

DUPLICAT



Subsemnatul **PETRUȘ-CIURCA VLAD-EMIL**, cetățean român, cu domiciliul în Mun. Târnăveni, Car. Șoimilor, nr. 98, bl. C, ap. 20, Jud. Mureș, posesorul CI seria MS nr. 779503, eliberată de SPCLEP Târnăveni la data de 05.12.2013 și valabilă până la data de 20.11.2023, având **CNP 1851120262524**, în calitate de administrator al **TECHSYLVANIA PARTNERS SRL**, cu sediul în Sat Florești, Comuna Florești, Strada EROILOR, Nr. 18, Bloc C1, Scara 2, Ap. 11, Judet Cluj, Număr de ordine în Registrul Comerțului: J12/2929/2017, atribuit în data de 23.05.2017, Identificator Unic la Nivel European (EUID): ROONRC.J12/2929/2017, Cod unic de înregistrare: 37631884, în baza Furnizării informațiilor de bază ținute de ONRC cu nr. 969916/12.05.2022, solicit autentificarea următorului document, reprezentând Regulament Participare "Change4Impact Hackathon 2022"

REGULAMENT PARTICIPARE Change4Impact Hackathon 2022

1. DISPOZIȚII GENERALE PRIVIND ORGANIZAREA COMPETIȚIEI

Concursul Change4Impact Hackathon este inițiat de societatea Accenture (denumita în continuare "Beneficiar") iar societatea Techsylvania Partners SRL (denumita în continuare "Organizator"), înregistrată în baza legilor din România, cu sediul și adresa de corespondență în sat Florești, com. Florești, str.Eroilor, nr.18,bl.C1, sc.2,ap.11,judetul Cluj, avand cod unic de înregistrare 37631884, înregistrată la ORC sub nr. J12/2929/2017, reprezentată de către Petrus-Ciurca Vlad-Emil, în calitate de administrator, a fost desemnată de către Beneficiar să organizeze și să fie responsabilă de desfășurarea în condiții legale a Concursului, în termenele și condițiile indicate în prezentul Regulament.

Prezenta competiție este un eveniment Accenture organizat cu sprijinul Techsylvania Partners înregistrată în baza legilor din România, cu sediul în Cluj-Napoca, cu adresa de corespondență str. Eroilor, nr 9, et 2, județul Cluj, având cod unic de înregistrare 37631884 reprezentată de către Petrus Ciurca Vlad Emil, în calitate de administrator.

Competiția se desfășoară exclusiv în acord cu dispozițiile prezentului Regulament și ale legislației Incidente.

Participarea la competiție este condiționată de acceptarea prealabilă a Regulamentului. Regulamentul se consideră acceptat prin bifarea rubricii „accept Regulamentul Change4Impact Hackathon” la <https://change4impactconference.com/hackathon/> înainte de începerea completării Aplicației în vederea participării la competiție.

2. DEFINIȚII

Următorii termeni folosiți în prezentul document vor avea următorul înțeles (cu excepția situației în care aceștia sunt folosiți în mod vădit în alt sens):

1. **Competiție** – competiția Change4Impact Hackathon, organizată de Techsylvania Partners, în acord cu dispozițiile prezentului Regulament;
2. **Organizator** – Accenture în parteneriat cu Techsylvania Partners societate înregistrată în baza legilor din România, cu sediul în Cluj Napoca, str. Eroilor, nr 9, et 2, județul Cluj, având cod unic de înregistrare 37631884 reprezentată de către Ciorca Vlad Emil, în calitate de administrator.
3. **Aplicant** – persoanele care completează formularul de înscriere și transmit Organizatorului aplicația de participare la Competiție în cadrul Website-ului;
4. **Participant** – persoanele care transmit Organizatorului aplicația de participare la Competiție în cadrul Website-ului și care îndeplinesc criteriile de eligibilitate;
5. **Aplicație** - Aplicația disponibilă la adresa: <https://change4impactconference.com/hackathon/> care trebuie completată în vederea participării la Competiție;
6. **Proiect** – produsul pe care Aplicantul îl dezvoltă și cu care participă în cadrul Competiției și care este detaliat în cadrul Aplicației;
7. **Pitch** – conține informații esențiale referitoare la proiect.
8. **Website** – Platforma web disponibilă la adresa www.change4impactconference.com operată de către Techsylvania Partners în cadrul căreia se completează și transmit aplicațiile pentru participarea la Competiție;
9. **Premii**: premiile acordate în cadrul Competiției, astfel cum acestea vor fi menționate în prezentul Regulament

3. ORGANIZAREA ȘI DESFĂȘURAREA COMPETIȚIEI

3.1. Calendarul desfășurării Competiției

Competiția se desfășoară după cum urmează:

- a) depunerea aplicațiilor;
- b) evenimentul final Change4Impact Hackathon este reprezentat de Hackathon, Pitch final cu prezentare demo și anunțarea câștigătorilor.
- d) transferul premiilor va avea loc după eveniment

Competiția se va desfășura după următorul calendar:

- **9 martie – 25 mai 2022, 23:59** – perioada de înscriere la Hackathon
- **27 mai – 29 mai 2022** (36 de ore, de vineri 27 mai 2022, ora 20:00 până duminică 29 mai 2022, ora 08:00) – Change4Impact Hackathon
- Echipele se vor opri din dezvoltare la momentul expirării timpului, duminică **29 mai 2022**, ora 08:00.
- Jurizarea începe pe 29 mai 2022, ora 10:00

- Anunțarea câștigătorilor se va face pe 29 mai 2022, începând cu ora 14:00

Organizatorii își rezervă dreptul de a modifica în situații excepționale calendarul desfășurării Competiției, după următoarea procedură: a) modificarea prezentului Regulament; b) afișarea Regulamentului în forma sa modificată în cadrul Website-ului cel târziu la data la care această modificare începe să producă efecte.

3.2. Completarea și transmiterea Aplicației

Completarea și transmiterea Aplicației se realizează în mod exclusiv online, în cadrul Website-ului, la următoarea adresă: <https://change4impactconference.com/hackathon/>

Pentru a putea completa și transmite o Aplicație, Aplicații vor efectua următoarele activități:

- a) accesarea paginii <https://change4impactconference.com/hackathon/> a Website-ului;
- b) parcurgerea Regulamentului Competiției prezent;
- c) completarea integrală a Aplicației disponibile în cadrul Website-ului, la adresa <https://change4impactconference.com/hackathon/> cu următoarele informații: Denumire echipă, membrii echipelor (nume, prenume, adresă de mail, telefon), Tema Proiectului. Apoi transmiterea acestuia Organizatorilor prin apăsarea butonului corespunzător.
- e) înscrierea la Hackathon se face prin o donație de 120 RON pe echipă (cu posibilitatea de a dona mai mult); banii vor fi folosiți în scopuri caritabile și vor merge către Transylmagica, care va planta pomi pentru suma respectivă.

3.3. Criterii de eligibilitate

Pot participa la Competiție în mod cumulativ:

- a) candidații cu soluții în domeniile competiției: sustenabilitate în mediu sau social
- b) candidați cu abilități complementare, care vor să participe în echipele Change4Impact Hackathon
- c) candidații care completează în totalitate și în mod corect Aplicația disponibilă în cadrul Website-ului la adresa: <https://change4impactconference.com/hackathon/> și o transmit Organizatorilor până cel târziu 29 aprilie ora 23:59 ora României.
- d) În cazul în care componenta echipei suferă modificări sau se dorește retragerea din eveniment, candidații pot transmite un email către support@change4impactconference.com, cel târziu până la data închiderii înregistrărilor, adică 29 aprilie, ora 23:59 ora României.
- e) candidați cu vârsta peste 18 ani

Pentru evitarea oricărui dubiu **nu pot participa** în Competiție:

Persoanele care participă în organizarea evenimentului sau sunt membri ai juriului.

Aplicații sunt deplin și exclusiv răspunzători pentru a verifica dacă îndeplinesc criteriile de eligibilitate.

În acest sens, Aplicații înțeleg și acceptă că Organizatorii nu au obligația de a analiza și a aduce la cunoștință acestora dacă aplicația acestora îndeplinește sau nu criteriile de eligibilitate înainte de expirarea perioadei de aplicare (29 aprilie 2022).

Aplicații vor fi considerați Participanți la Competiție numai dacă în urma verificărilor efectuate, organizatorul apreciază că aceștia îndeplinesc condițiile de eligibilitate. Aplicații se obligă să pună la

dispoziția Organizatorului în termen de 10 zile lucrătoare de la solicitarea scrisă a acestuia, orice documente necesare care dovedesc îndeplinirea condițiilor de eligibilitate.

3.4. Formarea echipelor

O echipă poate avea între 3 și 5 membri, printre aceștia pot fi participanți din mai multe domenii: programator, inginer din diferite industrii, activiști, studenți, entuziaști în IT, cercetători, designeri, manageri producție.

Participanții se pot înscrie doar cu o echipă deja formată. Recomandarea noastră este ca fiecare echipă să fie compusă și din membrii tehnici și non-tehnici care pot aduce un impact în mediu sau în societate având în vedere că juriul va puncta atât conceptul indicat de echipă în sesiunea de prezentări, cât și prototipul rezultat.

Echipele vor desemna un lider sau un manager, liderul/managerul va comunica în continuare cu organizatorii pentru și în numele echipei.

Prezentarea conceptului și a prototipului poate fi făcută de liderul acesteia sau de orice alt membru al echipei desemnat în acest sens.

În total se vor putea înscrie maxim 30 de echipe, care vor opta pentru una din locații, luând în considerare locurile disponibile pe locațiile on-site, maxim 15 echipe:

- online prin platforma Hopin.com
- București
- Cluj-Napoca

3.5. Juriul și mentorii

Juriul a fost atent selectat de gazda locală din rândul specialiștilor în domeniile: antreprenariat, sustenabilitate și IT.

Participanții înțeleg și acceptă faptul că proiectele, conceptele și prototipurile lor vor fi analizate de persoanele din juriu ales de gazda locală.

Echipele au posibilitatea de a solicita ajutorul mentorilor pe tot parcursul evenimentului, iar în 4 intervale stabilite, numite checkpoints, echipele vor fi solicitate de către mentori să prezinte în 60 de secunde unde se află cu Proiectul în acel moment. Mentorii sunt persoane cu experiență în mai multe domenii care vor fi disponibili și vor răspunde întrebărilor echipelor. În cadrul evenimentului vom avea trei tipuri de mentori care vor ajuta echipele:

- Mentori, experți în domeniul IT
- Mentori, experți în sustenabilitate
- Mentori, experți în comunicare

Mentorii nu sunt alocați anumitor echipe și nu sunt membri suplimentari ai echipelor. În atribuțiile acestora nu intră lucrul în echipă, soluționarea problemelor echipelor, modelarea proiectului echipelor sau alte activități care revin în mod exclusiv echipei.

Componenta juriului și lista mentorilor desemnați în cadrul Competiției vor publicate pe site-ul oficial al evenimentului: <https://change4impactconference.com/hackathon/>, nu mai târziu de 5 zile înainte de eveniment.



3.6. Tema Competiției

- **Sustenabilitate în mediu:** La fel de importantă ca și bunăstarea noastră este și sănătatea naturii. Trebuie să acționăm acum pentru a proteja planeta, resursele sale naturale și ecosistemele, prevenind în același timp daunele pe termen lung și lăsând un loc sănătos pentru a susține generațiilor viitoare.

- Utilizarea resurselor naturale
- Prevenirea poluării
- Protejarea ecosistemelor

- **Sustenabilitate în social:** Pentru a atinge durabilitatea mediului, trebuie să răspundem nevoilor umane. Trebuie să găsim soluții mai bune pentru educația noastră, trebuie să învățăm să avem mai multă grijă de comunitățile noastre, să fim incluzivi, să acceptăm diversitatea și să oferim șanse egale tuturor.

- Incluziunea și diversitatea
- Egalitatea de șanse
- Educație
- Comunitate

3.7. Proiectul dezvoltat

Soluțiile predate spre jurizat vor trebui să fie complet dezvoltate în cadrul Hackathonului (cu excepția dispozitivelor puse la dispoziția echipelor de către organizatori), și nu începute anterior sau preluate de la un alt eveniment.

Echipele pot folosi librării, framework-uri sau cod open-source în proiectele dezvoltate. Codul dezvoltat anterior evenimentului pentru tema aleasă și declarat open-source nu poate fi folosit.

Echipele pot fi descalificate din competiție de către Organizatori în cazul în care se constată o abatere de la reguli sau în cazul în care codul utilizat în soluție este împotriva spiritului regulilor.

3.8. Desfășurarea Competiției

Change4Impact Hackathon se va desfășura în format hibrid:

- online prin platforma Hopin.com,
- on-site la București,
- on-site la Cluj-Napoca,

participanții pot să își aleagă unde vor participa, luând în considerare locurile disponibile pe fiecare locație. Fiecare locație fizică va avea loc pentru maxim 15 echipe.

Organizatorul nu are obligația de a asigura cazare, masă, diurnă, transport și nici să ramburseze aceste cheltuieli Participanților. Vor fi asigurate snacks & drinks din timpul hackathonului.

În cadrul evenimentului final Participanții vor ține în fața unui juriu selectat de Organizator pitch-uri cu privire la soluția cu care s-a înscris în Competiție, astfel:

- 1) startup pitch de maxim 1 minut în fața membrilor juriului
- 2) prezentarea de tip demo a unui prototip, prin care soluția tehnică este scalată la timpul limitat de implementare din timpul competiției și care demonstrează funcționalitatea și aplicabilitatea soluției, maxim 5 minute în fața membrilor juriului

Membrii juriului vor evalua proiectele pe baza următoarelor criterii, fiecare criteriu având un punctaj diferit între 10-25 de puncte, numărul maxim fiind de 100 puncte:

1. Inovație (20 pct)
2. Execuția tehnică (15 pct)
3. Funcționalitate proiect (20 pct)
4. Pitch (10 pct)
5. Business plan (10 pct)
6. Impact social sau mediu (25 pct)

Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica procedura de mai sus, cu condiția anunțării Participanților pe pagina evenimentului <https://change4impactconference.com/hackathon/> cu cel mult 5 zile anterior desfășurării evenimentului final. Membrii juriului își rezervă dreptul de a evalua proiectele după cum consideră că acestea corespund criteriilor de jurizare, făcând uz de propria experiență și judecată."

3.9. Stabilirea câștigătorilor. Acordarea Premiului

Câștigătorii vor fi anunțați în cadrul evenimentului Change4Impact Hackathon (29 mai 2022).

Organizatorii vor acorda patru (4) premii,

- premiul I - 6,000 EUR,
- premiul II – 2,000 EUR,
- premiul III – 1,500 EUR.

În cazul în care apar punctaje egale juriul va vota care dintre echipe va primi premiul. Premiul va fi acordat Participanților declarați câștigători în termen de cel mult 30 de zile calendaristice. Valoarea premiului va fi transmisă unui singur reprezentant al echipei castigatoare.

Veniturile din premii sunt supuse impozitului pe venit conform art. 108 alin. 1 din Codul fiscal.

Veniturile sub formă de premii se impun, prin retenere la sursa, cu o cotă de 10% aplicată asupra venitului net determinat prin scaderea din venitul brut a sumei de 600 lei, pentru fiecare premiu (art. 110 din Codul fiscal).

Obligația calculării, reținerii și virării impozitului revine societății care a organizat concursul.

Impozitul calculat și reținut la momentul plății este impozit final care se virează la bugetul de stat până la data de 25 inclusiv a lunii următoare celei în care a fost reținut și se declară prin formularul 100 privind obligațiile de plată la bugetul de stat.

Totodată, se depune și Declarația informativă 205 privind impozitul reținut la sursa, veniturile din jocuri de noroc și câștigurile/pierderile din investiții, pe beneficiari de venit, nominal pe fiecare beneficiar de venit.

Pentru veniturile din premii nu se datorează contribuțiile sociale.

Organizatorul își rezervă dreptul de a solicita Participanților câștigători orice documente suplimentare care să dovedească îndeplinirea criteriilor de eligibilitate privind acordarea premiului și să descalifice orice Participant care nu pune la dispoziția Organizatorului documentele solicitate în termen de cel mult 20 zile calendaristice. Totodată, Organizatorul este în drept să descalifice orice Participant câștigător dacă se dovedește că acesta a furnizat orice informații incorecte sau inexacte pe parcursul Competiției și/sau că a încălcat prezentul Regulament și/sau legislația aplicabilă și/sau dacă comportamentul acestuia este unul imoral.

În cazul în care un Participant declarat câștigător este descalificat, premiul se acordă următorului Participant în clasament.



4. Confidențialitate. Drepturi de proprietate intelectuală și/sau alte drepturi comerciale

Participanții declară că ideea, conceptul și prototipul sunt creația echipei din care fac parte și prin aceasta nu sunt încălcate în niciun fel de drepturi de proprietate intelectuală, atât la nivel național (ex. Legea nr. 8/1996 privind drepturile de autor și drepturile conexe), cât și la nivel internațional (tratate, convenții), ale unor terți.

În urma prezentării ideilor, conceptelor și/sau prototipurilor în cadrul Competiției, Organizatorii, sponsorii sau partenerii nu dobândesc niciun fel de drepturi de proprietate intelectuală asupra acestora. Orice drepturi morale sau materiale care derivă din drepturile de autor asupra proiectului aparțin exclusiv membrilor echipei care le-a conceput conform înțelegerii lor. Organizatorii, sponsorii sau partenerii nu vor fi implicați în niciun fel de litigiu, în nici o calitate, dacă un astfel de litigiu implică drepturile de proprietate intelectuală sau aportul fiecărui participant la realizarea proiectului / ideii / conceptului / prototipului, participanții având obligația de a stabili la nivel de echipă modalitatea de distribuire/valorificare a acestora.

Prin elaborarea și transmiterea Proiectului de participare în cadrul Competiției, Aplicației și Participanții conferă Organizatorului și partenerilor acestora (cu titlu gratuit, pe termen nelimitat în mod irevocabil și cu aplicabilitate în orice teritoriu) dreptul de a utiliza datele furnizate în cadrul Aplicației și/sau al sesiunilor de pitch-ing pentru promovarea Competiției, promovarea Organizatorului și/sau a partenerilor și/sau a altor evenimente care vor fi desfășurate de către aceștia (inclusiv imaginea reprezentanților Participanților, înregistrarea video a pitch-urilor și denumirea Participanților și/sau a Business-urilor acestora).

În acest sens, Organizatorul și partenerii acestuia, vor putea fără a se limita la: să aducă la cunoștința publicului cu titlu gratuit sau oneros, sub orice formă aleasă de Organizator, înregistrarea video a pitch-urilor Participanților, Evenimentul final în tot sau în parte, orice alte imagini sau înregistrări cu reprezentanții Participanților pe durata Competiției; să scrie și să publice orice articole privind desfășurarea Competiției și privind Aplicația/pitch-urile Participanților etc.; să aducă la cunoștința publicului Participanții declarați câștigători, inclusiv valoarea premiilor câștigate; să folosească numele și imaginea Participanților și a asociaților/acționarilor acestora. Aceste drepturi vor fi exercitate de către Organizator și partenerii săi cu bună credință și în limite rezonabile.

Prin completarea și transmiterea Proiectului, precum și prin participarea la hackathon, Participanții înțeleg și acceptă că orice idei, comentarii sau sugestii incluse în formularul de participare nu sunt informații confidențiale. Totodată Participanții înțeleg și acceptă că orice altă persoană (inclusiv Organizatorul, Partenerii săi, ceilalți Participanți, membri juriului) și pot dezvolta, poate au dezvoltat, sau sunt în curs de dezvoltare a unor proiecte similare sau identice.

În nicio situație Organizatorul nu poate fi ținut răspunzător dacă o informație cuprinsă în Proiectul sau pitch-urile Participanților este folosită de o terță parte, inclusiv în sensul dezvoltării unor business-uri similare.

5. Limitarea răspunderii

Participanții înțeleg și acceptă că participă la Competiție pe propria răspundere. Organizatorul și partenerii acestuia nu sunt răspunzători pentru decizia Participanților de a participa la Competiție și nici pentru eventualele consecințe ale unei astfel de participări (nici pentru daune, vătămare corporală sau deces care ar putea apărea ca rezultat al participării la Competiție),

În orice situație în care răspunderea Organizatorului și a partenerilor săi ar putea fi angajată, aceștia nu răspund în nici un caz pentru beneficiul nerealizat de Participanți, pierderi de profit, clienți și alte asemenea.

6. Modificarea regulamentului de concurs

Modificarea Regulamentului de concurs va fi efectuată numai în condiții excepționale, urmând ca Organizatorul să aducă la cunoștință Aplicațiilor/Participanților modificările cu cel puțin 3 zile înainte ca modificările să producă efecte. Orice modificare a prezentului Regulament se va putea efectua doar prin act adițional.

Organizatorul își rezervă dreptul de a anula Competiția pentru motive întemeiate, urmând ca într-o atare situație să anunțe Aplicații/ Participanții într-un termen rezonabil, în funcție de motivul anulării.

În situația în care Competiția este anulată, Organizatorul nu va fi obligat să achite Aplicațiilor și/sau Participanților nici un fel de compensație pentru niciun motiv și în nicio situație, dacă motivele anulării Competiției sunt întemeiate.

7. Legea aplicabilă și instanța competentă

Prezentul document este redactat în limba română și va fi interpretat potrivit înțelegerii sensului termenilor săi în limba română. Prezentul document este guvernat de legislația română incidentă. Orice litigiu derivat din desfășurarea Competiției se va supune spre soluționare instanțelor judecătorești competente de la sediul Organizatorului.

8. Alte dispoziții

Organizatorul colectează datele cu caracter personal ale Participanților în acord cu legislația aplicabilă, precum și în acord cu Politica de Confidențialitate. Prezentul document își va produce efectele începând cu data de 09.03.2022. Pentru orice neclarități referitoare la conținutul și interpretarea prezentului Regulament vă rugăm să contactați Organizatorul, folosind adresa de email: support@change4impactconference.com

9. Condiții participare fizică

Se vor lua în considerare restricțiile actuale impuse de legea României pe perioada evenimentului.

Prezentul Regulament a fost actualizat astăzi, 9 martie 2022.

Redactat, procesat și autentificat de notar public Cărăbaș-Ghile Bianca-Lavina, azi, 13.05.2022 într-un singur exemplar original care rămâne în arhiva biroului notarial și două duplicate, unul pentru arhiva biroului notarial și un exemplar eliberându-se părții.

ORGANIZATORUL

PETRUȘ-CIURCA VLAD-EMIL

în calitate de administrator al TECHSYLVANIA PARTNERS SRL

În continuare încheierea de autentificare

ROMÂNIA
UNIUNEA NAȚIONALĂ A NOTARILOR PUBLICI
BIROU INDIVIDUAL NOTARIAL
CĂRĂBAȘ-GHILE BIANCA LAVINA

Licența de funcționare nr. 169/2021/10.06.2021
Sediul: Cluj Napoca, Piața Unirii, nr.12, etaj I, ap.10A și 11, Județul Cluj
Tel/fax: 0264598356, 0744700490
E-mail: notar@biancaghile.ro

ÎNCHEIERE DE AUTENTIFICARE NR. 1341

Anul 2022 luna mai ziua 13

În fața mea, Bianca-Lavina Cărăbaș-Ghile, notar public, la sediul biroului s-a prezentat:
PETRUȘ-CIURCA VLAD-EMIL, cu domiciliul în Mun. Târnăveni, Car. Șoimilor, nr. 98, bl. C, ap. 20, Jud. Mureș, identificat cu CI seria MS nr. 779503, eliberată de SPCLEP Târnăveni la data de 05.12.2013 și valabilă până la data de 20.11.2023, având **CNP 1851120262524**, în calitate de **administrator al TECHSYLVANIA PARTNERS SRL**, cu sediul în Sat Florești, Comuna Florești, Strada EROILOR, Nr. 18, Bloc C1, Scara 2, Ap. 11, Judet Cluj, Număr de ordine în Registrul Comerțului: J12/2929/2017, atribuit în data de 23.05.2017, Identificator Unic la Nivel European (EUID): ROONRC.J12/2929/2017, Cod unic de înregistrare: 37631884, în baza Furnizării informațiilor de bază ținute de ONRC cu nr. 969916/12.05.2022

care, după ce a citit actul, a declarat că i-a înțeles conținutul, că cele cuprinse în act reprezintă voința sa, a consimțit la autentificarea prezentului înscris și a semnat unicul exemplar.

În temeiul art. 12 lit.b) din Legea notarilor publici și a activității notariale nr.36/1995, republicată, cu modificările ulterioare,

SE DECLARĂ AUTENTIC PREZENTUL ÎNSCRIS.

S-a perceput onorariul în valoare de 120 lei, cu TVA inclus, achitat cu b.f. nr. 21/13.05.2022.

**NOTAR PUBLIC,
BIANCA-LAVINA CĂRĂBAȘ-GHILE**

Prezentul duplicat s-a întocmit în două exemplare, de Bianca-Lavina Cărăbaș-Ghile, notar public, astăzi, data autentificării actului, și are aceeași forță probantă ca originalul.

**NOTAR PUBLIC,
BIANCA-LAVINA CĂRĂBAȘ-GHILE**



