

REGULAMIN CuValley Hack 2023

27-29 stycznia 2023 r.

I. Definicje

1. **Hackathon** – wydarzenie pod nazwą „CuValley Hack 2023” odbywające się w dniach 27-29 stycznia 2023 roku w formie online, obejmujące Konkurs.
2. **Konkurs lub Konkursy** – konkurs na innowacyjne rozwiązanie przedstawionych zagadnień problemowych odbywający się w formie Hackathonu.
3. **Organizator** – KGHM Centrum Analityki Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Zielonej Górze (65-127), ul. Gorzowska 2A, postępująca się nr NIP: 692-25-09-258, REGON: 362470930, wpisana do KRS pod numerem 0000574556, adres e- mail: biuro@cakghm.com.
4. **Współorganizator** – KGHM Polska Miedź S.A. z siedzibą w Lubinie (59-301) M. Skłodowskiej-Curie 48, postępująca się nr NIP: 692-00-00-13, REGON: 390021764, wpisana do KRS pod numerem 0000023302.
5. **Partner wydarzenia** – podmiot, którego firma zostanie opublikowana na stronie internetowej <https://cuvalley.com> najpóźniej w dniu rozpoczęcia Hackathonu.
6. **Regulamin** – niniejszy Regulamin.
7. **Polityka Prywatności** – dokument zawierający Informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych w związku z udziałem w Hackathonie.
8. **Serwis** – strona internetowa o adresie url: <https://cuvalley.com>.
9. **Uczestnik Hackathonu** – pełnoletnia osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, która dokonała prawidłowej rejestracji na Hackathon i otrzymała od Organizatora potwierdzenie udziału.
10. **Zespół** – zespół złożony z od 1 do 5 Uczestników Hackathonu biorący udział w Konkursie.
11. **Platforma konkursowa** – strona internetowa dostępna pod adresem elektronicznym: <https://challengerocket.com/>, służąca do przesyłania i przechowywania projektów stworzonych w ramach Hackathonu. **Platforma komunikacyjna** – dedykowana aplikacja dostępna pod adresem <https://www.cuvalleyplatform.pl/> wykorzystywana do kontaktu między Uczestnikami Hackathonu, mentorami, Organizatorem, Współorganizatorem itp. podczas trwania Hackathonu.

12. **Platforma rejestracyjna** – dedykowana aplikacja dostępna pod adresem www.cuvalley.com wykorzystywana do rejestracji na Hackathon.
13. **Użytkownik** – pełnoletnia osoba fizyczna korzystająca z Serwisu.

II. Cel Hackathonu

1. Celem Hackathonu jest poszukiwanie innowacyjnych rozwiązań z zakresu poprawy efektywności produkcyjnej i energetycznej Zakładu Wzbogacania Rudy oraz Zakładu Hydrotechnicznego z potencjałem wdrożeniowym w przedsiębiorstwie Organizatora lub Współorganizatora.
2. Rozwiązania, o których mowa w ppkt 1 powyżej, będą wykorzystywać w szczególności analitykę danych w celach optymalizacji funkcjonujących procesów pod względem zwiększenia efektywności produkcji, efektywności energetycznej lub minimalizacji występowania awarii oraz predykcji zjawisk i dóbr przyrodniczych.

III. Uczestnictwo w Hackathonie, obowiązki Uczestników Hackathonu

1. Udział w Hackathonie i Konkursie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Warunkiem uczestnictwa w Hackathonie w charakterze Uczestnika Hackathonu jest dokonanie rejestracji zgodnie z pkt IV ppkt 1-4 oraz otrzymanie od Organizatora wiadomości potwierdzającej udział w Hackathonie zgodnie z pkt IV ppkt 5 poniżej.
3. Wykonanie zadania konkursowego wymaga od Uczestników Hackathonu wykazania się umiejętnościami analitycznymi, matematycznymi, programistycznymi, inżynierskimi, znajomością procesów przetwórczych oraz gospodarki odpadami oraz profiliów działalności Organizatora, Współorganizatora oraz Zakładu Wzbogacania Rudy i Zakładu Hydrotechnicznego.
4. W celu wykonania zadania konkursowego Uczestnik Hackathonu musi dysponować własnym sprzętem, łączem internetowym oraz oprogramowaniem pozwalającym na wykonanie zadania konkursowego. W szczególności Uczestnik Hackathonu musi mieć dostęp do sprzętu komputerowego umożliwiającego stabilne połączenie z internetem oraz połączenie wideo z Organizatorem (kamera, mikrofon). Organizator nie ponosi odpowiedzialności za sprzęt i oprogramowanie, z którego korzysta Uczestnik Hackathonu.
5. Organizator zawiadamia, że program Hackathonu zakłada wykonywanie przez Uczestników Hackathonu czynności o dużej intensywności i natężeniu przez ok. 40 godzin. Uczestnik Hackathonu powinien rozsądnie ocenić i w razie wątpliwości skonsultować z lekarzem, czy jego stan zdrowia pozwala na udział w Konkursie.
6. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu swojemu i innych osób, a w szczególności przestrzegać postanowień Regulaminu oraz stosować się do poleceń Organizatora, Współorganizatora oraz osób

przez nich wyznaczonych.

7. Uczestnicy Hackathonu są obowiązani do poszanowania praw i godności osobistej innych Uczestników Hackathonu i innych osób zaangażowanych w Hackathon. Uczestników Hackathonu obowiązuje bezwzględny zakaz nękania innych Uczestników Hackathonu, jak również innych osób zaangażowanych w Hackathon. Za nękanie przyjmuje się w szczególności: 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.
8. Uczestnicy Hackathonu są zobowiązani zgłosić niezwłocznie do Organizatora wszelkie przypadki nieodpowiednich zachowań (w szczególności wskazanych w ppkt 6 i 7 powyżej) innych Uczestników Hackathonu.

IV. Rejestracja

1. Warunkiem umożliwiającym udział w Hackathonie jest dokonanie rejestracji poprzez prawidłowe wypełnienie formularza na Platformie rejestracyjnej.
2. Formularz rejestracyjny obejmuje następujące dane:
 - a. Imię,
 - b. Nazwisko,
 - c. Numer telefonu
 - d. Email,
 - e. Miasto,
 - f. Stanowisko / kierunek studiów,
 - g. Nazwa firmy / uczelni,
 - h. Specjalność,
 - i. Doświadczenie zawodowe w latach,
 - j. Dane do wysyłki pakietu powitalnego – adres korespondencyjny,
 - k. Oświadczenie o przynależności do Zespołu.
3. Rejestracja dostępna jest od godziny 08:00 w dniu 2 stycznia 2023 roku do godziny 23:59 w dniu 26 stycznia 2023 roku.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia okresu rejestracji lub jego skrócenia bez podania przyczyny.

5. Prawo do wzięcia udziału w Hackathonie w charakterze Uczestnika Hackathonu mają jedynie osoby, które do godziny 12:00 w dniu 27 stycznia 2023 roku otrzymają od Organizatora wiadomość potwierdzającą udział. Organizator zastrzega sobie prawo do zaproszenia do udziału w Hackathonie tylko wybranych osób, które wypełniły formularz rejestracyjny.
6. Uczestnicy Hackathonu mogą być uprawnieni do otrzymania pakietu gadżetów (pakietu powitalnego) z związku z prowadzonymi akcjami promocyjnymi oferowanymi przez Partnerów wydarzenia. Liczba pakietów jest ograniczona. O przyznaniu pakietu decyduje spełnienie warunków prowadzonych akcji promocyjnych określonych przez Partnerów wydarzenia. Pakiet gadżetów (pakiet powitalny) dostarczany będzie przesyłką kurierską przez Partnera wydarzenia lub Organizatora na adres korespondencyjny wskazany w formularzu rejestracyjnym. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za prowadzone przez Partnerów wydarzenia akcje promocyjne i przyznawane gadżety.

V. Dane Osobowe

1. Administratorem danych osobowych przekazanych w związku z rejestracją i udziałem w Hackathonie i wydarzeniach towarzyszących 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. Niezłożenie oświadczenia, o którym mowa w ppkt 3 powyżej przerywa procedurę rejestracji i czyni ją nieskuteczną.

VI. Przebieg Hackathonu i Konkursu

1. Hackathon odbywa się online. Dokładny harmonogram Hackathonu, w tym zakres wydarzeń towarzyszących, obejmujących prelekcje i panele Q&A, zostanie opublikowany w Serwisie.
2. Hackathon rozpocznie się o godzinie 16:00 w dniu 27 stycznia 2023 roku.
3. Osoby niebędące Uczestnikami Hackathonu mogą śledzić przebieg Hackathonu, w tym wydarzenia towarzyszące, o których mowa w ppkt 1 powyżej, za pośrednictwem relacji na żywo na platformie Youtube i za pośrednictwem Serwisu.
4. W ramach Hackathonu zostanie przeprowadzony Konkurs. W Konkursie biorą udział Zespoły. Zadania konkursowe polegają na przygotowaniu przez Zespół projektu konkursowego, stanowiącego rozwiązanie, o którym mowa w pkt II Regulaminu.
5. Uczestnicy Hackathonu samodzielnie dobierają się w Zespoły. O składzie Zespołów

informują Organizatora wypełniając formularz rejestracyjny na Platformie rejestracyjnej.

6. Konkurs odbywa się poprzez Platformę konkursową. Uczestnicy Hackathonu mogą porozumiewać się za pośrednictwem Platformy komunikacyjnej.
7. Zespół samodzielnie dokonuje wyboru co najmniej jednego zadania konkursowego, w ramach którego dostarczy projekt konkursowy, spośród następujących:
 - a. Zadanie I - optymalizacja energetyczna procesu mielenia I stopnia,
 - b. Zadanie II - wirtualny estymator wielkości ziarna miedzionośnego,
 - c. Zadanie III - stworzenie systemu automatycznej estymacji poziomu wody w rzece,
 - d. Zadanie IV – stworzenie bezpiecznej aplikacji mobilnej do agregacji danych.
8. Opis zadań konkursowych, w tym cel zadania, opis i istota problemu oraz oczekiwane efekty, zostaną opublikowane w Serwisie. Szczegółowe wytyczne dotyczące przygotowania projektów konkursowych, w tym wytyczne dotyczące prawidłowego formatu projektów konkursowych, zostaną ogłoszone najpóźniej w chwili rozpoczęcia Konkursu.
9. Konkurs rozpocznie się w chwili przekazania dostępu (haseł) do paczek danych, co nastąpi w dniu 27 stycznia 2023 roku o godz. 17:00. Uczestnicy Hackathonu mają 40 godzin na przygotowanie i przesłanie Organizatorowi za pośrednictwem Platformy konkursowej projektów konkursowych.
10. Organizator zastrzega sobie prawo zakończenia Konkursu przed upływem czasu wskazanego w ppkt 9 powyżej, w szczególności w razie dostarczenia przez wszystkie Zespoły projektów konkursowych przed upływem tego czasu.
11. Ocenie podlegają jedynie projekty konkursowe, które zostaną w prawidłowym formacie i terminie dostarczone za pośrednictwem Platformy konkursowej przez wybranego przez Zespół Uczestnika Hackathonu.
12. Projekty konkursowe muszą zostać przygotowane w języku polskim lub angielskim.
13. Po upływie wyznaczonego czasu zabronione jest dokonywanie jakichkolwiek zmian i poprawek w stosunku do przygotowanego projektu konkursowego. Zmiany i poprawki dokonane po upływie wyznaczonego czasu nie będą brane pod uwagę przez jury.
14. Uczestnicy Hackathonu mogą korzystać ze wsparcia mentorów wyznaczonych przez Organizatora. Kontakt z mentorami można nawiązać przez Platformę komunikacyjną, Platformę konkursową lub w inny podany przez Organizatora sposób.
15. W pracy nad projektami konkursowymi mogą uczestniczyć jedynie Uczestnicy Hackathonu należący do danego Zespołu. Niesamodzielność Zespołu lub Uczestników Hackathonu wchodzących w jego skład w przygotowaniu projektów konkursowych, w szczególności korzystanie z pomocy osób trzecich bez wiedzy i zgody Organizatora, grozi wykluczeniem z Konkursu całego Zespołu.

VII. Jury i kryteria ocen

1. Oceny przedstawionych przez Zespoły projektów konkursowych 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 wybiera ze swojego składu przewodniczącego.
3. Jury ocenia zgłoszone przez Zespoły projekty konkursowe pod względem:
 - kompletności;
 - jakości merytorycznej;
 - innowacyjności;
 - możliwości praktycznego zastosowania / wdrożenia;
 - potencjału biznesowego.
4. Jury dokonuje oceny przyznając każdemu ze zgłoszonych projektów konkursowych punkty w każdej z określonych w ppkt 3 powyżej kategorii. O zwycięstwie decyduje suma uzyskanych przez Zespół punktów.
5. Aby otrzymać nagrodę projekt konkursowy musi otrzymać minimum 50% możliwych do zdobycia punktów.
6. Decyzje jury zapadają zwykłą większością głosów. W przypadku równego rozłożenia liczby głosów, wiążąca jest decyzja przewodniczącego jury.
7. Decyzje jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

VIII. Nagrody

1. Organizator przewiduje nagrody pieniężne dla Zespołów, które dostarczyły najlepsze projekty konkursowe wyłonione przez jury w drodze Konkursu, z zastrzeżeniem postanowienia pkt VII ppkt 5 powyżej („Nagrody”).
2. Organizator przewiduje Nagrody za I i II miejsce w ramach każdego z zadań konkursowych:
 - a. opisanych pkt VI ppkt 7 lit. a-c, w wysokości:
 - i. za I miejsce – 25.000,00 zł (słownie: dwadzieścia pięć tysięcy złotych 00/100),
 - ii. za II miejsce – 10.000,00 zł (słownie: dziesięć tysięcy złotych 00/100).
 - b. opisanych pkt VI ppkt 7 lit. d, w wysokości:
 - i. za I miejsce – 15.000,00 zł (słownie: piętnaście tysięcy złotych 00/100),

- ii. za II miejsce – 7.500,00 zł (słownie: siedem tysięcy pięćset złotych 00/100)
3. Organizator zastrzega sobie prawo do przyznania wyróżnień i dodatkowych nagród pieniężnych lub rzeczowych.
4. Nagrody przyznawane są na rzecz Zespołu, który zobowiązany jest do podziału otrzymanej nagrody między Uczestnikami Hackathonu tworzącymi Zespół.
5. 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.
6. Organizator jest przyrzekającym nagrodę w rozumieniu Kodeksu cywilnego jak również podmiotem, który wypłaci nagrodę.
7. W przypadku zaoferowania przez Organizatora dodatkowych nagród rzeczowych, nie podlegają one wymianie na nagrody pieniężne, inne nagrody lub ekwiwalent pieniężny.
8. W razie nieprzyjęcia przez Zespół nagrody lub niespełnienia przez Zespół lub Uczestników Hackathonu wchodzących w skład Zespołu warunków wymaganych do wypłaty nagrody, w szczególności wynikających z pkt IX ppkt 5 poniżej, Organizator ma prawo przyznać nagrodę innemu Zespołowi.
9. Uczestnicy Hackathonu którzy zajęli I lub II miejsce w Konkursie lub otrzymali w Konkursie wyróżnienie lub dodatkową nagrodę pieniężną lub rzeczową, zobowiązują się do udziału w 2-dniowych warsztatach prowadzonych przez Współorganizatora, które odbędą się w 1 lub 2 kwartale 2023 r. w Lubinie. Koszty zakwaterowania Uczestników Hackathonu, o których mowa zdaniu poprzednim, zostaną poniesione przez Organizatora. Szczegółowe informacje dotyczące terminu i warunków warsztatów zostaną przekazane po wyłonieniu zwycięzców. Jeżeli Uczestnik Hackathonu z ważnych przyczyn losowych lub osobistych nie będzie mógł wziąć udziału w warsztatach, ma obowiązek niezwłocznie poinformować o tym Organizatora, przy czym każdy Zespół, który otrzymał Nagrodę, wyróżnienie lub dodatkową nagrodę pieniężną lub rzeczową, zobowiązany jest zapewnić uczestnictwo w warsztatach co najmniej jednego Uczestnika Hackathonu wchodzącego w skład tego Zespołu.

IX. Własność intelektualna

1. Zgłaszając do oceny projekt konkursowy 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 konkursowego przez kilku Uczestników Hackathonu, 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 konkursowe, Uczestnicy Hackathonu udzielają Organizatorowi i osobom oceniającym projekty nieodpłatnej licencji niewyłącznej na korzystanie z utworów na potrzeby związane z ich oceną i podsumowaniem Konkursu:
 - a. w przypadku utworów będących programami komputerowymi udzielenie licencji następuje na wszystkich polach eksploatacji wymienionych w art. 74. ust. 4 ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych, tj. na polach eksploatacji obejmujących:
 - i. trwale lub czasowe zwielokrotnienie programu komputerowego w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie,
 - ii. tłumaczenie, przystosowywanie, zmiany układu lub jakiegokolwiek inne zmiany w programie komputerowym,
 - iii. rozpowszechnianie, w tym użyczenie lub najem programu komputerowego lub jego kopii,
 - b. w przypadku Utworów niebędących programami komputerowymi udzielenie licencji następuje na wszystkich polach eksploatacji wymienionych w art. 50 ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych, tj.:
 - i. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania: wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową,
 - ii. w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których utwór utrwalono: wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy,
 - iii. w zakresie rozpowszechniania utworu w sposób inny niż określony powyżej: publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie 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.
4. Uczestnicy Hackathonu którzy zajęli I lub II miejsce w Konkursie lub otrzymali w Konkursie wyróżnienie lub dodatkową nagrodę pieniężną lub rzeczową, zobowiązują się do przeniesienia na Organizatora lub Współorganizatora autorskich praw majątkowych do projektów konkursowych w zakresie w jakim projekty mogą być uznane za utwór w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z dnia 4 lutego 1994 r., zgodnie z postanowieniami art. 921 § 3 kodeksu cywilnego. Ponadto zobowiązują się do przeniesienia na rzecz Organizatora lub Współorganizatora prawa do wykonywania praw zależnych do utworów jak również do udzielenia Organizatorowi lub Współorganizatorowi nieodwołalnej zgody na dowolną modyfikację utworów i decydowanie o anonimowym ich udostępnianiu. Podmiot, na który mają zostać przeniesione wyżej wymienione prawa i który ma otrzymać wyżej wymienione zgody

zostanie wskazany przez Organizatora po konsultacji ze Współorganizatorem.

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 podmiotem wskazanym zgodnie z ppkt 4 powyżej, na warunkach zawartych w Załączniku 1, pisemne umowy przenoszące na ten podmiot prawa do utworów stanowiących nagrodzone rozwiązania, o których mowa w ppkt 4 powyżej lub udzielili wskazanych tam zgód. Zawarcie ww. umowy jest warunkiem wypłaty nagród.
6. Przeniesienie praw i wyrażenie zgód, o których mowa w ppkt 4 następuje w ramach kwoty nagrody, Uczestnicy Hackathonu nie są uprawnieni do żądania z tego tytułu żadnego dodatkowego wynagrodzenia.

X. Zgoda na rozpowszechnianie wizerunku

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

XI. Pozasądowe rozstrzygnięcie sporów

1. Ewentualne spory powstałe pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem Hackathonu, który jest konsumentem w rozumieniu art. 22¹ kodeksu cywilnego 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:

www.uokik.gov.pl/pozasadowe_rozwiazywanie_sporow_konsumenckich.php

2. Szczegółowe informacje dotyczące możliwości skorzystania z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń, rozstrzygania sporów oraz zasady dostępu do tych procedur dostępne są również w siedzibach oraz na stronach internetowych: powiatowych (miejskich) rzeczników konsumentów; organizacji społecznych, do których zadań statutowych należy ochrona konsumentów (m.in. Federacja Konsumentów, Stowarzyszenie Konsumentów Polskich). Porady udzielane są pod numerem infolinii konsumenckiej: 801 440 220 i pod adresem email: porady@dlakonsumentow.pl) oraz przez Wojewódzkie Inspektoraty Inspekcji Handlowej pod adresami wskazanymi na stronie intern://uokik.gov.pl//wojewodzkie_inspektoraty_inspekcji_handlowej.php
3. W przypadku zaistnienia sporu pomiędzy Organizatorem a Uczestnikiem Hackathonu 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 Hackathonu 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 Hackathonu 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.

XII. Informacje Poufne

1. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do zachowania w ścisłej poufności i nieujawniania innym osobom poza Uczestnikami Hackathonu, bez wyraźnej pisemnej zgody Organizatora, wszelkich materiałów, w tym elektronicznych, uzyskanych od Organizatora lub innych podmiotów podczas Hackathonu (zwane dalej łącznie „Informacjami Poufnymi”).
2. Uczestnicy Hackathonu zobowiązani są do wykorzystania Informacji Poufnych wyłącznie do celów Hackathonu.
3. Niezachowanie poufności Informacji Poufnych może skutkować nieodwracalną szkodą

dla Organizatora i stanowi naruszenie tajemnicy przedsiębiorstwa.

4. Po zakończeniu Hackathonu Uczestnicy Hackathonu niezwłocznie zwrócą Organizatorowi lub trwale i nieodwracalnie 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.

XIII. Świadczenie usług drogą elektroniczną

1. W związku z organizacją Hackathonu 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.
2. Umowę o świadczenie usług drogą elektroniczną między Organizatorem a Uczestnikiem Hackathonu lub wydarzeń towarzyszących uważa się za zawartą z chwilą akceptacji Regulaminu na Platformie rejestracyjnej przez Uczestnika Hackathonu lub wydarzeń towarzyszących 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.
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 Hackathonu lub wydarzeń towarzyszących jest uprawniony do złożenia skargi na świadczenie usług drogą elektroniczną przez Organizatora na adres e-mail Organizatora: biuro@cakghm.com.
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.

XIV. Postanowienia końcowe

1. Uczestnicy Hackathonu i wydarzeń towarzyszących zobowiązani są do przestrzegania postanowień Regulaminu.
2. Uczestnicy Hackathonu i wydarzeń towarzyszących, którzy mimo wezwania do zaprzestania naruszeń Regulaminu, nie zastosują się do poleceń Organizatora, a w szczególności stwarzają swoim zachowaniem niebezpieczeństwo dla innych bądź zakłócają jego przebieg będą wykluczeni z udziału w Hackathonie lub wydarzeniach

towarzyszących 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 Hackathonu bądź jego odwołania w przypadku wystąpienia zdarzeń od niego niezależnych (stan wyjątkowy, siła wyższa, klęska żywiołowa, pandemia i tym podobne), które uniemożliwiają przeprowadzenie Hackathonu w terminie.
4. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu Hackathonu i wydarzeń towarzyszących 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 Uczestników Hackathonu. Osobom, które nie zaakceptują zmienionych postanowień Regulaminu przysługuje prawo do rezygnacji z udziału w Hackathonie lub wydarzeniach towarzyszących.
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 23 stycznia 2023 r.

.....,

UMOWA O PRZENIESIENIE PRAW AUTORSKICH

[_____] z siedzibą w [_____], ul. [_____], wpisaną do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy [_____], Wydział [_____], pod numerem KRS: [_____], NIP: [_____], REGON: [_____], wysokość kapitału zakładowego: [_____] złotych,

reprezentowaną przez [_____],

zwaną dalej „**KGHM**”,

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

Zważywszy że,

- I. W ramach konkursu organizowanego podczas CuValley Hack 2023 Zwycięzcy Konkursu opracowali projekt (dalej: „**Projekt**”),
- II. Strony postanawiają, że wszelkie rezultaty Projektu (dalej: „**Wyniki Prac**”) mają przejść na własność KGHM, 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. Prawa do Wyników Prac, w tym do (a) przedmiotów praw własności intelektualnej (i) utworów, (ii) przedmiotów praw pokrewnych oraz (iii) przedmiotów praw własności przemysłowej, w tym rozwiązań w postaci: wynalazków, wzorów użytkowych, wzorów przemysłowych, topografii układów scalonych oraz projektów racjonalizatorskich) powstałych w ramach lub przy okazji realizacji Projektu, obejmujące również (b) prawa do uzyskania praw wyłącznych i prawa wyłączne do powyższych rozwiązań, jak również prawa (c) do informacji i doświadczeń technicznych potrzebnych do korzystania z tych rozwiązań, a także prawa (d) do wyników badań naukowych oraz prac rozwojowych realizowanych w ramach Projektu oraz (e) prawa do zorganizowanego zbioru informacji niejawnych (niebędących powszechnie znanymi i łatwo dostępnymi) i istotnych (ważnych i praktycznie użytecznych z punktu widzenia przedmiotu Projektu) stanowiących know-how i zawartych w poszczególnych Projektu będą przysługiwać KGHM, od chwili zawarcia niniejszej Umowy i w odniesieniu do powyższych przedmiotów praw, informacji, doświadczeń, wyników oraz know-how zawartych w wynikach Prac. Z tą chwilą, na KGHM, w ramach nagrody przyznanej w ramach CuValley Hack 2023, przechodzi własność wszelkich nośników, na których utrwalone są Wyniki Prac, lub w ramach których w inny sposób ucieleśnione zostają Wyniki Prac. Zwycięzcy Konkursu, najpóźniej w chwili zawarcia niniejszej Umowy, zobowiązują się przekazać KGHM kody źródłowe do programów komputerowych stanowiących Wyniki Prac w formie paczki danych. Kody źródłowe powinny umożliwiać ich samodzielną interpretację, a także modyfikację i rozwój programów komputerowych przez KGHM lub podmiot trzeci działający na jej rzecz. 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 Zwycięzcy Konkursu zobowiązani są udzielić KGHM dodatkowych informacji niezbędnych do doprowadzenia oprogramowania do formy wykonalnej.
2. KGHM będzie mieć prawo samodzielnego opracowywania i rozwijania Wyników Prac, a prawa do tak powstałych rozwinięć lub opracowań będą w całości przysługiwać KGHM.
3. Zwycięzcy Konkursu zapewniają, że w przypadku wykonywania Projektu przez osoby trzecie, łączą ich z ich pracownikami lub innymi osobami oraz podmiotami, którymi

posługiwali się przy realizacji Projektu, taki stosunek prawny, na mocy którego wykonana przez te osoby lub podmioty prace lub poszczególne Wyniki Pracy, w tym zawarte w nich, a stworzone przez te osoby lub podmioty rozwiązania i know-how oraz opracowane informacje, doświadczenia, i wyniki, będą wynikiem wykonywania obowiązków ze stosunku pracy lub z realizacji innej umowy w rozumieniu art. 11 ust. 3 prawa własności przemysłowej, bez jednoczesnego odmiennego uregulowania kwestii przysługiwania praw do powyższych.

4. Autorskie prawa majątkowe do utworów (i, odpowiednio, majątkowe prawa pokrewne do przedmiotów tych praw) zawartych w Wynikach Prac, bądź inkorporujących: rozwiązania powstałe w ramach lub przy okazji wykonywania Projektu, informacje i doświadczenia techniczne potrzebne do korzystania z nich, wyniki badań naukowych lub prac rozwojowych prowadzonych w ramach realizacji Projektu, a także zbiór informacji stanowiący know-how, jak również do innych utworów koniecznych do korzystania i wdrażania Wyników Prac, obejmują nieograniczone terytorialnie i czasowo prawo do rozporządzania i korzystania z tych utworów na następujących polach eksploatacji:
 - a. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania całości lub części utworu – wytwarzanie egzemplarzy utworów dowolną techniką, w tym drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz cyfrową, i w dowolnej ilości egzemplarzy oraz utrwalanie na dowolnych nośnikach, w tym informatycznych nośnikach danych oraz poprzez wprowadzenie do pamięci komputera, i w dowolnych formatach zapisu, w tym w formie cyfrowej i multiplikowanie tak utrwalonych utworów, w nieograniczonej liczbie egzemplarzy i w dowolnym celu,
 - b. wprowadzanie oryginału lub egzemplarzy utworów do obrotu, ich najem, dzierżawa lub użyczenie,
 - c. rozpowszechnianie w całości lub w części utworu w jakikolwiek inny sposób niż określony powyżej, w tym poprzez wyświetlanie, wystawianie, odtwarzanie, odczytywanie, nadawanie, reemitowanie, webcasting, simulcasting, jak również poprzez wprowadzanie do sieci informatycznych, teleinformatycznych oraz telekomunikacyjnych i udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, w dowolnym celu i w stosunku do dowolnej ilości osób w nieograniczonej liczbie egzemplarzy,
 - d. korzystanie w celach reklamowych, marketingowych i merchandisingowych,
 - e. dokonywanie opracowań, w tym tłumaczeń, przeróbek, skrótów, kompilacji, zestawień i adaptacji utworów, i korzystanie z tak powstałych utworów zależnych na polach eksploatacji określonych powyżej,
 - f. dokonywanie dowolnych zmian i modyfikacji w tym istotnych, każdego z elementów

utworu, zarówno we własnym zakresie jak i zlecenia dokonywania takich modyfikacji podmiotom trzecim bez zgody Zwycięzców Konkursu oraz prawo do osobnego korzystania z każdego z elementów utworu,

- g. w przypadku utworów będących programami komputerowymi: trwałe lub czasowe zwielokrotnianie programu komputerowego w całości lub w części, jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie, tłumaczenie, przystosowywanie, zmiany układu lub jakiegokolwiek inne zmiany w programie komputerowym, rozpowszechnianie, w tym użyczenie lub najem programu komputerowego lub jego kopii,

przechodzą na KGHM z chwilą zawarcia niniejszej Umowy. Z chwilą zawarcia Umowy, KGHM nabywa prawo własności egzemplarzy utworu oraz nośników materialnych, na których utwór został utwalony, w tym w szczególności egzemplarzy dokumentacji.

- 5. Zwycięzcy Konkursu oświadczają, że w przypadku posługiwania się przy realizacji Projektu osobami trzecimi, łączy ich z ich pracownikami przy pomocy, których wykonują Projekt tego rodzaju stosunek prawny, który skutkuje wykonaniem przez nich pracy w warunkach określonych, odpowiednio, w art. 12 ust. 1 oraz 74 ust. 3 prawa autorskiego, bez jednoczesnego mniej korzystnego dla pracodawcy, niżli ustawowy, uregulowania kwestii utworów pracowniczych. Jednocześnie Zwycięzcy Konkursu oświadczają, że nie zobowiązali się w stosunku do autorów pracy do rozpowszechnienia jej w jakimkolwiek terminie, ani nie określili jej, ani poszczególnych Wyników Prac, jako przeznaczonych do rozpowszechnienia. Ponadto Zwycięzcy Konkursu oświadczają, że nabyli od wszystkich innych osób, którymi posłużyli się przy wykonywaniu Projektu, a wnoszących wkład twórczy do Projektu lub poszczególnych Wyników Prac, a także od ich pracowników w zakresie wykraczającym ponad normę art. 12 ust. 1 oraz 74 ust. 3 prawa autorskiego, autorskie prawa majątkowe do nich, wraz z prawem do wykonywania autorskich praw zależnych, w zakresie niezbędnym dla wykonania niniejszej Umowy, w tym w szczególności przeniesienia tych praw na KGHM.
- 6. Zwycięzcy Konkursu zobowiązani będą do (a) dostarczenia KGHM, wraz zawarciem niniejszej Umowy wszelkich materiałów i informacji ujawniających istotę danego rozwiązania, umożliwiających i wystarczających jednocześnie do sporządzenia dokumentacji zgłoszeniowej przez KGHM, (b) współdziałania z KGHM i udzielenia mu wszelkiej koniecznej pomocy przy tworzeniu dokumentacji zgłoszeniowej oraz w dalszym toku postępowania wywołanego zgłoszeniem o udzielenie prawa wyłącznego, (c) przekazywania KGHM swego stanowiska w sprawie celowości utrzymywania lub zaniechania ochrony danego rozwiązania, (d) przekazywania KGHM informacji

o potencjalnych możliwościach komercjalizacji rozwiązania. Spełnienie ww. świadczeń pomocniczych następuje w ramach przyznanych nagród w CuValley Hack 2023.

7. Twórcom prac nie będzie przysługiwać od KGHM żadne wynagrodzenie tytułem ich wkładu twórczego w wykonanie Projektu, jak również tytułem korzyści osiąganych przez KGHM z tytułu korzystania z Projektu lub poszczególnych Wyników Prac, a Zwycięzcy Konkursu zobowiązują się zaspokoić wszelkie takie roszczenia twórców Projektu lub tak uregulować swój stosunek umowny z nimi, aby z powyższego tytułu nie było im należne żadne dodatkowe wynagrodzenie ponad wynagrodzenie za świadczoną pracę, wykonane dzieło lub usługi. Zwycięzcy Konkursu uzyskają od twórców Prac zobowiązanie do niewykonywania przysługujących im praw osobistych do Prac wobec KGHM, z wyłączeniem prawa do samego autorstwa Projektu i poszczególnych Wyników Prac. Zwycięzcy Konkursu zwolnią KGHM, na zasadzie z art. 392 k.c., z obowiązku świadczenia na rzecz twórców Projektu lub poszczególnych jego wyników, tytułem ich roszczeń, o których mowa powyżej.
8. Zwycięzcy Konkursu zwolnią również KGHM, w rozumieniu art. 392 k.c., z obowiązku świadczenia na rzecz jakichkolwiek osób lub podmiotów trzecich, w tym twórców Projektu i poszczególnych Wyników Prac, tytułem roszczeń wynikających z naruszenia ich praw do Projektu lub poszczególnych Wyników Prac, w tym zawartych w nich praw i przedmiotów praw własności przemysłowej, w tym rozwiązań, informacji i doświadczeń technicznych potrzebnych do korzystania z tych rozwiązań, lub wyników badań naukowych oraz prac rozwojowych realizowanych w ramach Projektu, lub utworów i przedmiotów praw pokrewnych zawartych w lub inkorporujących Wyniki Prac, bądź zbioru informacji stanowiącego know-how, wynikłych z korzystania z nich i wykonywania do nich praw przez KGHM w zakresie zgodnym z postanowieniami niniejszej Umowy.
9. Zwolnienie z obowiązku świadczenia, o którym mowa powyżej, może nastąpić również poprzez zaspokojenie roszczeń osób trzecich przez Zwycięzców Konkursu albo zadośćuczynieniu ich prawom i interesom w inny sposób. KGHM zawiadomi Zwycięzców Konkursu o wszelkich zgłaszanych wobec niego roszczeniach bez zbędnej zwłoki, a Zwycięzcy Konkursu w terminie kolejnych 14 (czternastu) dni określą czy zgłaszane roszczenia uznają i wskażą, w jaki sposób zamierzają zwolnić KGHM z obowiązku świadczenia, czy też ich nie uznaje, wskazując przy tym proponowany sposób ochrony KGHM przed tymi roszczeniami.
10. W przypadku nieuznania przez Zwycięzców Konkursu roszczeń osób trzecich wobec KGHM za zasadne, Zwycięzcy Konkursu zobowiązują się na swój koszt uczestniczyć, obok KGHM, w postępowaniach mających za przedmiot powyższe roszczenia, a w przypadku ich prawomocnego i ostatecznego zakończenia na korzyść (albo częściowo na korzyść) osób trzecich, zaspokoić te roszczenia w miejsce KGHM wraz

z należnościami ubocznymi i kosztami lub zaspokoić roszczenia odszkodowawcze KGHM tytułem szkody powstałej w związku z koniecznością zaspokojenia tych roszczeń, a także pokryć uzasadnione koszty podjętej obrony przed roszczeniami osób lub podmiotów trzecich, poniesione przez KGHM i należycie udokumentowane. KGHM będzie reprezentować swoje interesy w ewentualnym postępowaniu sądowym z dochowaniem należytej staranności, a w szczególności podejmować wszelkie przewidziane prawem środki zmierzające do ochrony jego prawa, a także zgłosić wszelkie znane mu okoliczności faktyczne i środki dowodowe, mogące doprowadzić do korzystnego dla niego rozstrzygnięcia sprawy.

11. W przypadku, gdy mimo nieuznania roszczeń osób trzecich za zasadne, Zwycięzcy Konkursu (należycie poinformowani zgodnie z ust. 9 powyżej) nie przystąpią do postępowań mających za przedmiot te roszczenia obok KGHM, KGHM może postąpić w stosunku do tak dochodzonych roszczeń wedle własnego uznania, w tym w szczególności, zaspokoić je w całości lub w części, a następnie dochodzić od Zwycięzców Konkursu odszkodowania za szkodę powstałą w związku z koniecznością zaspokojenia i podjęcia obrony przed tymi roszczeniami.
12. Przeniesienie praw lub udzielenie innych uprawnień, o których mowa w niniejszym § 2 następuje w ramach nagrody *pieniężnej w kwocie [] zł / rzeczowej w postaci []* przyznanej Zwycięzcom Konkursu z tytułu zajęcia *[] miejsca / otrzymania wyróżnienia* w Konkursie organizowanym w ramach CuValley Hack 2023 w zakresie zadania *[]* pod nazwą *[]*. Zwycięzcom Konkursu nie przysługuje z tego tytułu żadne dodatkowe wynagrodzenie. Wartość nagrody przyznanej Zwycięzcom Konkursu zostanie pomniejszona o zryczałtowany podatek dochodowy w wysokości 10%, który uiszcza Organizator Konkursu.

§ 3

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, z tym zastrzeżeniem, że jeżeli stroną sporu jest konsument to zastosowanie mają powszechnie obowiązujące przepisy prawa dotyczące właściwości sądu.
4. W przypadku stwierdzenia, że którekolwiek z postanowień Umowy jest z mocy prawa nieważne lub bezskuteczne, okoliczność ta nie będzie miała wpływu na ważność, skuteczność lub możliwość wyegzekwowania pozostałych postanowień, chyba że

z okoliczności wynikać będzie w sposób oczywisty, że bez postanowień nieważnych lub bezskutecznych, Umowa nie zostałaby zawarta.

5. Niniejsza Umowa została sporządzona w 2 jednobrzmiących egzemplarzach, jeden dla KGHM i jeden dla Zwycięzców Konkursu.

KGHM:

Zwycięzcy Konkursu: