



Fundacja Zobaczyć Jutro

## **REGULAMIN KONKURSU**

### **„Odpicuj akcję #PingleNoszę”**

*dalej „Regulamin”*

#### **§ 1**

##### **ORGANIZATOR KONKURSU**

1. Organizatorem Konkursu o nazwie **„Odpicuj akcję #PingleNoszę” (dalej „Konkurs”)** jest Fundacja Zobaczyć Jutro z siedzibą na 21. Piętrze w Babka Tower na Alei Jana Pawła II 80/130 w Warszawie, REGON: 147109220 NIP: 5252579255
2. Nadzór nad prawidłowym przebiegiem konkursu sprawuje Content Manager Fundacji Zobaczyć Jutro, Joanna Derehajło aka Joannade e-mail: [media@zobaczycjutro.org](mailto:media@zobaczycjutro.org).

#### **§ 2**

##### **PARTNERZY KONKURSU**

Partnerem Konkursu są następujące podmioty:

- **CyberMarian**

*Partnerów konkursu może być więcej – ostateczna lista partnerów zostanie opublikowana w październiku. Partner rozumiany jest jako osoba/marka/podmiot uczestniczący aktywnie w promowaniu akcji w mediach tradycyjnych i społecznościowych. Logotyp albo wizerunek Partnera jest na plakacie, ew. na ulotce, w filmikach, grafikach oraz na postach graficznych przygotowanych do celów promocji akcji w Internecie.*

#### **§ 3**

##### **PATRONI KONKURSU**

**Patronami konkursu** mogą zostać wszyscy graficy i uczestnicy, którzy przestali swoje prace (ulotkę lub plakat) oraz portale/serwisy/domy medialne, które zostaną zaproszone do patronowania akcji.

#### **§ 4**

##### **CEL KONKURSU**

1. Celem Konkursu jest zaprojektowanie i wykonanie ulotki oraz plakatu, które zostaną wykorzystane w promowaniu akcji #PingleNoszę w mediach społecznościowych i Internecie.
2. Celem Konkursu jest również wyłonienie oraz wyróżnienie oryginalnych rozwiązań oprawy wizualnej akcji. **Konkurs stanowi element strategii w promocji akcji #PingleNoszę.**

#### **§ 5**

##### **KATEGORIE KONKURSU**

Konkurs jest przeprowadzany w dwóch następujących kategoriach:

- I. **„ULOTKA #PingleNoszę” (dalej „Ulotka”)** oraz
- II. **„PLAKAT #PingleNoszę” (dalej „Plakat”)**

Szczegółowa specyfikacja kategorii opisana jest w założeniach projektowych, stanowiących **Załącznik nr 2** do Regulaminu.

**§ 6**  
**UCZESTNICY KONKURSU**

1. Uczestnikami Konkursu mogą być pełnoletnie osoby :
  - a) studenci i absolwenci uczelni artystycznych,
  - b) designerzy, graficy – hobbysci, bez fachowego przygotowania i dyplomu.
2. Z uczestnictwa w Konkursie są wyłączone:
  - a) osoby zatrudnione przez Organizatora i Partnera oraz osoby dla nich najbliższe,
  - b) osoby wchodzące w skład Komisji i osoby dla nich najbliższe.

**§ 6**  
**WARUNKI UDZIAŁU W KONKURSIE**

1. **Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest:**
  - a) wypełnienie własnoręczne **Zgłoszenia konkursowego (dalej „Zgłoszenie”)** stanowiącego **Załącznik nr 1 do Regulaminu**, podpisanego ręcznie imieniem i nazwiskiem oraz przesłanie go drogą elektroniczną **do dnia 30. 09.2017 r** do osoby sprawującej nadzór nad przebiegiem Konkursu, o której mowa w **§ 1 pkt. 2 Regulaminu** na adres e-mail: [media@zobaczycjutro.org](mailto:media@zobaczycjutro.org).
  - b) zapoznanie się z Regulaminem konkursu;
  - c) zapoznanie się z Załoženiami projektowymi dot. ULOTKI oraz PLAKATU, wskazanymi w Załoženiach projektowych, stanowiącym **Załącznik nr 2 do Regulaminu**
  - d) zapoznanie się z Briefem, stanowiącym załącznik nr 3 do Regulaminu
  - e) Dołączenie do Zgłoszenia i przesłanie na ww. adres e-mail projektu grafiki konkursowej (ulotki lub plakatu, ulotki i plakatu) sporządzonego wyłącznie w formie elektronicznej i zapisany w formacie JPG lub PDF w wysokiej rozdzielczości (minimum 300 dpi) do **dnia 10.10.2017**;
2. **Zgłoszenie i zawarta w nim zgoda na przetwarzanie danych osobowych oraz informacji o projekcie winny być sporządzone wyłącznie w formie pisemnej i własnoręcznie podpisane. Skan bądź zdjęcie Załącznika nr 1 każdy uczestnik zobowiązany jest przesłać drogą e-mailową nie później niż do 30.09.**
3. Przekazanie Zgłoszenia oznacza zgodę Uczestnika na wzięcie udziału w Konkursie oraz pełną akceptację postanowień niniejszego Regulaminu.
4. Udział w Konkursie jest bezpłatny.
5. Zgłaszający swoje uczestnictwo w Konkursie sporządza Zgłoszenie oddzielnie dla każdej kategorii.
6. Każdy uczestnik może zgłosić nieograniczoną liczbę projektów, z tym, że: jedna praca nie może być zgłoszona w dwóch kategoriach jednocześnie.
7. W przypadku, gdy jeden projekt grafiki przygotowany zostanie przez więcej niż jedną osobę, konieczne jest zgłoszenie uczestnictwa przez wszystkich współtwórców grafiki.
8. Projekty grafik nie mogą naruszać praw osób trzecich.
9. Zgłoszenie udziału w Konkursie może dotyczyć tylko osoby dokonującej tego zgłoszenia. Wyklucza się zgłaszanie udziału w Konkursie za pośrednictwem przedstawicieli i pełnomocników.
10. **Uczestnik bierze udział w Konkursie z chwilą dostarczenia drogą elektroniczną kompletnego Zgłoszenia konkursowego. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za skutki nienależytego działania lub zaniechania operatora obsługującego pocztę elektroniczną, w tym: nedoręczenie zgłoszenia, nieterminowe doręczenie zgłoszenia z przyczyn niezależnych od Organizatora.**
11. Organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikowania zgłoszenia, jeżeli w sposób oczywisty narusza ono prawa osób trzecich.
12. Zgłaszającemu udział w Konkursie oraz uczestnikowi Konkursu nie przysługują wobec Organizatora oraz członków Komisji jakiegokolwiek roszczenia.
13. Zgłaszający swoje uczestnictwo w Konkursie, przystępując do udziału w Konkursie w pełni świadomy oświadczają, że:

- a) przysługuje jemu całość majątkowych i osobistych praw autorskich do projektu graficznego, który to projekt stanowi (każdy z osobna) utwór w rozumieniu ustawy z dnia 04 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych,
  - b) jego prawa do projektu graficznego nie są w jakikolwiek sposób ograniczone lub obciążone i nie udzielił żadnej osobie licencji uprawniającej do korzystania z tych praw oraz posiada wyłączne prawo do udzielania zezwoleń na rozporządzanie i korzystanie z opracowań, składających się na projekt graficzny, a żadnej osobie trzeciej nie przysługują i nie będą przysługiwać jakiejkolwiek prawa do tych utworów,
  - c) **udziela Organizatorowi 5-letniej bezpłatnej, niewyłącznej licencji na wykorzystanie projektu przez Fundację Zobaczć Jutro oraz partnerów akcji w zakresie wskazanym w pkt. 14. Regulaminu.**
  - d) korzystanie z projektu graficznego oraz rozporządzanie prawami do niego przez Organizatora w zakresie określonym w niniejszym Regulaminie nie będzie naruszać jakichkolwiek praw osób trzecich; w przypadku zgłoszenia przez osobę trzecią roszczeń z tego tytułu bezpośrednio do Organizatora, zgłaszający swoje uczestnictwo w Konkursie uwolni Organizatora od wszelkiej odpowiedzialności z tym związanej oraz zwróci wszelkie poniesione przez Organizatora z tego tytułu koszty, w tym również kwoty odszkodowań, grzywien, nawiązek oraz koszty procesu i koszty zastępstwa prawnego,
  - e) projekt graficzny jest jego wyłącznym dziełem:
    - niestanowiącym rezultatu pracy wspólnej z innymi osobami lub pracy zespołowej (jeśli projekt graficzny został stworzony z innymi osobami, to będzie to określone w zgłoszeniu w zgłoszeniu zgodnie z treścią § 6 ust. 5 Regulaminu),
  - f) **zezwala na tagowanie siebie jako autora (poprzez dodanie znacznika osobowego i fanpage'a) na grafice opublikowanej na Facebooku Fundacji Zobaczć Jutro**
  - g) zezwala i upoważnia Organizatora lub Partnera Konkursu do dokonywania jakichkolwiek zmian, ingerencji i przeróbek lub adaptacji oraz opracowań utworów (projektu) objętych wnioskiem konkursowym zgłoszonym przez tego Uczestnika Konkursu, polegających w szczególności na zmianie jego kolorystyki, rozmiarów oraz treści znaków, a także zezwala na wszelkie korzystanie przez Organizatora lub Partnera Konkursu,
  - h) nie będzie wykonywał przysługujących mu praw osobistych w sposób ograniczający Organizatora lub Partnera Konkursu w wykonywaniu praw do utworów.
  - i) W przypadku wyłonienia go jako zwycięzcy, zobowiązany będzie do zawarcia z Organizatorem umowy licencyjnej w zakresie wskazanym w paragrafie 11. Regulaminu.
- 14. Uczestnik przyjmuje do wiadomości i oświadcza, iż z chwilą otrzymania przez Organizatora kompletnego Zgłoszenia wraz z projektem wykonanym w ramach Konkursu, Uczestnik przekazuje a Organizator nieodpłatnie nabywa:**
- I. prawo własności materiałów wykorzystanych do stworzenia projektu grafiki, stanowiących przedmiot danego zgłoszenia, , które w związku z tym nie podlegają zwrotowi osobie zgłaszającej udział w Konkursie, oraz
  - II. bezpłatną, niewyłączną licencję na okres 5 lat – liczony od daty otrzymania danego – projektu, w zakresie obejmującym:
- a) utrwalanie, rozpowszechnianie i zwielokrotnienie określoną metodą i w dowolnej ilości celem reklamy, promocji i informacji związanej z konkursem, działalnością Organizatora oraz akcją **#PingleNoszę**”, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową oraz w celu publicznego wykonania, wystawienia, wyświetlenia, odtworzenia oraz nadawania i reemitowania, a także publicznego udostępniania zdjęcia w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w tym za pośrednictwem sieci komputerowej Internetu (w tym mediów społecznościowych) .
  - b) nadawanie i reemitowanie projektu, za pomocą wizji przewodowej lub bezprzewodowej, jakąkolwiek techniką przez stacje naziemne lub za pośrednictwem satelitów na całym świecie, dla odbiorców wszelkich systemów odbioru telewizji, zezwalanie, na zasadzie wyłączności, na równoczesne i integralne nadawanie dowolną techniką przez inne podmioty (w nieograniczonej ilości nadań), w tym w sieciach kablowych, udostępnianie bez ograniczeń ilościowych użytkownikom sieci komputerowych i telekomunikacyjnych na całym świecie oraz przesyłanie pomiędzy serwerami i użytkownikami takich sieci wszelkimi środkami przekazu i transmisji, a także inne publiczne udostępnienie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym,

- c) przerabiania, opracowywania oraz umieszczania projektu w katalogach stron i serwisów internetowych,
- d) kompilowania projektu, umieszczanie w folderach i materiałach prezentacyjnych,
- e) używania projektu we wszystkich formach reklamy lub marketingu, utrzymywania relacji inwestorskich, w tym także za pośrednictwem wszelkich środków masowego przekazu, włączając przekaz satelitarny,
- f) umieszczania projektu na dokumentach i innych materiałach reklamowych, na stronie internetowej oraz przy oferowaniu towarów i usług,
- g) innych form korzystania z projektu, np. poprzez umieszczanie na torbach reklamowych, w grafice plakatowej.

## **§ 7**

### **KOMISJA KONKURSOWA**

- 1. Przesyłane prace oceniane będą przez Komisję Konkursową.
- 2. Komisję Konkursową stanowią: Zarząd Fundacji Zobaczć Jutro, Joanna Derehajło, Małgorzata Miecznikowska.
- 3. W przypadku równości głosów członków Komisji brane będą pod uwagę oryginalność projektu, aspekty specjalistyczne i marketingowe projektu, czyli jego użyteczność, jako materiału promocyjnego. Każdy członek Komisji ma jeden głos.
- 4. Komisja Konkursowa jest organem oceniającym i decydującym o tym, który projekt w danej kategorii zostanie ostatecznie wyłoniony, jako zwycięzca i przekazany do druku.
- 5. Decyzje Komisji są ostateczne i nieodwołalne.

## **§ 8**

### **OCENA I PREZENTACJA PROJEKTÓW**

- 1. Projekty nie będą poddawane ocenie przez Internautów, ale mogą być upublicznione w galerii online – celem umożliwienia użytkownikom zaopiniowania i ocenienia projektu.
- 2. Projekty graficzne będą udostępniane na fanpage Fundacji Zobaczć Jutro oraz na stronie [www.zobaczycjutro.org](http://www.zobaczycjutro.org).

## **§ 9**

### **OGŁOSZENIE WYNIKÓW**

- 1. Wyniki Konkursu oraz ogłoszenie zwycięzców nastąpi w dniu **18.10.2017 r.** i zostaną opublikowane na stronie **www Organizatora ([www.zobaczycjutro.org](http://www.zobaczycjutro.org))** oraz na profilu Facebookowym tj. fanpage'u Organizatora.
- 2. Wszystkie projekty konkursowe zostaną zaprezentowane przed ogłoszeniem wyników w galerii konkursowej na Facebooku i na stronie Organizatora. Część projektów może zostać opublikowana na profilu Fundacji na Instagramie.
- 3. Wszystkie prace konkursowe będą publikowane na Facebooku (wraz z tagami autorów – tj. znacznikami) i na stronie organizatora.

## **§ 10**

### **ZWYCIĘZCA KONKURSU**

- 1. W dniu ogłoszenia zwycięzcy, zwycięzca zobowiązany będzie do zawarcia z Organizatorem na piśmie umowy licencyjnej dotyczącej zwycięskiego projektu, w zakresie udzielenia Organizatorowi wyłącznej, bezpłatnej, 10-letniej licencji na korzystanie ze zwycięskiego projektu. Ww. licencja obejmie wyłączone prawo do rozporządzania i korzystania z projektu na wszystkich polach eksploatacji, a w szczególności na polach eksploatacji obejmujących:
  - a) rozpowszechniania projektu, utrwalanie i zwielokrotnianie projektu określoną metodą i w dowolnej ilości celem reklamy, promocji i informacji związanej z konkursem, działalnością Organizatora oraz akcją

**#PingleNoszę**”, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową oraz w celu publicznego wykonania, wystawienia, wyświetlenia, odtworzenia oraz nadawania i reemitowania, a także publicznego udostępniania w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w tym za pośrednictwem sieci komputerowej i Internetu (w tym w mediach społecznościowych).

- b) w zakresie obrotu oryginałem lub egzemplarzami, na których projekt utrwalono – wprowadzenie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału lub egzemplarzy,
- c) w zakresie rozpowszechniania projektu w sposób inny niż określony w lit. b) powyżej – publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnienie projektu w taki sposób aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym.
- d) **zamieszczenie projektu na stronie internetowej Organizatora lub Partnera Konkursu** bądź w innej formie publikowanie w sieci Internet, w mediach społecznościowych, a także nadawanie i reemitowanie, za pomocą wizji przewodowej lub bezprzewodowej, jakakolwiek technika przez stacje naziemne lub za pośrednictwem satelitów na całym świecie, dla odbiorców wszelkich systemów odbioru telewizji, zezwallowanie, na zasadzie wyłączności, na równoczesne i integralne nadawanie dowolną techniką przez inne podmioty (w nieograniczonej ilości nadań), w tym w sieciach kablowych, udostępnianie bez ograniczeń ilościowych użytkownikom sieci komputerowych i telekomunikacyjnych na całym świecie oraz przesyłanie pomiędzy serwerami i użytkownikami takich sieci wszelkimi środkami przekazu i transmisji
- e) używanie projektu we wszystkich formach reklamy lub marketingu, utrzymywania relacji inwestorskich, w tym także za pośrednictwem wszelkich środków masowego przekazu, włączając przekaz satelitarny,
- f) utrwalanie projektu na nośnikach materialnych oraz wykonywania egzemplarzy tych utrważeń,
- g) umieszczanie projektu na dokumentach handlowych, fakturach, papierach, drukach i innych materiałach reklamowych Organizatora oraz Partnerów.
- h) opracowywania oraz umieszczania projektu w katalogach stron i serwisów internetowych,
- i) kompilowania projektu, umieszczanie go w folderach i materiałach prezentacyjnych,
- j) używania projektu we wszystkich formach reklamy lub marketingu, utrzymywania relacji inwestorskich, w tym także za pośrednictwem wszelkich środków masowego przekazu, włączając przekaz satelitarny,
- k) umieszczania projektu na dokumentach i innych materiałach reklamowych, na stronie internetowej oraz przy oferowaniu towarów i usług,
- l) innych form korzystania z projektu, np. poprzez umieszczanie na torbach reklamowych, w grafice plakatu.

## 2. Zwycięzca i Uczestnik Konkursu ponadto:

- a) zezwala i upoważnia Organizatora lub Partnera Konkursu do dokonywania jakichkolwiek zmian, ingerencji i przeróbek lub adaptacji oraz opracowań utworów (projektu), objętych wnioskiem konkursowym zgłoszonym przez tego Zwycięzcę lub Uczestnika Konkursu, **polegających w szczególności na zmianie jego kolorystyki, rozmiarów oraz treści znaków**
- b) **zobowiązuje się, że nie będzie wykonywał przysługujących mu praw osobistych w sposób ograniczający Organizatora lub Partnera Konkursu w wykonywaniu praw do utworów.**

## 3. Zwycięzca Konkursu zostanie **partnerem akcji #PingleNoszę**. Jego logotyp pojawi się na plakacie i ulotce w sekcji PARTNERZY AKCJI. Dodatkowo jego logotyp oraz dane (imię i nazwisko) lub pseudonim artystyczny zostaną umieszczone w piosence zrealizowanej we współpracy z CyberMarianem.

Jego prace będą publikowane w mediach społecznościowych i Internecie (m.in. na profilach Fundacji Zobaczyć Jutro tj. na profilu na Instagramie i na fanpage’u, na stronie [www.zobaczycjutro.org.pl](http://www.zobaczycjutro.org.pl)).

## § 11

### POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian w postanowieniach niniejszego Regulaminu.

2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności wobec kogokolwiek za zdarzenia, które uniemożliwiają lub utrudniają przeprowadzenie i rozstrzygnięcie konkursu, które wyniknęły niespodziewanie, były nie do przewidzenia, w szczególności w przypadku zaistnienia zdarzeń losowych.
3. Uczestnicy Konkursu poprzez przystąpienie do Konkursu i wypełnienie, nadesłanie Zgłoszenia wyrażają **nieodwołalną, bezwarunkową i nieodpłatną zgodę, aby Organizator lub Partner Konkursu miał prawo do bezpłatnych publikacji wizerunków projektów zgłoszonych do Konkursu w jakiejkolwiek postaci w celu promocji Konkursu i działalności Organizatora lub Partnera Konkursu.**
4. Wszelkie informacje dotyczące danych osobowych, uzyskane od uczestników Konkursu, będą przetwarzane przez Organizatora wyłącznie na zasadach i w zakresie określonych w ustawie z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych. Administratorem danych osobowych uczestników Konkursu jest Organizator. Dane osobowe zostały podane dobrowolnie i są niezbędne do wzięcia udziału w konkursie. Osobom biorącym udział w Konkursie i udostępniającym swoje dane osobowe przysługuje prawo dostępu i wglądu do tych danych, ich poprawiania oraz zadania ich usunięcia, jak również prawo zadania udzielenia informacji, co do przysługujących im praw w zakresie przetwarzania danych osobowych.
5. **Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające z naruszenia przez zgłaszających wnioski konkursowe i uczestników Konkursu jakichkolwiek praw własności intelektualnej** (w tym przepisów ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych). Odpowiedzialność w tym zakresie ponosi wyłącznie i ostatecznie osoba, która zgłosiła dany wniosek konkursowy oraz uczestnik Konkursu.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności związanej z wykorzystywaniem przy sporządzaniu projektu nielegalnego oprogramowania komputerowego.
7. W sprawach nieuregulowanych postanowieniami tego Regulaminu znajdują zastosowanie odpowiednie przepisy ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 roku Kodeks Cywilny.
8. Regulamin wchodzi w życie poprzez jego publikację na stronie internetowej Organizatora: [www.zobaczycjutro.org](http://www.zobaczycjutro.org) w dedykowanym wpisie dotyczącym konkursu albo w zakładce aktualności.
9. **Integralną część Regulaminu stanowią jego następujące załączniki:**

**Załącznik nr 1 – Zgłoszenie konkursowe (tj. formularz konkursowy)**

**Załącznik nr 2 - Założenia projektowe**

**Załącznik nr 3 – Brief**

**Elementy graficzne niezbędne do wykonania pracy konkursowej tj. logo i logotyp Fundacji Zobaczć Jutro oraz CyberMariana, zdjęcia CyberMariana**

Warszawa, dnia 14.09. 2017 r.

