

# CuValley Hack

## REGULAMIN

### I Postanowienia ogólne – Definicje

1. **Hackathon lub Wydarzenie** – wydarzenie pod nazwą „CuValley Hack” odbywające się w dniach 11-13 czerwca 2021. roku w formie online.
2. **Konkurs lub Konkursy** – konkurs na innowacyjne rozwiązanie przedstawionych zagadnień problemowych odbywający się podczas Wydarzenia;
3. **Organizator** – KGHM Polska Miedź S.A. z siedzibą w Lubinie (59-301) M. Skłodowskiej-Curie 48, posługująca się nr NIP: 692-00-00-13, REGON: 390021764, wpisana do KRS pod numerem 0000023302
4. **Wykonawca – Proidea Sp. z o.o.**, z siedzibą w Krakowie (30-418) Zakopiańska 9, posługująca się nr NIP: 679-311-46-28, REGON: 362193004, wpisana do KRS pod numerem 0000570212, z którą skontaktować się można pod adresem email [biuro@proidea.org.pl](mailto:biuro@proidea.org.pl);
5. **Partner wydarzenia** – partnerzy wydarzenia zostaną opublikowani na stronie internetowej <https://cuvalley.pl> oraz <https://cuvalley.com> najpóźniej w dniu rozpoczęcia wydarzenia.
6. **Regulamin** – niniejszy Regulamin, określa zasady i warunki konkursu “Cu Valley Hack”
7. **Polityka Prywatności** – zawiera informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych.
8. **Serwis** – strona internetowa o adresie url <https://cuvalley.pl> oraz <https://cuvalley.com>
9. **Uczestnik** – pełnoletnia osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, która dokonała prawidłowej rejestracji na Hackathon i otrzymała potwierdzenie udziału.
10. **Platforma konkursowa** – strona internetowa dostępna pod adresem elektronicznym: <https://challengerocket.com/>, służąca do przesyłania i przechowywania projektów stworzonych w ramach hackathonu.
11. **Platforma komunikacyjna** – dedykowana aplikacja dostępna pod adresem <https://discord.gg> wykorzystywana do kontaktu między uczestnikami, mentorami, organizatorami itp. podczas trwania hackathonu.
12. **Platforma rejestracyjna** – dedykowana aplikacja dostępna pod adresem <https://eventory.cc/event/cuvalley-hack> wykorzystywana do rejestracji na Wydarzenie.
13. **Użytkownik** – pełnoletnia osoba fizyczna korzystająca z **Serwisu**, która dokonuje rejestracji Uczestników Hackathonu w imieniu własnym.

### II Uczestnictwo w Hackathonie, obowiązki uczestników

1. Organizator zawiadamia, że program Hackathonu zakłada wykonywanie przez Uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu przez ok. 40 godzin.
2. Uczestnikami Hackathonu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych.
3. Uczestnicy zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych osób, a w szczególności przestrzegać postanowień Regulaminu oraz stosować się do poleceń Organizatora i Wykonawcy.

### III Rejestracja do udziału w Hackathonie

1. Warunkiem umożliwiającym aplikację do udziału w Hackathonie jest dokonanie rejestracji poprzez prawidłowe wypełnienie formularza rejestracyjnego znajdującego się pod adresem URL <https://eventory.cc/event/cuvalley-hack/>
2. Rejestracja dostępna jest od godziny 12.00 w dniu 4.05.2021 do godziny 23:59 w dniu 31.05.2021
3. Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia okresu rejestracji lub jego skrócenia bez podania przyczyny.
4. Prawo do wzięcia udziału w Hackathonie mają jedynie Uczestnicy, którzy do dnia 10.06.2021 roku otrzymają email potwierdzający udział w Hackathonie. Organizator zastrzega sobie prawo do zaproszenia do udziału tylko wybranych osób, które złożyły swoje aplikacje.
5. Zakwalifikowani do udziału w Hackathonie Uczestnicy mogą być uprawnieni do otrzymania pakietu gadżetów z związku z prowadzonymi akcjami promocyjnymi. Liczba pakietów jest ograniczona. O przyznaniu pakietu decyduje spełnienie warunków prowadzonych akcji promocyjnych. Pakiet gadżetów dostarczany jest przesyłką przez wybranego przez Wykonawcę kuriera. W celu otrzymania pakietu gadżetów konieczne jest podanie danych adresowych Uczestnika w formularzu, do którego link zostanie przesłany w emailu potwierdzającym przyznanie pakietu.

#### **IV Dane Osobowe**

6. Administratorem danych osobowych przekazanych w związku z aplikacją i udziałem w Hackathonie jest Wykonawca.
7. Informacje dotyczące przetwarzania danych zostały opisane w [Polityce Prywatności](#).
8. Rejestracja jest skuteczna jedynie, gdy Uczestnik zaakceptuje zapisy
  - a. „Zapoznałam/łem się z Regulaminem oraz Polityką Prywatności i zobowiązuję się do ich przestrzegania”
  - b. „Oświadczam, że zostałam/łam poinformowany/a o przysługującym mi prawie do wycofania zgody na przetwarzanie moich danych osobowych w dowolnym czasie oraz o przysługujących mi prawach do dostępu do danych osobowych, ich poprawiania i usuwania.”
  - c. Brak akceptacji powyższych (poza opcjonalnymi) postanowień przerywa procedurę rejestracji i czyni ją nieskuteczną.

#### **V Zasady porządkowe**

1. Uczestnicy na Hackathonie są obowiązani do poszanowania praw i godności osobistej innych Uczestników. Uczestników obowiązuje bezwzględny zakaz nękania innych Uczestników. Za nękanie przyjmuje się: obraźliwe komentarze słowne dotyczące płci, tożsamości płciowej, wieku, orientacji seksualnej, niepełnosprawności, wyglądu fizycznego, rozmiaru ciała, rasy, pochodzenia etnicznego, religii, umyślne zastraszanie, prześladowanie, niewłaściwy kontakt fizyczny i niepożądane uwagi. Ponadto podczas Hackathonu 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.
2. Uczestnicy są zobowiązani zgłosić niezwłocznie do Organizatora lub Wykonawcy wszelkie przypadki nieodpowiednich zachowań (w szczególności tych wskazanych w powyżej) innych Uczestników.
3. Uczestnik powinien rozsądnie ocenić i w razie wątpliwości skonsultować z lekarzem, czy jego stan zdrowia pozwala na udział w Hackathonie.

#### **VI Przebieg Hackathonu**

1. Hackathon odbywa się online.

2. Hackathon rozpocznie się o godzinie 17.00 w dniu 11 czerwca 2021 roku a zakończy około 40 godziny później. Platforma konkursowa zostanie udostępniona Uczestnikom od godziny 10:00 w dniu 12 czerwca 2021 r. do godziny 09:00 w dniu 13 czerwca 2021 r.
3. W przypadku zakończenia prac konkursowych przez wszystkie zespoły przed upływem 40 godzin, czas trwania Hackathon może ulec skróceniu.
4. Organizator i Partnerzy Hackathonu są uprawnieni do utrwalania i rozpowszechniania przebiegu Hackathonu zarówno w formie audiowizualnej (na potrzeby dziennikarskiej formy wiadomości i wywiadu, artystycznego bądź teledysku), jak i wizualnej (na potrzeby fotografii dokumentalnej i artystycznej) dla celów dokumentacji, jak i promocji lub reklamy. 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 Hackathon.
5. Organizator uprzedza, że przebieg Hackathonu będzie filmowany, fotografowany, transmitowany i nagrywany na nośniki w ramach audycji telewizyjnych radiowych, internetowych i innych publicznych transmisji według dowolnej aktualnej metody technicznej.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za mienie Uczestników Wydarzenia, w szczególności jego utratę w wyniku kradzieży lub zniszczenia.

## **VII Konkurs**

1. W ramach Hackathonu przeprowadzony zostanie konkurs dla zespołów, którego przedmiotem będzie stworzenie projektów związanych z tematyką wydarzenia.
2. Dokładna treść zadań konkursowych zostanie ogłoszona najpóźniej podczas rozpoczęcia Hackathonu.
3. Udział w Konkursie mogą wziąć zespoły złożone z od 1 do 5 Uczestników.
4. Ocenie podlegają jedynie rozwiązania, które zostaną w prawidłowym formacie i terminie dostarczone przez wybranego przez zespół przedstawiciela według wytycznych przedstawionych na przez Organizatorów na początku Hackathonu.
5. Dostarczone do oceny zadania muszą zostać przygotowane w języku polskim lub angielskim.
6. 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.
7. Nagrodami w konkursie są nagrody pieniężne oraz nagrody rzeczowe.
8. Nagrody są gwarantowane tylko dla zwycięskich zespołów, jednak Organizator i Partnerzy zastrzegają sobie prawo do przyznania wyróżnień i dodatkowych nagród.
9. Oferowane nagrody rzeczowe nie podlegają wymianie na nagrody pieniężne, inne nagrody lub ekwiwalent pieniężny.
10. Nagrody przyznawane są na rzecz zespołu, który zobowiązany jest do podziału otrzymanej nagrody między Uczestnikami tworzącymi zespół.
11. Wartość przekazywanych nagród pieniężnych zostanie pomniejszona o zryczałtowany podatek dochodowy w wysokości 10 %, który uiszcza Wykonawca. Nagrody mogą podlegać dodatkowemu opodatkowaniu w kraju siedziby Uczestnika.
12. Organizator jest przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 921 § 3 kodeksu cywilnego, przy czym nagroda zostanie wypłacona przez Wykonawcę w imieniu Organizatora.
13. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nagrody przyrzekane przez Partnerów i Sponsorów.

## **VIII Jury i kryteria ocen**

1. Ocenę przedstawionych przez zespoły projektów dokonuje niezależne jury złożone z osób wybranych przez Organizatora na podstawie ich umiejętności i wiedzy. Skład jury ogłoszony zostanie nie później niż w momencie rozpoczęcia Konkursu.
2. Jury ocenia przygotowane przez Zespoły rozwiązania pod względem:

- a. kompletności,
- b. jakości merytorycznej,
- c. innowacyjności,
- d. możliwości praktycznego zastosowania / wdrożenia,
- e. potencjału biznesowego.

Aby otrzymać nagrodę projekt musi otrzymać minimum 50% punktów.

3. Decyzje jury zapadają zwykłą większością głosów. W przypadku równego rozłożenia liczby głosów, wiążąca jest decyzja przewodniczącego jury, wybieranego przez członków jury ze swojego grona przed rozpoczęciem Konkursu.
4. Decyzje jury i członków jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

## **IX Własność intelektualna**

1. Zgłaszając do oceny zadanie konkursowe Uczestnik oświadcza, że posiada pełnię autorskich praw majątkowych oraz osobistych do zgłaszanych przez siebie projektów, oraz że projekty te nie są przedmiotem jakichkolwiek praw majątkowych oraz osobistych osób trzecich lub nie są obciążone jakimikolwiek innymi wadami prawnymi.
2. 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.
3. Autorskie prawa majątkowe w stosunku do najlepszego Rozwiązania wybranego przez Jury zostaną przeniesione na Organizatora Konkursu z chwilą wydania nagrody zwyciężskim Uczestnikom, zgodnie z art. 921 § 3 kodeksu cywilnego (t.j. Dz. U. 2017, poz. 459).
4. Organizator wymaga, aby członkowie Zespołów, którzy otrzymają nagrody, przed ich wydaniem zawarli z Organizatorem, na warunkach zawartych w Załączniku 1, pisemne umowy potwierdzające fakt przeniesienia na Organizatora autorskich praw majątkowych do utworów stanowiących nagrodzone rozwiązania.

## **X Pozasądowe rozstrzygnięcie sporów**

1. Ewentualne spory powstałe pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem, który jest konsumentem (tj. osobą fizyczną dokonującą czynności prawnej niezwiązanej bezpośrednio z jej działalnością gospodarczą lub zawodową, posiadający pełną zdolność do czynności prawnych [rozumianą jako nieubezważniona osoba pełnoletnia, która może we własnym imieniu dokonywać czynności prawnych]) mogą być rozstrzygane polubownie. Szczegóły dotyczące sposobów oraz dostępu do pozasądowych form rozstrzygnięcia sporów znajdują się pod adresem: [https://www.uokik.gov.pl/pozasadowe\\_rozwiazywanie\\_sporow\\_konsumentekich.php](https://www.uokik.gov.pl/pozasadowe_rozwiazywanie_sporow_konsumentekich.php)
2. Szczegółowe informacje dotyczące możliwości skorzystania z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń, rozstrzygnięcia sporów oraz zasady dostępu do tych procedur dostępne są również w siedzibach oraz na stronach internetowych:
  - a. powiatowych (miejskich) rzeczników konsumentów;
  - b. organizacji społecznych, do których zadań statutowych należy ochrona konsumentów (m.in. Federacja Konsumentów, Stowarzyszenie Konsumentów Polskich). Porady udzielane są przez Federację Konsumentów pod bezpłatnym numerem infolinii konsumenckiej 800 007 707 oraz przez Stowarzyszenie Konsumentów Polskich pod adresem email [porady@dlakonsumentow.pl](mailto:porady@dlakonsumentow.pl)
  - c. Wojewódzkich Inspektoratów Inspekcji Handlowej oraz pod następującymi adresami internetowymi Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów:
    - i. [http://www.uokik.gov.pl/sprawy\\_indywidualne.php](http://www.uokik.gov.pl/sprawy_indywidualne.php);
    - ii. [http://www.uokik.gov.pl/wazne\\_adresy.php](http://www.uokik.gov.pl/wazne_adresy.php).
3. W przypadku zaistnienia sporu wynikłego pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem będącym konsumentem dotyczącego udziału w Hackathonie, konsument jest uprawniony do skorzystania z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń, m.in. poprzez złożenie skargi w wybranym języku urzędowym Unii Europejskiej, w tym również w języku polskim, za

pośrednictwem unijnej platformy internetowej ODR, dostępnej pod adresem: <http://ec.europa.eu/consumers/odr/>.

4. Uczestnik będący konsumentem uprawniony jest do zwrócenia się do Wojewódzkiego Inspektora Inspekcji Handlowej, zgodnie z art. 36 ustawy z dnia 15 grudnia 2000 r. o Inspekcji Handlowej, z wnioskiem o wszczęcie postępowania mediacyjnego w sprawie polubownego zakończenia sporu między konsumentem, a Organizatorem. Informacja na temat zasad i trybu procedury mediacji prowadzonej przez Wojewódzkiego Inspektora Inspekcji Handlowej dostępna jest w siedzibach oraz na stronach internetowych poszczególnych Wojewódzkich Inspektoratów Inspekcji Handlowej.
5. Uczestnik będący konsumentem uprawniony jest do zwrócenia się do stałego polubownego sądu konsumenckiego, o którym mowa w art. 37 ustawy z dnia 15 grudnia 2000 r. o Inspekcji Handlowej z wnioskiem o rozstrzygnięcie sporu wynikłego z zawartej umowy.

## **XI Informacje Poufne**

1. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do zachowania w ścisłej poufności i nieujawniania innym osobom poza uczestnikami Hackathonu CuValley Hack, bez wyraźnej pisemnej zgody KGHM, wszelkich materiałów, w tym elektronicznych, uzyskanych od KGHM podczas Hackathonu CuValley Hack (zwane dalej łącznie „Informacjami Poufnymi”).
2. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do wykorzystania Informacji Poufnych wyłącznie do celów Hackathonu CuValley Hack.
3. Niezachowanie poufności Informacji Poufnych może skutkować nieodwracalną szkodą dla KGHM i stanowi naruszenie tajemnicy przedsiębiorstwa.
4. Po zakończeniu Hackathonu Uczestnicy niezwłocznie zwrócą KGHM lub zniszczą posiadane Informacje Poufne oraz wszelkie ich kopie (w szczególności otrzymane materiały elektroniczne).
5. Powyższy obowiązek zachowania poufności jest nieograniczony w czasie i obowiązuje również po zakończeniu trwania Hackathonu CuValley Hack.

## **XII Postanowienia końcowe**

6. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do przestrzegania postanowień Regulaminu.
7. Uczestnicy, którzy mimo wezwania do zaprzestania naruszeń Regulaminu, nie zastosują się do poleceń Organizatora, a w szczególności stwarzają swoim zachowaniem niebezpieczeństwo dla innych Uczestników, bądź zakłócają przebieg Hackathonu będą wykluczeni z Hackathonu są zobowiązani do natychmiastowego opuszczenia platform i nie przysługują im z tego tytułu żadne roszczenia wobec Organizatora.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu Hackathonu bądź jego odwołania wyłącznie w przypadku wystąpienia zdarzeń od niego niezależnych (stan wyjątkowy, siła wyższa, klęska żywiołowa), które uniemożliwią przeprowadzenie Konkursu w terminie.
9. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Hackathonu za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
10. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany Regulaminu z ważnych powodów.
11. Wszelkie zmiany Regulaminu, w tym w zakresie terminów Konkursu zostaną niezwłocznie opublikowane na stronie internetowej Hackathonu. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator poinformuje również pocztą elektroniczną zarejestrowanych Uczestników. Uczestnikom, którzy nie zaakceptują zmienionych postanowień Regulaminu przysługuje prawo do rezygnacji z udziału w Hackathonie.
12. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Hackathonu decyduje Organizator.
13. 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.

14. W kwestiach nieuregulowanych w Regulaminie stosuje się przepisy prawa polskiego. W przypadku Uczestników będących konsumentami, wybór prawa nie pozbawia ochrony przyznanej na podstawie przepisów, których nie można wyłączyć w drodze umowy na mocy prawa państwa, w którym konsument ma miejsce zwykłego pobytu.
15. Niniejszy regulamin wchodzi w życie w dniu 2 czerwca 2021 r. roku

**Załącznik 1**

....., .....

**UMOWA O PRZENIESIENIE PRAW AUTORSKICH**

Zwana dalej „Umową” zawarta między

.....,

zamieszkałym/z siedzibą w

.....,

nr PESEL/ numer wpisu do Krajowego Rejestru Sądowego

.....,

zwanym dalej „Autorem”

a

.....

zwanym dalej „Nabywcą”.

**§1**

1. Autor oświadcza, że według przepisów ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tj. Dz.U. z 2019 r., poz. 1231 z późn. zm.) jest twórcą dzieła ..... stworzonego w ramach eventu Hackathon KGHM, zwanego dalej „Utworem”.

2. Autor oświadcza, że Utwór został przez niego wykonany osobiście, nie stanowi opracowania cudzego dzieła i przysługują mu pełne prawa majątkowe do niego, a także, że może rozporządzać prawami autorskimi do Utworu w zakresie niezbędnym do zawarcia i wykonywania Umowy.
3. Autor oświadcza, że przysługujące mu majątkowe prawa autorskie do Utworu nie zostały zajęte w rozumieniu przepisów o postępowaniu egzekucyjnym.

## §2

1. Na podstawie Umowy Autor przenosi na Nabywcę, za kwotę otrzymanej nagrody pieniężnej, autorskie prawa majątkowe do Utworu na polach eksploatacji wskazanych w Umowie oraz udziela wszelkich zgód oraz upoważnień w niej wymienionych.
2. Przeniesienie autorskich praw majątkowych, o których mowa w ust. 1 w zakresie w jakim Utwór albo jego część stanowi program komputerowy odbywa się względem następujących pól eksploatacji:
  - a. trwałe lub czasowe zwielokrotnianie rozwiązania w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie,
  - b. tłumaczenie, przystosowanie, zmiana układu oraz dokonywanie jakichkolwiek innych zmian,
  - c. rozpowszechnianie, w tym użyczenie lub najem rozwiązania lub jego kopii,
  - d. zezwalanie na wykonywanie przez osoby trzecie praw autorskich zależnych w stosunku do rozwiązania.
3. Przeniesienie autorskich praw majątkowych, o których mowa w ust. 1 w zakresie w jakim Utwór albo jego część nie stanowi programu komputerowego, odbywa się względem następujących pól eksploatacji:
  - a. utrwalenie i zwielokrotnianie wszelkimi znanymi technikami, w tym techniką zapisu cyfrowego, magnetycznego, światłoczułego, elektronicznymi, wszelkimi technikami video, technikami poligraficznymi i drukarskimi,
  - b. wprowadzenia do pamięci komputera i swobodnego udostępniania w sieciach komputerowych, w tym: Internet oraz Intranet – w szczególności przez stałe umieszczenie na publicznej lub niepublicznej stronie www całości dzieł lub ich części w sposób umożliwiający dostęp w czasie i miejscu wybranym oraz swobodne, wielokrotne kopiowanie każdemu zainteresowanemu,
  - c. wprowadzanie egzemplarzy i nośników oraz zwielokrotnionych egzemplarzy i nośników do obrotu, w tym rozporządzanie Utworem lub jego częścią, sprzedaż, najem, użyczenie,
  - d. publiczne odtwarzanie,
  - e. publiczne udostępnianie egzemplarzy i nośników,
  - f. publiczne wykonanie,
  - g. publiczne wystawienie, wyświetlanie,
  - h. sporządzania wersji obcojęzycznych (jak również z użyciem technik umożliwiających przekazywanie informacji dla osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności).
  - i. nadania za pomocą wizji przewodowej albo bezprzewodowej lub w inny sposób poprzez sieć komputerową w tym zamieszczanie filmów w sieci Internet bez żadnych ograniczeń z wyłączeniem możliwości publicznego emitowania filmów lub ich części w telewizji.
  - j. Produkcja Utworów, w tym na skalę przemysłową, samodzielnie lub z wykorzystaniem podwykonawców
  - k. zezwalanie na wykonywanie przez osoby trzecie praw autorskich zależnych w stosunku do rozwiązania.
4. W zamian za wynagrodzenie, o którym mowa w ust. 1 Umowy (nagroda pieniężna) Autor na mocy Umowy przenosi na Nabywcę wyłączne prawo zezwalania na wykonywanie praw zależnych do Utworu na polach eksploatacji określonych w ust. 1 powyżej, zezwala Nabywcy na wykonywanie praw zależnych na tych polach eksploatacji oraz upoważnia Nabywcę do zlecenia osobom trzecim wykonywania tych zależnych praw autorskich.
5. Przeniesienie autorskich praw majątkowych do Utworu i prawa zezwalania na wykonywanie praw zależnych nastąpi bezwarunkowo z chwilą wypłaty nagrody pieniężnej, o której mowa w ust. 1.

6. W okresie od dnia dostarczenia Utworu do chwili otrzymania nagrody pieniężnej, o której mowa w ust. 1, Autor zezwala Nabywcy na korzystanie z Utworu na polach eksploatacji wskazanych w ust. 1 powyżej.
7. Z chwilą przeniesienia autorskich praw majątkowych przechodzi na Nabywcę prawo własności nośnika, na którym Utwór został zapisany i/lub utrwalony.
8. Autor zobowiązuje się do niewykonywania autorskich praw osobistych wobec Nabywcy oraz podmiotów, na rzecz których Nabywca zbył prawa do Utworu w całości lub części.
9. Autor uprawnia Nabywcę do pierwszej publikacji.
10. Autor gwarantuje, że Utwór, do którego prawa są przenoszone niniejszą Umową, nie jest obciążony żadnymi roszczeniami i prawami osoby trzeciej.

### §3

1. Strony zobowiązują się zachować w tajemnicy wszelkie dane dotyczące przerabiania i publikowania Utworu.
2. Autor zobowiązuje się do zachowania w tajemnicy wszelkich informacji dotyczących funkcjonowania i struktury przedsiębiorstwa Nabywcy, które poznał w trakcie przygotowań do zawierania Umowy.
3. Strony zobowiązują się do zachowania w tajemnicy postanowień Umowy.

### §4

1. W sprawach nieuregulowanych w Umowie mają zastosowanie przepisy ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. Prawo autorskie i prawa pokrewne oraz przepisy Kodeksu Cywilnego.
2. Wszelkie zmiany treści Umowy i jej uzupełnienia powinny być wprowadzone w formie pisemnej jako aneks do niniejszej umowy, pod rygorem nieważności.
3. W przypadku gdyby którekolwiek z postanowień Umowy okazało się nieważne, nieskuteczne, niezgodne z prawem lub niewykonalne w całości lub w części, okoliczność ta nie wpłynie na ważność pozostałych postanowień.

### §5

1. W przypadku sporów wynikających z treści Umowy, właściwy będzie sąd dla strony pozwanej.
2. Umowę sporządzono w dwóch identycznych egzemplarzach, po jednym dla każdej ze stron.

.....  
.....

Nabywca

.....  
.....

Autor