

REGULAMIN „HACKATHONU ARCHIWALNEGO”

Organizator – Narodowe Archiwum Cyfrowe

I. Wstęp

1. Regulamin określa warunki, tryb zgłoszenia i zasady, zgodnie z którymi odbywać się będzie wydarzenie pod nazwą „Hackathon Archiwalny” (zwany dalej „Hackathonem”).
2. Organizatorem Hackathonu jest Narodowe Archiwum Cyfrowe z siedzibą w Warszawie, ul. Hankiewicza 1, 02-103 Warszawa (zwane dalej „Organizatorem”).
3. Wykonawcą Hackathonu jest Wandlee s.p. z o.o., ul. Aleje Jerozolimskie 85/21, 02-001 Warszawa, KRS 0000607072, REGON 363933070, NIP 7010557972 (zwane dalej „Wykonawcą”).
4. Hackathon odbędzie się z podziałem na dwa etapy:
 - a) Etap I odbędzie się w dn. 20-21 września 2019 r. w siedzibie FINA przy ul. Wałbrzyskiej 3/5 w Warszawie. Po pierwszym etapie zostaną wyłonione trzy projekty, które zakwalifikują się do drugiego etapu.
 - b) Etap II będzie trwał od 23 września do 21 października 2019 roku i będzie polegał na zdalnej pracy Zespołów nad wyłonionymi projektami. Zakończenie etapu II i prezentacja ostatecznych projektów odbędzie się 21 października 2019 r. w Warszawie, w miejscu wskazanym przez Organizatora w terminie do 11 października 2019 r.

II. Zasady i warunki udziału

1. Udział w Hackathonie jest bezpłatny i dobrowolny. Organizator nie pokrywa i nie zwraca kosztów udziału w Hackathonie, ani kosztów dojazdu oraz zakwaterowania.
2. Wykonawca oferuje 5 wybranym uczestnikom granty podróżne w postaci zwrotu kosztów podróży do kwoty 150 złotych i pokrycia kosztów jednego noclegu w trakcie trwania hackathonu.
3. W Hackathonie nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora, Partnerów, Wykonawcy, oraz członkowie ich rodzin.
4. Uczestnicy i Uczestniczki podczas Hackathonu tworzą aplikacje, aplikacje mobilne i serwisy internetowe lub ich prototypy, zwane dalej „projektem”, ułatwiające korzystanie z archiwaliów i dotarcie do nowych użytkowników.
5. Technologia wykonania projektu jest dowolna, z zastrzeżeniem II. pkt. 5.
6. Warunkiem wzięcia udziału w klasyfikacji konkursowej jest udzielenie Organizatorowi licencji Creative Commons CC BY-SA 4.0 (Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe) w zakresie utworów niebędących oprogramowaniem i licencji MIT w zakresie utworów będących oprogramowaniem.
7. Do udziału w Hackathonie niezbędna jest akceptacja niniejszego regulaminu.
8. Prace w trakcie Hackathonu będą prowadzone w zespołach od 3 do 5 osób. Uczestnicy podczas Hackathonu tworzą prototypy rozwiązań technologicznych w formie interaktywnych makiet według wyzwań ogłoszonych przez Organizatora, zwanych dalej „Projektami”.
9. Uczestnicy nie mogą tworzyć Projektów sprzecznych z prawem, wykorzystujących zakazane treści lub naruszających prawa osób trzecich.
10. Każdy członek Zespołu jest zobowiązany do złożenia oświadczeń o:
 - a) ukończeniu 18 lat,

- b) zapoznaniu się z treścią Regulaminu i akceptacją zawartych w nim warunków,
 - c) zgodzie na przetwarzanie danych osobowych oraz wizerunku przez Organizatora w celu organizacji i promocji wydarzenia oraz jego efektów (informacji o wynikach prac) przez Organizatora,
 - d) zgodności danych zawartych w formularzu rejestracyjnym ze stanem faktycznym,
 - e) zapoznaniu się z klauzulą informacyjną o przetwarzaniu danych osobowych,
11. Niezłożenie oświadczeń, o których mowa w punkcie 9 uniemożliwia skuteczną rejestrację.

III. Zasady zgłoszenia

1. Uczestnikami Hackathonu mogą być wyłącznie pełnoletnie osoby fizyczne:
 - a) posiadające pełną zdolność do czynności prawnych,
 - b) posiadające wiedzę i umiejętności w przedmiotowym zakresie.
2. Rekrutacja do udziału w Hackathonie odbywa się za pośrednictwem strony internetowej <https://www.nac.gov.pl/hackathon/> poprzez wypełnienie formularza on-line.
3. Rekrutacja uczestników w ramach zgłoszonych zespołów potrwa od dnia 30.08.2019 do dnia 14.09.2019 do godziny 23:59.
4. Uczestnicy mogą się rejestrować indywidualnie lub w zespołach, jednak każdy członek Zespołu musi zarejestrować się indywidualnie z podaniem nazwy zgłaszanego Zespołu.
5. Zgłoszenie zawierać będzie następujące dane:
 - a) imię, nazwisko,
 - b) adres e-mail,
 - c) numer telefonu,
 - d) obszar kompetencji uczestnika,
 - e) wskazanie zagadnienia, które będzie chciał rozwijać,
 - f) nazwę Zespołu (w przypadku zgłoszeń zespołowych)
6. Wypełnienie i przesłanie formularza rekrutacyjnego jest jednoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu.
7. Wysłanie formularza nie jest jednoznaczne z zakwalifikowaniem się do udziału w Hackathonie.
8. O zakwalifikowaniu do udziału w Hackathonie decyduje Organizator. Decyzja o przyjęciu na Hackathon podejmowana jest na podstawie informacji zawartych w zgłoszeniu i ma charakter ostateczny.
9. Zakwalifikowani uczestnicy zostaną o tym fakcie poinformowani drogą mailową nie później niż na 4 dni przed rozpoczęciem Hackathonu na adres e-mailowy wskazany w formularzu rekrutacyjnym.
10. Organizator może utworzyć listę rezerwową Zespołów. W przypadku dopuszczenia do udziału w Hackathonie Zespołu z listy rezerwowej, zarejestrowane osoby otrzymają decyzję o zakwalifikowaniu do udziału drogą mailową na adres e-mailowy podany w formularzu rejestracyjnym (bez zachowania 6 dniowego terminu, o którym mowa w III. pkt. 9).

IV. Przebieg Hackathonu

1. Hackathon odbędzie się z podziałem na dwa etapy:
 - a) Etap I odbędzie się w dn. 20-21 września 2019 r. w siedzibie FINA przy ul. Wałbrzyskiej 3/5 w Warszawie. Po pierwszym etapie zostaną wyłonione trzy projekty, które zakwalifikują się do drugiego etapu.
 - b) Etap II będzie trwał od 23 września do 21 października 2019 roku i będzie polegał na zdalnej pracy Zespołów nad wyłonionymi projektami. Zakończenie etapu II i prezentacja

ostatecznych projektów odbędzie się 21 października 2019 r. w Warszawie, w miejscu wskazanym przez Organizatora w terminie do 11 października 2019 r.

2. Szczegółowy program Hackathonu zostanie opublikowany na stronie internetowej <https://www.nac.gov.pl/hackathon/> w terminie do 18 września 2019.
3. Zakwalifikowani Uczestnicy rejestrują swój udział wpisując się na listę obecności pierwszego dnia Hackathonu w godz. 9.30-10.00.
4. Uczestnik może pracować podczas Hackathonu tylko w ramach jednego stworzonego Zespołu.
5. Organizator udostępnia uczestnikom:
 - a) dostęp do baz i zasobów NAC i FINA poprzez bazę danych przygotowaną przez Organizatora,
 - b) wsparcie mentorów,
 - c) dostęp do Internetu za pomocą zabezpieczonej sieci bezprzewodowej Wi-Fi,
 - d) zasilanie elektryczne,
 - e) projektor multimedialny wraz z komputerem i niezbędnym oprogramowaniem,
 - f) przeznaczone do prezentacji Projektów,
 - g) dostęp do wszelkich informacji organizacyjnych w trakcie trwania Hackathonu,
 - h) catering (co najmniej jeden ciepły posiłek dziennie oraz kanapki i napoje).
6. W pozostałym zakresie Uczestnicy zobowiązani są korzystać z własnych zasobów, w szczególności oprogramowania i innych niezbędnych narzędzi oraz sprzętu.
7. Nie jest dopuszczalne wykorzystywanie podczas trwania Hackathonu Projektów przygotowanych przez Uczestników Hackathonu przed rozpoczęciem Hackathonu.
8. Zgłoszony do oceny Projekt musi bazować na pracy własnej Uczestników działających w stworzonych Zespołach. Nie dopuszcza się korzystania z pomocy zewnętrznej dostępnej innej niż zapewnionej przez Organizatora.
9. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania zasad opisanych w Regulaminie FINA znajdującego się pod adresem internetowym: :
<https://www.nina.gov.pl/media/727715/regulamin-przebywania-w-budynku-a.pdf>

V. Konkurs i nagrody

1. W ramach Hackathonu prowadzony będzie konkurs na stworzenie najlepszych Projektów.
2. Najlepsze Projekty zostaną nagrodzone według oceny komisji konkursowej (dalej: Jury).
3. Organizator rozda nagrody o łącznej puli 17 000 brutto.
4. Podczas Etapu I Organizator wyłoni 3 projekty, które zakwalifikują się do Etapu II Hackathonu. Jury wyłoni również listę dwóch projektów rezerwowych w przypadku, gdy jeden z Zespołów zrezygnuje.
5. Za zakwalifikowanie do Drugiego Etapu zostaną przyznane 3 równorzędne nagrody o wysokości 2000 brutto na Zespół.
6. Przyjmując nagrodę zakwalifikowane Zespoły pisemnie potwierdzą udział w Etapie II.
7. Najlepszym Zespołom wyłonionym w Etapie II Organizator prześle następujące nagrody pieniężne o łącznej wysokości: 11 000 brutto (pomniejszone o należny podatek):

Dla I miejsca 6000 brutto na Zespół
Dla II miejsca 3000 brutto na Zespół
Dla III miejsca 2000 brutto na Zespół
10. Odbiór nagród potwierdzony będzie protokołem odbioru.

11. Wypłata nagród nastąpi w ciągu 30 dni od daty ogłoszenia wyników. Organizator skontaktuje się ze zwycięzcami drogą mailową w celu pozyskania informacji koniecznych do przekazania nagrody, w tym numeru konta bankowego.
12. Od nagród należy podatek odprowadzi Organizator.
13. Organizator może przyznać inne nagrody poza nagrodami głównymi w postaci wyróżnień.

VI. Jury

1. Organizator powoła Jury, w skład którego wejdą przedstawiciele Organizatora oraz eksperci zewnętrzni.
2. Do zadań Jury należy wybór laureatów Hackathonu oraz podjęcie decyzji o podziale nagród i ewentualnych wyróżnieniach.
3. Jury będzie zwracało uwagę na:
 - a) kreatywne zastosowanie cyfrowych zasobów NAC i FINA oraz inspirowanie się zasobem archiwalnym,
 - b) stopień realizacyjnego i technologicznego zaawansowania rozwiązania,
 - c) korzyści wynikające z zaprojektowanego rozwiązania dla NAC i użytkowników,
 - d) możliwość wdrożenia zaprojektowanego rozwiązania,
 - e) stopień dopracowania Projektu względem Etapu I,
 - f) potencjał rozwoju produktu
4. Decyzje Jury mają charakter ostateczny.

VII. Wybór laureatów

1. Po ukończeniu pracy w Etapie I Hackathonu Zespoły prezentują Projekt przed Jury w dniu 21 września 2019 r.
2. Uczestnicy prezentują Projekty w kolejności wskazanej przez Jury.
3. Prezentacja Projektu powinna trwać do 8 minut i być przygotowana według formatu zaproponowanego przez Organizatora.
4. Każdy Zespół powinien zaprezentować fragment działającego oprogramowania i/lub prototyp w formie makiety funkcjonalnej.
5. W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego Projektu, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie, Komisja zastrzega sobie prawo do weryfikacji sposobu powstania Projektu.
6. Wyniki Etapu I Hackathonu zostaną ogłoszone po zakończeniu prezentacji Projektów w dniu 21 września 2019 r, a także opublikowane w dniu 22 września 2019 r. na stronie wydarzenia.
7. Po ukończeniu pracy w Etapie II Hackathonu wybrane trzy Zespoły ponownie prezentują dopracowany Projekt przed Jury we wskazanym terminie.
8. Uczestnicy Etapu II prezentują Projekty w kolejności wskazanej przez Jury.
9. Prezentacja Projektu powinna trwać do 12 minut i być przygotowana według formatu zaproponowanego przez Organizatora.
10. Każdy Zespół powinien zaprezentować fragment działającego oprogramowania i/lub dopracowany prototyp w formie makiety funkcjonalnej.
11. W przypadku zastrzeżeń dotyczących wykonania danego Projektu, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie, Komisja zastrzega sobie prawo do weryfikacji sposobu powstania Projektu.
12. Wyniki Etapu II Hackathonu zostaną ogłoszone po zakończeniu prezentacji Projektów w dniu 21 października 2019 r, a także opublikowane w dniu 22 października 2019 r. na stronie wydarzenia.

VIII. Prawa autorskie

1. Uczestnicy gwarantują, że zrealizowane podczas Hackathonu projekty są ich autorstwa lub współautorstwa (w przypadku pracy zespołowej) i nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.
2. Uczestnik udziela Organizatorowi zgody na wykorzystanie wszelkich fotografii ukazujących Projekty, które zostały stworzone w trakcie trwania Hackathonu dla celów wewnętrznych oraz promocyjnych, w tym na stronach internetowych Organizatora.
3. Uczestnik jest odpowiedzialny względem Organizatora za wszelkie wady prawne Projektów, a w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające naruszenia prawa autorskich i innych praw osób trzecich, w szczególności w zakresie legalności oprogramowania i narzędzi użytych do powstania Projektu. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, Uczestnik zobowiązuje się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń.
4. Z chwilą przekazania Projektów Organizatorowi do oceny przez Komisję Konkursową Uczestnicy udzielają na swoje Projekty licencji Creative Commons CC BY-SA 4.0 (Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe) w zakresie utworów niebędących oprogramowaniem. Licencja CC BY-SA 4.0 umożliwi dzielenie się, czyli kopiowanie i rozpowszechnianie utworu w dowolnym medium i formie oraz adaptację, czyli remiksowanie i zmienianie treści tworzonych na bazie danego utworu dla dowolnego celu, także komercyjnego. Remiksując utwór, przetwarzając go lub tworząc na jego podstawie, należy swoje dzieło rozpowszechniać na tej samej licencji, co oryginał. Przetworzony utwór należy odpowiednio oznaczyć, podać link do licencji i wskazać zmiany, jeśli zostały w nim dokonane.
5. Z chwilą przekazania Projektów Organizatorowi do oceny przez Komisję Konkursową Uczestnicy udzielają na swoje Projekty będące oprogramowaniem licencji MIT. Licencja MIT, jest jedną z najprostszyc i najbardziej liberalnych licencji otwartego oprogramowania. Daje użytkownikom nieograniczone prawo do używania, kopiowania, modyfikowania i rozpowszechniania (w tym sprzedaży) oryginalnego lub zmodyfikowanego programu. Jedynym wymaganie jest, by we wszystkich wersjach zachowano warunki licencyjne i informacje o autorze. Licencja MIT dopuszcza użycie kodu źródłowego zarówno na potrzeby wolnego oprogramowania, jak i własnościowego (zamkniętego).
6. Organizator na bazie licencji otwartych na projekty planuje wdrożenie zaprojektowanych rozwiązań.
7. Uczestnicy mają obowiązek dopełnienia swoich zobowiązań wynikających z licencji przez zamieszczenie noty licencyjnej w kodzie o następującej treści stanowiącej załącznik nr 1 i 2 do Regulaminu.

IX. Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych przekazanych przez Uczestników Hackathonu jest NAC - Narodowe Archiwum Cyfrowe będące centralnym archiwum państwowym z siedzibą przy ul. Hankiewicza 1, 02-103 Warszawa.
2. Przetwarzanie przekazanych danych osobowych jest zgodne z prawem i spełnia warunki, o których mowa art. 6 ust. 1 lit. a 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) „RODO”
3. Dane osobowe Uczestnika będą przechowywane przez okres niezbędny do przeprowadzenia Konkursu i wyłonienia zwycięzcy lub zwyciężców oraz wręczenia nagród, a po tym okresie dla celów i przez okres oraz w zakresie wymaganym przez przepisy prawa lub dla zabezpieczenia ewentualnych roszczeń związanych z przeprowadzeniem Konkursu

4. Organizator informuje, że przetwarzane będą następujące kategorie danych Uczestników: imię, nazwisko, adres poczty elektronicznej, numer telefonu.
5. Dane są podawane przez osoby, których dotyczą, dobrowolnie, niemniej w odniesieniu do uczestnictwa w Hackathonie, nie jest ono możliwe bez ich podania.
6. Dane osobowe mogą zostać przekazane/powierzone do przetwarzania podmiotom zaangażowanym w organizację wydarzenia, realizującym badania ewaluacyjne na zlecenie NAC oraz specjalistycznym firmom, przeprowadzającym na zlecenie NAC kontrole i audyty.
7. Dane osobowe nie będą przekazywane do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowej i nie będą poddawane zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji.
8. Z Inspektorem Ochrony Danych NAC można skontaktować się wysyłając wiadomość na adres poczty elektronicznej: iod@nac.gov.pl.
9. Osoba, której przekazane dane dotyczą, ma prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego, którym jest Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych oraz prawo dostępu do treści swoich danych i ich sprostowania.
10. Uczestnik/Uczestniczka wyraża zgodę na wykorzystanie plików Cookies do czynności pobierania danych, które będą wymagały wykorzystania tego mechanizmu. Cookies są informacją na komputerze Uczestnika/Uczestniczki i umożliwiają identyfikację komputera.

X. Odpowiedzialność

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakąkolwiek szkodę majątkową lub niemajątkową poniesioną przez Uczestnika w wyniku wzięcia udziału w Hackathonie lub w wyniku i w związku z przyznaniem bądź nie przyznaniem nagrody.
2. Uczestnik ponosi pełną i wyłączną odpowiedzialność w przypadku, gdy jego Projekt będzie naruszał prawa osób trzecich lub powszechnie obowiązujące przepisy prawa.
3. Każdy Uczestnik zobowiązuje się do wstąpienia do sporu w miejsce Organizatora lub występowania wspólnie z Organizatorem na drodze postępowania sądowego lub ugodowego, w przypadku wystąpienia przez osobę trzecią z roszczeniem lub żądaniem skierowanym przeciwko Organizatorowi z tytułu naruszenia jej praw w związku ze zgłoszeniem Projektu w ramach Hackathonu.
4. Uczestnik zobowiązuje się zwrócić Organizatorowi wydatki w tym koszty obsługi prawnej poniesione przez Organizatora na skutek roszczenia lub żądania, o którym mowa powyżej, stwierdzonego prawomocnym wyrokiem sądowym, ostateczną decyzją administracyjną lub ugodą pisemną.
5. Organizator zobowiązany jest niezwłocznie poinformować Uczestnika o wystąpieniu przez osobę trzecią z opisany powyżej roszczeniem lub żądaniem skierowanym przeciwko Organizatorowi.
6. Organizator Hackathonu nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości odbioru nagrody przez Uczestnika z przyczyn leżących po stronie Uczestnika.
7. Organizator nie jest odpowiedzialny za zapewnienie bezpieczeństwa urządzeń stanowiących własność Uczestników. Uczestnicy biorą pełną odpowiedzialność za swoją własność (w tym sprzęt komputerowy) i sami są zobligowani do jej pilnowania. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione bez opieki oraz za ewentualne straty.
8. Uczestnik oświadcza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby mógł uczestniczyć w Hackathonie. Organizator ma wyłączoną odpowiedzialność z tego tytułu.
9. Uczestnik odpowiada za szkody, jakie wyrządził w obiekcie organizacji Hackathonu.

XI. Wizerunek Uczestnika

1. Uczestnik wraz z rozpoczęciem udziału w Hackathonie wyraża zgodę na zarejestrowanie przez Organizatora jego wizerunku podczas trwania Hackathonu w formie fotografii oraz materiałów audiowizualnych.

2. Organizatorowi przysługuje nieograniczone w czasie i przestrzeni terytorialnej prawo do wykorzystywania fotografii oraz materiałów audiowizualnych zarejestrowanych w czasie trwania Hackathonu w celu związanym ze statutową działalnością Organizatora, w szczególności poprzez publikację ww. na własnych stronach internetowych, w mediach społecznościowych oraz własnych kanałach informacyjnych.

XII. Postanowienia końcowe

1. Regulamin Hackathonu będzie dostępny od momentu rozpoczęcia rekrutacji Uczestników na stronie internetowej <https://www.nac.gov.pl/hackathon/>.
2. Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania go na stronie.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.
4. Zmiany dokonane w Regulaminie wchodzi w życie w momencie opublikowania nowej wersji Regulaminu na stronie internetowej.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu.
6. W przypadku odwołania lub przesunięcia terminu Hackathonu Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za szkody jakie poniosły z tego tytułu osoby, które zgłosiły swój udział w Hackathonie.
7. Zgłaszając udział w Hackathonie i biorąc w nim udział Uczestnik zobowiązuje się do stosowania Regulaminu, zrzekając się wszelkich roszczeń wobec Organizatora.
8. Naruszenie przez Uczestników Hackathonu któregokolwiek z postanowień Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, naruszenie przepisów prawa lub ogólnie przyjętych zasad życia społecznego w związku z uczestnictwem w Hackathonie upoważnia Organizatora do wykluczenia Uczestnika z Hackathonu wraz z utratą prawa do nagrody.

ZAŁĄCZNIK NR 1

TREŚĆ NOTY LICENCYJNEJ CREATIVE COMMONS UZNANIE AUTORSTWA - NA TYCH SAMYCH WARUNKACH 4.0 MIĘDZYNARODOWA LICENCJA PUBLICZNA (CC BY-SA 4.0)

[autor], CC BY-SA 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pl>)

Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowa Licencja Publiczna

Przystąpienie do wykonywania Uprawnień Licencyjnych oznacza akceptację i zgodę Licencjodawcy na związanie się warunkami niniejszej licencji Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowa Licencja Publiczna ("Licencja Publiczna"). W zakresie, w jakim niniejsza Licencja Publiczna może być interpretowana jako umowa, Uprawnienia Licencyjne przyznawane są Licencjodawcy w zamian za zgodę Licencjodawcy na niniejsze warunki, a Licencjodawca udziela Licencjodawcy owe uprawnienia w zamian za korzyści płynące dla Licencjodawcy z udostępnienia Utworu Licencjonowanego na niniejszych warunkach.

Paragraf 1 – Definicje.

- a. Utwór Zależny oznacza materiał objęty Prawami Autorskimi i Prawami Podobnymi do Praw Autorskich, pochodzący od, lub opracowany na podstawie Utworu Licencjonowanego, w którym następuje tłumaczenie Utworu Licencjonowanego, jego zmiana, aranżacja, przetworzenie lub inna modyfikacja w taki sposób, że wymagane jest zezwolenie na podstawie Prawa Autorskiego i Praw Podobnych do Praw Autorskich należących do Licencjodawcy. Dla celów niniejszej Licencji Publicznej, jeśli Utwór Licencjonowany jest utworem muzycznym, wykonaniem lub nagraniem dźwiękowym, Utwór Zależny powstaje zawsze, gdy Utwór Licencjonowany zostaje zsynchronizowany w relacji czasowej z ruchomym obrazem.
- b. Licencja Twórcy Utworu Zależnego oznacza licencję, którą Licencjodawca stosuje do Praw Autorskich i Praw Podobnych do Praw Autorskich przysługujących mu w odniesieniu do Utworu Zależnego, zgodnie z warunkami niniejszej Licencji Publicznej.
- c. Licencja Kompatybilna z BY-SA oznacza jedną z licencji wymienionych na creativecommons.org/compatiblelicenses, zatwierdzoną przez Creative Commons jako istotnie odpowiadającą niniejszej Licencji Publicznej.
- d. Prawa Autorskie i Prawa Podobne do Praw Autorskich oznaczają prawo autorskie i/lub prawa ściśle związane z prawem autorskim, włącznie z, bez ograniczeń, wykonywaniem, nadawaniem, nagrywaniem dźwięku, oraz Prawami Sui Generis do Baz Danych, bez względu na to, w jaki sposób prawa te są nazywane i kategoryzowane. Dla celów niniejszej Licencji Publicznej, prawa wymienione w Paragrafie 2(b)(1)-(2) nie są Prawami Autorskimi i Prawami Podobnymi do Praw Autorskich.
- e. Skuteczne Zabezpieczenia Techniczne oznaczają środki, które, w braku odpowiedniego zezwolenia, nie mogą być obchodzone na podstawie praw wykonujących zobowiązanie przyjęte na podstawie art. 11 Traktatu Światowej Organizacji Własności Intelektualnej o Prawie Autorskim z dn. 20 grudnia 1996, lub podobnych umów międzynarodowych.
- f. Wyjątki i Ograniczenia oznaczają dozwolony użytek lub inne wyjątki lub ograniczenia Praw Autorskich i Praw Podobnych do Praw Autorskich, mające zastosowanie do korzystania z Utworu Licencjonowanego przez Licencjodawcę.

- g. Elementy Licencji oznaczają atrybuty wymienione w nazwie Licencji Publicznej Creative Commons. Elementami Licencji w przypadku niniejszej Licencji Publicznej jest Uznanie autorstwa, Na tych samych warunkach.
- h. Utwór Licencjonowany oznacza dzieło artystyczne lub literackie, bazę danych, lub inny materiał, do którego Licencjodawca zastosował niniejszą Licencję Publiczną.
- i. Uprawnienia Licencyjne oznaczają uprawnienia przyznane Licencjobiorcy na warunkach niniejszej Licencji Publicznej, ograniczające się do wszystkich Praw Autorskich i Praw Podobnych do Praw Autorskich regulujących korzystanie z Utworu Licencjonowanego przez Licencjobiorcę, i które Licencjodawca jest upoważniony licencjonować.
- j. Licencjodawca oznacza osobę(y) fizyczną(e) lub podmiot(y) udzielający(e) praw na warunkach niniejszej Licencji Publicznej.
- k. Dzielenie się oznacza udostępnianie publiczne utworu jakimikolwiek środkami, wymagające zgody na podstawie Uprawnień Licencyjnych, takie jak reprodukcja, publiczne wystawianie, publiczne wykonanie, rozprowadzanie, rozpowszechnianie, komunikowanie, importowanie oraz publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym.
- l. Prawa Sui Generis do Baz Danych oznaczają prawa inne niż prawo autorskie, wynikające z Dyrektywy Parlamentu Europejskiego i Rady Nr 96/9/WE z 11 marca 1996 r. o prawnej ochronie baz danych, z późniejszymi zmianami/lub zastępowanej nową, jak również inne prawa odpowiadające im istotnie, obowiązujące gdziekolwiek na świecie.
- m. Licencjobiorca oznacza podmiot wykonujący Uprawnienia Licencyjne na warunkach niniejszej Licencji Publicznej.

Paragraf 2 – Zakres.

- a. Udzielenie licencji.
 - 1. Zgodnie z postanowieniami niniejszej Licencji Publicznej, Licencjodawca udziela niniejszym Licencjobiorcy, nieodpłatnej, nieobejmującej prawa do udzielania sublicencji, niewyłącznej, nieodwoławnej licencji na korzystanie z Utworu na terytorium całego świata w odniesieniu Utworu Licencjonowanego Uprawnień Licencyjnych do:
 - A. zwielokrotniania i Dzielenia się Utworem Licencjonowanym w całości lub części; a także
 - B. tworzenia, zwielokrotniania i Dzielenia się Utworami Zależnymi.
 - 2. Wyjątki i Ograniczenia. W razie wątpliwości, w przypadku, gdy korzystanie przez Licencjobiorcę odbywa się w ramach Wyjątków i Ograniczeń, niniejsza Licencja Publiczna nie ma zastosowania, a Licencjobiorca nie jest zobowiązany do przestrzegania jej warunków.
 - 3. Czas trwania. Czas trwania niniejszej Licencji Publicznej określony jest w Paragrafie 6(a).
 - 4. Środki przekazu i formaty; zezwolenie na modyfikacje techniczne. Licencjodawca upoważnia Licencjobiorcę do wykonywania Uprawnień Licencyjnych za pośrednictwem wszystkich znanych lub mających powstać w przyszłości środków przekazu oraz we wszystkich znanych lub mających powstać w przyszłości formatach, a także do dokonywania w tym celu koniecznych modyfikacji technicznych. Licencjodawca zrzeka się i/lub zobowiązuje do niewykonywania prawa do zabronienia Licencjobiorcy dokonywania modyfikacji technicznych koniecznych dla wykonywania Uprawnień Licencyjnych, włącznie z modyfikacjami technicznymi koniecznymi do obejścia Skutecznych Zabezpieczeń Technicznych. Dla celów niniejszej Licencji Publicznej, proste dokonanie modyfikacji objętych niniejszym Paragrafem 2(a)(4) nie prowadzi do powstania Utworu Zależnego.

5. Dalsi odbiorcy.

. Oferta Licencjodawcy – Utwór Licencjonowany. Każdy odbiorca Utworu Licencjonowanego automatycznie otrzymuje ofertę Licencjodawcy przystąpienia do wykonywania Upwnień Licencyjnych zgodnie z warunkami niniejszej Licencji Publicznej.

A. Dodatkowa oferta Licencjodawcy – Utwór Zależny. Każdy dalszy odbiorca Utworu Zależnego otrzymanego od Licencjobiorcy automatycznie otrzymuje ofertę Licencjodawcy przystąpienia do wykonywania Upwnień Licencyjnych do korzystania z Utworu Zależnego zgodnie z warunkami Licencji Twórcy Utworu Zależnego.

B. Żadnych ograniczeń dla dalszych odbiorców. Licencjobiorca nie może oferować ani nakładać dodatkowych lub zmienionych warunków wykorzystania Utworu Licencjonowanego, ani stosować jakichkolwiek Skutecznych Zabezpieczeń Technicznych, jeśli działania te ograniczają wykonywanie Upwnień Licencyjnych przez jakiegokolwiek odbiorcę Utworu Licencjonowanego.

6. Brak upoważnienia. Żaden element niniejszej Licencji Publicznej nie stanowi zezwolenia, ani nie może być interpretowany jako zezwolenie na sugerowanie lub stwierdzanie, że Licencjobiorca lub wykorzystanie przez Licencjobiorcę Utworu Licencjonowanego są powiązane, sponsorowane, upoważnione lub oficjalnie uznane przez Licencjodawcę lub inne podmioty wskazane w celu uznania autorstwa, zgodnie z postanowieniem Paragrafu 3(a)(1)(A)(i).

b. Inne prawa.

1. Autorskie prawa osobiste, takie jak prawo do nienaruszalności formy i treści utworu, ani prawo do kontroli komercyjnego wykorzystania wizerunku, prawo do prywatności, lub inne podobne prawa osobiste nie są objęte niniejszą Licencją Publiczną. Jednakże, w najszerszym możliwym zakresie, lub w zakresie ograniczonym, pozwalającym na wykonywanie przez Licencjobiorcę Upwnień Licencyjnych (jednak nie w żaden inny sposób), Licencjodawca zrzeka się lub zobowiązuje do niewykonywania powyższych przysługujących Mu praw.
2. Prawa patentowe i prawa do znaków towarowych nie są objęte niniejszą Licencją Publiczną.
3. W najszerszym możliwym zakresie, Licencjodawca zrzeka się wszelkich praw do wynagrodzenia od Licencjobiorcy za wykonywanie Upwnień Licencyjnych, pobieranego bezpośrednio bądź za pośrednictwem organizacji zbiorowego zarządzania, na podstawie jakiegokolwiek, dobrowolnego lub zbywalnego, ustawowego lub obowiązkowego, systemu licencyjnego. W pozostałych przypadkach, Licencjodawca wyraźnie zastrzega prawo do pobierania wynagrodzenia.

Paragraf 3 – Warunki Licencji.

Wykonywanie Upwnień Licencyjnych przez Licencjodawcę jest wyraźnie uzależnione od przestrzegania następujących warunków.

a. Uznanie autorstwa.

1. W przypadku, gdy Licencjobiorca Dzieli się Utworem Licencjonowanym (również w zmodyfikowanej formie), jest obowiązany:

A. zachować następujące elementy, jeśli są one wskazane przez Licencjodawcę w Utworze Licencjonowanym:

- i. identyfikację twórcy Utworu Licencjonowanego oraz jakichkolwiek innych osób, wskazanych do uzyskania atrybucji, w rozsądny sposób, oznaczony przez Licencjodawcę (włącznie z podaniem wskazanego pseudonimu);
- ii. informacji o prawach autorskich;
- iii. oznaczenie niniejszej Licencji Publicznej;
- iv. oznaczenie wyłączenia gwarancji;
- v. URI lub hiperłącze do Utworu Licencjonowanego, w rozsądnym zakresie wyznaczonym przez możliwości techniczne;

B. oznaczyć czy Licencjodawca wprowadził modyfikacje w Utworze Licencjonowanym, oraz zachować oznaczenia poprzednich modyfikacji; oraz

C. oznaczyć Utwór Licencjonowany jako dostępny na niniejszej Licencji Publicznej, a także załączyć tekst, adres URI lub hiperłącze do niniejszej Licencji Publicznej.

2. Warunków określonych w Paragrafie 3(a)(1) Licencjodawca może dochować w każdy rozsądny sposób, stosownie do nośnika, środka przekazu i kontekstu, w jakim Licencjodawca Dzieli się Utworem Licencjonowanym. Na przykład, rozsądnym dochowaniem wyżej określonych warunków może być załączenie adresu URI lub hiperłącza do źródła zawierającego wymagane informacje.
3. Jeśli zażąda tego Licencjodawca, Licencjodawca obowiązany jest usunąć wszelkie informacje określone w Paragrafie 3(a)(1)(A) w uzasadnionym zakresie wyznaczonym przez możliwości techniczne.

b. Na tych samych warunkach.

Oprócz obowiązku dochowania warunków określonych w Paragrafie 3(a), w przypadku, gdy Licencjodawca Dzieli się stworzonym przez siebie Utworem Zależnym, Licencjodawca obowiązany jest ponadto dochować następujących warunków.

1. Licencja Twórcy Utworu Zależnego, stosowana przez Licencjodawcę, musi być licencją Creative Commons składającą się z tych samych Elementów Licencji, odpowiadających niniejszej wersji lub późniejszej, lub Licencją Kompatybilną z BY-SA.
2. Licencjodawca obowiązany jest uwidocznić tekst, adres URI lub hiperłącze prowadzące do Licencji Twórcy Utworu Zależnego, stosowanej przez Licencjodawcę. Należy dokonać tego w odpowiedni sposób w zależności od formatu, kontekstu i sposobu w jaki Licencjodawca udostępnia Utwór Zależny.
3. Licencjodawca nie może oferować lub nakładać żadnych dodatkowych lub zmienionych warunków korzystania z Utworu Zależnego, ani stosować Skutecznych Zabezpieczeń Technicznych, jeśli działania te ograniczałyby wykonywanie praw przyznanych przez Licencję Twórcy Utworu Zależnego, stosowaną przez Licencjodawcę.

Paragraf 4 – Prawa Sui Generis do Baz Danych.

W przypadku, gdy Uprawnienia Licencyjne obejmują Prawa Sui Generis do Baz Danych, mające zastosowanie do określonego korzystania z Utworu Licencjonowanego przez Licencjodawcę:

- a. w razie wątpliwości, Paragraf 2(a)(1) przyznaje Licencjobiorcy prawo do wyodrębniania, ponownego wykorzystania, zwielokrotniania oraz Dzielenia się całością lub istotną częścią zawartości bazy danych;
- b. w przypadku, gdy Licencjobiorca zawiera całość lub istotną część bazy danych w bazie danych, do której Prawa Sui Generis do Baz Danych przysługują Licencjobiorcy, baza danych, do której Prawa Sui Generis do Baz Danych przysługują Licencjobiorcy, stanowi Utwór Zależny (jednakże nie dotyczy to jej samodzielnych części), w tym także dla celów Paragrafu 3(b); oraz
- c. w przypadku, gdy Licencjobiorca Dzieli się całością lub istotną częścią bazy danych, obowiązany jest przestrzegać warunków Paragrafu 3(a).

W razie wątpliwości, niniejszy Paragraf 4 uzupełnia, lecz nie zastępuje obowiązków Licencjodawcy wynikających z niniejszej Licencji Publicznej, w przypadku, gdy Uprawnienia Licencyjne obejmują inne Prawa Autorskie i Prawa Podobne do Praw Autorskich.

Paragraf 5 – Wyłączenie Gwarancji i Ograniczenie Odpowiedzialności.

- a. Jeżeli Licencjodawca oddzielnie nie postanowił inaczej, Licencjodawca, w możliwie najszerszym zakresie, oferuje Utwór Licencjonowany w takiej formie, w jakiej zapoznał się z nim Licencjobiorca i nie udziela żadnych zapewnień, ani jakiegokolwiek rodzaju gwarancji, dotyczących Utworu Licencjonowanego, ani wynikających z wyraźnego postanowienia, dorozumianych, ustawowych, ani jakichkolwiek innych. Obejmuje to, bez ograniczeń, rękojmię, zbywalność, przydatność do konkretnego celu, brak naruszeń praw innych osób, brak ukrytych lub innych wad, dokładność, występowanie lub niewystępowanie wad widocznych jak i ukrytych. W przypadku, gdy wyłączenie gwarancji nie jest dozwolone w całości lub w części, niniejsze wyłączenie może nie mieć zastosowania do Licencjobiorcy.
- b. W najdalej idącym stopniu, w żadnym wypadku Licencjodawca nie odpowiada wobec Licencjobiorcy na żadnej podstawie prawnej (włączając w to, bez ograniczeń, niedochowanie należytej staranności) za bezpośrednie, specjalne, pośrednie, przypadkowe, następcze, karne, ani żadne inne straty, koszty, utracone korzyści, wydatki, ani szkody wynikające z zastosowania niniejszej Licencji Publicznej lub korzystania z Utworu Licencjonowanego, nawet w przypadku, gdy Licencjodawca był powiadomiony o możliwości poniesienia takich strat, kosztów, wydatków, lub szkód. W przypadku, gdy ograniczenie odpowiedzialności nie jest dozwolone w całości lub w części, takie ograniczenie nie ma zastosowania do Licencjobiorcy.
- c. Powyższe wyłączenie gwarancji i ograniczenie odpowiedzialności będzie interpretowane w sposób zapewniający wyłączenie i zrzeczenie się odpowiedzialności w zakresie możliwie najszerszym.

Paragraf 6 – Termin i Wygaśnięcie.

- a. Niniejsza Licencja Publiczna jest udzielona na czas trwania licencjonowanych Praw Autorskich i Praw Podobnych do Praw Autorskich. Jednakże, jeśli Licencjobiorca naruszy postanowienia niniejszej Licencji Publicznej, prawa Licencjobiorcy wynikające z niniejszej Licencji Publicznej wygasają automatycznie.
- b. Jeżeli prawo Licencjobiorcy do korzystania z Utworu Licencjonowanego wygasło na podstawie Paragrafu 6(a), zostaje ono przywrócone:

1. automatycznie z datą usunięcia naruszenia, jeśli nastąpiło ono w ciągu 30 dni od odkrycia naruszenia przez Licencjobiorcę; lub

2. w razie wyraźnego przywrócenia przez Licencjodawcę.

- c. W razie wątpliwości, niniejszy Paragraf 6(b) nie ogranicza żadnych uprawnień Licencjodawcy przysługujących mu w razie naruszenia przez Licencjobiorcę niniejszej Licencji Publicznej.
- d. W razie wątpliwości, Licencjodawca może także oferować Utwór Licencjonowany na odrębnych warunkach, bądź przestać dystrybuować Utwór Licencjonowany w każdej chwili; nie prowadzi to jednak do wygaśnięcia niniejszej Licencji Publicznej.
- e. Paragrafy 1, 5, 6, 7 i 8 trwają również po wygaśnięciu niniejszej Licencji Publicznej.

Paragraf 7 – Inne Warunki.

- a. Licencjodawca nie jest związany żadnymi dodatkowymi lub zmienionymi warunkami zakomunikowanymi przez Licencjobiorcę, chyba że dosłownie wyrazi na to swoją zgodę.
- b. Jakiegokolwiek ustalenia, porozumienia, umowy odnoszące się do Utworu Licencjonowanego, nie wyrażone w niniejszej Licencji Publicznej, nie stanowią jej postanowień i są od niej niezależne.

Paragraf 8 – Wykładnia.

- a. W razie wątpliwości, niniejsza Licencja Publiczna nie zawęża, nie ogranicza, ani nie warunkuje jakiegokolwiek dozwolonego wykorzystania Utworu Licencjonowanego, mogącego odbywać się zgodnie z prawem bez zezwolenia wynikającego z niniejszej Licencji Publicznej, ani nie może być w ten sposób interpretowana.
- b. Jeżeli jakiegokolwiek postanowienie niniejszej Licencji Publicznej uważa się za nieskuteczne, będzie ono automatycznie, na ile to tylko możliwe, w jak najmniejszym, koniecznym stopniu przekształcone tak, aby stało się skuteczne. Jeżeli postanowienie takie nie może zostać przekształcone, zostanie ono unieważnione bez wpływu na skuteczność pozostałych postanowień niniejszej Licencji Publicznej.
- c. Żadne postanowienie niniejszej Licencji Publicznej nie będzie uchylone, ani żadne naruszenie jej postanowień dozwolone, bez wyrażonej dosłownie zgody Licencjodawcy.
- d. Niniejsza Licencja Publiczna nie stanowi, ani nie może być interpretowana jako ograniczenie lub zrzeczenie się jakichkolwiek przywilejów Licencjodawcy lub Licencjobiorcy, w tym immunitetów procesowych względem jakiegokolwiek władzy jurysdykcyjnej.

Znak sprawy: OKiU.7320.3.2019

ZAŁĄCZNIK NR 2

TREŚĆ NOTY LICENCYJNEJ MIT

Copyright <ROK><nazwiska autorów>

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions: The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software. The Software Is Provided "As Is", Without Warranty Of Any Kind, Express Or Implied, Including But Not Limited To The Warranties Of Merchantability, Fitness For A Particular Purpose And Noninfringement. In No Event Shall The Authors Or Copyright Holders Be Liable For Any Claim, Damages Or Other Liability, Whether In An Action Of Contract, Tort Or Otherwise, Arising From, Out Of Or In Connection With The Software Or The Use Or Other Dealings In The Software