązuje bezwzględny zakaz używania obraźliwych zwrotów słownych, komentarzy odnoszących się do płci, tożsamości płciowej, wieku, orientacji seksualnej, niepełnosprawności, wyglądu fizycznego, rasy, pochodzenia etnicznego lub religii.

6. Podczas Hackathonu obowiązuje bezwzględny zakaz zastraszania, prześladowania, używania niewłaściwych uwag lub komentarzy. Zabrania się używania słów oraz symboli powszechnie uznanych za niedozwolone, w tym wulgaryzmów lub określeń mogących powodować obrazę uczuć religijnych lub światopoglądowych oraz wskazujących na dyskryminację.
7. Uczestnicy są zobowiązani zgłosić niezwłocznie do Organizatora wszelkie przypadki nieodpowiednich zachowań (w szczególności tych wskazanych w powyżej) innych Uczestników.
8. Osoby zachowujące się podczas trwania Wydarzenia w sposób sprzeczny z zasadami współżycia społecznego, w tym w sposób sugerujący bycie pod wpływem alkoholu lub środków odurzających, mogą otrzymać pouczenie z prośbą o dalsze poprawne zachowanie; w razie nieskuteczności takiego środka, możliwym będzie zablokowanie im dostępu do zdalnych środowisk prowadzenia Hackathonu, a w konsekwencji, w przypadku Uczestników, zdyskwalifikowanie reprezentowanego przez takie osoby Zespołu.
9. Uczestnictwo w Hackathonie oznacza wyrażenie zgody na publikację podstawowych informacji na temat Uczestników (tj. tytułu Rozwiązania, nazwy Zespołu oraz zajętego miejsca) przez Organizatora Wydarzenia bez konieczności osobnego informowania o tym Uczestników.
10. Organizator Hackathonu jest uprawniony do utrwalania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk dla celów dokumentacji, jak i promocji lub reklamy, a następnie rozpowszechniania w formie dokumentalnej lub artystycznej. W związku z tym, wizerunek osób biorących udział w Hackathonie może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie rozpowszechniany w sposób i dla wyżej określonych celów bezterminowo, na co Uczestnik Hackathonu wyraża zgodę z chwilą rejestracji na Wydarzenie.
11. Organizator uprzedza, że przebieg Hackathonu będzie filmowany, fotografowany, transmitowany i nagrywany na nośniki w ramach audycji internetowych i innych publicznych transmisji według dowolnej aktualnej metody technicznej.
12. Uczestnik poprzez udział w Hackathonie udziela nieodwołalnego, nieograniczonego czasowo i nieodpłatnego prawa do wielokrotnego wykorzystywania zdjęć i filmów ze

swoim wizerunkiem i głosem powstałych w związku z Wydarzeniem oraz treści wypowiedzi bez konieczności każdorazowego ich zatwierdzania. Zgoda obejmuje wykorzystanie, utrwalanie, obróbkę i powielanie wykonanych zdjęć oraz materiałów video za pośrednictwem dowolnego medium, wyłącznie w celach związanych z Hackathonem.

13. Uczestnicy, którzy wezmą aktywny udział w Hackathonie, podejmując pracę nad Rozwiązaniem, otrzymają pakiet gadżetów. Pakiet gadżetów dostarczany jest przesyłką, po Hackathonie, przez wybranego przez Organizatora kuriera. W celu otrzymania pakietu gadżetów konieczne jest podanie danych adresowych oraz noszonego rozmiaru odzieży Uczestnika w Formularzu Zgłoszenia.
14. Naruszenie przez Uczestników Hackathonu któregokolwiek z postanowień niniejszego Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, naruszenie przepisów prawa lub dobrych obyczajów w związku z uczestnictwem w Hackathonie upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika z Hackathonu i organizowanego w jego ramach Konkursu oraz powoduje utratę prawa do nagrody.

§ 3

Warunki uczestnictwa w Hackathonie

1. Udział w Wydarzeniu jest dobrowolny i bezpłatny.
2. Uczestnikami Wydarzenia mogą być pełnoletnie osoby fizyczne, posiadające pełną zdolność do czynności prawnych.
3. Uczestnikami Hackatonu nie mogą być pracownicy Organizatora Wydarzenia lub osoby z nim współpracujące.
4. Warunkiem przystąpienia do Wydarzenia jest dokonanie rejestracji za pośrednictwem Formularza Rejestracyjnego dostępnego w Serwisie.
5. Rejestracja na Wydarzenie jest otwarta od dnia 13 września 2024 roku do dnia 15 października 2024 roku. W rejestracji będą mogły brać udział Uczestnicy i Zespoły. Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia okresu rejestracji lub jego skrócenia bez podania przyczyny.

6. Prawo do wzięcia udziału w Hackathonie mają Uczestnicy i Zespoły, które do dnia 15 października 2024 roku otrzymają korespondencję mailową potwierdzającą udział w Hackathonie.
7. Informacje dotyczące kanału komunikacyjnego oraz inne niezbędne wytyczne zostaną przesłane przez Organizatora do Uczestników za pośrednictwem korespondencji mailowej.
8. Formowanie Uczestników w Zespoły nastąpi najpóźniej podczas Wydarzenia przy udziale Mentorów.
9. Podczas rejestracji Zespołu należy podać dane przedstawiciela Zespołu, zgodnie z treścią Formularzem Rejestracyjnym.
10. Każdy Uczestnik Zespołu, zgłoszony przez przedstawiciela Zespołu w Formularzu Rejestracyjnym, otrzyma na wskazany w Formularzu Rejestracyjnym adres e-mail link z potwierdzeniem zapoznania się z Regulaminem Wydarzenia, Polityką prywatności oraz zgodami. Przedmiotowe stanowi warunek konieczny zakwalifikowania jako Uczestnika Wydarzenia.

§ 4

Przebieg Hackathonu

1. Najpóźniej w pierwszym dniu Wydarzenia nastąpi formowanie się Zespołów.
2. Konkurs rozpocznie się w dniu 19 października 2024 roku, zgodnie z agendą zamieszczoną w Serwisie.
3. Podczas Hackathonu Uczestnicy będą mieli możliwość realizacji jednego Projektu, wybranego spośród czterech.
4. Warunkiem wzięcia udziału w Konkursie jest przedstawienie prezentacji pokazującej Rozwiązanie podczas drugiego dnia Wydarzenia, tj. 20 października 2024 roku, zgodnie z agendą zamieszczoną w Serwisie.
5. Prezentacja nie może trwać dłużej niż 10 minut. Prezentacja musi przedstawiać nagranie z wykonywania Rozwiązania, implementacji oraz cechy Rozwiązania. Prezentacja musi

zostać przekazana Organizatorowi, zgodnie z instrukcją przekazaną Uczestnikom najpóźniej w momencie rozpoczęcia trzeciego dnia Hackathonu.

6. Rozwiązanie musi być pracą własną, nigdzie wcześniej niepublikowaną, nieprezentowaną, niewykorzystaną w jakimkolwiek konkursie lub innym podobnym wydarzeniu, nieobciążoną roszczeniami osób trzecich i musi zostać wykonane w trakcie trwania Konkursu. Niedozwolone jest wykorzystywanie przez Uczestników wytworzonych przed Hackathonem fragmentów kodu, przy czym dopuszcza się wykorzystywanie ogólnodostępnych, gotowych, legalnych bibliotek.
7. Rozwiązanie może obejmować warstwę programistyczną, rozwiązania graficzne, interfejs, dokumentację oraz wszystkie inne składowe opracowania Pomysłu, a powstałe w toku Wydarzenia.
8. Podczas trwania Konkursu Uczestnicy będą mieli bieżące wsparcie merytoryczne Mentorów.
9. Organizator nie zapewnia uczestnikom jakiegokolwiek sprzętu komputerowego ani wsparcia technicznego. Uczestnicy, Mentorzy, członkowie Jury i Prelegenci są obowiązani do samodzielnego zapewnienia sobie stosownego sprzętu w celu udziału w Wydarzeniu.
10. Uczestnicy Konkursu są zobowiązani na prośbę Organizatora do połączenia się z nim za pośrednictwem Internetu i przedstawienia Organizatorowi raportu z postępu prac.
11. Wyniki Hackathonu zostaną ogłoszone podczas drugiego dnia Wydarzenia, tj. 20 października 2024 roku, zgodnie z agendą zamieszczoną w Serwisie. Laureaci Konkursu zostaną ponadto poinformowani o wynikach Hackathonu za pośrednictwem korespondencji mailowej.

§ 5

Ocena i nagrody

1. Nadesłane Rozwiązania zostaną ocenione przez Jury.

2. Organizator powołuje Jury, które wyłoni laureatów: I, II i III miejsca. Skład Jury zostanie opublikowany w Serwisie nie później niż w momencie rozpoczęcia Konkursu.
3. Zadaniem Jury jest ocena Rozwiązań i wyłonienie spośród Uczestników Hackathonu laureatów.
4. Ocenie podlegają jedynie Rozwiązania, które zostaną w terminie dostarczone przez wybranego przez Zespół przedstawiciela według wytycznych przedstawionych przez Organizatorów na początku Hackathonu.
5. Po upływie wyznaczonego czasu, zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian i poprawek w stosunku do przygotowanego Rozwiązania. Zmiany i poprawki dokonane po upływie wyznaczonego czasu nie będą brane pod uwagę przez Jury.
6. Jury dokona oceny spełnienia warunków formalnych uczestnictwa w Hackathonie, następnie prace będą oceniane zgodnie z poniższymi kryteriami:
 - a) czytelność,
 - b) odniesienie do tematu,
 - c) kreatywność myślenia,
 - d) walory estetyczne,
 - e) skomplikowanie rozwiązania,
 - f) innowacyjność,
 - g) wartość wdrożeniowa,
 - h) możliwość praktycznego zastosowania.
7. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
8. Z przebiegu prac Jury zostanie sporządzony protokół zawierający wyniki głosowania oraz dane osobowe laureatów Konkursu.
9. Pracami Jury kieruje Przewodniczący.
10. Organizator ustanawia nagrody dla laureatów Konkursu w postaci nagród pieniężnych.
11. Wysokość nagród pieniężnych dla laureatów zostaje opublikowana w Serwisie.
12. W przypadku gdyby w związku z otrzymaniem jakiegokolwiek nagrody dla Uczestnika miał powstać po jego stronie obowiązek zapłaty podatku, Uczestnik zobowiązuje się taki podatek zapłacić. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że wszelkie obowiązki dotyczące

zapłaty ewentualnego podatku od otrzymanej nagrody spoczywają na nim a nie na Organizatorze.

13. Nagrody pieniężne określone w ust. 10 niniejszego paragrafu zostaną proporcjonalnie podzielone i wypłacona każdemu z członków nagrodzonego Zespołu na rachunki bankowe wskazane przez poszczególnych członków Zespołów.

§ 6

Prawa autorskie

1. Uczestnik oświadcza, iż jest/będzie autorem lub współautorem wszelkich prac wykonanych podczas Hackathonu przez Zespół, którego jest członkiem.
2. Uczestnik oświadcza, że prace wykonane podczas Hackathonu nie naruszają lub nie będą naruszać jakichkolwiek praw osób trzecich. Uczestnik oświadcza także, iż przyjmuje na siebie całkowitą i niczym nieograniczoną odpowiedzialność z tytułu jakichkolwiek roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora, a powstałych w związku z realizacją przez Uczestnika lub Organizatora działalności gospodarczej lub zawodowej w oparciu o Projekt przygotowany podczas Hackathonu.
3. Stosownie do art. 921 § 3 ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny (t.j. Dz. U. z 2024 r. poz. 1061 z późn. zm.; dalej: k.c.) autorskie prawa majątkowe do nagrodzonych w Hackathonie Projektów, przechodzą na Organizatora w chwili wydania nagród.
4. Wzór umowy przeniesienia autorskich praw majątkowych do nagrodzonych w Hackathonie Projektów stanowi Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu. Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu jest integralną częścią przyrzeczenia publicznego wynikającego z art. 921 § 3 k.c.
5. Odmowa przez indywidualnych Uczestników Hackathonu lub Uczestników Hackathonu – członków Zespołu zawarcia umowy dotyczącej przeniesienia na Organizatora Spółkę Currenda Sp. z o.o. majątkowych praw autorskich do nagrodzonych rozwiązań stanowi podstawę do odmowy wydania przez Organizatora

nagrody przewidzianej w Hackathonie. W takiej sytuacji uczestnikom Hackathonu nie przysługują żadne roszczenia względem Organizatora.

§ 7

Przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych przekazanych w związku z udziałem w Hackathonie jest Currenda Sp. z o.o.
2. Informacje dotyczące przetwarzania danych zostały opisane w Polityce Prywatności dostępnej w Serwisie.

§ 8

Postanowienia końcowe

1. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
2. Uczestnicy, którzy stworzą swoim zachowaniem niebezpieczeństwo dla innych Uczestników bądź zakłócą przebieg Hackathonu i którzy mimo wezwania do zaprzestania naruszeń.
3. Regulaminu, nie zastosują się do poleceń Organizatora, będą wykluczeni z Hackathonu i zobowiązani do natychmiastowego opuszczenia platform. Z tego tytułu nie przysługują im żadne roszczenia wobec Organizatora.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu Hackathonu bądź jego odwołania wyłącznie w przypadku wystąpienia zdarzeń od niego niezależnych (siła wyższa).
5. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany Regulaminu z ważnych powodów.
6. Wszelkie zmiany Regulaminu, w tym terminów Konkursu zostaną niezwłocznie opublikowane na stronie internetowej Hackathonu. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator poinformuje również pocztą elektroniczną Uczestników. Uczestnikom, którzy nie zaakceptują zmienionych postanowień Regulaminu przysługuje prawo do rezygnacji z udziału w Hackathonie.

7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności ani żadnych konsekwencji wynikających z odwołania lub odłożenia Hackathonu w czasie, a wszelkie roszczenia z tego tytułu są wyłączone.
8. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Hackathonu decyduje Organizator.
9. W przypadku gdyby którekolwiek z postanowień Regulaminu okazało się nieważne, nieskuteczne, niezgodne z prawem lub niewykonalne w całości lub w części, okoliczność ta nie wpłynie na ważność pozostałych postanowień Regulaminu.
10. Uczestnicy, Mentorzy, członkowie Jury i Prelegenci mogą składać reklamacje w formie dokumentowej na adres siedziby Currendy lub adres e-mail sekretariat@currenda.pl. Currenda rozpoznaje reklamacje w terminie 30 dni od dnia otrzymania reklamacji.
11. Currenda wyraża wolę ugodowego rozwiązywania ewentualnych sporów. Jeżeli spór powstaje w ramach relacji z konsumentem, sposobem polubownego rozwiązania ewentualnie zaistniałych sporów może być skorzystanie z platformy ODR (Online Dispute Resolution), do której dostęp jest zapewniany pod adresem: <https://webgate.ec.europa.eu/odr/main/index.cfm?event=main.home.show&lng=PL>.
12. Adresem poczty elektronicznej Currendy, właściwym jako pierwszy punkt kontaktu, jest sekretariat@currenda.pl.
13. W sprawach związanych z prawami konsumentów, które nie zostały uregulowane w niniejszym Regulaminie, stosuje się ustawę z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta.
14. W kwestiach nieuregulowanych w Regulaminie stosuje się przepisy prawa polskiego.
15. Regulamin wchodzi w życie w dniu 13 września 2024 roku.

Załącznik Nr 1 do Regulaminu - Wzór umowy przeniesienia autorskich praw majątkowych do nagrodzonych w Hackathonie Rozwiązań.

UMOWA

O PRZENIESIENIE MAJĄTKOWYCH PRAW AUTORSKICH

zawarta w dniu.....2024 roku w Sopocie pomiędzy:

CURRENDA Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Sopocie, al. Niepodległości 703A, 81-853 Sopot, dla której Sąd Rejonowy w Gdańsku - Północ Wydział VIII Rejestrowy prowadzi rejestr przedsiębiorców pod numerem KRS 0000052544, o kapitale zakładowym 3.850.000 PLN i numerze NIP 585-13-49-001, reprezentowaną przez:

Sebastiana Szczepańskiego – Prezesa Zarządu

bądź

Katarzynę Mazur - Wiceprezesa Zarządu

zwaną dalej: „Organizatorem”

a

1).....

2).....

3)

zwanymi dalej: „Uczestnikami” lub „Autorami”

zwani dalej łącznie „Stronami”.

§1

Przedmiot Umowy

1. Uczestnicy oświadczają, że są współautorami Rozwiązania (Utworu) opracowanego podczas Hackathonu, w dniach 19-20.10.2024 r., pt.

2. Przedmiotem niniejszej Umowy jest przeniesienie praw autorskich majątkowych do Rozwiązania na Organizatora w zakresie nieograniczonym jakimikolwiek prawami osób trzecich.
3. Korzystanie ze wszelkich praw, o których mowa w niniejszym paragrafie, nie jest ograniczone czasowo ani terytorialnie oraz następuje za wynagrodzeniem, które stanowi Nagroda dla laureatów Konkursu w postaci nagrody pieniężnej, na co Uczestnicy wyrażają zgodę.
4. Przeniesienie autorskich praw majątkowych na Organizatora, na wszystkich wskazanych w § 2 ust. 4 polach eksploatacji oraz przeniesienie prawa wykonywania zależnych praw autorskich następuje w ramach wynagrodzenia zawierającego się w nagrodzie pieniężnej w łącznej kwocie.....brutto (słownie: złotych).
5. Wynagrodzenie, o którym mowa w ust. 4 niniejszego paragrafu, zostanie rozdysponowane w następujący sposób:
 - a) (imię i nazwisko Autora) -zł. brutto (słownie:.....)
 - b) (imię i nazwisko Autora) -zł. brutto (słownie:.....)
 - c) (imię i nazwisko Autora) -zł. brutto (słownie:.....)
 - d) (imię i nazwisko Autora) -zł. brutto (słownie:.....)
6. Wynagrodzenie, o których mowa w ust. 4 niniejszego paragrafu, zostanie przelane na rachunki bankowe wskazane przez Uczestników w oświadczeniu, w ciągu 14 dni kalendarzowych od dnia przyjęcia przez Organizatora Utworu oraz podpisania umowy przenoszącej autorskie prawa majątkowe i prawa zależne przez obie Strony.
7. Kwota nagrody pieniężnej, określona w ust. 4 niniejszego paragrafu przed wypłaceniem jest kwotą pomniejszoną o zryczałtowany podatek dochodowy w wysokości 10%, zgodnie z przepisami ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (t.j. Dz.U. z 2024 r. poz. 226 z późn. zm.). Nagroda może podlegać dodatkowemu opodatkowaniu w kraju siedziby Uczestnika.
8. Nagroda pieniężna przyznana w Konkursie wyczerpuje roszczenia Uczestników z tytułu przeniesienia na Organizatora autorskich praw majątkowych i praw zależnych, na co Uczestnicy wyrażają zgodę.

§ 2

Majątkowe prawa autorskie

1. Uczestnicy oświadczają, że Rozwiązanie ma charakter oryginalny, prawa autorskie nie są niczym ograniczone w zakresie objętym niniejszą Umową, a korzystanie z Utworu przez Organizatora nie będzie naruszać praw osób trzecich.
2. Uczestnicy oświadczają, że nie istnieją żadne okoliczności, które mogłyby narazić Organizatora na jakąkolwiek odpowiedzialność z tytułu rozpowszechniania Utworu.
3. Z chwilą dostarczenia Organizatorowi Rozwiązania, o którym mowa w § 1 niniejszej Umowy,
4. Uczestnicy udzielają mu zgody na publikację, rozpowszechnianie, korzystanie z Utworu w zakresie pól eksploatacji, o których mowa w ust. 4 – 7 niniejszego paragrafu, bez konieczności składania w tej sprawie jakichkolwiek dodatkowych oświadczeń woli przez Strony.
5. Umowa obejmuje wszelkie pola eksploatacji znane w chwili ustalenia zawartości Rozwiązania, a w szczególności prawo do:
 - a) nadawania Rozwiązania (utrwalania, zwielokrotniania dowolną techniką, na dowolnym nośniku informacji) w nieograniczonej liczbie egzemplarzy, nośników, kopii we wszelkich kanałach dystrybucji, bez względu na grupę odbiorców,
 - b) wprowadzania do obrotu i rozpowszechniania Rozwiązania w dowolnej formie,
 - c) w nieograniczonej liczbie egzemplarzy, nośników, kopii we wszelkich kanałach dystrybucji, bez względu na grupę odbiorców,
 - d) użyczenia, dzierżawy lub najmu Rozwiązania i jego egzemplarzy,
 - e) wprowadzenia do pamięci i przechowywania w pamięci komputera, telefonu, tabletu, urządzenia mobilnego lub innego urządzenia będącego w stanie przetwarzać, wyświetlać i rozpowszechniać Rozwiązanie w wersji elektronicznej,
 - f) wykorzystywania do produkcji serwisów internetowych i programów działających na komputerach oraz urządzeniach mobilnych lub innych urządzeniach będących w stanie przetwarzać, wyświetlać i rozpowszechniać Rozwiązanie,

- g) rozpowszechniania na nośnikach pamięci informacji elektronicznej, udostępniania w sieciach komputerowych przewodowych i bezprzewodowych, elektronicznych bazach danych,
 - h) publicznego udostępniania za pośrednictwem sieci informatycznych oraz w taki sposób, aby każdy mógł mieć do utworu dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym,
 - i) wprowadzania do sieci telekomunikacyjnych i informatycznych w tym w Internecie i innych formach przekazu danych,
 - j) dokonywania przeróbek, opracowań Rozwiązania, jego skrótów,
 - k) udostępnienia oryginału i egzemplarzy, na których Rozwiązanie utrwalono,
 - l) przekazywanie za pośrednictwem sieci komputerowych, w tym poprzez Internet w dowolnym standardzie, systemie i formacie;
 - m) udostępnienia w taki sposób, aby każdy mógł mieć dostęp do Rozwiązania w miejscu i w czasie przez siebie wybranym,
 - n) nadania za pomocą wizji i fonii.
6. Pola określone w ust. 4 niniejszego paragrafu obejmują m.in. wykorzystywanie Rozwiązania na terenie Rzeczypospolitej Polskiej i poza granicami w dowolnej formie, dowolną techniką, na dowolnym nośniku informacji, bez prawa Autorów do jakiegokolwiek dodatkowego wynagrodzenia z tego tytułu.
 7. Autorzy zezwalają Organizatorowi na wykonywanie praw zależnych oraz zobowiązują się przenieść na Organizatora prawo do zezwalania na wykonywanie praw zależnych do wszystkich utworów powstałych w wyniku wykonania niniejszej Umowy, na wszystkich polach eksploatacji określonych w ust. 4 niniejszego paragrafu.
 8. Autorzy zezwalają Organizatorowi na dokonywanie w Utworze zmian, adaptacji i przeróbek bez prawa Uczestnika do dodatkowego wynagrodzenia z tego tytułu.
 9. Autorzy oświadczają, że Organizator ma prawo korzystać i rozpowszechniać Utwór oraz jego opracowania bez oznaczania ich imieniem i nazwiskiem Uczestnika.
 10. Autorzy zobowiązują się do niewykonywania praw osobistych do Utworu i przekazuje Organizatorowi prawo do ich wykonywania.
 11. Autorzy przenoszą na Organizatora własność Rozwiązania.

12. Autorom nie będzie również przysługiwać dodatkowe wynagrodzenie za ponowne (kolejne) wykorzystanie całości lub części Rozwiązania w dowolnej formie, chyba że co innego będzie wynikało z uzgodnień Stron.
13. Strony uzgadniają, że Organizator decyduje samodzielnie o:
 - a) sposobie rozpowszechniania, nadawania, publikowania,
 - b) liczbie nadań, liczbie egzemplarzy i nośników w poszczególnych nadaniach.
14. Autorzy zobowiązują się względem Organizatora, iż nie będzie wnosił przeciwko niemu żadnych roszczeń dotyczących sposobu korzystania z Rozwiązania.
15. W przypadku wystąpienia przeciwko Organizatorowi przez osobę trzecią z roszczeniami wynikającymi z naruszenia jej praw, Autorzy zobowiązani są do ich zaspokojenia i zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń z tego tytułu.
16. W przypadku dochodzenia na drodze sądowej przez osoby trzecie roszczeń wynikających z powyższych tytułów przeciwko Organizatorowi, Autorzy będą zobowiązani do przystąpienia w procesie do Organizatora i podjęcia wszelkich czynności w celu jego zwolnienia z udziału w sprawie.

§ 3

Tajemnica przedsiębiorstwa i poufności

1. Strony zobowiązują się do zachowania w tajemnicy, w tym do nieprzekazywania, nieujawniania i niewykorzystywania informacji dotyczących postanowień niniejszej Umowy (w tym jej treści), a także innych informacji odnoszących się do Stron (w szczególności handlowych i technologicznych, organizacyjnych oraz finansowych), o których dowie się w związku z wykonywaniem niniejszej Umowy, niezależnie od formy i źródła ich uzyskania. Postanowienie to dotyczy także nieprzekazywania, nieujawniania i niewykorzystywania informacji oraz dokumentacji stanowiącej tajemnicę przedsiębiorstwa w myśl art. 11 ust. 4 ustawy z dnia 16 kwietnia 1993 r. o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji (t. j. Dz. U. z 2022 poz. 1233).

2. Obowiązek określony w ust. 1 niniejszego paragrafu nie ma zastosowania w przypadku, gdy konieczność udostępnienia informacji objętej tajemnicą osobom trzecim wynika z przepisów prawa lub Strona udzieli na to uprzedniej zgody w formie pisemnej.

§ 4

Przetwarzanie danych osobowych

1. Organizator informuje, że administratorem danych osób wskazanych w niniejszej umowie jest Currenda Sp. z o.o. z siedzibą w Sopocie przy Al. Niepodległości 703A, 81-853 Sopot. Kontakt z Organizatorem możliwy jest korespondencyjnie na wskazany adres lub w formie wiadomości elektronicznej na adres sekretariat@currenda.pl.
2. Organizator wyznaczył Inspektora Ochrony Danych, z którym kontakt jest możliwy poprzez adres email: iod@currenda.pl.
3. Dane będą przetwarzane na podstawie niniejszej umowy (art. 6 ust. 1 lit. b Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679, dalej jako "RODO") w celu jej realizacji, a także na podstawie ciążących na Organizatorze obowiązków prawnych wynikających z prawa podatkowego i rachunkowego oraz innej sprawozdawczości wymaganej przepisami prawa (art. 6 ust. 1 lit. c RODO) oraz w celu dochodzenia i obrony przed roszczeniami na podstawie uzasadnionego interesu Organizatora (art. 6 ust. 1 lit. f RODO).
4. Dane będą przetwarzane przez okres niezbędny dla zabezpieczenia praw i roszczeń wynikających z niniejszej Umowy.
5. Podanie danych jest konieczne dla skutecznej realizacji postanowień niniejszej Umowy.
6. Podmiotom, których dane dotyczą, przysługuje prawo do żądania od Organizatora dostępu do swoich danych, ich sprostowania, przeniesienia, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, a także prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych oraz prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego.

§ 5

Postanowienia końcowe

1. W kwestiach nieuregulowanych niniejszą Umową mają zastosowanie przepisy Kodeksu cywilnego, ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
2. Ewentualne spory pomiędzy Stronami rozpatrywać będzie sąd powszechny właściwy ze względu na siedzibę Organizatora.
3. Wszelkie zmiany niniejszej Umowy wymagają zachowania formy pisemnej pod rygorem nieważności.
4. Umowa została sporządzona w 2 (dwóch) egzemplarzach, po 1 (jednym) dla każdej ze Stron.

Organizator

Uczestnik