

REGULAMIN KONKURSU

§1 Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa zasady i warunki uczestnictwa w konkursie „**CHALLENGER 2.0**” (dalej: „**Konkurs**”).
2. Organizatorem Konkursu jest spółka **CREATIVO Sp. z o.o.**, z siedzibą przy Alei Wilanowskiej 75 lok 20, 02-765 Warszawa, zarejestrowana w krajowym Rejestrze Sądowym, prowadzonym przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy, pod numerem KRS 0000563647, będąca właścicielem marki Retail Institute (dalej: „**Organizator**”).
3. Nadrzędnym celem Konkursu jest pobudzenie kreatywności, przełamywanie schematów, promocja twórczego myślenia, zorientowanie firm i zespołów na kreowanie i działanie, a także danie impulsu branży retail do zmian opartych o wiedzę, doświadczenie, sprawdzone rozwiązania i współpracę z innowatorami.
4. Celem szczegółowym Konkursu jest:
 - a) wyłonienie najbardziej innowacyjnych start-upów;
 - b) wyłonienie najbardziej innowacyjnych spółek technologicznych;
 - c) stworzenie platformy wymiany wiedzy, doświadczeń i kreacji innowacyjnych pomysłów pomiędzy spółkami retailowymi oraz innowacyjnymi;
 - d) popularyzacja najciekawszych pomysłów, idei, rozwiązań, trendów, zjawisk;
 - e) łączenie start-upów z potencjalnymi klientami.
5. Konkurs jest integralną częścią programu Challenger 2.0 stworzonego przez Centrum Transferu Wiedzy i Innowacji NextGenLab należącego do Retail Institute, będącego własnością Organizatora. Szczegóły dotyczące programu Challenger 2.0 znajdują się na stronie internetowej www.einstitute.com.pl.
6. W celu uniknięcia wątpliwości Konkurs, którego warunki zostały określone w Regulaminie, nie jest żadną z gier losowych, ani zakładem wzajemnym w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz.U.2018.165 t.j. ze zm.).
7. Aktualne Informacje dotyczące Konkursu, w tym formularza zgłoszeniowego do Konkursu (dalej: „**Aplikacja Konkursowa**”) znajdują się na stronie internetowej (www.einstitute.com.pl) w zakładce NextGenLab, CHALLENGER 2.0 (dalej: „**Strona Konkursu**”).
8. Konkurs kierowany jest do:
 - a. pełnoletnich studentów, absolwentów i młodych pracowników naukowych uczelni wyższych urodzonych po 1992 roku (28 lat) (dalej: „**Student**”);
 - b. start-upów (dalej: „**Start-up**”);
 - c. spółek technologicznych (dalej: „**Spółki Technologiczne**”) zwanych łącznie **Uczestnikami**.

9. Start-up rozumiany jest jako przedsiębiorstwo (osoba prawna/jednoosobowa działalność gospodarcza), które w momencie przystąpienia do konkursu prowadzi działalność gospodarczą krócej niż 5 lat, licząc od daty zarejestrowania w Rejestrze Przedsiębiorców lub CEIDG.
10. Spółka Technologiczna to przedsiębiorstwo (osoba prawna), które prowadzi działalność komercyjną dłużej niż 5 lat, licząc od daty zarejestrowania w Rejestrze Przedsiębiorców.
11. W szczególnie uzasadnionych przypadkach Organizator może dopuścić do Konkursu Uczestników nieznacznie odstających od kryteriów, o których mowa w ust. 9 lub ust. 10.
12. Organizator zastrzega możliwość nieprzyjęcia Uczestnika do Konkursu bez podawania przyczyny.
13. Zgłaszając się do udziału w Konkursie Organizatora, Uczestnik oświadcza, że:
 - a. w całości akceptuje warunki Konkursu zawarte w niniejszym Regulaminie;
 - b. projekt/pomysł/rozwiązanie zgłoszone w Aplikacji Konkursowej (dalej: „Praca konkursowa”) stanowi przejaw jego indywidualnej i oryginalnej twórczości Uczestnika lub jego pracowników oraz, że przysługują mu wszelkie prawa do zgłoszonego projektu/pomysłu/rozwiązania, w tym autorskie prawa majątkowe, i nie są one w żaden sposób ograniczone ani obciążone. Uczestnik Konkursu gwarantuje, iż w czasie trwania Konkursu prawa te nie zostaną zbyte ani obciążone na rzecz osób trzecich;
 - c. korzystanie z Pracy konkursowej na potrzeby Konkursu zgodnie z Regulaminem nie zagrazi ani nie naruszy niczych praw, dóbr, dobrych obyczajów ani tajemnicy chronionej prawem lub na podstawie zobowiązania;
 - d. jego udział w Konkursie nie narusza ani nie narusza postanowień żadnych umów ani praw osób trzecich, w tym między innymi patentów, praw autorskich, tajemnicy przedsiębiorstwa, znaków towarowych, reklamy ani dóbr osobistych jak również nie ujawni z naruszeniem obowiązujących przepisów prawa żadnych informacji poufnych lub zastrzeżonych dotyczących innej osoby lub podmiotu;
 - e. zgłoszenie Aplikacji Konkursowej nastąpiło za wiedzą i zgodą zarządu Start-upu/Spółki Technologicznej.
14. Uczestnik Konkursu ponosi pełną odpowiedzialność za wszelkie roszczenia osób trzecich dotyczące Pracy Konkursowej zgłoszonej do Konkursu przez Uczestnika Konkursu, w tym w szczególności wynikające z tytułu naruszenia ich praw autorskich do projektów/pomysłów/rozwiązań zaprezentowanych w ramach Konkursu, praw osobistych lub majątkowych.
15. W przypadku zgłoszenia jakichkolwiek naruszeń lub roszczeń przez osoby trzecie do Pracy konkursowej danego Uczestnika (tj., w szczególności dotyczących naruszenia praw własności intelektualnej do projektów/rozwiązań zaprezentowanych w ramach Konkursu):
 - a. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia tego Uczestnika z Konkursu;
 - b. Uczestnik Konkursu, który zaprezentował dany pomysł, chroni, zwalnia i zabezpiecza Organizatora przed odpowiedzialnością w zakresie wszelkich takich roszczeń.

16. Uczestnik Konkursu dokonując Aplikacji Konkursowej wyraża zgodę na wykorzystanie przez Organizatora swojego znaku towarowego, oznaczeń słownych, graficznych lub o charakterze słowno-graficznym w materiałach marketingowych lub informacyjnych dotyczących lub związanych z Konkursem.
17. Nad prawidłowym przebiegiem Konkursu czuwać będzie Rada Ekspertów Retail Institute, Przedstawiciel Organizatora oraz Jury (dalej: „**Jury**” lub „**Kapituła Konkursowa**”).
18. Rada Ekspertów Retail Institute składa się ze stałych ekspertów współpracujących przy projektach współorganizowanych przez Retail Institute. W Jury zasiadać będzie co najmniej 3 członków wybranych przez Organizatora Konkursu. Szczegółowe informacje dotyczące Kapituły Konkursowej będą udostępniane na Stronie Konkursu.
19. Konkurs prowadzony jest przez Organizatora na terenie Rzeczypospolitej Polskiej. Jego Uczestnikami mogą być podmioty zarejestrowane, działające zarówno w kraju jak i za granicą.
20. Uczestnictwo w Konkursie jest dobrowolne i:
 - bezpłatne dla Studentów;
 - bezpłatne dla Start-up'ów;
 - płatne w wysokości 5000 złotych + VAT dla Spółek Technologicznych.
21. Spółka Technologiczna uiszcza opłatę na podstawie wystawionej faktury VAT tytułem uczestnictwo w Konkursie, przelewem na konto Organizatora, nie później niż 14 dni od przesłania do Organizatora Aplikacji Konkursowej. Opłata za uczestnictwo w Konkursie nie podlega zwrotowi w żadnym przypadku, z wyjątkiem sytuacji, w której Organizator odwoła Konkurs.

§ 2 Zasady Konkursu

1. Organizator zastrzega możliwość zmiany terminów zgłoszeń Aplikacji Konkursowych, o których mowa w niniejszym Regulaminie. Wszelkie zmiany będą na bieżąco publikowane na Stronie Konkursu.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do odrzucenia zgłoszeń, które nie spełniają warunków i kryteriów Konkursu, nie są innowacyjne, nie wpisują się w ideę Centrum Transferu Wiedzy i Innowacji NexGenLab, są niekompletne albo fikcyjne, a także gdy naruszają przepisy prawa powszechnie obowiązującego, zasady współżycia społecznego lub dobre obyczaje, w szczególności propagujące treści obraźliwe, wulgarne, dyskryminujące płeć, rasę, narodowość, język, religię, nawołujące do przemocy lub agresji, zawierające groźby pod adresem osób trzecich.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Konkursu bez podania przyczyn, w szczególności w przypadku zgłoszenia niewielkiej liczby Aplikacji Konkursowych.
4. Wszelkie koszty podróży, związane z uczestnictwem w spotkaniach i prezentacjach, o których mowa w § 2 i § 3 Regulaminu ponosi Uczestnik.

5. Protokoły i formularze ocen nie są jawne, ale w szczególnych przypadkach, za zgodą wszystkich członków Jury, mogą zostać udostępnione.
6. W przypadku rezygnacji z udziału w Konkursie Start-up/Spółki Technologicznej, prawo wzięcia udziału w nim będzie miał Start-up/Spółka Technologiczna z kolejnego miejsca na short- liście.
7. Konkurs składa się z V etapów:

a) I etap Konkursu – Rekrutacja

Aby wziąć udział w Konkursie należy wypełnić wszystkie pola Aplikacji Konkursowej na stronie internetowej o której mowa w § 1 ust. 7 Regulaminu i postępować zgodnie ze znajdującą się tam instrukcją dotyczącą terminów i sposobu wysyłki. Organizator zastrzega możliwość weryfikacji Aplikacji Konkursowych pod kątem prawdziwości zawartych w nich danych, jak również spełniania kryteriów zawartych w niniejszym Regulaminie, na każdym etapie Konkursu. Dla celów weryfikacyjnych Organizator jest uprawniony do żądania potwierdzenia, że Aplikacja Konkursowa została zgłoszona za zgodą osób uprawnionych do reprezentacji Uczestnika.

b) II etap Konkursu – Ocena formalna i merytoryczna

Organizator, Rada Ekspertów i Jury dokonają wstępnej analizy Aplikacji Konkursowych. Aplikacje spółek Start-up oraz Technologicznych będą oceniane przy uwzględnieniu następujących kryteriów:

- a. poziom innowacyjności rozumianej jako wdrożenie nowego lub znacząco udoskonalonego produktu (wyrobu lub usługi), procesu, nowej metody marketingowej lub nowej metody organizacyjnej w praktyce gospodarczej, organizacji miejsca pracy lub stosunkach z otoczeniem;
- b. korzyści jakie niesie wdrożenie zaproponowanego rozwiązania oraz transparentności modelu biznesowego
- c. adekwatność w odniesieniu do celów Konkursu, ustalonych przez Organizatora w § 1 ust. 3 i ust. 4 Regulaminu.

Aplikacje Studentów będą oceniane przy uwzględnieniu następujących kryteriów:

- a. formalnych (wiek, uczelnia, kierunek studiów)
- b. wyrażona motywacja do udziału w programie
- c. umiejętność krytycznego myślenia; formułowania wypowiedzi, ocen
- d. umiejętności rozwiązywania kompleksowych problemów, kreatywność, twórczość;
- e. zaangażowanie.

Najciekawsze pomysły/rozwiązania zgłoszone przez Start-up i Spółki Technologiczne zostaną ogłoszone w formule tzw. short-list. Wszyscy Uczestnicy Konkursu otrzymają zaproszenie do wzięcia udziału w programie Challenger 2.0, prowadzonym przez Organizatora Konkursu. Lista spółek zostanie ogłoszona na stronie Konkursu.

Studenci wybrani do programu Challenger 2.0 otrzymają potwierdzenie drogą e-mail.

c) III etap Konkursu

Formuła pracy w ramach programu Challenger 2.0 została opisana na stronie Konkursowej, w zakładce Etapy.

d) IV etap Konkursu

- Start-upy – Jury Konkursu, w oparciu o wiedzę zdobytą z Aplikacji Konkursowych, po spotkaniach i rozmowach indywidualnych z Uczestnikami wyłoni do 2 laureatów oraz do 3 wyróżnionych w Konkursie;
- Spółki Technologiczne – Uczestnicy Centrum Transferu Wiedzy i Innowacji NextGenLab oraz Jury i Rada Ekspertów Retail Institute, po prezentacjach w trakcie Innovation Days 2020 wyłoni do 2 laureatów oraz do 3 wyróżnionych w Konkursie.
- Studenci – Jury Konkursu, po spotkaniach i prezentacjach studentów wyłoni do 3 zespołów laureatów oraz do 3 zespołów wyróżnionych w Konkursie.

e) V etap Konkursu – Ogłoszenie laureatów

Jury spośród wyróżnionych Uczestników dokonuje wyboru laureatów Konkursu.

f) VI etap – Nagrodzenie laureatów

8. Ważne terminy w Konkursie:

Wszystkie terminy znajdują się na Stronie Konkursu (e institute.com.pl)

§3 Nagrody

Uczestnicy otrzymują zaproszenie do wzięcia udziału w programie Challenger, którego częścią jest niniejszy Konkurs. Nagrody przyznaje Organizator Konkursu. Minimalny pakiet nagród za udział w Konkursie obejmuje nagrody wyszczególnione w niniejszym paragrafie.

1. Nagrody w Konkursie:

1.1. Start up-om z short list zostaną przyznane następujące nagrody:

- bezpłatny udział 2 osób w części merytorycznej Challenger 2.0
- prezentacja (do 20 minut) w gronie potencjalnych klientów i odbiorców rozwiązań oraz mediów w formule określonej przez Organizatora (bez udziału innych start-upów)
- sesja konsultacyjna (rady, sugestie, pytania, wątpliwości, rekomendacje dot. usprawnień) w gronie ekspertów, potencjalnych klientów (do 20 min) będące nieocenionym źródłem wiedzy na temat potrzeb i możliwości wdrożenia rozwiązania w centrach i sieciach handlowych
- zamieszczenie nazwy Spółki na stronie Konkursu oraz fanpage'u

1.2. Z short list Jury wybierze do 3 wyróżnionych Start up-ów. Wyróżnionym Start up-om zostaną przyznane następujące nagrody:

- nagrody, o których mowa w pkt 1.1 powyżej oraz:
- dyplom pół-finalisty programu Challenger 2.0.

- 1.3. Spośród wyróżnionych Spółek Technologicznych zostanie wybrany laureat Konkursu, któremu zostaną przyznane następujące nagrody:
 - nagrody, o których mowa w pkt 1.2 powyżej oraz
 - statuetka laureata Konkursu,
 - spersonalizowany pakiet wsparcia w promocji i komercjalizacji rozwiązania przygotowany przez Retail Institute.
- 1.4. Spółki Technologiczne z short-listy zostaną nagrodzone możliwością zaprezentowania się (20 minut) w gronie potencjalnych klientów i odbiorców rozwiązań oraz mediów w formule określonej przez Organizatora.
- 1.5. Z short list Jury wybierze do 3 wyróżnionych Spółek Technologicznych. Wyróżnionym Spółkom Technologicznym zostaną przyznane następujące nagrody:
 - nagrody, o których mowa w pkt 1.4 powyżej oraz
 - sesja konsultacyjna (20 min.) (rady, sugestie, pytania, wątpliwości, rekomendacje dot. usprawnień) w gronie wybranych ekspertów, potencjalnych klientów będąca nieocenionym źródłem wiedzy na temat potrzeb i możliwości wdrożenia rozwiązania w centrach i sieciach handlowych.
- 1.6. Spośród wyróżnionych Spółek Technologicznych zostanie wybrany laureat Konkursu, któremu zostaną przyznane następujące nagrody:
 - nagrody o których mowa w pkt 1.5 powyżej oraz
 - statuetka laureata Konkursu
- 1.7. Studenci zakwalifikowani do programu Challenger 2.0, którzy przejdą przez cały proces rekrutacji otrzymają:
 - bezpłatny udział w max. 10 dniowym programie Challenger 2.0;
 - bezpłatny warsztat design thinking i tworzenia innowacyjnych produktów i usług;
 - bezpłatny udział w konferencji dot. wyzwań branży centrów i sieci handlowych
 - certyfikat odbycia stażu w dziale innowacyjności Retail Institute
- 1.8. Spośród najlepszych zespołów Studentów zostaną wybrani laureaci Konkursu, którym zostaną przyznane następujące nagrody:
 - wsparcie Retail Institute w zakresie obsługi prawnej i biznesowej pozwalającej przeprowadzić pilotaż w wybranym centrum i/lub sieci handlowej biorącej udział w programie Challenger 2.0;
 - wsparcie w promocji oraz wdrożeniu stworzonego rozwiązania w wybranych centrach uczestniczących w programie
 - statuetka laureata Konkursu.
8. Łączna wartość nagród w Konkursie zgodnie z treścią przepisu art. 21 ust. 1 pkt 68 ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych stanowi wartość wolną od opodatkowania podatkiem dochodowym.
9. Organizator zobowiązuje się w dobrej wierze do przeprowadzenia negocjacji z laureatami Konkursu, celem pisemnego uzgodnienia warunków współpracy, w szczególności dotyczący spersonalizowanego pakietu

wsparcia w promocji i komercjalizacji rozwiązania, jakiego udzieli laureatom Konkursu Retail Institute. Organizator zastrzega możliwość zawarcia z laureatem odrębnej umowy w tym zakresie.

10. Wszystkie nagrody mają charakter bezgotówkowy, Uczestnikom nie przysługuje prawo do ich wymiany na nagrodę innego rodzaju bądź gotówkę.
11. Uczestnicy nie mogą odsprzedać ani przekazać osobom trzecim przyznanych w Konkursie nagród.
12. Uczestnicy mogą złożyć oświadczenie o odmowie przyjęcia nagrody.
13. Nieobecni na spotkaniach Challenger 2.0/Innovation Days Uczestnicy nie biorą udziału w Konkursie, przy czym:
 - 13.1. nieobecność wyróżnionego Uczestnika w spotkaniach Challenger 2.0 oznacza dyskwalifikację (Startup);
 - 13.2. nieobecność wyróżnionego Uczestnika w spotkaniach Challenger 2.0 oznacza dyskwalifikację (Student);
 - 13.3. nieobecność wyróżnionego Uczestnika w spotkaniach Innovation Days oznacza dyskwalifikację (Spółka Technologiczna);
 - 13.4. jeżeli laureat Konkursu nie może pojawić na ceremonii wręczenia nagród w celu odbioru Nagrody, upoważniona osoba powinna go reprezentować.
14. Jeśli zdobywcą nagrody będzie jakikolwiek podmiot, który nie spełnia warunków wskazanych w niniejszym Regulaminie, taki Uczestnik traci prawo do Nagrody.
15. Organizator uprawniony jest do przyznania innych nagród i korzyści będących efektem współpracy z partnerami medialnymi programu Challenger 2.0, w szczególności następujących nagród:
 - 15.1. TARCZA – rozwiązania wspierające centra i sieci handlowe w zwalczaniu skutków epidemii koronawirusa w Polsce
 - 15.2. NEW RETAIL – robotyka, automatyzacja, AI, uczenie maszynowe, algorytmy, rozwiązania optymalizujące procesy biznesowe we wszystkich obszarach działań firm, narzędzia analityczne, software, etc.;
 - 15.3. GREEN RETAIL– rozwiązania obniżające uciążliwość ekologiczną centrów i sieci handlowych oraz wspierające ochronę środowiska i klimatu, energetyka, circular economy zarówno w centrach jak i sieciach handlowych, etc.;
 - 15.4. CUSTOMER & EXPERIENCE – rozwiązania dedykowane klientom centrów i sieci handlowych budujące ich pozytywne doświadczenia, PropTech, FinTech, EduTech, lajfstajl i wszystko co dotyczy handlu i zarządzania centrami;
 - 15.5. Wow Award - nagroda dla tych, którzy nie wiedzieli, że się nie da, którzy nie mieszczą się w żadne rubryczki i paragrafy, których idee i rozwiązania wykraczają poza schematy i kategorie.

16. Organizator zastrzega możliwość odstąpienia od przyznania nagród dla laureatów i wyróżnionych w przypadku, gdy żadna z Prac Konkursowych zgłoszonych przez Uczestników nie spełnia wymagań Organizatora.

§4 Prawa i przetwarzanie danych osobowych

1. W trakcie sesji/spotkania/ prezentacji, o których mowa w niniejszym Regulaminie, w szczególności w § 2 i § 3 powyżej, Organizator ma prawo do wykonywania zdjęć oraz nagrywania filmów na potrzeby ich wykorzystania w środkach masowego przekazu (TV, radio, Internet, prasa) oraz w celach dokumentacyjnych, promocyjnych i marketingowych Organizatora, partnerów i sponsorów Konkursu oraz innych podmiotów wskazanych przez Organizatora. Udział w Konkursie jest jednoznaczny z wyrażeniem zgody na rejestrację, wykorzystanie oraz emisję przez Organizatora, podmioty z nim powiązane oraz przez sponsorów i partnerów Konkursu, wizerunku/głosu/wypowiedzi każdego z Uczestników Konkursu we wszystkich materiałach promocyjnych i marketingowych bez żadnych ograniczeń czasowych ani terytorialnych.
2. Wyrażenie zgody oznacza, że zdjęcia, filmy oraz nagrania zarejestrowane w trakcie Konkursu mogą być publikowane na stronie internetowej Organizatora lub na innych stronach internetowych prowadzonych przez Organizatora, partnerów i sponsorów Konkursu oraz innych podmiotów wskazanych przez Organizatora, w tym emitowane w formatach audio, wideo i w formie obrazów oraz w TV.
3. Administratorem danych osobowych udostępnianych przez Uczestników Konkursu, w szczególności w Aplikacji Konkursowej jest Organizator. Udostępnione w Aplikacji Konkursowej dane będą przetwarzane w celu organizacji i przeprowadzenia Konkursu, oceny formalnej i merytorycznej zgłoszeń do Konkursu, kontaktu z Uczestnikami, przyznania nagród, informowania Uczestników o kolejnych edycjach Konkursu lub zaproszenia ich do edycji Konkursu w latach następnych, przekazanie partnerom merytorycznym w celu umożliwienia im oceny zgłoszeń lub kontaktu z Uczestnikami, a także informowania o inicjatywach Organizatora.
4. Uczestnik biorący udział w programie Challenger 2.0 jest świadomy tego, iż Rada Ekspertów oraz Kapituła Konkursowa wejdą w posiadanie informacji, które mogą być uważane za tajemnicę spółki. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ujawnienie tajemnicy i informacji zawartych w Aplikacji Konkursowej. Uczestnik, na etapie zgłaszania Aplikacji Konkursowej, musi dokonać oceny ewentualnego ryzyka wynikającego ze zgłoszenia się do Konkursu i rozumie, iż formuła Konkursu uniemożliwia pełne zabezpieczenie i ochronę prezentowanych treści przed kradzieżą, uszkodzeniem, utratą lub bezprawnym dostępem.

§5 Prawa autorskie

1. Z chwilą zgłoszenia do Konkursu Organizator uzyskuje licencję upoważniającą Organizatora do nieodpłatnego korzystania z majątkowych praw autorskich do Pracy konkursowej (dalej: „Licencja”) w celu prowadzenia i promocji Konkursu.

2. Dla uniknięcia wątpliwości, Licencja nie uprawnia Organizatora do korzystania z know-how Uczestników w celu prowadzenia własnej działalności ani do realizacji rozwiązań zgłoszonych w Konkursie przez Uczestników.
3. Licencja obejmuje wszystkie pola eksploatacji, określone w art. 50 ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku - o prawie autorskim i prawach pokrewnych, w szczególności Organizator uprawniony jest do:
 - a) utrwalania jakąkolwiek techniką, jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie, w tym m.in. drukiem, na płycie cd/dvd, cyfrowo;
 - b) zwielokrotniania jakąkolwiek techniką, jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie, w tym m.in. drukiem, na płycie cd/dvd, cyfrowo;
 - c) wprowadzania do obrotu;
 - d) wprowadzania do pamięci komputera oraz do sieci komputerowej i/lub multimedialnej;
 - e) publicznego udostępniania w taki sposób, aby każdy mógł mieć dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym (m.in. udostępniania w Internecie);
 - f) publicznego wykonania i/lub publicznego odtwarzania;
 - g) wystawiania, wyświetlania;
 - h) tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian;
 - i) użyczenia i/lub najmu, dzierżawy;
 - j) wykorzystywania w celach marketingowych.
4. Organizator ma prawo do korzystania z fragmentów Pracy konkursowej i rozporządzania nimi w zakresie pól eksploatacji, określonych w ust. 3 niniejszego paragrafu.
5. Licencja, o której mowa powyżej, nie jest ograniczona ani czasowo, ani terytorialnie, tzn. odnosi się zarówno do terytorium Polski jak i do terytoriów wszystkich innych państw.

§6 Postanowienia końcowe

1. Postanowienia Kapituły Konkursowej są ostateczne. Uczestnikom nie przysługuje procedura odwoławcza.
2. Nazwy wyróżnionych Uczestników i laureatów Konkursu zostaną opublikowane na stronie einsteinstitute.com.pl, fanpage'u Retail Institute, ewentualnie na stronach Partnerów medialnych.
3. Organizator będzie kontaktował się z Uczestnikami poprzez zamieszczanie informacji na stronie Konkursu, fanpage'u oraz mailowo.
4. Organizator zastrzega prawo wprowadzania zmian do niniejszego Regulaminu. Zmiany wchodzi w życie z chwilą publikacji na Stronie Konkursu.

5. W zależności od sytuacji epidemiologicznej w Polsce, Organizator dopuszcza możliwość poszczególnych etapów Konkursu w formie online lub innej zapewniającej bezpieczeństwo Uczestnikom Konkursu. Taka zmiana organizacji Konkursu nie może być odczytana za ograniczanie praw Uczestników Konkursu. W związku z powyższym, zmianie mogą ulec także terminy określone w niniejszym Regulaminie. Wszelkie zmiany organizacji Konkursu związane z sytuacją epidemiologiczną będą na bieżąco publikowane w Stronie Konkursu.

Warszawa, 2 kwietnia 2020 r.