

REGULAMIN HACKATHONU
„Bosch InnovAltion Hackathon”
(dalej „Regulamin”)

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem „Bosch InnovAltion Hackathon”, zwanego dalej „Hackathonem”, jest Robert Bosch sp. z o. o. z siedzibą w Warszawie, przy ul. Jutrzenki 105, 02-231 Warszawa, wpisana do Rejestru przedsiębiorców KRS prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIV Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000051814, o kapitale zakładowym 197 443 600 zł, NIP 5261027992, REGON 011124535, numer rejestrowy BDO 000007792, zwana dalej: „**Organizatorem**”.
2. Współorganizatorami Hackathonu są: Szkoła Główna Handlowa w Warszawie, Fundacja Speakleash oraz Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie, Akademickie Centrum Komputerowe CYFRONET AGH („**Współorganizatorzy**” a z każdy z osobna „**Współorganizator**”).
3. Organizator i Współorganizatorzy uzgadniają następujący podział obowiązków w ramach organizacji Hackathonu:
 - a. Obowiązki Organizatora:
 - przeprowadzenie Hackathonu (w tym przygotowanie Zadania Wstępnego i Zadania Właściwego);
 - koordynacja działań w ramach Hackathonu, w tym koordynacja działań Współorganizatorów;
 - współudział w rozstrzygnięciu Hackathonu;
 - zapewnienie i wydanie nagród w Hackathonie;
 - zapewnienie przestrzeni do odbycia się Hackathonu oraz infrastruktury technicznej;
 - organizacja procesu zgłaszania się Uczestników;
 - współpraca przy przygotowaniu zadań do rozwiązania;
 - powołanie Jury;
 - rozpatrywanie reklamacji w związku z przebiegiem Hackathonu.
 - b. Obowiązki Współorganizatora Szkoła Główna Handlowa w Warszawie:
 - wsparcie w procesie zgłoszeń Uczestników do Hackathonu;
 - współudział w rozstrzygnięciu Hackathonu.
 - c. Obowiązki Współorganizatora Fundacja Speakleash:
 - współpraca przy przygotowaniu zadań do rozwiązania;
 - współudział w rozstrzygnięciu Hackathonu.
 - d. Obowiązki Współorganizatora Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie, Akademickie Centrum Komputerowe CYFRONET AGH:

– współdział w rozstrzygnięciu Hackathonu.

4. Niektóre czynności związane z organizacją i przeprowadzeniem Hackathonu Organizator może powierzać do wykonania innym instytucjom, z którymi współpracuje przy jego organizacji.
5. Hackathon jest konkursem edukacyjnym, z dziedziny nauk inżynieryjno- technicznych Zakres tematyczny konkursu to: Sztuczna inteligencja (AI), Generative AI, modele językowe (LLM), przetwarzanie języka naturalnego (NLP), zastosowania AI w biznesie i przemyśle.
6. Organizator jest przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 919 i 921 k.c.
7. Finał Hackathonu (rozumiany jako wykonanie Zadania Właściwego) odbędzie się w dniu 21.03.2026r. w siedzibie Organizatora w Warszawie, pod adresem: ul. Jutrzenki 105. Organizator poinformuje o szczegółach wydarzenia w harmonogramie.
8. Celem Hackathonu jest zbudowanie wizerunku Bosch jako nowoczesnej i innowacyjnej firmy oraz przyciągnięcie młodych talentów zainteresowanych technologiami AI, IoT, RPA i Data Science. Wydarzenie ma rozwiązywać realne wyzwania biznesowe zgodne ze strategicznymi celami Bosch, generować praktyczne efekty projektowe oraz wspierać lokalne inicjatywy open-source. Hackathon inspirowuje i edukuje uczestników poprzez pokaz zastosowań cyfrowych technologii, wzmacnia współpracę wewnętrzną i z partnerami zewnętrznymi oraz wspiera długoterminową transformację cyfrową firm.
9. Szczegółowe informacje o Hackathonie znajdują się na stronie internetowej pod adresem: <https://www.bosch.pl/events/innovation-hackathon.html> („**Strona Internetowa**”).
10. Kontakt z Organizatorem jest możliwy pod adresem e-mail: hackathon.info@pl.bosch.com.

§ 2. Uczestnicy i zgłoszenie do Hackathonu

1. Udział w Hackathonie jest dobrowolny i bezpłatny.
2. Hackathon składa się z dwóch części: a) Zadania Wstępnego (wykonywanego w trybie online) oraz b) Zadania Właściwego (realizowanego w dniu Hackathonu stacjonarnie).
3. W Hackathonie mogą brać udział osoby pełnoletnie, posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, posiadające status studenta lub będące absolwentami szkół wyższych, z zastrzeżeniem że w Hackathonie mogą brać udział osoby, które stały się absolwentami (złożyły wszystkie egzaminy tj. uzyskały absolutorium) najpóźniej na trzy lata przed datą odbycia się Hackathonu (dalej: „**Uczestnicy**”).
4. W celu przystąpienia do Hackathonu Uczestnik powinien w terminie do dnia 09.03.2026 r. wypełnić formularz zgłoszeniowy dostępny na stronie: <https://www.bosch.pl/events/innovation-hackathon.html> oraz zaakceptować niniejszy Regulamin. Organizator sprawdza spełnienie warunków formalnych przez Uczestnika i potwierdza w formie e-mail zakwalifikowanie jako Uczestnika pierwszej części Hackathonu. Wypełniając ww. formularz Uczestnik podaje preferowany skład Zespołu, w którym chce rozwiązać Zadanie Właściwe (w wypadku zakwalifikowania), przy czym ostateczna decyzja o składach Zespołów należy do Organizatora i jest zależna od

zakwalifikowania się wskazanych osób do rozwiązania Zadania Właściwego. Organizator w miarę możliwości będzie uwzględniał preferencje co do składu Zespołu wskazane przez Uczestnika.

5. Zespoły mogą liczyć nie więcej niż 4 osoby.
6. Organizator ustala, że do Hackathonu może zgłosić się maksymalnie 8 Zespołów. Po rozstrzygnięciu rozwiązań Zadania Wstępnego przez poszczególnych Uczestników i uformowaniu Zespołów, Zespół wskazuje nazwę, pod którą będzie brał udział w dalszej części Hackathonu. Nazwa Zespołu nie może zawierać wulgaryzmów, treści obraźliwych, sloganów lub słów zabronionych przez polskie prawo lub sprzecznych z dobrymi obyczajami.
7. W Hackathonie nie może brać udziału żaden z pracowników, koordynatorów projektu ani członków Jury po stronie Organizatora lub Współorganizatorów, ani członków ich rodzin (wstępni, zstępni, rodzeństwo, małżonkowie).
8. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia z Hackathonu oraz pozbawienia ewentualnego prawa do nagrody Uczestnika, który nie spełniał regulaminowych warunków uczestnictwa w Hackathonie w momencie przystąpienia lub przestał je spełniać w okresie trwania Hackathonu.

§3. Przebieg Hackathonu

1. Celem Hackathonu jest opracowanie rozwiązania przedstawionego Zadania Wstępnego oraz Zadania Właściwego .
2. W terminie do dnia 19.02.2026 r. Organizator przedstawi Uczestnikom, którzy spełnili warunki przewidziane Regulaminem treść Zadania Wstępnego, wymogi techniczne oraz jego kryteria oceny. Zadanie Wstępne będzie dostępne na: <https://www.bosch.pl/events/innovation-hackathon.html> . Zadanie Wstępne Uczestnicy rozwiązują indywidualnie w formie on-line. Uczestnik zobowiązany jest przestać proponowane rozwiązanie Zadania Wstępnego do dnia 09.03.2026 na adres: hackathon.info@pl.bosch.com.
3. Przedstawiciele Organizatora dokonają oceny nadesłanych rozwiązań i zakwalifikują najlepszych Uczestników (zgodnie z kryteriami oceny) do następnej części Hackathonu (rozwiązanie Zadania Właściwego). Informacja o zakwalifikowaniu wraz z informacją o składzie Zespołu zostanie przekazana Uczestnikom w formie e-mail do dnia 13.03.2026 r.
4. Rozwiązanie Zadania Właściwego jest przeprowadzane w pełni w formie stacjonarnej w siedzibie Organizatora, przy ul. Jutrzenki 105 w Warszawie, w dniu 21.03.2026 r.
5. Rozwiązywanie Zadania Właściwego będzie przebiegać według harmonogramu zamieszczonego na Stronie Internetowej.
6. Treść Zadania Właściwego oraz kryteria oceny zostaną podane Uczestnikom w dniu odbycia się finału Hackathonu.

7. W ramach rozwiązywania Zadania Właściwego („Rozwiązanie”), do skryptu należy dołączyć specyfikację środowiska uruchomieniowego, umożliwiającą odtworzenie środowiska niezbędnego do poprawnego działania rozwiązania.
8. Po uruchomieniu dołączonego skryptu Organizator będzie miał możliwość korzystania z opracowanego Rozwiązania w zakresie opisanym w trakcie prezentacji Rozwiązania.
9. Każdy Zespół zaprezentuje swoje Rozwiązanie zgodnie z harmonogramem Hackathonu.
10. Organizator nie zapewnia Uczestnikom sprzętu komputerowego potrzebnego do udziału w Hackathonie.
11. Realizacja Zadań musi zostać wykonana w całości w trakcie Hackathonu, zgodnie z jego harmonogramem.
12. Podczas Hackathonu będą obecni mentorzy, którzy mogą udzielać wsparcia Uczestnikom.

§4. Zasady wyłaniania zwycięzców i wydawania Nagród

1. Organizator powoła jury składające się z 4 osób – po jednym przedstawicielu Organizatora oraz Współorganizatorów („Jury”).
2. Prezentacje podczas finału Hackathonu odbywają się w następujący sposób:
 - a. dopuszczone Zespoły przedstawiają swoje realizacje Zadania Właściwego w formie prezentacji.
 - b. Jury będzie miało dostęp do dokumentacji oraz innych dokumentów dotyczących danej realizacji Zadania Właściwego. Jury ma prawo do zadawania pytań Uczestnikom po zakończeniu prezentacji.
 - c. Rozwiązanie będzie weryfikowane pod kątem plagiatu.
 - d. wykrycie plagiatu skutkuje wykluczeniem danego Zespołu z dalszego uczestnictwa w Hackathonie.
 - e. Jury po prezentacji będzie przyznawało punkty zgodnie z kryteriami oceny.
 - f. zwycięskie Zespoły zostaną wyłonione na podstawie przyznanych im punktów.
3. Każdy członek Jury ocenia prace konkursowe indywidualnie. Ocena końcowa jest sumą punktów przyznanych przez wszystkich członków Jury.
4. Werdykt Jury jest ostateczny i niepodważalny. Uczestnikom nie przysługuje prawo do odwołania się od werdyktu Jury. Powyższe nie uchybia prawu dochodzenia roszczeń przed właściwym sądem powszechnym.
5. Komisja ma prawo do nieprzyznania wszystkich lub niektórych z przewidzianych w danej edycji nagród, jeżeli żadne z Rozwiązań nie będzie spełniać wymagań określonych w Regulaminie (w szczególności wymagania merytoryczne). W takim wypadku nagrody pozostają do dyspozycji Organizatora.
6. Uczestnik nie jest uprawniony do żądania wymiany nagrody na nagrodę innego rodzaju.
7. Zwycięzcy Hackathonu nie mogą przenieść prawa do uzyskania nagrody na osoby trzecie.
8. Nagrody zostaną wydane przez Organizatora w formie przelewu na konta bankowe

poszczególnych laureatów wskazane Organizatorowi w terminie 60 dni od rozstrzygnięcia Hackathonu.

9. Warunkiem otrzymania nagrody przez laureata jest przekazanie Organizatorowi wszelkich wymaganych danych do wydania nagrody (w tym dane niezbędne do przelewu środków, z tytułu uzyskanej nagrody) oraz zawarcie z Organizatorem Umowy o przeniesienie autorskich praw majątkowych do Rozwiązania. Brak podania danych lub zawarcia ww. Umowy w terminie wskazanym przez Organizatora będzie skutkowało brakiem możliwości wydania nagrody. W takim wypadku nagroda pozostaje do dyspozycji Organizatora.
10. Organizator przyzna w Hackathonie 3 nagrody, odpowiednio za 1, 2 i 3. miejsca w Hackathonie, dla najlepszych zespołów (zgodnie z kryteriami oceny), w następujących wysokościach:
 - a. 1 miejsce: nagroda w kwocie po 2 000 PLN na każdego członka zespołu (tj. łącznie maksymalnie kwota 8 000 PLN na zespół);
 - b. 2 miejsce: nagroda w kwocie po 1 000 PLN na każdego członka zespołu (tj. łącznie maksymalnie kwota 4000 PLN na zespół);
 - c. 3 miejsce: nagroda w kwocie po 500 PLN na każdego członka zespołu (tj. łącznie maksymalnie kwota 2000 PLN na zespół);
11. Uzyskane przez Uczestników nagrody, których wartość nie przekracza 2000 zł (słownie: dwóch tysięcy złotych) są zwolnione z opodatkowania na podstawie art. 21 ust. 1 pkt 68 ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych, jako nagrody uzyskane w konkursie z dziedziny nauki.
12. Organizatorowi przysługuje prawo weryfikacji danych osobowych laureata w momencie wydania nagrody, w celu identyfikacji laureata.

§5. Autorskie Prawa Majątkowe

1. Przystępując do Hackathonu, Uczestnicy udzielają Organizatorowi nieodpłatnej licencji niewyłącznej do korzystania z Rozwiązania (w zakresie przysługujących im udziałów) w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia Hackathonu, w tym dokonania oceny prac konkursowych, wyłonienia laureatów i informowania o Hackathonie i jego promocji.
2. Wraz z wydaniem Uczestnikowi nagrody, zgodnie z Regulaminem, Uczestnik zobowiązuje się przenieść na Organizatora prawa autorskie majątkowe i pokrewne do Rozwiązania wraz z prawem zezwalania na wykonywanie praw zależnych do Rozwiązania (w zakresie przysługujących mu udziałów), na zasadach przewidzianych w Umowie przeniesienia autorskich praw majątkowych, której wzór stanowi Załącznik nr 1 do Regulaminu. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że otrzymana przez Uczestnika nagroda stanowi ekwiwalentne i odpowiednie wynagrodzenie z tytułu przeniesienia praw autorskich w zakresie opisanym w Załączniku nr 1.
3. Uczestnik oświadcza, że będzie odpowiednio autorem albo współautorem Rozwiązania oraz że nie narusza ono jakichkolwiek praw osób trzecich.
4. Z tytułu złożonego powyżej oświadczenia Uczestnik przyjmuje na siebie pełną odpowiedzialność prawną. W przypadku jakichkolwiek roszczeń ze strony osób trzecich Uczestnik, po zawiadomieniu go o tym fakcie, nie uchyli się od niezwłocznego

przystąpienia do wyjaśnienia sprawy oraz wystąpi przeciwko takim roszczeniom na własny koszt i ryzyko, a nadto zaspokoi wszelkie uzasadnione roszczenia, a w razie ich zasądzenia od Organizatora, regresowo zwróci całość pokrytych roszczeń oraz wszelkie związane z tym wydatki i opłaty, włączając w to koszty procesu i obsługi prawnej, a także naprawi wszelkie inne szkody wynikające z wyżej opisanych roszczeń osób trzecich.

5. Uczestnicy podczas rozwiązywania Zadania zobowiązują się przestrzegać warunków licencji w zakresie korzystania z modelu Bielik dostępnych pod adresem: <https://bielik.ai/terms/>.

§6. Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator.
2. Dane osobowe przetwarzane są w celu obsługi udziału w Hackhatonie.
3. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne do wzięcia udziału w Hackhatonie.
4. Podstawami prawnymi przetwarzania danych osobowych są:
 - a. prawnie uzasadniony interes Organizatora polegający na organizacji Programu (art. 6 ust. 1 lit. f RODO);
 - b. przepisy prawa określające obowiązki rachunkowo-podatkowe ciążące na Organizatorze w związku z koniecznością rozliczenia nagród (art. 6. ust. 1 lit. c RODO).
5. Dostęp do danych osobowych mogą mieć w odpowiednim zakresie:
 - a. upoważnieni pracownicy Organizatora;
 - b. podmioty z grupy Bosch obsługujące systemy informatyczne, w których są przetwarzane dane osobowe oraz świadczące usługi administracyjne na rzecz Organizatora.
6. Dane osobowe Uczestników zostaną usunięte w ciągu miesiąca od zakończenia Hackhatonu z wyjątkiem danych Uczestników, którym przyznano nagrodę. Dane tego typu Uczestników będą przechowywane przez czas niezbędny do wypełnienia obowiązków rachunkowo-podatkowych określonych przepisami prawa.
7. Dane nie będą wykorzystywane do profilowania, ani podejmowania zautomatyzowanych decyzji.
8. Uczestnikom przysługuje prawo do:
 - a. żądania dostępu do danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania;
 - b. wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych;
 - c. wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych dotyczącej przetwarzania danych osobowych.
9. Aby skorzystać z przysługujących powyżej praw lub zgłosić informacje dotyczące naruszenia ochrony danych osobowych, można skorzystać ze strony <https://request.privacy-bosch.com/lang/pl-PL/>. Ponadto można wysłać list na adres siedziby spółki Robert Bosch sp. z o.o. lub skontaktować się z inspektorem ochrony danych, wyznaczonym dla grupy Bosch, drogą mailową za pomocą adresu dpo@bosch.com lub drogą listowną na adres: Robert Bosch GmbH; P.O. Box 30 02 20, 70442 Stuttgart, GERMANY.

§7. Postanowienia końcowe

1. Regulamin Konkursu dostępny jest na stronie: <https://www.bosch.pl/events/innovation-hackathon.html>.
2. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu, jeżeli nie wpłynie to na pogorszenie warunków uczestnictwa w Hackathonie, w szczególności z przyczyn organizacyjnych, technologicznych lub konieczności dostosowania do obowiązujących przepisów prawa. Zmiany zostaną udostępnione w analogiczny sposób jak niniejszy Regulamin. Zmieniony Regulamin będzie obowiązywać w terminie 14 dni od jego ogłoszenia.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia Uczestnika z udziału oraz cofnięcia oświadczenia o przyznaniu nagrody Uczestnikowi w przypadku stwierdzenia lub podjęcia uzasadnionego podejrzenia, że działania, które podjął Uczestnik w celu otrzymania nagrody stanowiły: naruszenie przez Uczestnika postanowień Regulaminu, naruszenie powszechnie obowiązujących przepisów prawa lub zasad współżycia społecznego.
4. Wszelkie reklamacje Uczestników dotyczące Konkursu powinny być zgłaszane e-mailowo na adres hackathon.info@pl.bosch.com lub na adres siedziby Organizatora nie później niż 30 dni po ogłoszeniu wyników Hackathonu, z dopiskiem „Reklamacja Hackathon”. Reklamacja powinna zawierać dane pozwalające zidentyfikować Uczestnika oraz opis przyczyn reklamacji.
5. Komisja rozstrzygająca reklamację rozpatrzy reklamacje w terminie 14 dni od daty otrzymania reklamacji. Uczestnik zostanie poinformowany o decyzji Komisji na adres, z którego nadeszła reklamacja.
6. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się przepisy prawa polskiego.
7. Nagrody nie są ustanawiane, przyznawane ani wręczane w zamian za nadużycie jakichkolwiek uprawnień lub niedopełnienie jakichkolwiek obowiązków ciążących na Uczestnikach ani na osobach upoważnionych do odbioru nagród w imieniu Uczestników.

Wersja 1.

Stan na 19.02.2026 r.

Załączniki:

- Wzór umowy przeniesienia majątkowych praw autorskich

Załącznik nr 1 do Regulaminu Hackathonu

UMOWA PRZENIESIENIA AUTORSKICH PRAW MAJĄTKOWYCH

zawarta w Warszawie w dniu [].2026 r. („Umowa”) pomiędzy:

Robert Bosch sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, ul. Jutrzenki 105, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIV Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000051814, o kapitale zakładowym w wysokości 197 443 600 zł, NIP 526-10-27-992, REGON 011124535, numer rejestrowy BDO 000007792, zwana dalej „**Organizatorem**”, reprezentowana przez:

[] – [] oraz

[] – []

a

imię i nazwisko:.....

zespół:.....

adres:.....

PESEL:.....zwany dalej „**Uczestnikiem**”,

zwanymi dalej łącznie „**Stronami**”

ZWAŻYWSZY, ŻE:

- I. Uczestnik został wyłoniony jako członek zwycięskiego zespołu Hackathonu oraz jest *autorem/współautorem** Rozwiązania nagrodzonego w Hackathonie stanowiącego utwór w rozumieniu Ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych;
- II. Intencją Organizatora jest, zgodnie z Regulaminem, nabycie autorskich praw majątkowych do Rozwiązania w zakresie w jakim prawa przysługują Uczestnikowi oraz korzystanie z Rozwiązania dla własnych celów biznesowych;
- III. Wyrażeniom ujętym z wielkiej litery w niniejszej Umowie należy przypisywać znaczenie nadane w Regulaminie, chyba że Umowa stanowi inaczej.

Strony postanowiły zawrzeć Umowę o następującej treści:

1. Rozwiązanie, o którym mowa powyżej jest rozwiązaniem Zadania konkursowego wykonanego w ramach Hackathonu przez dany zespół, którego członkiem jest Uczestnik. Strony ponadto uzgadniają, że ilekroć w Umowie mowa jest o „**Rozwiązaniu**”, w wypadku utworu współautorskiego, Strony rozumieją przez to odpowiedni wkład pracy (udział) danego Uczestnika w wykonanie tego Rozwiązania.
2. Uczestnik oświadcza, że posiada całość majątkowych praw autorskich do Rozwiązania oraz, że nie narusza ono praw autorskich osób trzecich.
3. Uczestnik z chwilą wydania mu przysługującej mu zgodnie z Regulaminem nagrody, przenosi na Organizatora całość autorskich praw majątkowych do wszystkich utworów stworzonych przez Uczestnika w ramach Rozwiązania.
4. Strony potwierdzają, że niektóre elementy Rozwiązania mogą zostać wykonane w oparciu o oprogramowanie typu open source (o otwartym kodzie źródłowym), dla których prawa autorskie określone są odrębnie zgodnie z warunkami licencji danego oprogramowania. Uczestnik jest zobowiązany do dostarczenia Organizatorowi, najpóźniej w momencie przeniesienia majątkowych praw autorskich do Rozwiązania, pełnej listy elementów wykorzystanych na licencjach typu open source, które zostały wykorzystane przez Uczestnika wraz ze wskazaniem rodzaju licencji, na której licencjonowany jest dany element oprogramowania oraz treści warunków licencyjnych.

5. Uczestnik przenosi na Organizatora w zakresie, o którym mowa w ust. 1 całość posiadanych majątkowych praw autorskich do Rozwiązania na następujących polach eksploatacji:
 - a) wprowadzanie, wyświetlanie, stosowanie, przekazywanie i przechowywanie programu komputerowego niezależnie od formatu, systemu lub standardu;
 - b) trwałe lub czasowe utrwalanie lub zwielokrotnianie programu komputerowego w całości lub w części, jakimikolwiek środkami i w jakiejkolwiek formie, niezależnie od formatu, systemu lub standardu;
 - c) tłumaczenie, przystosowywanie, zmiana układu lub jakiegokolwiek inne zmiany w programie komputerowym, z zachowaniem praw osoby, która tych zmian dokonała;
 - d) rozpowszechnianie, w tym użyczenie lub najem, programu komputerowego lub jego kopii;
 - e) wprowadzanie do pamięci komputera oraz trwałe lub czasowe utrwalanie lub zwielokrotnianie utworów oraz dowolne korzystanie i rozporządzanie tymi kopiami;
 - f) utrwalanie i zwielokrotnianie utworu - wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
 - g) wprowadzanie do obrotu, użyczenie, najem lub dzierżawa oryginału albo egzemplarzy;
 - h) publiczne rozpowszechnianie, w szczególności wykonanie, wyświetlanie, publiczne odtworzenie, nadawanie i reemitowanie w dowolnym systemie lub standardzie a także publiczne udostępnianie Rozwiązania w ten sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym;
 - i) rozpowszechnianie w sieci Internet oraz w sieciach zamkniętych (np. Intranet);
 - j) prawo do wykorzystywania Rozwiązania do celów marketingowych lub promocji, a także dla celów komercyjnych, biznesowych, informacyjnych, edukacyjnych lub szkoleniowych Organizatora;
6. Uczestnik przenosi na Organizatora także prawo wykonywania praw zależnych oraz zezwalania na wykonywanie praw zależnych do Rozwiązania, w tym do rozwijania go przez Organizatora, także przy udziale osób i podmiotów trzecich oraz do korzystania z tak powstałych utworów zależnych w pełnym zakresie wskazanym w niniejszej Umowie.
7. Organizator ma także prawo do określenia nazwy Rozwiązania, pod którą będzie ono rozpowszechniane lub wykorzystywane.
8. Strony oświadczają, iż intencją Stron jest nabycie przez Organizatora majątkowych praw autorskich do utworów (w tym programów komputerowych) powstałych w wyniku wykonywania zadania konkursowego w Hackathonie przez Uczestnika - w najszerszym możliwym zakresie, z wyłączeniem elementów wykorzystywanych na licencji typu Open Source. W przypadku, gdyby takie nabycie wymagało podjęcia dodatkowych czynności faktycznych lub prawnych, Uczestnik zobowiązuje się niezwłocznie podjąć takie czynności we współpracy z Organizatorem.
9. Równocześnie z nabyciem autorskich praw majątkowych Organizator nabywa własność wszystkich egzemplarzy, na którym prace zostały utrwalone (o ile dotyczy).
10. Uczestnik nie będzie wykonywać wobec Organizatora lub jego następców prawnych, autorskich praw osobistych przysługujących mu w stosunku do wszelkich dostarczonych utworów w ramach Rozwiązania, w szczególności w zakresie:
 - a) nienaruszalności treści i formy utworów,
 - b) oznaczania utworu imieniem lub nazwiskiem albo rozpowszechniania anonimowo,
 - c) decydowania o pierwszym udostępnieniu utworów nieograniczonej liczbie osób,
 - d) nadzoru autorskiego przed rozpowszechnieniem utworów oraz w trakcie korzystania z nich.
11. Organizator ma prawo udzielania dalszych praw, zgód, zezwoleń i upoważnień na rzecz podmiotów trzecich, w szczególności spółek z Grupy Bosch oraz Współorganizatorów.
12. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że otrzymana przez Uczestnika nagroda w Hackathonie stanowi ekwiwalentne i odpowiednie wynagrodzenie z tytułu przeniesienia praw autorskich w zakresie opisanym w Umowie.

13. W przypadku wystąpienia przez osoby trzecie z roszczeniami związanymi z prawami autorskimi do Rozwiązania, utworów lub prac wykonanych w ramach Rozwiązania, Uczestnik poniesie uzasadnione koszty związane z dochodzeniem tych roszczeń przez osoby trzecie, z uwzględnieniem kosztów procesu i odszkodowań.
14. Wszelkie materiały w tym dane, dokumenty i informacje udostępnione Uczestnikowi w trakcie lub w związku z realizacją Rozwiązania w ramach Hackathonu pozostają własnością Organizatora.
15. Wszelkie zmiany lub uzupełnienia niniejszej Umowy wymagają formy pisemnej pod rygorem nieważności.
16. W sprawach nieuregulowanych niniejszą Umową zastosowanie mają odpowiednie przepisy prawa polskiego.
17. Strony oświadczają, że będą dążyć do polubownego rozwiązywania wszelkich sporów mogących wyniknąć na tle stosowania niniejszej Umowy.
18. W przypadku niemożności osiągnięcia porozumienia, spory będą rozstrzygane przez sąd powszechny zgodnie z właściwością ogólną.
19. Umowę sporządzono w dwóch jednobrzmiących egzemplarzach, po jednym dla każdej ze Stron.

Uczestnik

(podpis)

W imieniu RBPL

(podpis i pieczęć)

W imieniu RBPL

(podpis i pieczęć)