

## Regulamin konkursu DIGITAL\_TAX

### **§ 1 Postanowienia Ogólne**

1. Regulamin konkursu DIGITAL\_TAX (dalej zwany „Regulaminem”) określa zasady i warunki udziału w konkursie DIGITAL\_TAX (dalej zwanym „Konkursem”), uczestników konferencji HackYeah, która odbędzie się online, na platformie konkursowej w dniach 27-29 XI 2020 (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. Zakopiańska 9, 30-418 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: 679-308-88-42, z którą kontaktować się można pod adresem e-mail: joanna.dominik@proidea.org.pl Wydarzenie odbywa się w formule „powered by” GovTech Polska, z siedzibą w Warszawie (00-583) Al. Ujazdowskie 1/3.
3. Partnerem 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 „MF”).
4. W zakresie nieuregulowanym w Regulaminie, zastosowanie mają postanowienia regulaminu Hackathonu, opublikowanego na stronie internetowej [www.hackyeah.pl](http://www.hackyeah.pl).
5. Możliwy jest wyłącznie udział zdalny (przez internet) w Hackathonie.

### **§ 2 Czas trwania Konkursu**

1. Konkurs rozpoczyna się o godz. 18:00 w dniu 27 listopada 2020 r., a zakończy 40 godzin później tj. o godz. 10:00 w dniu 29 listopada 2020 r..
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 zdalnie, które w dniu jego rozpoczęcia ukończyły 18 lat i posiadają pełną zdolność do czynności prawnych.
2. Przed przystąpieniem do udziału w Konkursie uczestnik powinien zapoznać się z Regulaminem.
3. Udział w Konkursie jest równoznaczny z akceptacją Regulaminu przez uczestnika Konkursu oraz zobowiązaniem uczestnika Konkursu do przestrzegania Regulaminu.

4. MF zastrzega sobie prawo dokumentacji i utrwalania przebiegu Konkursu, włącznie z rejestrowaniem dźwięku i obrazu, a w szczególności utrwalania wizerunku uczestników Konkursu.

#### **§ 4 Przebieg Konkursu**

1. Konkurs polega na rozwiązaniu zadania przedstawionego przez MF na stronie internetowej [www.hackyeah.pl](http://www.hackyeah.pl). Zadanie zostanie udostępnione uczestnikom Konkursu o godz. 18:00 w dniu rozpoczęcia Konkursu tj. 27 listopada 2020 r.
2. Momentem rozpoczęcia Konkursu jest uroczyste otwarcie Konkursu przez przedstawiciela MF. 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 40 godzin na jego rozwiązanie w okresie wskazanym w § 2 ust. 1.
4. MF przewiduje nieograniczona ilość miejsc dla uczestników Konkursu. MF zastrzega sobie możliwość ograniczenia liczby miejsc dla uczestników Konkursu ze względów logistycznych bez podania przyczyny.
5. MF 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. Udział w Hackathonie możliwy jest jedynie w formie zdalnej poprzez dedykowaną stronę internetową.
8. 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 MF.
9. Projekty rozwiązań zadania zgłoszone przez uczestników Konkursu lub Zespoły będą przekazane MF do oceny najpóźniej w terminie do godz. 10:00 w dniu 29 listopada 2020 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 MF. Skład Jury zostanie opublikowany na stronie internetowej Hackathonu ([www.hackyeah.pl](http://www.hackyeah.pl)) najpóźniej w dniu rozpoczęcia Konkursu.
2. W skład Jury Konkursu wejdą przedstawiciele MF, izb administracji skarbowej 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 MF.
4. Decyzje Jury Konkursu zapadają większością głosów. W przypadku rozłożenia liczby głosów, wiążąca jest decyzja przewodniczącego Jury.

5. Jury ocenia rozwiązanie zadania stanowiącego przedmiot Konkursu zgłoszone przez Uczestników Konkursu lub Zespoły w dwóch etapach. 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:
  - 1) Pomysłowość stopień rozwiązania problemu: punktacja od 0 do 30 punktów, skuteczność zastosowanego mechanizmu ulepszania rozpoznawania danych. Kryteria oceny będą uwzględniały elementy ilościowe i jakościowe zgłoszonych wyników.
  - 2) innowacyjność zastosowanych rozwiązań: punktacja od 0 do 30 punktów. Punktacja będzie przyznawana za nowatorskie podejście do zagadnienia w obszarze technologicznym.
  - 3) architektura rozwiązania oraz możliwość wdrożenia systemu w środowisku produkcyjnym: punktacja od 0 do 20 punktów. Punktacja będzie uwzględniała ocenę takich elementów jak: kompozycja modułów systemu, skalowalność, elastyczność względem różnych źródeł danych, zagadnienia dotyczące monitoringu pracy aplikacji, wydajności, rozliczalności, przenośności kodu.
  - 4) poziom zgodności z opisem zadania: punktacja od 0 do 10 punktów. Kryteria punktacji uwzględniać będą zagadnienia dotyczące zmapowania opisu na funkcjonalności rozwiązania.
  - 5) inwencja i nieszablonowość rozwiązania w tym dodatkowe funkcje niewskazane w wymaganiach, które w istotny sposób wpływają na funkcjonalność punktacja od 0 do 10 punktów.
6. Maksymalna liczba punktów którą można uzyskać za rozwiązanie zadania konkursowego wynosi 100 punktów.
7. Podczas trwania Konkursu pracę uczestników obserwować będą wyznaczeni przez MF 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 MF.
10. Uczestnikom Konkursu nie wolno, pod rygorem natychmiastowego wykluczenia z udziału w Konkursie, podejmować prób uzyskania dostępu do treści zadania przed rozpoczęciem Konkursu.
11. MF ma prawo wykluczyć uczestnika z Konkursu jeżeli stwierdzi złamanie przez niego postanowień Regulaminu, regulaminu Hackathonu, lub zaistnieje podejrzenie naruszenia przez uczestnika Konkursu przepisów prawa powszechnie obowiązującego. W przypadku podejrzenia naruszenia przez uczestnika Konkursu przepisów prawa, MF powiadomi o tym zdarzeniu organy ścigania oraz organizatora Hackathonu.
12. Niedozwolone jest wulgarne zachowanie uczestników Konkursu wobec innych osób.

## **§ 6 Rozstrzygnięcie Konkursu. Nagrody**

1. Rozstrzygnięcie Konkursu nastąpi w dniu 29 listopada 2020 r. o godz. 18:00. Informacja o wynikach Konkursu zostanie zamieszczona również na stronie internetowej [www.hackyeah.pl](http://www.hackyeah.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 – 20 000 zł brutto
  - 2) za zajęcie II miejsca – 10 000 zł brutto
  - 3) za zajęcie III miejsca – 5 000 zł brutto
4. Ponadto MF 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, 2, 3 zostanie 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 2020 r. poz. 1426 z późn. zm.).
6. W przypadku, gdy którąkolwiek z nagród określonych w ust. 3 zdobędzie Zespół, o którym mowa w § 4 ust. 6, nagroda zostanie wypłacona proporcjonalnie do wskazanego jednomyślnie przez cały Zespół wkładu w całość prac. W przypadku braku zgody pomiędzy Uczestnikami Konkursu – członkami zespołu co do określenia wkładu poszczególnych Uczestników Konkursu – członków zespołu w rozwiązanie zadania nagroda zostanie podzielona i wypłacona każdemu z Uczestników Konkursu - członków Zespołu na rachunki bankowe przez nich wskazane w kwocie stanowiącej iloraz kwoty nagrody i liczby osób wchodzących w skład nagrodzonego Zespołu.
7. 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.
8. Warunkiem wydania nagrody zwycięzcom Konkursu, jest:
  - 1) zawarcie przez indywidualnych uczestników Konkursu lub uczestników Konkursu – członków Zespołów, którzy otrzymają nagrody wskazane w § 6 ust. 3, pisemnych umów dotyczących przeniesienia na Ministerstwo Finansów autorskich praw majątkowych do opracowanego nagrodzonego utworu stanowiącego rozwiązanie zadania konkursowego. Wzór umowy określa Załącznik nr 1 do Regulaminu;
  - 2) podanie MF, na jego wniosek, na adres pocztowy bądź przekazanie MF osobiście danych niezbędnych do przekazania nagrody oraz danych niezbędnych do wykonania przez MF 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, data urodzenia, numer PESEL, NIP. Ponadto, należy wskazać urząd skarbowy właściwy dla miejsca zamieszkania.

9. Nagrody pieniężne zostaną przebrane na konta bankowe wskazane przez Zwycięzców w ciągu 21 dni kalendarzowych od dnia podania przez uczestników indywidualnych, a w przypadku Zespołu przez wszystkich członków Zespołu, MF danych niezbędnych do przekazania nagrody.
10. Rozliczenie podatkowe w związku z wygranymi w Konkursie nagrodami będzie dokonane przez MF.

## **§ 7 Prawa autorskie**

1. Na warunkach opisanych w pkt X „Prawa autorskie” regulaminu Hackathonu oraz zgodnie z art. 921 § 3 kodeksu cywilnego (t.j. Dz. U. 2020, poz. 1740), 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 X „Prawa autorskie” regulaminu Hackathonu.
2. MF wymaga, aby indywidualni uczestnicy Konkursu lub uczestnicy Konkursu - członkowie Zespołów, którzy otrzymają nagrody wskazane w § 6 ust. 3, przed wydaniem nagród zawarli z MF, na warunkach wynikających z treści ust. 1, pisemne umowy potwierdzające fakt przeniesienia na MF autorskich praw majątkowych do utworów stanowiących nagrodzone rozwiązania zadania stanowiącego przedmiot Konkursu. Wzór umowy określa Załącznik nr 1 do Regulaminu.
3. Miejscem zawarcia umów, o których mowa w ust. 2, będzie siedziba MF.
4. Odmowa przez indywidualnych uczestników Konkursu lub uczestników Konkursu – członków Zespołu zawarcia umowy, o której mowa w ust. 2, uniemożliwia MF wydanie nagrody.

## **§ 8 Dane osobowe**

1. Dane osobowe uczestników Konkursu, będziemy przetwarzać zgodnie z przepisami Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych, Dz. Urz. UE L 119/1 z 4.5.2016, str. 1 oraz Dz. Urz. UE L 127/2 z 23.5.2018, str. 2). zwanego dalej „RODO”.
2. Informujemy, że w związku z warunkami uczestnictwa i realizacji Konkursu przetwarzamy dane osobowe, które pozyskaliśmy od Organizatora Hackathonu, tj. PROIDEA sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, ul. Zakopiańska 9.
3. Administratorem danych osobowych jest Minister Finansów, Funduszy i Polityki Regionalnej (dalej „Administrator”), z którym można kontaktować się :
  - 1) korespondencyjnie na adres: ul. Świętokrzyska 12, 00-916 Warszawa,
  - 2) pocztą elektroniczną na adres: [kancelaria@mf.gov.pl](mailto:kancelaria@mf.gov.pl),

- 3) poprzez Elektroniczną Skrzynkę Podawczą na platformie ePUAP: /bx1qpt265q/SkrytkaESP.
4. Administrator wyznaczył Inspektora Ochrony Danych, z którym można kontaktować się pod adresem e-mail: [IOD@mf.gov.pl](mailto:IOD@mf.gov.pl) lub pod podanymi wyżej adresem pocztowym i Elektroniczną Skrzynkę Podawczą.
5. Administrator będzie przetwarzał dane osobowe w celu:
  - 1) realizacji swoich zadań jako Partnera/Sponsora Konkursu, promowania Konkursu m.in. poprzez informowanie o jego przebiegu i wynikach, w szczególności za pośrednictwem strony internetowej MF ([www.gov.pl/web/finanse](http://www.gov.pl/web/finanse)), portali społecznościowych strony internetowej GovTechPolska ([www.gov.pl/web/govtech](http://www.gov.pl/web/govtech)) i ich kont na portalach społecznościowych – jest to niezbędne do celów wynikających z prawnie uzasadnionych interesów Administratora,
  - 2) wydania nagrody zwycięzcom Konkursu i zawarcia umowy, o której mowa w par. 7 pkt 2 Regulaminu – podanie dodatkowych danych, określonych w Załączniku nr 1 i Załączniku nr 2 - jest to niezbędne do wypełnienia obowiązku prawnego ciążącego na Administratorze. na podstawie obowiązujących przepisów prawa;
6. Administrator będzie przechowywał dane osobowe przez okres niezbędny do wypełnienia celu, w jakim zostały zebrane, czyli organizacji i realizacji Konkursu, a także w celach archiwalnych, w których wymagają tego przepisy ustawy z dnia 14 lipca 1983 r. roku o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach i podatkowych, zgodnie z właściwymi przepisami prawa.
7. Dane mogą być udostępnione uprawnionym odbiorcom lub kategoriom odbiorców danych, na podstawie obowiązujących przepisów prawa.
8. Dane osobowe uczestników Konkursu nie będą podlegały zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu.
9. Uczestnikom Konkursu przysługuje:
  - 1) prawo dostępu do swoich danych osobowych i uzyskania kopii danych;
  - 2) prawo do sprostowania swoich danych osobowych;
  - 3) prawo do ograniczenia przetwarzania danych osobowych, w przypadkach przewidzianych w art. 18 RODO;
10. Administrator dokłada należytej staranności, aby chronić przetwarzane dane osobowe. Nie odpowiadamy jednak za politykę prywatności podmiotów zewnętrznych. Administrator zachęca i poleca zapoznanie się z zasadami dotyczącymi ochrony prywatności, obowiązującymi w tych podmiotach.
11. Administrator nie przewiduje tworzenia bazy danych osobowych uczestników Konkursu. Zastrzegamy sobie natomiast prawo do zachowania dowodów doręczenia nagród do zwycięzców lub innych dokumentów i danych niezbędnych w związku z organizowanym Konkursem.
12. Uczestnik Konkursu, w przypadku uznania, iż przetwarzanie jego danych osobowych narusza przepisy RODO, ma prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, na adres Urząd Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00 - 193 Warszawa.

## **§ 9 Odpowiedzialność**

1. MF 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. MF zastrzega sobie prawo ostatecznej interpretacji zapisów Regulaminu.
2. MF zastrzega sobie prawo odwołania lub zakończenia Konkursu przed czasem bez podania przyczyny.
3. Od wyników Konkursu uczestnikom Konkursu nie przysługuje odwołanie.
4. MF 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 MF.
6. Regulamin obowiązuje od dnia jego publikacji na stronie internetowej [www.hackyeah.pl](http://www.hackyeah.pl).

**Załącznik nr 1**  
**do Regulaminu Konkursu DIGITAL\_TAX**

**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 Finansów, Funduszy i Polityki Regionalnej 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 **DIGITAL\_TAX** podczas konferencji HackYeah, która odbyła się online w dniach 27-29 listopada 2020 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 2019 r. poz. 1231 z późn. zm.), w tym w szczególności obejmujących:
    - a) trwale 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 DIGITAL\_TAX, o którym mowa w § 1 ust. 1, na zasadach określonych w regulaminie konkursu DIGITAL\_TAX.
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 2020 r. poz. 200 z późn. zm.), a wypłata nagrody następuje w oparciu o postanowienia art. 921 § 3 kodeksu cywilnego (Dz.U. z 2020 r. poz. 1740) oraz regulaminu konkursu DIGITAL\_TAX.

## **§ 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 jakiejkolwiek 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 2**  
**do Regulaminu Konkursu DIGITAL\_TAX**

.....  
(imię i nazwisko)

.....  
(miejscowość, data)

.....  
adres zamieszkania

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

W związku z zajęciem ... miejsca w Konkursie DIGITAL\_TAX organizowanego przez Ministerstwo Finansów podczas Konferencji HackYeah, która odbyła się online w dniach 27 – 29 listopada 2020 r., przekazuję moje dane niezbędne do przekazania/wydania nagrody oraz dane do wykonania przez MF obowiązków płatnika podatku dochodowego:

**- numer rachunku bankowego**

.....  
.....

**- data urodzenia .....**

**- numer PESEL .....**

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

**- urząd skarbowy właściwy dla miejsca zamieszkania .....**

.....

(data i czytelny podpis)