

REGULAMIN KONKURSU „CreateAsUs – KOLEKTYW 2020”

1. WARUNKI OGÓLNE

- 1.1. Organizatorem konkursu pod nazwą „CreateAsUs – KOLEKTYW 2020” (dalej: „**Konkurs**”) jest Socialyse Sp. z o.o. z siedzibą przy ul. Dziekońskiego 1, 00-728 Warszawa, NIP: 521-31-60-546; Regon: 017321350, wpisana do rejestru przedsiębiorców przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 00000267997, posiadająca kapitał zakładowy: 774.088 zł (dalej: „**Organizator**”).
- 1.2. Sponsorem Konkursu jest ASUS Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, ul. Cybernetyki 9, 02-677 Warszawa, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000239047, NIP 5222779363, Regon 140194607, kapitał zakładowy 50.000.000 zł (dalej: „**Sponsor**”).
- 1.3. Warunki uczestnictwa w Konkursie określone są wyłącznie w niniejszym regulaminie Konkursu (dalej „**Regulamin**”) oraz w bezwzględnie obowiązujących przepisach prawa.
- 1.4. Konkurs organizowany jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
- 1.5. Udział w Konkursie oznacza akceptację zasad Konkursu zawartych w niniejszym Regulaminie. Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania określonych w nim zasad.
- 1.6. Organizator jest przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 919 i 921 Kodeksu cywilnego.
- 1.7. Organizator przeprowadza Konkurs przy wykorzystaniu strony internetowej dostępnej pod adresem: www.createasus.pl (dalej: „**Strona Konkursowa**”).
- 1.8. W trakcie trwania Konkursu treść Regulaminu będzie dostępny w siedzibie Organizatora oraz na Stronie Konkursowej.

2. CZAS TRWANIA KONKURSU

- 2.1. Konkurs trwa od dnia 16.11.2020 r. do dnia 30.11.2020 r.
- 2.2. Organizator zastrzega sobie prawo do wcześniejszego zakończenia Konkursu w przypadku niedostatecznej ilości zgłoszeń, z zastrzeżeniem poszanowania praw nabytych uczestników, którzy przystąpili już do Konkursu.

3. UCZESTNICZY KONKURSU

- 3.1. W Konkursie mogą uczestniczyć osoby fizyczne (dalej: „**Uczestnicy**”), które:
 - 3.1.1. ukończyły 16 lat z zastrzeżeniem, że osoby nieposiadające pełnej zdolności do czynności prawnych (tj. osoby niepełnoletnie lub ubezwłasnowolnione częściowo) muszą uzyskać uprzednią zgodę opiekuna prawnego na udział w Konkursie zgodnie z postanowieniami Regulaminu;
 - 3.1.2. mają miejsce zamieszkania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
- 3.2. Uczestnikami Konkursu nie mogą być osoby zatrudnione przez Organizatora lub Sponsora, ani ich rodziny. Pod pojęciem rodziny osób zatrudnionych przez Organizatora lub Sponsora należy rozumieć ich wstępnych, zstępnych, małżonków, rodzeństwo oraz osoby pozostające z nimi w faktycznym pożyciu i osoby pozostające z nimi w stosunku przysposobienia.
- 3.3. Uczestnik bierze udział w Konkursie samodzielnie, we własnym imieniu.
- 3.4. Udział w Konkursie jest dobrowolny.
- 3.5. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia z udziału w Konkursie, a w skrajnych przypadkach do blokowania uczestnictwa w Konkursie Uczestników, którzy naruszają postanowienia niniejszego Regulaminu, a w szczególności:

- 3.5.1. podejmują działania sprzeczne z prawem, z dobrymi obyczajami lub godzące w uzasadnione interesy osób trzecich;
- 3.5.2. podejmują działania zmierzające do obejścia albo wskazujące na próbę obejścia Regulaminu lub mechanizmów i zasad funkcjonowania Konkursu;
- 3.5.3. podejmują działania naruszające uzasadnione interesy Organizatora lub Sponsora lub godzące w ich wizerunek.

4. ZAŁOŻENIA KONKURSU

- 4.1. Zadanie konkursowe polega na przygotowaniu pracy plastycznej w postaci plakatu wykonanego techniką digitalową w jednej kategorii tematycznej: KOLEKTYW (dalej: „**Praca Konkursowa**”).
- 4.2. W celu wyłonienia zwycięzców Konkursu (dalej: „**Laureaci**”) oraz zapewnienia nadzoru nad prawidłowym przebiegiem Konkursu, Organizator powoła trzyosobową komisję konkursową (dalej: „**Komisja**”).
- 4.3. Każda Praca Konkursowa powinna spełniać następujące warunki:
 - 4.3.1. powinna zostać przygotowana w formacie B2 w pionie 50 x 70 cm, w rozdzielczości 300 DPI;
 - 4.3.2. powinna być oryginalnym dziełem Uczestnika, nie naruszającym praw własności intelektualnej osób trzecich, a w tym autorskich praw osobistych i majątkowych;
 - 4.3.3. nie może naruszać dóbr osobistych osób trzecich, a w tym prawa do czci i dobrego imienia;
 - 4.3.4. nie może zawierać treści napastliwych, obraźliwych, wulgarnych, obscenicznych lub w inny sposób sprzecznych z dobrymi obyczajami;
 - 4.3.5. nie może zawierać treści stanowiących promocję produktów lub usług osób trzecich;
 - 4.3.6. nie może promować ani pochwałać działań sprzecznych z prawem lub z zasadami współżycia społecznego, takich jak stosowanie przemocy, niszczenie mienia lub nieprzestrzeganie obostrzeń związanych ze stanem epidemii.
- 4.4. Przystępując do Konkursu Uczestnik zobowiązuje, że w przypadku zwycięstwa podpisze umowę licencyjną, uprawniającą Organizatora do korzystania ze stworzonej przez Uczestnika Pracy Konkursowej, zgodnie z wzorem stanowiącym załącznik do niniejszego Regulaminu (dalej „**Umowa Licencyjna**”)

5. NAGRODY

- 5.1. Laureaci Konkursu otrzymają następujące nagrody (dalej: „**Nagrody**”):
 - 5.1.1. za zajęcie 1 miejsca w Konkursie – laptop ASUS ZenBook Duo UX581 o wartości 11 999 zł brutto lub inny wybrany przez Organizatora laptop marki ASUS o tej samej lub wyższej wartości;
 - 5.1.2. za zajęcie miejsc od 2 (drugiego) do 13 (trzynastego) – zestaw nagród, w skład którego wchodzi: mysz komputerowa marki ASUS, plecak, nerka, podkładka pod mysz komputerową oraz koszulka wartości 200 zł za zestaw.
- 5.2. W przypadku, gdy wartość przyznanej Nagrody przekracza 2.000 zł Organizator przyzna Laureatowi dodatkową nagrodę pieniężną przeznaczoną w całości na pokrycie podatku dochodowego od nagród. Wysokość dodatkowej nagrody pieniężnej stanowi 11,11% wartości właściwej Nagrody, przy czym kwota dodatkowej nagrody pieniężnej zostanie zaokrąglona do pełnego złotego w ten sposób, iż końcówka mniejsza niż 50 groszy zostanie pominięta a końcówka równa lub większa od 50 groszy zostanie zaokrąglona w górę do pełnego złotego. Od łącznej wartości Nagrody oraz dodatkowej nagrody pieniężnej określonej powyżej, Organizator naliczy kwotę podatku zryczałtowanego, o którym mowa w art. 30 ust. 1 pkt. 2 Ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych. Kwota podatku zostanie odprowadzona przez Organizatora do właściwego Urzędu Skarbowego.

- 5.3. Laureaci nie są uprawnieni do żądania wymiany Nagrody na gotówkę lub nagrodę innego rodzaju.
- 5.4. Laureatom nie przysługuje prawo do zastrzeżenia szczególnych właściwości Nagrody.
- 5.5. Laureaci nie mogą przenieść prawa do uzyskania Nagrody na osoby trzecie.
- 5.6. Uczestnik może dodać wiele zgłoszeń w Konkursie lecz wygrać może tylko jedną Nagrodę.
- 5.7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za niemożność wydania Nagrody, wynikającą z braku jej odbioru przez Laureata. W takim przypadku Nagroda pozostaje własnością Organizatora.
- 5.8. Organizator ma prawo odmówić wydania Nagrody Laureatowi w przypadku złamania któregokolwiek punktu niniejszego Regulaminu, a w wypadku ujawnienia faktu złamania Regulaminu po doręczeniu Nagrody, Organizator może zażądać jej zwrotu. W takim wypadku Nagroda pozostaje własnością Organizatora, zaś Laureat zobowiązany jest pokryć wszelkie straty poniesione przez Organizatora w związku z jego dyskwalifikacją.
- 5.9. Organizator zastrzega, że Nagrody, które pozostaną jego własnością na podstawie postanowień Regulaminu mogą być następnie, stosownie od jego decyzji, przyznane przez Komisję innym Uczestnikom wyłonionym zgodnie z Regulaminem.

6. PRZEBIEG KONKURSU

- 6.1. Zgłoszenie uczestnictwa w Konkursie polega na przesłaniu Pracy Konkursowej w formie pliku w formacie JPEG lub PNG o maksymalnym rozmiarze 2 MB za pomocą formularza udostępnionego na Stronie Konkursowej. W formularzu zgłoszeniowym Uczestnik powinien podać swoje imię, nazwisko i adres poczty elektronicznej.
- 6.2. Zgłoszenia uczestnictwa w Konkursie można składać od dnia 16.11.2020 r. od godziny 09:00 do dnia 30.11.2020., do godziny 23:59.
- 6.3. Przystępując do Konkursu Uczestnik wyraża zgodę na opublikowanie zgłoszonej przez niego Pracy Konkursowej na Stronie Konkursowej oraz na innych stronach internetowych Organizatora i Sponsora zawierających informacje o Konkursie. Opublikowana Praca Konkursowa podpisana będzie nazwiskiem Uczestnika podanym przez niego w formularzu zgłoszeniowym. Organizator zastrzega sobie możliwość wstępnej weryfikacji zgodności Pracy Konkursowej z niniejszym Regulaminem przed jej publikacją. Opublikowanie Pracy Konkursowej na Stronie Konkursowej nie przesądza o jej zgodności z Regulaminem. Organizator nie jest zobowiązany do publikowania wszystkich nadesłanych Prac Konkursowych.
- 6.4. Komisja wybierze Laureatów Konkursu spośród autorów wszystkich Prac Konkursowych, przyznając im miejsca od 1 do 13.
- 6.5. Informacja o rozstrzygnięciu Konkursu opublikowana zostanie na Stronie Konkursowej do dnia 4.12.2020 r, a Laureaci zostaną poinformowani o zwycięstwie drogą mailową. Organizator zastrzega sobie prawo do publikacji na Stronie Konkursowej imion i nazwisk Laureatów oraz ewentualnie wskazanych przez nich adresów stron internetowych, zawierających ich portfolio.
- 6.6. W celu potwierdzenia udziału w Konkursie i uzyskania Nagrody, Laureat powinien skontaktować się z Organizatorem w terminie 3 dni od ogłoszenia listy Laureatów za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres konkurs.asus@socialyse.net. W treści wiadomości należy zawrzeć: imię, nazwisko, adres zamieszkania, dokładny adres do korespondencji oraz numer telefonu. Laureat niemający pełnej zdolności do czynności prawnych powinien dodatkowo zamieścić w wiadomości oświadczenie swojego opiekuna prawnego, dotyczące zgody na uczestnictwo podopiecznego w Konkursie. W przypadku braku potwierdzenia przez Laureata udziału w Konkursie w sposób i w terminie określonych powyżej, Nagroda pozostaje własnością Organizatora.
- 6.7. Warunkiem wydania Nagrody jest ponadto przesłanie przez Laureata Pracy Konkursowej w pełnej (oryginalnej) rozdzielczości w formacie PDF na adres konkurs.asus@socialyse.net oraz zawarcie pomiędzy Organizatorem a Laureatem Umowy Licencyjnej. Organizator prześle Laureatowi dwa podpisane przez siebie egzemplarze Umowy Licencyjnej. Laureat powinien podpisać Umowę Licencyjną i w terminie 7 dni odesłać jeden jej egzemplarz na adres

Organizatora. Jeżeli Laureat nie posiada pełnej zdolności do czynności prawnych (jest niepełnoletni lub ubezwłasnowolniony częściowo), Umowa Licencyjna powinna zostać dodatkowo podpisana przez opiekuna prawnego Laureata. W wypadku niewykonania przez Laureata obowiązków określonych w niniejszym punkcie Nagroda nie zostanie przyznana i pozostanie własnością Organizatora.

- 6.8. Organizator ma prawo zweryfikować wiek Laureata lub prawidłowość zgody udzielonej przez opiekuna prawnego Laureata nie mającego pełnej zdolności do czynności prawnych, w szczególności poprzez żądanie przesłania pocztą elektroniczną w terminie 5 dni roboczych skanu własnoręcznie podpisanego oświadczenia opiekuna prawnego Laureata wyrażającego zgodę na udział w Konkursie wraz ze skanem dowodu osobistego takiego opiekuna prawnego oraz skanem dowodu nadania tego oświadczenia pocztą na adres Organizatora. W wypadku niewykonania przez Laureata obowiązków określonych w zdaniu poprzednim Nagroda nie zostanie przyznana i pozostanie własnością Organizatora.
- 6.9. Nagrody zostaną przekazane przez Organizatora za pośrednictwem przesyłki kurierskiej w terminie do miesiąca od otrzymania danych adresowych Laureata.

7. POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE

- 7.1. Reklamacje co do przebiegu Konkursu mogą być zgłaszane pisemnie na adres: Socialyse Sp. z o.o. ul. Dziekońskiego 1, 00-728 Warszawa, z dopiskiem „Konkurs CreateAsUs – KOLEKTYW 2020”.
- 7.2. Reklamacja powinna zawierać: imię, nazwisko, dokładny adres Uczestnika jak również dokładny opis i wskazanie przyczyny reklamacji oraz żądanie Uczestnika.
- 7.3. Reklamacje rozpatrywane są przez Komisję. Komisja zobowiązana jest poinformować Uczestnika o sposobie rozpatrzenia reklamacji listem poleconym wysłanym na adres podany w jej treści, w terminie 30 dni od daty jej otrzymania.

8. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

- 8.1. Administratorem danych osobowych Uczestników Konkursu jest Organizator.
- 8.2. Dane osobowe (adres pocztowy, imię i nazwisko, numer telefonu, e-mail i ewentualnie dane opiekuna prawnego) będą przetwarzane wyłącznie w celach związanych z Konkursem, tj. w celach związanych z organizacją i przeprowadzeniem Konkursu, w tym wydaniem Nagród, sprawozdawczością podatkową i księgową.
- 8.3. Podstawą prawną przetwarzania przez Organizatora danych osobowych Uczestników jest niezbędność tych danych dla wykonania przez Organizatora zobowiązań wynikających z niniejszego Regulaminu oraz dla wypełnienia obowiązków prawnych ciążących na Organizatorze związanych ze sprawozdawczością podatkową i księgową. Po zakończeniu Konkursu podstawą prawną przetwarzania przez Organizatora danych osobowych Uczestników jest dodatkowo uzasadniony interes prawny Organizatora, dotyczący oceny zasadności ewentualnych reklamacji i innych roszczeń zgłaszanych przez Uczestników w związku z udziałem w Konkursie.
- 8.4. Dane osobowe Uczestników obejmujące imię i nazwisko ujawniane będą nieograniczonej liczbie osób na Stronie Konkursowej w związku z publikacją Prac Konkursowych. Pozostałe dane osobowe Uczestników ujawniane będą wyłącznie osobom zatrudnionym u Organizatora i wykonującym czynności związane z organizacją Konkursu. Dane osobowe Uczestników mogą być również ujawniane podwykonawcom Organizatora, którym na podstawie odrębnej umowy, powierzy on przetwarzanie danych osobowych Uczestników na potrzeby realizacji Konkursu.
- 8.5. Dane osobowe Uczestników przechowywane będą przez czas trwania Konkursu określony w niniejszym Regulaminie, a ponadto przez okres odpowiadający terminowi przedawnienia roszczeń Uczestników z tytułu udziału w Konkursie. Dane osobowe Laureatów będą dodatkowo

przechowywane przez odpowiadający okresowi przechowywania dokumentów księgowych, wynikającemu z obowiązujących przepisów prawa.

- 8.6. Uczestnikom przysługuje prawo dostępu do swoich danych oraz do żądania ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, a także prawo do przeniesienia swoich danych.
- 8.7. Po zakończeniu Konkursu (lub po zakończeniu uczestnictwa w Konkursie) Uczestnik może w dowolnym momencie wnieść sprzeciw - z przyczyn związanych ze swoją szczególną sytuacją - wobec przetwarzania swoich danych osobowych dokonywanego ze względu na uzasadniony interes Organizatora. W takim wypadku Organizatorowi nie wolno dłużej przetwarzać danych osobowych Uczestnika, chyba że wykaże on istnienie ważnych prawnie uzasadnionych podstaw do przetwarzania, nadrzędnych wobec interesów, praw i wolności Uczestnika lub podstaw do ustalenia, dochodzenia lub obrony roszczeń.
- 8.8. Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne dla zgłoszenia udziału w Konkursie, wydania Nagród oraz rozpatrzenia ewentualnych reklamacji. Niepodanie przez Uczestnika wymaganych danych osobowych może skutkować niedopuszczeniem do udziału w Konkursie lub niemożliwością odbioru Nagrody. W takim wypadku Nagroda pozostaje własnością Organizatora. Niepodanie w treści reklamacji danych osobowych umożliwiających identyfikację jej autora może skutkować pozostawieniem jej bez rozpoznania.
- 8.9. Dane Uczestników Konkursu będą przetwarzane zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
- 8.10. W sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych Uczestnikom przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa lub do innego organu nadzorczego ustanowionego na podstawie obowiązujących przepisów prawa.

9. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 9.1. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy polskiego prawa.
- 9.2. Wszelkie spory wynikłe z wykonania zobowiązań związanych z niniejszym Konkursem będą rozstrzygane przez właściwy sąd powszechny.
- 9.3. Wszystkie koszty związane z uczestnictwem w Konkursie, włącznie z opłatą za dostęp do Internetu są ponoszone przez Uczestnika Konkursu.
- 9.4. Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, grą, której wynik zależy od przypadku, ani żadną inną formą działalności regulowaną przepisami ustawy o grach hazardowych.
- 9.5. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany niniejszego Regulaminu w przypadku gdyby było to konieczne w celu usunięcia błędów i omyłek w treści Regulaminu lub w celu dostosowania Regulaminu do obowiązujących przepisów prawa, z zastrzeżeniem poszanowania praw nabytych Uczestników, którzy przystąpili do Konkursu przed zmianą Regulaminu.
- 9.6. Regulamin wchodzi w życie w dniu rozpoczęcia Konkursu.

ZAŁĄCZNIK – Wzór Umowy Licencyjnej

UMOWA LICENCYJNA

zawarta w Warszawie, w dniu2020 roku, pomiędzy:

Socialyse Sp. z o. o. z siedzibą w Warszawie, pod adresem: ul. Dziekońskiego 1 zarejestrowaną w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 00000267997, kapitał zakładowy 774 088,00 PLN, NIP: 521-31-60-546 zwaną dalej „**Agencją**”, reprezentowaną przez: Panią Małgorzatą Węgierek – Członek Zarządu Dyrektor Generalny Spółki (CEO).

a

....., zamieszkałą / zamieszkałym w przy ul., PESEL:
....., zwanym dalej „**Autorem**”,

Agencja i Autor w dalszej części Umowy zwani są również – odpowiednio – „**Stroną**” lub „**Stronami**”.

1. OŚWIADCZENIA STRON I PRZEDMIOT UMOWY

- 1.1. Agencja oświadcza, że na zlecenie ASUS Polska Sp. z o.o. (dalej jako „**Sponsor**”) zorganizowała konkurs plastyczny pod nazwą „CreateAsUs – KOLEKTYW 2020” (dalej jako „**Konkurs**”).
- 1.2. Strony zgodnie oświadczają, że Autor wziął udział w Konkursie, zgłaszając stworzoną przez siebie ilustrację (dalej jako „**Projekt**”) i zajął miejsce / otrzymał wyróżnienie.
- 1.3. Przedmiotem niniejszej Umowy jest udzielenie Agencji przez Autora licencji do korzystania z Projektu.

2. PRAWA AUTORSKIE

- 2.1. Na podstawie niniejszej umowy Autor udziela Agencji niewyłącznej licencji do korzystania z Projektu bez ograniczeń terytorialnych na potrzeby promocji marki Sponsora w ramach akcji „#CreateAsUs”, w zakresie następujących pól eksploatacji:
 - 2.1.1. zwielokrotnianie jakąkolwiek techniką, w tym techniką drukarską;
 - 2.1.2. nieodpłatne wprowadzanie do obrotu, użyczenie;
 - 2.1.3. wprowadzanie do pamięci komputera;
 - 2.1.4. publiczne wystawianie, wyświetlanie, nadawanie i reemitowanie dowolną techniką;
 - 2.1.5. publiczne udostępnianie Projektu w taki sposób, aby każdy miał do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w tym w sieci Internet oraz w sieciach telefonicznych.
- 2.2. Agencji przysługuje prawo dokonywania opracowań Projektu polegających w szczególności na włączaniu go do innych utworów, w tym reklamowych oraz prawo korzystania z tak wykonanych opracowań w zakresie określonym powyżej.
- 2.3. Określone wyżej licencja i zezwolenie udzielone zostają bez ograniczeń czasowych.
- 2.4. Agencja ma prawo wykorzystywania Projektu bez ograniczeń czasowych dla swoich potrzeb wewnętrznych i autopromocyjnych, w tym poprzez publikację na konferencjach branżowych

lub w prezentacjach konkursowych.

- 2.5. Agencja ma prawo przeniesienia określonych wyżej licencji i zezwolenia na Sponsora i podmioty z nim powiązane.

3. ZOBOWIĄZANIA AGENCJI

- 3.1. Agencja zobowiązuje się, że w wszystkie publikacje zawierające Projekt zawierać będą następującą informację na temat autorstwa: „.....” Agencja może odstąpić od wskazania autorstwa Projektu w przypadku, gdy jest to obiektywnie niemożliwe lub znacząco utrudnione ze względu na charakter danej publikacji.
- 3.2. Agencja zobowiązuje się wykonywać prawa przyznane niniejszą umową w sposób zgodny z interesami Autora oraz z poszanowaniem jego dobrego imienia i innych dóbr osobistych.

4. ODPOWIEDZIALNOŚĆ AUTORA

- 4.1. Autor oświadcza, że Projekt stanowi oryginalny rezultat jego pracy twórczej i nie narusza autorskich praw majątkowych ani autorskich praw osobistych jakichkolwiek osób trzecich.
- 4.2. Autor ponosi odpowiedzialność za ewentualne wady prawne Projektu, polegające w szczególności na naruszeniu praw autorskich osób trzecich.

5. WYNAGRODZENIE

- 5.1. Mając na uwadze postanowienia regulaminu Konkursu, zakres udzielonych praw, jak również cel niniejszej umowy, polegający na promowaniu twórczości Autora, Strony zgodnie ustalają, że z tytułu udzielonych licencji i zezwolenia Autorowi nie przysługuje wynagrodzenie.

6. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 6.1. Wszelkie spory będą rozstrzygane przez Strony polubownie. Jeśli Strony nie dojdą do porozumienia, każda ze Stron będzie uprawniona do skierowania sprawy na drogę postępowania sądowego.
- 6.2. W granicach wyznaczonych przez bezwzględnie obowiązujące przepisy prawa, nieważność któregośkolwiek z postanowień niniejszej umowy pozostaje bez wpływu na ważność pozostałych postanowień umowy. W przypadku uznania niektórych postanowień umowy za nieważne, Strony będą dążyć do zastąpienia nieważnych postanowieniami wywołującymi taki sam skutek gospodarczy.
- 6.3. Wszelkie zmiany niniejszej umowy wymagają zachowania formy pisemnej pod rygorem nieważności.
- 6.4. Wszelkie spory wynikające z niniejszej umowy rozstrzygane będą przez sąd powszechny, właściwy wedle właściwości ogólnej.
- 6.5. Umowa została sporządzona w dwóch jednobrzmiących egzemplarzach, po jednym egzemplarzu dla każdej ze Stron.

Autor:

Agencja: