

Regulamin konkursu MinFinTech

§ 1 Postanowienia Ogólne

1. Regulamin konkursu MinFinTech (dalej zwany „Regulaminem”) określa zasady i warunki udziału w konkursie MinFinTech (dalej zwanym „Konkuresem”), uczestników konferencji HackYeah, która odbędzie się w Tauron Arena Kraków (adres: ul. Stanisława Lema 7, 31-571 Kraków) w dniach 28-29 X 2017 (dalej zwanej „Hackathonem”), a także zasady przebiegu Konkursu i zasady przyznawania nagród.
2. Organizatorem Hackathonu jest PROIDEA sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie (adres: ul. Łabędzia 9, 30-651 Kraków), wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Krakowa-Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000448243, REGON: 122769022, NIP: 6793088842.
3. Organizatorem i sponsorem Konkursu, w rozumieniu postanowień regulaminu Hackathonu, jest Skarb Państwa – Ministerstwo Finansów z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Świętokrzyska 12, 00-916 Warszawa (dalej zwane „Organizatorem”). Dodatkowym sponsorem Konkursu, w rozumieniu postanowień regulaminu Hackathonu, jest Skarb Państwa – Ministerstwo Rozwoju z siedzibą w Warszawie, adres: Plac Trzech Krzyży 3/5, 00-507 Warszawa.
4. W zakresie nieuregulowanym w Regulaminie zastosowanie mają postanowienia regulaminu Hackathonu, opublikowanego na stronie internetowej www.hackyeah.pl.

§ 2 Czas trwania Konkursu

1. Konkurs rozpoczyna się o godz. 12:00 w dniu 28 października 2017 r. a zakończy 24 godziny później.
2. W przypadku rozwiązania zadania Konkursowego przez wszystkich uczestników Konkursu przed upływem przewidzianego czasu, Konkurs może ulec skróceniu.

§ 3 Warunki uczestnictwa

1. Konkurs skierowany jest do osób fizycznych, uczestników Hackathonu obecnych w Tauron Arena Kraków, które w dniu jego rozpoczęcia ukończyły 18 lat i posiadają pełną zdolność do czynności prawnych (wzór oświadczenia określony w Załączniku nr1 pkt 1 do Regulaminu).
2. Przed przystąpieniem do udziału w Konkursie uczestnik powinien zapoznać się z Regulaminem.
3. Udział w Konkursie jest równoznaczny z akceptacją Regulaminu (wzór oświadczenia określony w Załączniku nr1 pkt 2 do Regulaminu) przez uczestnika Konkursu oraz zobowiązaniem uczestnika Konkursu do przestrzegania Regulaminu. Każdy z indywidualnych uczestników Konkursu lub uczestników Konkursu - członków Zespołów zobowiązany będzie do akceptacji Oświadczenia udostępnionego na stronie internetowej MinFinTech.gov.pl. Oświadczenia,

zawierającego informacje zgodne z wzorem określonym Załączniku nr 1 do Regulaminu.

4. Zgłoszenie do Konkursu następuje poprzez wypełnienie i akceptację przez uczestnika indywidualnego, a w przypadku Zespołu – członków Zespołu udostępnionego na stronie internetowej MinFinTech.gov.pl formularza zgłoszeniowego do Konkursu, zawierającego informacje zgodne z wzorem określonym w Załączniku nr 2 do Regulaminu.
5. Brak akceptacji Oświadczenia, o którym mowa w ust. 3, przerywa procedurę zgłoszenia, o którym mowa w ust. 4, i czyni ją nieskuteczną.

§ 4 Przebieg Konkursu

1. Konkurs polega na rozwiązaniu zadania przedstawionego przez Organizatora na stronie internetowej MinFinTech.gov.pl. Zadanie zostanie udostępnione uczestnikom Konkursu o godz. 12:00 w dniu rozpoczęcia Konkursu tj. 28 października 2017 r.
2. Momentem rozpoczęcia Konkursu jest uroczyste otwarcie Konkursu przez przedstawiciela Organizatora. Dopiero od tego momentu możliwe jest zaznajamianie się przez uczestników Konkursu z treścią zadania oraz rozpoczęcie jego rozwiązywania.
3. Po zapoznaniu się z tematem zadania uczestnicy Konkursu mają maksymalnie 24 godziny na jego rozwiązanie w okresie wskazanym w § 2 ust. 1.
4. Organizator przewiduje nieograniczona ilość miejsc dla uczestników Konkursu. Organizator zastrzega sobie możliwość ograniczenia liczby miejsc dla uczestników Konkursu ze względów logistycznych bez podania przyczyny.
5. Organizator Konkursu nie zapewnia uczestnikom stanowisk komputerowych, ani komputerów przenośnych.
6. Uczestnicy mogą brać udział w Konkursie indywidualnie lub w Zespołach liczących nie więcej niż 6 osób.
7. Zadanie realizowane jest w formule otwartej (nie ma jednego poprawnego rozwiązania), zaś projekty rozwiązań zadania zgłoszone przez uczestników Konkursu lub Zespoły ocenia Jury wyznaczone przez Organizatora.
8. Projekty rozwiązań zadania zgłoszone przez uczestników Konkursu lub Zespoły będą przekazane Organizatorowi do oceny najpóźniej w terminie do godz. 12:00 w dniu 29 października 2017 r. w formie określonej przez Organizatora na dedykowanej stronie internetowej, na której przedstawiona zostanie treść zadania.

§ 5 Zasady oceny zadania konkursowego

1. Nagrody w Konkursie otrzymają uczestnicy indywidualni lub Zespoły, których zadania Konkursowe zostaną ocenione najwyżej przez Jury Konkursu powołane przez Organizatora. Skład Jury zostanie opublikowany na stronie internetowej Hackathonu (www.hackyeah.pl) najpóźniej w dniu rozpoczęcia Konkursu.

2. W skład Jury Konkursu wejdą przedstawiciele Organizatora, Ministerstwa Rozwoju oraz przedstawiciele Aplikacje Krytyczne Spółka z o.o.
3. Członkowie Jury, przed przystąpieniem do oceny zadania, wybiorą ze swego grona przewodniczącego, z zastrzeżeniem, że będzie to jeden z przedstawicieli Organizatora.
4. Decyzje Jury Konkursu zapadają większością głosów. W przypadku rozłożenia liczby głosów, wiążąca jest decyzja przewodniczącego Jury.
5. Jury Konkursu ocenia rozwiązanie zadania stanowiącego przedmiot Konkursu zgłoszone przez uczestników Konkursu lub Zespoły w skali punktowej o do 100 punktów, biorąc pod uwagę następujące kryteria oceny:
 - stopień rozwiązania problemu: punktacja od 0 do 40 punktów, ocena będzie dokonywana przy użyciu algorytmu zaimplementowanego w aplikacji internetowej dostępnej pod adresem podanym w treści zadania. Kryteria oceny będą uwzględniały elementy ilościowe i jakościowe zgłoszonych wyników.
 - innowacyjność zastosowanych rozwiązań: punktacja od 0 do 20 punktów. Punktacja będzie przyznawana za nowatorskie podejście do zagadnienia zarówno w obszarze technologicznym jak i biznesowym.
 - architektura rozwiązania: punktacja od 0 do 20 punktów. Punktacja będzie uwzględniała ocenę takich elementów jak: kompozycja modułów systemu, skalowalność, elastyczność względem różnych źródeł danych.
 - możliwość wdrożenia systemu w środowisku produkcyjnym: punktacja od 0 do 20 punktów. Kryteria punktacji uwzględniać będą zagadnienia dotyczące monitoringu pracy aplikacji, wydajności, rozliczalności, przenośności kodu.
6. Maksymalna liczba punktów którą można uzyskać za rozwiązanie zadania konkursowego wynosi 100 punktów.
7. Podczas trwania Konkursu pracę uczestników obserwować będą wyznaczeni przez Organizatora Mentorzy, służący jako źródła wiedzy z obszaru zagadnienia przedstawionego w treści zadania. Jury może uwzględnić opinię Mentorów przy formułowaniu werdyktu i decyzji o przyznaniu nagród.
8. Zakres wiedzy uczestników Konkursu z dziedziny nauk ekonomicznych, oraz prawa podatkowego, ani ich znajomość systemu finansowego nie podlegają ocenie Jury.
9. Uczestnicy Konkursu zobowiązują się wykonać zadanie stanowiące przedmiot Konkursu z należytą starannością i w ramach ścisłej współpracy z Mentorami oraz Organizatorem.
10. Uczestnikom Konkursu nie wolno, pod rygorem natychmiastowego wykluczenia z udziału w Konkursie, podejmować prób uzyskania dostępu do treści zadania przed rozpoczęciem Konkursu.
11. Organizator ma prawo wykluczyć uczestnika z Konkursu jeżeli stwierdzi złamanie przez niego postanowień Regulaminu, regulaminu Hackathonu, lub zajdzie podejrzenie naruszenia przez uczestnika Konkursu przepisów prawa powszechnie obowiązującego. W przypadku podejrzenia naruszenia przez uczestnika Konkursu przepisów prawa, Organizator powiadomi o tym zdarzeniu organy ścigania oraz organizatora Hackathonu.

12. Niedozwolone jest wulgarnie zachowanie uczestników Konkursu wobec innych osób oraz uczestnictwo w Konkursie pod wpływem alkoholu lub środków odurzających.

§ 6 Rozstrzygnięcie Konkursu. Nagrody

1. Rozstrzygnięcie Konkursu nastąpi w dniu 29 października 2017 r. o godz. 14:00. Informacja o wynikach Konkursu zostanie zamieszczona również na stronie internetowej MinFinTech.gov.pl. Ponadto zwycięzcy Konkursu zostaną powiadomieni o wynikach pocztą elektroniczną (na adres e-mail podany w formularzu zgłoszeniowym do Konkursu).
2. W Konkursie zostanie wyłonionych 3 zwycięzców. Zwycięzcami mogą być uczestnicy indywidualni lub Zespoły.
3. Nagrody w Konkursie stanowią:
 - 1) za zajęcie I miejsca – 30.000 zł netto (po opodatkowaniu)
 - 2) za zajęcie I miejsca - wyjazd na Konferencję „Web Summit” do Lizbony, która odbędzie się w dniach 6-9 listopada 2017 r. (sponsorem wyjazdu na Web Summit do Lizbony jest Ministerstwo Rozwoju)
 - 3) za zajęcie II miejsca – 20.000 zł netto (po opodatkowaniu)
 - 4) za zajęcie III miejsca – 10.000 zł netto (po opodatkowaniu)
4. Ponadto Organizator może wybranym uczestnikom przyznać wyróżnienia, którym również będą wręczone nagrody przez Organizatora Hackathonu na zasadach wynikających z postanowień regulaminu Hackathonu.
5. Kwota nagród, wskazanych w ust. 3 pkt 1, 3, 4 została pomniejszona o zryczałtowany podatek dochodowy w wysokości 10% wartości nagrody, zgodnie z przepisami ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych (Dz.U. z 2016 r. poz. 2032 z późn. zm.).
6. Nagrodą za zwycięstwo w konkursie jest wyjazd na Konferencję „Web Summit” do Lizbony, która odbędzie się w dniach 6-9 listopada 2017 r. W skład nagrody dla każdego członka zwycięskiej Grupy Roboczej (złożonej z maksymalnie sześciu osób) wchodzi:
 - 1) bilet wstępu na Konferencję „Web Summit” 6-9 listopada 2017 r. w Lizbonie,
 - 2) bilety lotnicze na trasie Warszawa-Lizbona i Lizbona-Warszawa (z ewentualnymi przesiadkami),
 - 3) zakwaterowanie w pokoju 1 osobowym - 4 noce w hotelu ze śniadaniem.
 - 4) opieka koordynatora wyjazdu.
 - 5) Sponsor (Ministerstwo Rozwoju) nagrody, o której mowa w ust. 3 pkt 2 opłaci podatek w wysokości 10 % wartości nagrody
 - 6) Nagroda nie obejmuje: dojazdu Zwycięzcy Konkursu na lotnisko do Warszawy i powrotu z Warszawy do miejsca zamieszkania, szczepień, opłat związanych z przekroczeniem bagażu, wydatków osobistych, transferów lotnisko - hotel, hotel-lotnisko, obiadokolacji, ubezpieczenia turystycznego.
 - 7) Za wszelkie szkody wyrządzone podczas wyjazdu przez Zwycięzcę Konkursu odpowiada Zwycięzca.
7. W przypadku, gdy którąkolwiek z nagród określonych w ust. 3 pkt 1, 3, 4 zdobędzie Zespół, o którym mowa w § 4 ust. 6, nagroda zostanie proporcjonalnie podzielona i

wypłacona każdemu z członków nagrodzonego Zespołu na rachunki bankowe wskazane przez poszczególnych członków Zespołu w kwocie stanowiącej iloraz kwoty nagrody i liczby członków nagrodzonego Zespołu.

8. Nagrody nie zostaną przyznane, jeżeli zaprezentowane przez uczestników Konkursu lub Zespoły rozwiązania nie zdobędą co najmniej 50% maksymalnej liczby punktów, określonej w § 5 ust. 6 tj. 50 punktów.
9. Warunkiem wydania nagrody zwycięzcom Konkursu, jest podanie Organizatorowi, na jego wniosek, na adres pocztowy bądź przekazanie Organizatorowi osobiście danych niezbędnych do przekazania nagrody oraz danych niezbędnych do wykonania przez Organizatora obowiązków płatnika podatku dochodowego, z tytułu otrzymanych przez Uczestników nagród, w tym w szczególności danych takich jak: imię i nazwisko, adres zamieszkania, numer rachunku bankowego, nr dowodu osobistego, data urodzenia, numer PESEL, NIP. Ponadto, należy wskazać urząd skarbowy właściwy dla miejsca zamieszkania.
10. Nagrody pieniężne zostaną przelane na konta bankowe wskazane przez Zwycięzców w ciągu 14 dni kalendarzowych od dnia podania przez uczestników indywidualnych, a w przypadku Zespołu przez wszystkich członków Zespołu, Organizatorowi Konkursu danych niezbędnych do przekazania nagrody.
11. Rozliczenie podatkowe w związku z wygranymi w Konkursie nagrodami będzie dokonane przez Organizatora.
12. Organizator, oprócz przyznania nagród określonych w ust. 3 zastrzega sobie prawo do zaproszenia wybranych przez siebie spośród uczestników Konkursu do organizowanego przez siebie konkursu, który odbędzie się niezależnie od Hackathonu, o ile taki konkurs będzie zorganizowany. Organizatorem tego konkursu będzie Ministerstwo Finansów oraz spółka Aplikacje Krytyczne Spółka z o. o.

§ 7 Prawa autorskie

1. Na warunkach opisanych w pkt VIII „Prawa autorskie” regulaminu Hackathonu oraz zgodnie z art. 921 § 3 kodeksu cywilnego (t.j. Dz. U. 2017, poz. 459), indywidualni uczestnicy Konkursu lub uczestnicy Konkursu - członkowie Zespołów, którzy otrzymają nagrody wskazane w § 6 ust. 3, z chwilą wydania tych nagród przenoszą na Skarb Państwa – Ministerstwo Finansów autorskie prawa majątkowe do utworów stanowiących rozwiązanie zadania stanowiącego przedmiot Konkursu na polach eksploatacji wskazanych odpowiednio w pkt VIII „Prawa autorskie” regulaminu Hackathonu.
2. Organizator wymaga, aby indywidualni uczestnicy Konkursu lub uczestnicy Konkursu - członkowie Zespołów, którzy otrzymają nagrody wskazane w § 6 ust. 3, przed wydaniem nagród zawarli z Organizatorem, na warunkach wynikających z treści ust. 1, pisemne umowy potwierdzające fakt przeniesienia na Organizatora autorskich praw majątkowych do utworów stanowiących nagrodzone rozwiązania zadania stanowiącego przedmiot Konkursu. Wzór umowy określa Załącznik nr 3 do Regulaminu, zaś wzór oświadczenia zobowiązującego do zawarcia z Organizatorem pisemnej umowy określony w Złączniku nr1 pkt 7 do Regulaminu.

3. Miejscem zawarcia umów, o których mowa w ust. 2, będzie siedziba Organizatora lub Tauron Arena Kraków adres. ul. Stanisława Lema 7, 31-571 Kraków.
4. Odmowa przez indywidualnych uczestników Konkursu lub uczestników Konkursu – członków Zespołu zawarcia umowy, o której mowa w ust. 2, uniemożliwia Organizatorowi wydanie nagrody.

§ 8 Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych uczestników Konkursu w rozumieniu ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. z 2016 r. poz. 922) jest Minister właściwy do spraw budżetu, finansów publicznych i instytucji finansowych obsługiwany przez Ministerstwo Finansów, ul Świątokrzyska 12, 00-916 Warszawa.
2. Dane osobowe uczestników Konkursu będą przetwarzane wyłącznie w zakresie prowadzenia i realizacji Konkursu.
3. Podanie danych jest dobrowolne, ale konieczne dla uczestnictwa w Konkursie.
4. Przystąpienie przez uczestnika do Konkursu oraz akceptacja oświadczenia, zawierającego informacje zgodne z wzorem określonym w Załączniku nr 1 do Regulaminu jest równoznaczne z wyrażeniem zgody przez uczestnika Konkursu na wykorzystanie i przetwarzanie jego danych osobowych dla celów związanych z przeprowadzaniem Konkursu, w szczególności wyłonienia zwycięzców, przyznania nagrody oraz dokumentowania Konkursu, w tym wykonania obowiązków publicznoprawnych przez Organizatora (wzór oświadczenia określony w Załączniku nr1 pkt 3 oraz pkt 6 do Regulaminu).
5. Uczestnikowi Konkursu, który podał swoje dane osobowe przysługuje prawo wglądu w swoje dane osobowe oraz prawo ich poprawienia. Przysługuje mu także prawo odwołania w każdym czasie zgody na przetwarzanie jego danych osobowych. W takim wypadku oznacza to pozbawienie uczestnika możliwości udziału w Konkursie i ewentualnego prawa do nagrody. Organizator będzie mógł kontaktować się z uczestnikami Konkursu telefonicznie, e-mailowo lub pisemnie za pośrednictwem poczty.
6. Organizator zastrzega sobie prawo dokumentacji i utrwalania przebiegu Konkursu, włącznie z rejestrowaniem dźwięku i obrazu, a w szczególności utrwalania wizerunku uczestników Konkursu w celu późniejszego wykorzystania tych materiałów do celów związanych z informowaniem przez Organizatora o przebiegu Konkursu i jego wyniku oraz innych celów związanych z Hackathonem lub Konkursu (wzór oświadczenia określony w Załączniku nr1 pkt 4 do Regulaminu) .
7. Udzielenie zgody uczestnika Konkursu na wykorzystanie wizerunku jest dobrowolne (wzór oświadczenia określony w Załączniku nr1 pkt 5 do Regulaminu).

§ 9 Odpowiedzialność

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości przekazania nagrody w przypadku podania przez uczestnika Konkursu nieprawidłowych, niepełnych lub nieprawdziwych danych osobowych, danych kontaktowych oraz innych informacji uniemożliwiających wydanie nagrody.

2. Każdy uczestnik Konkursu może wycofać się z Konkursu w dowolnym czasie. Wycofanie jest równoznaczne z utratą prawa do nagrody.

§ 10 Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo ostatecznej interpretacji zapisów Regulaminu.
2. Organizator zastrzega sobie prawo odwołania lub zakończenia Konkursu przed czasem bez podania przyczyny.
3. Od wyników Konkursu uczestnikom Konkursu nie przysługuje odwołanie.
4. Organizator zastrzega sobie prawo dokonania zmian w Regulaminie bez konsultacji z uczestnikami Konkursu.
5. W przypadku sporu związanego z uczestnictwem w Konkursie, zostanie on poddany pod rozstrzygnięcie sądu powszechnego właściwego dla siedziby Organizatora.
6. Regulamin obowiązuje od dnia jego publikacji na stronie internetowej www.hackyeah.pl.

Załącznik nr 1

do Regulaminu Konkursu MinFinTech

WZORY OŚWIADCZEŃ

Oświadczam, iż:

1. Jestem pełnoletnia/ni i posiadam pełną zdolność do czynności prawnych.
2. Akceptuję zapisy Regulaminu Konkursu MinFinTech.
3. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych, przez Organizatora Konkursu MinFinTech w celach promocyjnych oraz informacyjnych związanych z Konkursem i przyjmuję do wiadomości, że:
 - 1) administratorem tak zebranych danych osobowych w rozumieniu ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. z 2016 r. poz. 922) jest Minister właściwy do spraw budżetu, finansów publicznych i instytucji finansowych, obsługiwany przez Ministerstwo Finansów, ul Świątokrzyska 12, 00-916 Warszawa;
 - 2) moje dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie w celach związanych z uczestnictwem w Konkursie MinFinTech;
 - 3) podanie danych jest dobrowolne, aczkolwiek odmowa ich podania jest równoznaczna z brakiem możliwości udziału w Konkursie;
 - 4) mam prawo dostępu do treści swoich danych i ich poprawiania zgodnie z art. 32 Ustawy o ochronie danych osobowych .
4. Wyrażam zgodę na dokumentowanie i utrwalania przebiegu Konkursu, włącznie z rejestrowaniem dźwięku i obrazu, a w szczególności utrwalania mojego wizerunku w celu późniejszego wykorzystania tych materiałów do celów związanych z informowaniem przez Organizatora o przebiegu Konkursu i jego wyniku oraz innych celów związanych z Hackathonem lub Konkursem.
5. Wyrażam zgodę na wykorzystanie mojego wizerunku do celów związanych z Konkursem.
6. Wyrażam zgodę na podanie imienia i nazwiska, na stronach internetowych resortu finansów, profilach Ministerstwa Finansów na portalach społecznościowych oraz w mediach w celach promocyjnych oraz informacyjnych związanych z Konkursem.
7. Zobowiązuję się do zawarcia z Organizatorem Konkursu pisemnej umowy, zgodnej z wzorem określonym w Załączniku nr 3 do Regulaminu Konkursu, w przedmiocie przeniesienia autorskich praw majątkowych do opracowanego przeze mnie utworu stanowiącego rozwiązanie zadania konkursowego, o ile utwór ten uzyska jedną z nagród w Konkursie, wskazanych w § 6 ust. 3.

Załącznik nr 2

do Regulaminu Konkursu MinFinTech

.....

(miejsowość, data)

Wzór Formularz – Zgłoszenie do Konkursu MinFinTech dla Uczestników konferencji HackYeah

Dane Uczestników Konkursu:

Dane kontaktowe Uczestnika Konkursu

| | |
|------------------------------------|--|
| Imię i nazwisko | |
| Telefon kontaktowy: | |
| Adres e-mail: | |
| Ulica i miejscowość, Kod pocztowy: | |

Załącznik nr 3

do Regulaminu Konkursu MinFinTech

Wzór umowy

**Umowa o przeniesienie autorskich praw majątkowych nr,
zawarta w dniu w (dalej jako „Umowa”) pomiędzy**

Panią / Panem, PESEL,
legitymującego się dowodem osobistym seria nr, zam.
.....,
zwaną/ym dalej „Autorem”,

a

Skarbem Państwa - Ministerstwem Finansów z siedzibą w Warszawie, ul. Świętokrzyska 12, 00-916 Warszawa, posiadającym NIP 5260250274 oraz REGON 000002217, reprezentowanym przez, działającego z upoważnienia Ministra Rozwoju i Finansów na podstawie upoważnienia nr z dnia,
zwanym dalej „Zamawiającym”.

Autor i Zamawiający mogą być w dalszej części niniejszej Umowy zwani łącznie „Stronami”, a każdy oddzielnie „Stroną”.

§ 1

1. Autor przenosi na Zamawiającego majątkowe prawa autorskie do rozwiązania nagrodzonego przez Zamawiającego zadania konkursowego, przygotowanego przez Autora w ramach konkursu MinFinTech podczas konferencji HackYeah, która odbyła się w Tauron Arena Kraków (adres. ul. Stanisława Lema 7, 31-571 Kraków) w dniach 28-29 października 2017 r., zwanego dalej „Utworem”, obejmujące nieograniczone w czasie oraz nieograniczone terytorialnie korzystanie i rozporządzanie Utworem, przy czym:
 - 1) przeniesienie autorskich praw majątkowych do Utworu, w zakresie w jakim rozwiązanie stanowi program komputerowy, następuje na polach eksploatacji określonych w art. 74 ust. 4 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. z 2017 r. poz. 880 z późn. zm.), w tym w szczególności obejmujących:
 - 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 użyczanie lub najem rozwiązania lub jego kopii,

- d) zezwalanie na wykonywanie przez osoby trzecie praw autorskich zależnych w stosunku do rozwiązania;
- 2) przeniesienie autorskich praw majątkowych do Utworu, w zakresie w jakim rozwiązanie nie stanowi programu komputerowego, następuje na polach eksploatacji określonych w art. 50 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, w tym w szczególności obejmujących:
- 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 stronie www całości dzieł lub ich części w sposób umożliwiający swobodne, wielokrotne kopiowanie każdemu zainteresowanemu,
 - c) wprowadzanie egzemplarzy i nośników oraz zwielokrotnionych egzemplarzy i nośników do obrotu,
 - d) publiczne odtwarzanie,
 - e) publiczne udostępnianie egzemplarzy i nośników,
 - f) publiczne wykonanie,
 - g) najem i użyczenie,
 - h) wystawienia,
 - i) wyświetlania,
 - j) sporządzania wersji obcojęzycznych (jak również z użyciem technik umożliwiających przekazywanie informacji dla osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności),
 - k) 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,
 - l) zezwalanie na wykonywanie przez osoby trzecie praw autorskich zależnych w stosunku do rozwiązania;
- 3) przeniesienie autorskich praw majątkowych do Utworu w odniesieniu do kodów źródłowych następuje na wszystkich polach eksploatacji określonych powyżej w ust. 1 pkt 1 dla programu komputerowego i w ust. 2 pkt 2 dla dokumentacji oraz modyfikacji, kompilacji i łączenia, testowania, wdrażania, używania wytworzonego w ten sposób oprogramowania.
2. W wyniku przeniesienia autorskich praw majątkowych, zgodnie z ust. 1, Zamawiający nabywa wyłączne prawo do korzystania z Utworu, w pełnym zakresie, w jakikolwiek sposób, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych na wszystkich wynikających z Umowy polach eksploatacji.
3. Autor wyraża zgodę na dokonywanie przez Zamawiającego lub na jego zlecenie

wszelkich zmian, aktualizacji i uzupełnień Utworu – opracowań. Wszelkie prawa w tym zakresie (prawa do Opracowań) przysługiwać będą Zamawiającemu. Autor wyraża zgodę na rozporządzanie i korzystanie z opracowań przez Zamawiającego.

4. Autor przenosi na Zamawiającego wyłączne prawo do wykonywania zależnych praw autorskich oraz prawo do zezwalania na wykonywanie zależnych praw autorskich do Utworu, w szczególności do tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu oraz wprowadzania innych zmian lub modyfikacji i nie będzie domagał się z tego tytułu dodatkowego wynagrodzenia.
5. Zamawiający może wykonywać autorskie prawa majątkowe samodzielnie lub może upoważnić do tego osoby trzecie.

§ 2

Na podstawie odrębnej umowy Zamawiający może powierzyć Autorowi stworzenie Opracowań Utworu, a Autor, w takim przypadku zobowiązany będzie do przeniesienia w całości autorskich praw majątkowych do takich Opracowań wyłącznie na rzecz Zamawiającego lub wskazanego przez Zamawiającego podmiotu.

§ 3

1. Przeniesienie autorskich praw majątkowych na Zamawiającego, opisanych w § 1 Umowy, następuje z chwilą wydania Autorowi nagrody, o której mowa w § 4 ust. 1.
2. Z chwilą wydania nagrody, o której mowa w § 4 ust. 1, Zamawiający nabywa prawo własność egzemplarza utworu oraz nośników, na których Utwór został utrwalony.

§ 4

1. Przeniesienie autorskich praw majątkowych do Utworu w pełnym zakresie przewidzianym Umową następuje w zamian za nagrodę, która zostanie wydana (wypłacona) Autorowi przez Zamawiającego w ramach konkursu MinFinTech, o którym mowa w § 1 ust. 1, na zasadach określonych w regulaminie konkursu MinFinTech.
2. Strony oświadczają, że nagroda określona w ust. 1, stanowi całość należności przysługującej Autorowi z tytułu przeniesienia autorskich praw majątkowych do Utworu, w szczególności nagroda obejmuje należność za korzystanie przez Zamawiającego z Utworu na wszystkich wskazanych w Umowie polach eksploatacji, jak również należność z tytułu przeniesienia prawa własności egzemplarza Utworu oraz nośników, na których Utwór został utrwalony oraz za udzielenie zgody na wykonywanie praw zależnych przez Zamawiającego. Autorowi nie należy się żadne dodatkowe wynagrodzenie z tytułu przeniesienia autorskich praw majątkowych do Utworu.
3. Strony potwierdzają, że Umowa nie jest udzieleniem zamówienia publicznego w rozumieniu przepisów ustawy z dnia 29 stycznia 2004 r. Prawo zamówień publicznych (Dz. U. z 2017 r. poz. 1579), a wypłata nagrody następuje w oparciu o postanowienia art. 921 § 3 kodeksu cywilnego (Dz.U. z 2017 r. poz. 459 z późn. zm.) oraz regulaminu konkursu MinFinTech.

§ 5

Autor oświadcza, że:

- 1) w chwili przeniesienia na rzecz Zamawiającego autorskich praw majątkowych do Utworu, prawa te będą przysługiwały Autorowi w całości, w pełnym zakresie i bez ograniczeń,
- 2) autorskie prawa majątkowe do Utworu, podlegające przeniesieniu na rzecz Zamawiającego nie będą w żaden sposób ograniczone ani obciążone, a w szczególności żadnej osobie trzeciej nie będą przysługiwać jakiegokolwiek prawa do Utworu,
- 3) ani przeniesienie na Zamawiającego autorskich praw majątkowych, ani korzystanie z Utworu przez Zamawiającego lub osoby trzecie, którym Zamawiający udzieli prawa do korzystania z Utworu, nie będzie w żaden sposób naruszać jakichkolwiek praw osób trzecich.

§ 6

1. W razie wystąpienia przez osoby trzecie przeciwko Zamawiającemu z roszczeniami z powodu naruszenia praw własności intelektualnej, w tym w zakresie autorskich praw majątkowych, Autor podejmie wszelkie kroki niezbędne do obrony przed tymi roszczeniami, a w przypadku, gdy wskutek wystąpienia z takimi roszczeniami Zamawiający lub osoby trzecie, którym Zamawiający udzieli prawa do korzystania z Utworu, będą musiały zaniechać korzystania z Utworu w całości lub w części lub wydane zostanie orzeczenie zobowiązujące do zapłaty z jakiegokolwiek tytułu na rzecz osób trzecich, Autor naprawi wszelkie szkody wynikające z roszczeń osób trzecich, w tym zwróci koszty i wydatki poniesione w związku z tymi roszczeniami.
2. Autor niezwłocznie zawiadomi Zamawiającego o wszelkich roszczeniach z powodu naruszenia praw własności intelektualnej w tym w zakresie autorskich praw majątkowych do Utworu, skierowanych przeciwko Autorowi.
3. Autor oświadcza, że wyraża zgodę na anonimowe korzystanie przez Zamawiającego z Utworu na wszystkich polach eksploatacji wskazanych w Umowie, w szczególności Zamawiający ma prawo korzystania z Utworu bez oznaczenia autorstwa na egzemplarzach.

§ 7

1. Wszelkie zmiany Umowy wymagają formy pisemnej pod rygorem nieważności.
2. W sprawach nieuregulowanych Umową zastosowanie mają przepisy kodeksu cywilnego oraz ustawy o Prawie autorskim i prawach pokrewnych.
3. Wszelkie spory wynikłe na tle Umowy rozstrzygane będą przez sąd powszechny właściwy miejscowo dla Zamawiającego.
4. Umowę sporządzono w trzech jednobrzmiących egzemplarzach, jeden dla Autora i dwa dla Zamawiającego.

Autor

Zamawiający

Data:

Data:

Podpis:

Podpis:

**Załącznik nr 4
do Regulaminu Konkursu MinFinTech**

.....
(imię i nazwisko)

.....
(miejscowość, data)

.....
adres zamieszkania

**Ministerstwo Finansów
ul. Świętokrzyska 12
00-916 Warszawa**

W związku z zajęciem ... miejsca w Konkursie MinFinTech organizowanego przez Ministerstwo Finansów podczas Konferencji HackYeah w Krakowie w dniach 28 – 29 października 2017 r., przekazuję moje dane niezbędne do przekazania/wydania nagrody oraz dane do wykonania przez Organizatora obowiązków płatnika podatku dochodowego:

- numer rachunku bankowego

.....
.....

- nr dowodu osobistego

- data urodzenia

- numer PESEL

- NIP (jeśli jest identyfikatorem podatkowym, właściwym dla rozliczenia podatku)

.....

- urząd skarbowy właściwy dla miejsca zamieszkania

.....

(data i czytelny podpis)