**UMOWA KLASTRA Gier, Animacji i Technologii**

Umowa Klastra Gier, Animacji i Technologii została zawarta w dniu ...................... w...................

Stronami Umowy Klastra Gier, Animacji i Technologii są:

1. Xxxx (Nazwa / Imię I Nazwisko, adres) NIP:….., KRS:….., REGON:…….:,
2. Xxxx (Nazwa / Imię I Nazwisko, adres) NIP:….., KRS:….., REGON:…….:,
3. Xxxx (Nazwa / Imię I Nazwisko, adres) NIP:….., KRS:….., REGON:…….:,

zwane w dalszej części Umowy **„Członkami Klastra”**

**I. Założenia ogólne Klastra Gier, Animacji i Technologii**

**§1**

1. Niniejsza Umowa ma charakter porozumienia o współpracy gospodarczej i nie może być interpretowana jako umowa spółki cywilnej w rozumieniu art. 860 Kodeksu Cywilnego.
2. Zawarcie niniejszej Umowy nie skutkuje powstaniem między Członkami Klastra odpowiedzialności solidarnej w związku z ich aktywnością gospodarczą, nawet jeżeli dotyczy ona zadań realizowanych w ramach Strategii Klastra, o której mowa §22 niniejszej Umowy

**§2**

1. **Klaster Gier, Animacji i Technologii**, którego zasady działania reguluje niniejsza Umowa, może być identyfikowany jako „**Klaster GAT**” oraz przy pomocy dedykowanego znaku graficznego.
2. Przyjmuje się wersję anglojęzyczną w brzmieniu **Games, Animation & Technology Cluster**, w skrócie „**GAT Cluster**”.
3. Wszyscy Członkowie Klastra mają prawo korzystania z instrumentów identyfikacji klastra (nazwy i symboli graficznych) opisanych w ust. 1 zgodnie z obowiązującymi przepisami.

**§3**

1. Misją Klastra Gier, Animacji i Technologii jest szeroko pojęte działanie na rzecz rozwoju branży gier i animacji, w szczególności uwzględniające wsparcie dla podmiotów gospodarczych tworzących cyfrowe projekty kreatywne.
2. Celem klastra jest ułatwienie dostępu do usług specjalistycznych, informacyjnych, promocyjnych, a także wsparcie doradcze i szkoleniowe. Zakres wsparcia uzupełnia także pomoc w pozyskaniu finansowania, komercjalizacji oraz wdrożenia innowacyjnych technologii i produktów.
3. Zadaniem klastra jest propagowanie branży gamedev w instytucjach finansujących takich, jak PARP, NCBR czy Ministerstwo Rozwoju i Technologii oraz Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego.
4. Klaster Gier, Animacji i Technologii stawia na pierwszym miejscu wzrost przedsiębiorczości i konkurencyjności małych i średnich przedsiębiorców oraz ich kooperację z dużymi podmiotami oraz jednostkami naukowo-badawczymi. Realizacja tego celu odbywać się będzie za pośrednictwem wspólnych projektów badawczych, wdrożeniowych, inwestycyjnych oraz poprzez wspólną organizację wydarzeń branżowych i misji gospodarczych.
5. Zasady ewentualnych rozliczeń pomiędzy Członkami Klastra, wynikających z wzajemnego świadczenia usług w ramach funkcjonowania klastra, zostaną uregulowane w odrębnych umowach pomiędzy Członkami Klastra a Członkami Klastra.

**§4**

Klaster Gier, Animacji i Technologii może prowadzić działalność w zakresie prac badawczo-rozwojowych, ich wdrażania, komercjalizacji oraz internacjonalizacji.

**§5**

Klaster Gier, Animacji i Technologii jest otwarty na nabór nowych członków, o ile spełniają oni kryteria opisane w §3 oraz §19 ust. 1, 2, 3.

**§6**

1. Siedzibą Klastra Gier, Animacji i Technologii jest miasto Warszawa.
2. Obszarem zasadniczej działalności klastra jest obszar Rzeczypospolitej Polskiej, ze szczególnym uwzględnieniem miasta Warszawy i województwa mazowieckiego.
3. Teren działania klastra jest nieograniczony.
4. Dla właściwego realizowania celów zapisanych w niniejszej Umowie klaster może prowadzić działalność poza granicami kraju na terenie innych państw, z poszanowaniem tamtejszego prawa.
5. Klaster może być członkiem krajowych i międzynarodowych organizacji o takim samym lub podobnym profilu działania.

**§7**

Celem powołania Klastra Gier, Animacji i Technologii jest w szczególności:

1. Inicjacja projektów łączących ze sobą przedsiębiorców, jednostki naukowo-badawcze, administrację oraz inwestorów.
2. Osiągnięcie wysokich kwalifikacji i dostępności kadr branży twórców gier i animacji oraz wzajemne wspieranie podmiotów tworzących klaster, a także nawiązywanie, rozwijanie i utrzymanie silnych związków kooperacyjnych pomiędzy podmiotami z branży, ze szczególnym podkreśleniem małych i średnich przedsiębiorstw.
3. Podniesienie konkurencyjności małych i średnich przedsiębiorstw z branży gamedev na terenie kraju.
4. Osiągnięcia wysokiego poziomu innowacyjności oraz konkurencyjności przedsiębiorstw zrzeszonych w klastrze poprzez nawiązanie i rozwój współpracy członków klastra z instytucjami naukowo-badawczymi w zakresie działalności B+R.
5. Skupienia zintegrowanego, wspierającego się wzajemnie środowiska osób aktywnie działających w branży twórców gier i animacji na terenie całego kraju.
6. Zapewnienie członkom klastra optymalnych warunków wzrostu efektywności i innowacyjności, a także ułatwienie adaptacji do szybko zmieniających się i zróżnicowanych wymagań rynku.
7. Rozwijanie działalności naukowo-technicznej, oświatowej, edukacyjnej, w tym działalności szkoleniowej adresowanej do pracowników firm tworzących gry cyfrowe.
8. Realizacja działań promocyjnych adresowanych do uczniów, studentów i absolwentów zwiększających ich zainteresowanie zawodami informatycznymi i nowoczesnymi technologiami.
9. Realizacja programów stypendialnych, staży, inspirowanie i kreowanie pomysłów na biznes wśród studentów, w tym dobór prac dyplomowych, ze szczególnym uwzględnieniem transferu osiągnięć naukowych i badawczych do gospodarki (komercjalizacja).
10. Współpraca z organizacjami międzynarodowymi i krajowymi dla zapewnienia swobodnego i szybkiego przepływu informacji.
11. Opracowywanie, administrowanie i zarządzanie projektami i programami , doradztwo w zakresie tworzenia opinii, ekspertyz i zapytań w sprawach dotyczących środowiska twórców gier i animacji.
12. Zwiększenie efektywności wykorzystania wyników badań naukowych i rozwiązań technologicznych, które pozwolą na szybki awans gospodarczy, techniczny i społeczny oraz rozwój przedsiębiorczości.
13. Tworzenie nowoczesnego zaplecza laboratoryjnego, technicznego oraz biurowego na potrzeby wsparcia projektów Indie oraz Startupów.
14. Lobbowanie programów i grantów unijnych nakierowanych na rozwój branży gier i animacji.
15. Organizowanie międzynarodowych wydarzeń targowych, spotkań, sympozjów, konferencji, warsztatów, dyskusji, imprez okolicznościowych i seminariów, a także misji gospodarczych i wyjazdów na targi dla Członków Klastra.
16. Prowadzenie działalności integrującej Członków Klastra poprzez aktywność kulturalną, rekreacyjną i towarzyską.
17. Promocja firm reprezentowanych przez Członków Klastra poprzez działania marketingowe oraz PR, w tym propagowanie osiągnięć klastra, promocja działań klastrowych jako innowacyjnej strategii rozwoju społeczno-gospodarczego.
18. Prowadzenie działań marketingowych skierowanych na budowę i rozwój dobrych relacji z klientami.
19. Prowadzenie działalności wydawniczej w zakresie wydawania stałych oraz specjalistycznych materiałów informacyjnych i reklamowych, redakcja stron internetowych oraz publikowanie materiałów informacyjnych, biuletynów, książek, broszur, ulotek itp.
20. Współdziałanie z samorządami, podmiotami finansującymi, ministerstwami, a także szkołami, instytucjami naukowymi oraz organizacjami pożytku publicznego zainteresowanymi działalnością klastra.
21. Wzajemna pomoc w rozwiązywaniu problemów prawnych, organizacyjnych, ekonomicznych i podatkowych związanych z prowadzeniem działalności gospodarczej z zakresu procesu tworzenia gier cyfrowych, informatyki, technologii ICT.
22. Wspieranie i realizacja inicjatyw upowszechniających ideę społeczeństwa informacyjnego, w szczególności podnoszenie wiedzy teleinformatycznej i zapobieganie wykluczeniu cyfrowemu, budowanie społeczeństwa opartego na wiedzy oraz przeciwdziałanie bezrobociu.
23. Wykreowania i utrwalenia dobrej marki klastra zwiększającej wiarygodność i prestiż Członków Klastra oraz atrakcyjność Polski dla pracowników, inwestorów oraz przedsiębiorców zagranicznych.

**II. Struktura i forma prawna Klastra**

**§8**

1. Klaster Gier, Animacji i Technologii nie jest samodzielnym bytem prawnym. Członkowie klastra są̨ wobec siebie niezależnymi podmiotami, a podstawę prawną istnienia klastra stanowią wzajemne umowy zawierane pomiędzy Członkami Klastra.
2. Klaster nie posiada osobowości prawnej i korzysta z osobowości prawnej Koordynatora.
3. Klaster działa na podstawie Kodeksu Cywilnego w zakresie umów cywilno-prawnych.
4. Zasady pracy Koordynatora w ramach klastra reguluje niniejszy Statut oraz umowa między władzami obu podmiotów o świadczeniu usług Koordynatora.
5. Klaster jest reprezentowany przez Koordynatora w zakresie określonym w umowie (§14).
6. Klaster jest powołany na czas nieokreślony.

**§9**

1. Organy Klastra Gier, Animacji i Technologii działają na zasadzie autorytetu i funkcjonują jako platformy współpracy, usprawniając działanie i komunikowanie się̨ Członków Klastra oraz reprezentują na zewnątrz interesy klastra oraz wspólne interesy jego członków.
2. Członkowie Klastra wyrażają zgodę na reprezentowanie ich interesów, związanych z funkcjonowaniem klastra, przez Organy Klastra w sposób i w zakresie przewidzianym w niniejszej Umowie, i zobowiązują się do udzielenia podmiotom reprezentującym Organy Klastra pełnomocnictw obejmujących swym zakresem wszelkie czynności niezbędne do prawidłowego wykonywania przez Organy Klastra nałożonych na nie obowiązków.

**§10**

Niezależnie od zasadniczego sposobu organizacji klastra, Członkowie Klastra mogą podejmować współpracę związaną z realizacją celów partykularnych (np. realizacja wspólnego projektu, organizowanie szkoleń/wyjazdów/misji, wspólny zakup/sprzedaż dóbr lub usług, wspólna promocja itp.).

**§11**

Organami Klastra są:

1. Rada Klastra (dalej „Rada Klastra”),
2. Koordynator Klastra (dalej „Koordynator”).

**III. Rada Klastra**

**§12**

Podstawowe kompetencje Rady Klastra.

1. Rada Klastra stanowi reprezentację Członków Klastra, działając na podstawie niniejszej Umowy oraz Regulaminu Rady Klastra.
2. Każdy z Członków Klastra ma prawo wyznaczyć jednego przedstawiciela do Rady Klastra. Członkowie Klastra mogą w sposób swobodny dokonywać zmian swoich przedstawicieli w Radzie Klastra.
3. Rada Klastra bierze udział w określaniu kierunków wspólnych działań klastra oraz jego bieżącego funkcjonowania. Rada Klastra rekomenduje Liderowi i Koordynatorowi podjęcie określonych działań służących rozwojowi klastra, formułuje oceny oraz wnioski, zajmuje stanowisko w sprawach działań Koordynatora Klastra, a także może podjąć uchwałę o rozwiązaniu umowy z Członkiem Klastra w sytuacji, w której ten nie przestrzega postanowień niniejszej Umowy lub innych dokumentów normatywnych klastra.
4. Posiedzenia Rady Klastra zwoływane są̨ w miarę̨ potrzeb, przy czym nie rzadziej niż̇ jeden raz do roku. Członkowie Klastra zapraszani są̨ na posiedzenia Rady Klastra nie później niż̇ na 7 dni przed planowanym terminem, przy czym w uzasadnionych przypadkach termin ten może być krótszy. Posiedzenie Rady Klastra zwoływane jest przez Koordynatora albo na pisemny wniosek co najmniej połowy Członków Klastra. W przypadku zwołania posiedzenia na wniosek członków Rady Klastra, Koordynator zwołuje posiedzenie Rady Klastra w ciągu 14 dni od złożenia wniosku. W przypadku wniosku o zwołanie posiedzenia Rady Klastra, wnioskodawcy zobowiązani są̨ przedstawić proponowany porządek obrad oraz uzasadnienie.
5. Rada Klastra podejmuje decyzje w drodze uchwał. Dla ważności uchwały wymagana jest zwykła większość głosów, przy obecności co najmniej połowy przedstawicieli Członków Klastra, o ile Regulamin Rady Klastra nie stanowi inaczej.
6. Rada Klastra bierze udział w aktualizowaniu, opiniowaniu i uchwalaniu Strategii Rozwoju Klastra.

**§13**

**IV. Uprawnienia kontrolno-nadzorcze Rady Klastra**

* 1. Rada Klastra sprawuje kontrolę nad działalnością Koordynatora poprzez ocenę wykonywanych przez niego obowiązków, gospodarności, rzetelności oraz zgodności podejmowanych przez niego działań z prawem, a także z dokumentami klastra, zwłaszcza z umową klastra i Strategią Rozwoju Klastra.
	2. Rada Klastra ma prawo podczas corocznych zebrań uchwalać zalecenia dla działalności Koordynatora, o ile są one zgodne z dokumentami klastra.

**V. Koordynator Klastra**

**§14**

1. Koordynator Klastra może być powołany spośród istniejących już firm lub specjalnie zorganizowany i ustanowiony przez Członków i Partnerów Klastra.
2. Koordynator Klastra musi być wydzieloną i samodzielną jednostką gospodarczą nastawioną na działania mocno zbliżone do celów i zadań Klastra.
3. Kandydat na Koordynatora musi przejść procedurę oceny przeprowadzoną przez Radę Klastra. Wybrany kandydat na Koordynatora podpisuje umowę o świadczenie usługi koordynatora z Radą Klastra i od tego momentu jest Koordynatorem Klastra.
4. Zadaniem Koordynatora Klastra jest stwarzanie warunków umożliwiających i ułatwiających realizowanie celów powołania klastra, a w szczególności:
5. organizacja pracy w klastrze, w tym:
6. prowadzenie działalności gospodarczej na rzecz klastra,
7. prowadzenie obsługi administracyjnej i organizacyjnej klastra,
8. dbanie o prawidłowy przepływ informacji między Członkami Klastra,
9. zapewnienie odpowiedniej infrastruktury biurowej i technicznej,
10. zapobieganie konfliktom interesu w klastrze,
11. zarządzanie zasobami ludzkimi w ramach klastra,
12. promocja klastra,
13. zapewnienie odpowiedniej komunikacji w klastrze,
14. podejmowanie działań na rzecz integracji Członków Klastra,
15. koordynowanie projektów klastra,
16. wspieranie innowacji w klastrze,
17. organizacja szkoleń, konferencji i innych wydarzeń podnoszących kwalifikacje pracowników Członków Klastra oraz jego członków, a także rozpowszechnianie informacji o takich wydarzeniach,
18. współpraca z jednostkami samorządu terytorialnego,
19. współpraca z jednostkami naukowymi i instytucjami otoczenia biznesu,
20. współpraca z innymi klastrami związanymi z rynkiem gier i animacji oraz całą branżą klasteringu,
21. prowadzenie rejestru Członków Klastra,
22. zarządzanie budżetem klastra.
23. Zadaniem Koordynatora Klastra może być również świadczenie dodatkowych usług na rzecz Członków Klastra, w szczególności:
24. pozyskiwanie zewnętrznych źródeł finansowania dla projektów realizowanych przez Członków Klastra w ramach działania klastra,
25. wspieranie procesów dokonywania wspólnych zamówień,
26. wspieranie udziału Członków Klastra w przetargach i konkursach,
27. organizacja wydarzeń podnoszących kwalifikacje pracowników poszczególnych Członków Klastra, adekwatnie do ich poziomu rozwoju,
28. wspieranie internacjonalizacji Członków Klastra.

**§15**

1. Finansowanie działalności klastra, w tym również Koordynatora, może odbywać się na zasadzie współfinansowania przez wszystkich Członków Klastra, za wyjątkiem Koordynatora, który zarządza budżetem.
2. Decyzję w tej materii podejmuje Rada Klastra w drodze uchwały.

**§16**

* 1. Koordynator Klastra zawiera umowy z podmiotami trzecimi oraz Członkami Klastra w swoim imieniu. Umowy zawierane z Członkami Klastra nie będą̨ w nieuzasadniony sposób różnicować praw i obowiązków poszczególnych Członków Klastra.
	2. Koordynator Klastra nie ma prawa składania jakichkolwiek oświadczeń skutkujących powstaniem zobowiązań po stronie któregokolwiek Członka Klastra, o ile nie zostanie do tego umocowany w ustawie lub stosownym pełnomocnictwem lub w niniejszej Umowie.

**§17**

Koordynator Klastra przyjmuje nowych Członków Klastra na zasadach określonych w §20 niniejszej Umowy.

**§18**

W czasie pełnienia obowiązków Koordynatora Klastra, podmiot pełniący tę funkcję może zasiadać w Radzie Klastra, jednakże nie bierze udziału w podejmowaniu uchwał bezpośrednio związanych z pełnioną przez niego funkcją, w tym w szczególności w zakresie oceny pracy Koordynatora, odwołania Koordynatora lub przypadkach opisanych w §23.

**VI. Członkowie Klastra**

**§19**

1. Członkami Klastra mogą być osoby fizyczne, osoby prawne w tym jednostki naukowe, instytuty badawcze i jednostki samorządu terytorialnego oraz jednostki organizacyjne nieposiadające osobowości prawnej.
2. Członkiem Klastra może być osoba fizyczna, o ile spełnia następujące wymagania:
3. posiada pełną zdolność do czynności prawnych i korzysta z pełnych praw publicznych;
4. podziela cele klastra wskazane w niniejszej Umowie i deklaruje chęć uczestnictwa w ich realizacji.
5. Członkiem Klastra może być osoba prawna, o ile spełnia następujące wymagania:
6. posiada siedzibę na terenie Rzeczypospolitej Polskiej,
7. podziela cele klastra wskazane w niniejszej Umowie i deklaruje chęć uczestnictwa w ich realizacji;
8. wpisuje się w zakres działalności klastra.
9. Członek Klastra zobowiązany jest w szczególności:
10. dbać o interesy i wizerunek klastra;
11. aktywnie uczestniczyć w działalności klastra i wspierać realizację jego celów;
12. powstrzymywać się od działań skierowanych przeciwko klastrowi i zachowywać wobec klastra, i innych Członków Klastra oraz Koordynatora Klastra lojalność, przy czym powyższe nie może być rozumiane jako ograniczenie swobody Członków Klastra w wyborze kontrahentów, czy nawiązywaniu współpracy z podmiotami nieuczestniczącymi w klastrze;
13. przekazywać Koordynatorowi Klastra dane dotyczące swojej działalności, kompetencji, planów, sieci powiazań oraz innych informacji mogących według rozsądnej oceny mieć wpływ na funkcjonowanie klastra, a w szczególności służyć analizom umożliwiającym stworzenie spójnej i odpowiadającej rzeczywistości strategii rozwoju klastra, przy czym Członek Klastra ma prawo uzależnić przekazanie takich danych od uprzedniego zawarcia z Koordynatorem Klastra stosownego porozumienia określającego zasady wykorzystania takich danych;
14. podejmować inne działania na rzecz klastra, które prowadzą do realizacji celów jego powołania.

**§20**

1. Nowego Członka Klastra przyjmuje Koordynator Klastra po otrzymaniu pisemnej deklaracji ze strony kandydata na Członka Klastra, która zawiera co najmniej nazwę/imię i nazwisko, numer NIP/PESEL i adres siedziby/kandydata.
2. Wraz z deklaracją, o której mowa w ust. 1, dostarczana jest Koordynatorowi rekomendacja ze strony przynajmniej 3 Członków Klastra.
3. Koordynator Klastra przyjmuje nowego Członka Klastra poprzez dodanie aneksu do niniejszej Umowy w zakresie odnoszącym się do stron Umowy, w ten sposób, że nowy członek staje się stroną niniejszej Umowy.
4. Wszystkie strony niniejszej Umowy upoważniają podmiot pełniący funkcję Koordynatora Klastra do składania w ich imieniu wiążących oświadczeń woli w zakresie czynności opisanych w ust. 3.

**VII. Partnerzy Klastra**

**§21**

1. Partnerami Klastra mogą być osoby prawne, w tym jednostki naukowe i instytuty badawcze oraz jednostki organizacyjne nieposiadające osobowości prawnej, które wyrażą chęć i gotowość współpracy z Członkami Klastra w zakresie realizacji celów funkcjonowania klastra. W tym celu sporządza się list intencyjny podpisany przez Partnera oraz Koordynatora.
2. Wszystkie strony niniejszej Umowy upoważniają podmiot pełniący funkcję Koordynatora Klastra do składania w ich imieniu wiążących oświadczeń woli w zakresie czynności opisanych w ust.1.
3. Umowy regulujące szczegółowy zakres współpracy i wynikające z niej zobowiązania zawierane są z poszczególnymi Członkami Klastra.
4. Partner Klastra nie jest Członkiem Klastra w rozumieniu niniejszej Umowy.

**VIII. Strategia Rozwoju Klastra**

**§22**

1. Strategia Rozwoju Klastra jest podstawowym dokumentem normującym kierunki rozwoju klastra, który zawiera co najmniej:
2. Listę Członków Klastra wraz z opisem ich roli w realizacji celów klastra;
3. Listę Partnerów Klastra wraz z opisem ich roli przy realizacji celów klastra,
4. Listę zadań do realizacji w ramach klastra wraz z harmonogramem,
5. Analizę SWOT w zakresie planów klastra,
6. Analizę efektywności finansowej działań biznesowych klastra.
7. Strategia Rozwoju Klastra stanowi deklarację Członków Klastra do realizacji przewidzianych w niej zadań, na zasadach w niej określonych.
8. Przygotowaniem i aktualizacją Strategii Rozwoju Klastra zajmuje się Koordynator w porozumieniu z Radą Klastra, przy współudziale Członków Klastra.

**IX. Rozstrzyganie konfliktów**

**§23**

1. W razie zaistnienia konfliktu pomiędzy Członkami Klastra na gruncie niniejszej Umowy, Koordynator Klastra pełni funkcję mediatora.
2. W przypadku, w którym Koordynator uzna, iż dalsze prowadzenie mediacji nie przynosi skutku, wydaje on zalecenia, do których strony sporu powinny się zastosować.
3. W przypadku, w którym konflikt toczy się pomiędzy Członkiem Klastra a Koordynatorem Klastra, mediatora wyznacza Rada Klastra.
4. W przypadku, w którym strony konfliktu nie zgadzają z treścią zaleceń wydanych przez mediatora, mogą złożyć odwołanie do Rady Klastra.

**X. Wypowiedzenie lub rozwiązanie umowy klastra**

**§24**

1. Każda ze stron niniejszej Umowy ma prawo do wystąpienia z niniejszego porozumienia poprzez złożenie oświadczenia o wypowiedzeniu swojego uczestnictwa w klastrze.
2. Wypowiedzenie uczestnictwa przez Członka Klastra nie wywołuje skutków względem obowiązywania niniejszej Umowy w stosunku do pozostałych stron Umowy.
3. Wypowiedzenie uczestnictwa następuje przy zachowaniu 1-miesięcznego terminu wypowiedzenia, ze skutkiem na koniec miesiąca kalendarzowego.
4. Rada Klastra ma prawo rozwiązać umowę klastra z Członkiem Klastra ze skutkiem natychmiastowym w sytuacji, w której ten nie przestrzega postanowień niniejszej Umowy lub innych dokumentów normatywnych klastra.
5. Umowa wchodzi w życie z dniem jej zawarcia.
6. Umowa zostaje zawarta na czas nieokreślony.
7. W przypadkach szczególnych, Strony mogą Umowę rozwiązać ze skutkiem natychmiastowym.
8. Niniejsza Umowa wygasa w sytuacji, w której Rada Klastra, w wyniku okoliczności opisanych w niniejszej Umowie, nie jest w stanie skutecznie wybrać nowego Koordynatora Klastra.

**XI. Majątek, fundusze i działalność gospodarcza klastra**

**§25**

1. Klaster samodzielnie nie prowadzi działalności gospodarczej. Środki potrzebne do realizacji celów i zadań otrzymuje od Koordynatora, który tworzy fundusze:
2. „operacyjny” powstały z działalności gospodarczej.
3. „partnerski” powstały z:
	1. składek,
	2. wpisowego,
	3. darowizn,
	4. innych wpłat.
4. „pomocowy” pozyskany z:
	1. Unii Europejskiej,
	2. Regionalnych Programów Operacyjnych,
	3. innych programów.
5. Fundusze po potrąceniu kosztów ich tworzenia, przekazywane są w całości do dyspozycji Radzie Klastra, która nimi zarządza zgodnie z planami określonymi przez Strategię Rozwoju Klastra.
6. Wszelkie zadania, prace i usługi, zlecane przez Radę Klastra są płatne i rozliczane przez Koordynatora z funduszy oddanych do jej dyspozycji.
7. Fundusze mogą być wydawane tylko na cele przedmiotowe klastra zgodnie z potrzebami, które określa i zatwierdza Rada Klastra.
8. Decyzje w sprawie nabywania, zbywania i obciążania majątku klastra podejmuje Rada Klastra.

**XII. Odpowiedzialność Członków Klastra**

**§26**

1. Strony niniejszej Umowy nie ponoszą odpowiedzialności solidarnej za zaciągnięte zobowiązania.
2. Klaster Gier, Animacji i Technologii nie jest spółką cywilną w rozumieniu Kodeksu Cywilnego ani żadną ze spółek opisanych w Kodeksie Spółek Handlowych.
3. Członkowie Klastra przyjmują wobec siebie wzajemną odpowiedzialność za wyrządzone szkody na zasadach przewidzianych w Kodeksie Cywilnym.

**XIII. Postanowienia końcowe**

**§27**

1. Wszelkie zmiany w niniejszej Umowie wymagają̨ formy pisemnej pod rygorem nieważności.
2. W sprawach nieuregulowanych niniejszą Umową mają zastosowanie przepisy Kodeksu Cywilnego i innych obowiązujących przepisów prawa polskiego.
3. Spory mogące wyniknąć w związku z niniejszą Umową nierozstrzygnięte polubownie, do czego Strony będą w dobrej wierze dążyły w pierwszym rzędzie, rozstrzygane będą przez właściwe sądy powszechne.
4. Strony zobowiązują się do aktualizowania postanowień niniejszej Umowy w celu ewentualnego dopasowania jej treści do powszechnie przyjętych standardów zarządzania klastrem oraz przepisów powszechnie obowiązującego prawa.
5. Regulamin Rady Klastra jest integralną częścią niniejszej Umowy.

(Członkowie Klastra)

……………………………………….

……………………………………….

……………………………………….

……………………………………….

……………………………………….

……………………………………….

……………………………………….

……………………………………….