

## REGULAMIN CuValley Hack 2022

### I Postanowienia ogólne – Definicje

1. **Wydarzenie** – wydarzenie pod nazwą „CuValley Hack 2022” odbywające się w dniach 11-13 marca 2022 roku w formie online. W ramach wydarzenia odbędą się Hackathon i Konferencja.
2. **Hackathon** – hackathon organizowany w ramach Wydarzenia. W ramach Hackathonu przewidziana jest organizacja Konkursu.
3. **Konferencja** – blok prelekcji, warsztatów i paneli dyskusyjnych poprzedzający rozpoczęcie Hackathonu. W Konferencji może wziąć udział każdy Uczestnik Hackatonu lub Uczestnik Konferencji.
4. **Konkurs lub Konkursy** – konkurs na innowacyjne rozwiązanie przedstawionych zagadnień problemowych odbywający się podczas Wydarzenia.
5. **Organizator** – KGHM Centrum Analityki Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Lubinie (59-301) M. Skłodowskiej-Curie 54A, posługująca się nr NIP: 692-25-09-258, REGON: 362470930, wpisana do KRS pod numerem 0000574556, adres e-mail: [biuro@cakghm.com](mailto:biuro@cakghm.com).
6. **Współorganizator** – 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.
7. **Wykonawca – Proidea Sp. z o.o.**, z siedzibą w Krakowie (30-418) Zakopiańska 9, posługująca się nr NIP: 6793088842, REGON: 122769022, wpisana do KRS pod numerem 0000448243, z którą skontaktować się można pod adresem email [biuro@proidea.org.pl](mailto:biuro@proidea.org.pl).
8. **Partner wydarzenia** – partnerzy wydarzenia zostaną opublikowani na stronie internetowej <https://cuvalley.pl> oraz <https://cuvalley.com> najpóźniej w dniu rozpoczęcia wydarzenia.
9. **Regulamin** – niniejszy Regulamin, określa zasady i warunki konkursu “CUValley Hack”.
10. **Polityka Prywatności** – zawiera informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych.
11. **Serwis** – strona internetowa o adresie url: <https://cuvalley.pl> oraz <https://cuvalley.com>.
12. **Uczestnik Hackathonu** – pełnoletnia osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, która dokonała prawidłowej rejestracji na Hackathon i otrzymała potwierdzenie udziału.
13. **Uczestnik Konferencji** – pełnoletnia osoba fizyczna, która jest pracownikiem KGHM Polska Miedź S.A. lub jednej ze spółek należących do grupy kapitałowej KGHM posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, która dokonała prawidłowej rejestracji na Konferencje została pozytywnie zweryfikowana przez Organizatora lub Wykonawcę i otrzymała potwierdzenie udziału. Uczestnik Konferencji ma możliwość obejrzenia relacji z Hackathonu poprzez platformę do Wideokonferencji.
14. **Platforma konkursowa** – strona internetowa dostępna pod adresem elektronicznym: <https://challengerocket.com/>, służąca do przesyłania i przechowywania projektów stworzonych w ramach Hackathonu.

15. **Platforma komunikacyjna** – dedykowana aplikacja dostępna pod adresem <https://discord.gg> wykorzystywana do kontaktu między uczestnikami, mentorami, organizatorami itp. podczas trwania Hackathonu.
16. **Platforma rejestracyjna** – dedykowana aplikacja dostępna pod adresem <https://eventory.cc/event/cu-valley-hack-2022> wykorzystywana do rejestracji na Wydarzenie.
17. **Użytkownik** – pełnoletnia osoba fizyczna korzystająca z Serwisu; za Użytkowników uznawani są zarówno Uczestnicy Hackathonu jak i Uczestnicy Konferencji.
18. **Platforma do Wideokonferencji** – platforma wykorzystywana do wideokonferencji, w tym umożliwiająca indywidualny kontakt pomiędzy Uczestnikiem a Prelegentem, za pośrednictwem której przeprowadzana jest Konferencja. Rodzaj Platformy do Wideokonferencji jest każdorazowo określany w informacjach dotyczących Konferencji.

## II Uczestnictwo w Wydarzeniu, obowiązki uczestników

1. Organizator zawiadamia, że program Hackathonu zakłada wykonywanie przez Uczestników Hackathonu czynności o dużej intensywności i natężeniu przez ok. 40 godzin.
2. Uczestnikami Wydarzenia mogą być pełnoletnie osoby fizyczne posiadające pełną zdolność do czynności prawnych.
3. Uczestnicy Wydarzenia 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

1. Warunkiem umożliwiającym aplikację do udziału w Wydarzeniu jest dokonanie rejestracji poprzez prawidłowe wypełnienie formularza rejestracyjnego znajdującego się pod adresem URL <https://eventory.cc/event/cu-valley-hack-2022> przy czym osoba dokonująca zgłoszenia powinna dokonać wyboru czy dokonuje rejestracji na Hackathon czy Konferencję.
2. Rejestracja dostępna jest od godziny 12.00 w dniu 01.02.2022 do godziny 17:00 w dniu 11.03.2022.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia okresu rejestracji lub jego skrócenia bez podania przyczyny.
4. Prawo do wzięcia udziału w Konferencji mają jedynie pracownicy KGHM Polska Miedź S.A. i spółek należących do grupy kapitałowej KGHM.
5. Prawo do wzięcia udziału w Hackathonie mają jedynie Uczestnicy, którzy do dnia 10.03.2022 roku otrzymają email potwierdzający udział. Organizator zastrzega sobie prawo do zaproszenia do udziału w Hackathonie tylko wybranych osób, które złożyły swoje aplikacje.
6. Zakwalifikowani do udziału w Hackathonie Uczestnicy Hackathonu mogą być uprawnieni do otrzymania pakietu gadżetów z związku z prowadzonymi akcjami promocyjnymi oferowanymi przez Partnerów wydarzenia. Liczba pakietów jest ograniczona. O przyznaniu pakietu decyduje spełnienie warunków prowadzonych akcji promocyjnych. Pakiet gadżetów dostarczany jest przesyłką przez wybranego przez Partnera lub Organizatora kuriera. Po wyłonieniu osób które otrzymają gadżety, otrzymają one wiadomość z prośbą o podanie

danych adresowych w celu wysyłki gadżetów. W przypadku braku podania danych adresowych, gadżety mogą zostać przyznane innym Uczestnikom Hackathonu spełniającym wymogi akcji promocyjnej. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za prowadzone przez Partnerów akcje promocyjne i przyznawane nagrody.

#### **IV Dane Osobowe**

1. Administratorem danych osobowych przekazanych w związku z aplikacją i udziałem w Wydarzeniu jest KGHM Centrum Analityki sp. z o.o. (Organizator).
2. Informacje dotyczące przetwarzania danych zostały opisane w Polityce Prywatności.
3. Rejestracja jest skuteczna jedynie, po złożeniu oświadczenia o zapoznaniu się z niniejszym Regulaminem i Polityką Prywatności.
4. Nie złożenie oświadczenia o którym mowa w ust. 3 powyżej przerywa procedurę rejestracji i czyni ją nieskuteczną.

#### **V Zasady porządkowe**

1. Uczestnicy Wydarzenia są obowiązani do poszanowania praw i godności osobistej innych Uczestników Wydarzenia. Uczestników Wydarzenia obowiązuje bezwzględny zakaz nękania innych jego uczestników. Za nękanie przyjmuje się: obraźliwe komentarze słowne dotyczące płci, tożsamości płciowej, wieku, orientacji seksualnej, niepełnosprawności, wyglądu fizycznego, rozmiaru ciała, rasy, pochodzenia etnicznego, religii, umyślnie zastraszanie, prześladowanie, niewłaściwy kontakt fizyczny i niepożądane uwagi. Ponadto podczas Wydarzenia 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 Wydarzenia są zobowiązani zgłosić niezwłocznie do Organizatora lub Wykonawcy wszelkie przypadki nieodpowiednich zachowań (w szczególności tych wskazanych w powyżej) innych Uczestników Wydarzenia.
3. Uczestnik Hackathonu 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 marca 2022 roku a zakończy około 40 godziny później. Platforma konkursowa zostanie udostępniona Uczestnikom Hackathonu od godziny 10:00 w dniu 12 marca 2022 r. do godziny 09:00 w dniu 13 marca 2022 r.
3. W przypadku zakończenia prac konkursowych przez wszystkie zespoły przed upływem 40 godzin, czas trwania Hackathon może ulec skróceniu.

#### **VII Zgoda na rozpowszechnianie wizerunku**

1. Organizator Wydarzenia jest uprawniony do utrwalania przebiegu Wydarzenia w celu jego dokumentacji, jego transmisji za pośrednictwem Internetu oraz rozpowszechniania utrwalonych nagrań po zakończeniu Wydarzenia w celu ich obejrzenia przez zainteresowane osoby. W związku z tym wizerunek osób biorących udział w Wydarzeniu może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie rozpowszechniany przez Organizatora w sposób i dla wyżej określonych celów bezterminowo, na co uczestnik Wydarzenia wyraża zgodę z chwilą rejestracji na to Wydarzenie.
2. Niezależnie od powyższego, uczestnik Wydarzenia może wyrazić zgodę na rozpowszechnienie jego wizerunku przez Organizatora w celach promocji i reklamy Wydarzenia. W przypadku wyrażenia zgody, wizerunek może zostać nieodpłatnie utrwalony, a następnie rozpowszechniany przez Organizatora bezterminowo w Serwisie, na stronie internetowej Organizatora oraz na profilach Organizatora prowadzonych w mediach społecznościowych, w szczególności Facebook, LinkedIn i Twitter.
3. Organizator uprzedza, że przebieg Wydarzenia może być transmitowany i nagrywany na nośniki w ramach audycji telewizyjnych, radiowych, internetowych lub innych publicznych transmisji na co Uczestnicy Wydarzenia wyrażają zgodę.

### **VIII 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.
8. Nagrody są gwarantowane tylko dla zwycięskich zespołów, jednak Organizator zastrzega sobie prawo do przyznania wyróżnień i dodatkowych nagród.
9. Nagrody przyznawane są na rzecz zespołu, który zobowiązany jest do podziału otrzymanej nagrody między Uczestnikami Hackathonu tworzącymi zespół.
10. Wartość przekazywanych nagród pieniężnych zostanie pomniejszona o zryczałtowany podatek dochodowy w wysokości 10 %, który uiszcza Organizator. Nagrody mogą podlegać dodatkowemu opodatkowaniu w kraju siedziby Uczestnika Hackathonu.
11. Organizator jest przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 921 § 3 kodeksu cywilnego jak również podmiotem który wypłaci nagrodę.
12. W przypadku zaoferowania przez Organizatora dodatkowych nagród rzeczowych, nie podlegają one wymianie na nagrody pieniężne, inne nagrody lub ekwiwalent pieniężny.

### **IX Jury i kryteria ocen**

1. Oceny 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.

### **X Własność intelektualna**

1. Zgłaszając do oceny zadanie konkursowe Uczestnik Hackathonu 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. W przypadku gdy dochodzi do współtworzenia projektu przez kilku Uczestników, oświadczają oni że posiadają wspólnie autorskie prawa majątkowe i osobiste 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.
3. Zgłaszając projekty do Konkursu, uczestnicy udzielają Organizatorowi i osobom oceniającym projekty licencji niewyłącznej na korzystanie z utworów na polach eksploatacji wskazanych w art. 50 pkt. 1) i 3) oraz art. 74 ust. 4 pkt 1) ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
4. Uczestnicy Hackathonu którzy zajęli jedno z miejsc w Konkursie za które przyznawana jest nagroda, zobowiązują się do przeniesienia na Organizatora autorskich praw majątkowych do projektów w zakresie jakim projekty mogą być uznane za utwór w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z dnia 4 lutego 1994 r. (t.j. z dnia 21 maja 2021 r. Dz.U. z 2021 r. poz. 1062), zgodnie z postanowieniami art. 921 § 4 kodeksu cywilnego. Ponadto zobowiązują się do przeniesienia na rzecz Organizatora prawa do wykonywania praw

zależnych do utworów jak również do udzielenia Organizatorowi nieodwołalnej zgody na dowolną modyfikację utworów i decydowanie o anonimowym ich udostępnianiu.

5. Organizator wymaga, aby Uczestnicy Hackathonu którzy nabyli prawo do nagrody, a w przypadku gdy nagroda jest przyznawana zespołowi, wszyscy członkowie tego zespołu zawarli z Organizatorem, na warunkach zawartych w Załączniku 1, pisemne umowy przenoszące na Organizatora prawa do utworów stanowiących nagrodzone rozwiązania o których mowa w ust. 4 powyżej lub udzielili wskazanych tam zgód. Zawarcie ww. umowy jest warunkiem wypłaty nagród.
6. Przeniesienie praw i wyrażenie zgód, o których mowa w ust. 4 następuje w ramach kwoty nagrody, Uczestnicy wydarzenia nie są zobowiązani do żądania z tego tytułu żadnego dodatkowego wynagrodzenia.

### **XI Pozasądowe rozstrzygnięcie sporów**

1. Ewentualne spory powstałe pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem Wydarzenia, który jest konsumentem w rozumieniu art. 21<sup>1</sup> kodeksu cywilnego (tj. z dnia 16 września 2020 r. Dz.U. z 2020 r. poz. 1740), posiadającym pełną zdolność do czynności prawnych, mogą być rozstrzygane polubownie. Szczegółowe informacje dotyczące sposobów oraz dostępu do pozasądowych form rozstrzygnięcia sporów znajdują się pod adresem: [https://www.uokik.gov.pl/pozasadowe\\_rozwiazywanie\\_sporow\\_konsumentckich.php](https://www.uokik.gov.pl/pozasadowe_rozwiazywanie_sporow_konsumentckich.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 konsumentckiej 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:
  - d. [https://www.uokik.gov.pl/sprawy\\_indywidualne.php](https://www.uokik.gov.pl/sprawy_indywidualne.php);
  - i. [http://www.uokik.gov.pl/wazne\\_adresy.php](http://www.uokik.gov.pl/wazne_adresy.php).
3. W przypadku zaistnienia sporu pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem będącym konsumentem dotyczącego udziału w Wydarzeniu, 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 (tj. z dnia 16 września 2020 r. Dz.U. z 2020 r. poz. 1706), 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 (tj. z dnia 16 września 2020 r. *Dz.U. z 2020 r. poz. 1706*) z wnioskiem o rozstrzygnięcie sporu wynikłego z zawartej umowy.

## **XII 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.

## **XIII Świadczenie usług drogą elektroniczną**

1. W związku z organizacją Wydarzenia i korzystaniem z Serwisu może dojść do świadczenia usług drogą elektroniczną w rozumieniu art. 2 pkt 4 ustawy o świadczeniu usług drogą elektroniczną z dnia 18 lipca 2002 r. (tj. z dnia 6 lutego 2020 r. *Dz.U. z 2020 r. poz. 344*).
2. Umowę o świadczenie usług drogą elektroniczną między Organizatorem a uczestnikiem Wydarzenia uważa się za zawartą z chwilą akceptacji Regulaminu przez uczestnika Wydarzenia i może być rozwiązana przez każdą ze Stron w każdym czasie.
3. Do korzystania z systemu teleinformatycznego Organizatora niezbędne jest posiadanie urządzenia zapewniającego dostęp do Internetu wraz z przeglądarką internetową oraz adresu e-mail.
4. Świadczenie usług drogą elektroniczną może powodować normalne ryzyko związane z korzystaniem z systemów teleinformatycznych lub dostępem do Internetu. W celu zminimalizowania ryzyka Organizator rekomenduje aby podjąć odpowiednie środki ostrożności i bezpieczeństwa, w szczególności korzystać z programu antywirusowego.
5. Uczestnik Wydarzenia jest uprawniony do złożenia skargi na świadczenie usług drogą elektroniczną przez Organizatora. Skargi przesłane na adres e-mail Organizatora:

biuro@cakghm.com będą rozpatrywane w ciągu 14 dni od dnia ich otrzymania przez Organizatora.

6. Niniejszy Regulamin określa zasady świadczenia usług drogą elektroniczną przez Organizatora i stanowi regulamin świadczenia usług drogą elektroniczną w rozumieniu art. 8 ust. 1 ustawy z dnia 18 lipca 2002 roku o świadczeniu usług drogą elektroniczną (tj. z dnia 6 lutego 2020 r. Dz.U. z 2020 r. poz. 344).

#### **XIV Postanowienia końcowe**

1. Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania postanowień Regulaminu.
2. Uczestnicy, którzy mimo wezwania do zaprzestania naruszeń Regulaminu, nie zastosują się do poleceń Organizatora, a w szczególności stwarzają swoim zachowaniem niebezpieczeństwo dla innych Uczestników Wydarzenia, bądź zakłócają jego przebieg będą wykluczeni z udziału w Wydarzeniu i są zobowiązani do natychmiastowego opuszczenia platform i nie przysługują im z tego tytułu żadne roszczenia wobec Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu Wydarzenia bądź jego odwołania wyłącznie w przypadku wystąpienia zdarzeń od niego niezależnych (stan wyjątkowy, siła wyższa, klęska żywiołowa, pandemia), które uniemożliwiają przeprowadzenie Wydarzenia w terminie.
4. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Wydarzenia za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
5. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany Regulaminu z ważnych powodów.
6. Wszelkie zmiany Regulaminu, w tym w zakresie terminów Konkursu zostaną niezwłocznie opublikowane w Serwisie. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator poinformuje również pocztą elektroniczną zarejestrowanych uczestników Wydarzenia. Uczestnikom, którzy nie zaakceptują zmienionych postanowień Regulaminu przysługuje prawo do rezygnacji z udziału w Hackathonie lub Konferencji.
7. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Hackathonu decyduje Organizator.
8. 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.
9. W kwestiach nieuregulowanych w Regulaminie stosuje się przepisy prawa polskiego.
10. Regulamin wchodzi w życie w dniu **7 lutego 2022 r.**





**Załącznik 1**

.....

**UMOWA O PRZENIESIENIE PRAW AUTORSKICH**

**KGHM Centrum Analityki sp. z o.o.** z siedzibą w Lubinie, ul. Marii Skłodowskiej-Curie 54a, 59-301 Lubin, wpisaną do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, IX Wydział Gospodarczy KRS, pod numerem KRS: 0000574556, NIP: 692-25-09-258, REGON: 362470930, wysokość kapitału zakładowego: 50.000,00 złotych, w imieniu której działa Daniel Lichota – Prezes Zarządu,

zwaną dalej „**KGHM CA**”,

a

1. \_\_\_\_\_, PESEL: \_\_\_\_\_, zam. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_, PESEL: \_\_\_\_\_, zam. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_, PESEL: \_\_\_\_\_, zam. \_\_\_\_\_

zwanymi dalej łącznie „**Zwycięzcami Konkursu**” lub „**Zwycięzcą Konkursu**” / w przypadku gdy zwycięski projekt został stworzony tylko przez jedną osobę/

KGHM CA i Zwycięzcy Konkursu będą dalej zwani łącznie „**Stronami**” lub pojedynczo „**Stroną**”

Zważywszy że,

- I. W ramach konkursu organizowanego podczas CuValley Hack 2022 Zwycięzcy Konkursu opracowali projekt (dalej: „Projekt”),
- II. Strony postanawiają, że wszelkie rezultaty Projektu mają przejść na własność KGHM CA, która następnie będzie uprawniona do ich komercyjnego zastosowania,
- III. Strony potwierdzają, że rezultatami takimi mogą być w szczególności programy komputerowe, utwory inne niż programy komputerowe, bazy danych, przedmioty praw własności przemysłowej czy też know-how,

Strony postanawiają co następuje.

§ 1

1. Zwycięzcy Konkursu oświadczają, że przysługują im pełne prawa majątkowe i osobiste do utworów oraz pełne prawa do pozostałych rezultatów Projektu niebędących utworami oraz że

prawa te nie zostały zajęte w rozumieniu przepisów o postępowaniu egzekucyjnym. W przypadku utworów stanowiących współautorstwo, Zwycięzcy Konkursu oświadczają, że prawa do rezultatów Projektu przysługują im wspólnie.

2. Zwycięzcy Konkursu jako współtwórcy oświadczają, że ich wkłady twórcze w powstanie rezultatów Projektu będą równe, a każdy z nich wyraża zgodę na rozporządzenie rezultatami Projektu na zasadach określonych w § 2 poniżej.

## § 2

1. Z chwilą zawarcia niniejszej Umowy KGHM CA nabywa, w ramach kwoty pieniężnej będącej nagrodą za udział w Konkursie całość autorskich praw majątkowych do rezultatów Projektu, stanowiących utwory w rozumieniu przepisów o prawie autorskim i prawach pokrewnych, w tym:
  - a) w przypadku utworów będących programami komputerowymi – na następujących polach eksploatacji:
    - trwałe lub czasowe zwielokrotnianie programu komputerowego w całości lub w części, jakimikolwiek środkami i w jakiejkolwiek formie,
    - tłumaczenie, przystosowywanie, zmiany układu lub jakiejkolwiek inne zmiany w programie komputerowym,
    - rozpowszechnianie, w tym użyczenie lub najem programu komputerowego lub jego kopii,
  - b) w przypadku utworów niebędących programami komputerowymi – na następujących polach eksploatacji:
    - w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu – wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową,
    - w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których utwór utrwalono – wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy,
    - w zakresie rozpowszechniania utworu w sposób inny niż określony powyżej – publiczne wykonywanie, wystawienie, wyświetlanie, odtwarzanie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.
2. Przeniesienie na KGHM CA całości autorskich praw majątkowych do utworów stanowiących rezultaty Projektu nastąpi bez jakichkolwiek ograniczeń, w tym czasowych i terytorialnych.
3. Z chwilą określoną w ust. 1 powyżej na KGHM CA przeniesione zostaną również:
  - a) prawo wykonywania praw zależnych do utworów stanowiących rezultaty Projektu oraz prawo zezwalania osobom trzecim na wykonywanie takich praw,
  - b) prawo własności nośników, na których utwory zostały utrwalone.

4. Zwycięzcy Konkursu udzielają KGHM CA nieodwołalnej zgody na dowolną modyfikację utworów stanowiących rezultaty Projektu oraz na decydowanie o anonimowym ich udostępnianiu.
5. Zwycięzcy Konkursu zobowiązują się, że jako osoby uprawnione z tytułu osobistych praw autorskich do utworów stanowiących rezultaty Projektu nie będą wykonywać takich praw w stosunku do KGHM CA oraz upoważniają KGHM CA nieodpłatnie do ich wykonywania.
6. Zwycięzcy Konkursu zobowiązują się do przekazania KGHM CA kodu źródłowego do programów komputerowych, stanowiących rezultaty Projektu. Kody źródłowe powinny umożliwiać ich samodzielną interpretację, a także modyfikację i rozwój programów komputerowych przez KGHM CA lub podmiot trzeci działający na jej rzecz. Kod źródłowy zostanie przekazany w formie paczki danych najpóźniej w chwili zawarcia niniejszej Umowy. Wraz z kodem źródłowym Zwycięzcy Konkursu zobowiązani są dostarczyć kompletny wykaz narzędzi programistycznych, bibliotek i innych elementów niezbędnych do doprowadzenia oprogramowania do formy wykonalnej. Ponadto, na żądanie KGHM CA Zwycięzcy Konkursu zobowiązani są udzielić KGHM CA dodatkowych informacji niezbędnych do doprowadzenia oprogramowania do formy wykonalnej.
7. W przypadku powstania w ramach wykonywania Projektu jakiegokolwiek bazy danych w rozumieniu przepisów o ochronie baz danych Zwycięzcy Konkursu przenoszą prawa majątkowe do takiej bazy danych na KGHM CA, w stanie wolnym od wszelkich wad prawnych, praw lub roszczeń osób trzecich. W powyższym przypadku przeniesienie praw do bazy danych następuje z chwilą zawarcia niniejszej Umowy.
8. W przypadku powstania w ramach wykonywania Projektu jakichkolwiek przedmiotów praw własności intelektualnej chronionych na mocy przepisów dotyczących ochrony własności przemysłowej (m.in. patenty, wzory użytkowe, wzory przemysłowe, znaki towarowe i inne podobne prawa), Zwycięzcy Konkursu udzielają KGHM CA pełnej licencji na korzystanie z nich (z możliwością ustanawiania dalszych licencji). Powyższa licencja ma charakter licencji niewyłącznej, nie jest ograniczona terytorialnie, zostaje udzielona na czas nieoznaczony i może zostać rozwiązana przez każdą ze Stron z zachowaniem dziesięcioletniego terminu wypowiedzenia. Niemniej, jeśli Zwycięzcy Konkursu wypowiedzą licencję bez ważnych powodów, będą oni zobowiązani do wyrównania szkody poniesionej przez KGHM CA z tego powodu.
9. W przypadku powstania w ramach wykonywania Projektu jakichkolwiek informacji praktycznych stanowiących know-how Zwycięzcy Konkursu udzielają KGHM CA prawa do korzystania z nich bez jakichkolwiek ograniczeń, w tym w szczególności terytorialnych. Uprawnienie to zostaje udzielone na czas nieoznaczony, lecz może zostać cofnięte przez Zwycięzcy Konkursu z zachowaniem dziesięcioletniego okresu wypowiedzenia. Niemniej, jeśli wypowiedzenie nastąpi bez ważnych powodów, Zwycięzcy Konkursu będą zobowiązani do wyrównania szkody poniesionej przez KGHM CA z tego powodu.
10. W przypadku wystąpienia przez osoby trzecie z roszczeniami wobec KGHM CA wynikającymi z ewentualnych naruszeń praw własności intelektualnej powstałych w wyniku korzystania przez KGHM CA z rezultatów Projektu w sposób zgodny z niniejszą Umową, Zwycięzcy Konkursu zwolnią KGHM CA od wszelkiej odpowiedzialności w tym zakresie. W szczególności Zwycięzcy

Konkursu zwrócić KGHM CA wypłacone przez nią kwoty odszkodowań oraz poniesione koszty pomocy prawnej.

### § 3

1. Strony zgodnie postanawiają, że przeniesienie wszelkich praw i udzielenie wszelkich zgód o których mowa w § 2 powyżej następuje w ramach nagrody należnej za udział w Konkursie, chyba że niniejsza Umowa wprost stanowi inaczej.
2. W celu uniknięcia wątpliwości Strony zgodnie postanawiają, że Zwycięzcom Konkursu nie należy się w ramach realizacji niniejszej Umowy jakiegokolwiek dodatkowe wynagrodzenie.

### § 4

1. Odpowiedzialność Zwycięzców Konkursu z tytułu realizacji niniejszej Umowy ma charakter solidarny.
2. Wszelkie zmiany niniejszej Umowy wymagają formy pisemnej pod rygorem nieważności.
3. W przypadku sporów dotyczących realizacji niniejszej Umowy sądem właściwym będzie sąd właściwy miejscowo dla siedziby KGHM CA.
4. Niniejsza Umowa została sporządzona w        jednobrzmiących egzemplarzach, po jednym dla KGHM CA i po jednym dla każdego ze Zwycięzców Konkursu.

**KGHM CA:**

**Zwycięzcy konkursu:**