

Regulamin konkursu „Gadżet promujący KUL”

Postanowienia ogólne

§ 1

1. Organizatorem konkursu o nazwie „Hasło promujące studia w KUL”, zwanego dalej „konkuresem” jest Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II oraz Fundacja Rozwoju KUL.
2. Regulamin określa zasady przeprowadzenia konkursu, a także prawa i obowiązki jego uczestników.
3. Przedmiotem konkursu jest indywidualne wykonanie projektu gadżetu, mającego służyć promocji Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego Jana Pawła II. Gadżetem tym może być w szczególności: maskotka, koszulka, kubek, pióro, produkt spożywczy.
4. Regulamin jest dostępny w siedzibie organizatora oraz na stronie internetowej: www.kul.pl/konkurs

Uczestnictwo w Konkursie

§ 2

1. Uczestnictwo w konkursie jest dobrowolne i nieodpłatne.
2. Uczestnikiem konkursu może być każda osoba fizyczna, a w szczególności: student lub doktorant KUL, pracownik KUL lub członek jego rodziny.
3. Osoba niepełnoletnia może uczestniczyć w konkursie za zgodą rodziców lub opiekunów prawnych.
4. Przystąpienie do konkursu i przesłanie danych osobowych jest równoznaczne z akceptacją przez uczestnika niniejszego regulaminu w całości.
5. Uczestnictwa w konkursie, jak i praw i obowiązków z nim związanych, w tym prawa do żądania wydania nagrody, nie można przenosić na inne osoby.

Prawo autorskie uczestnika konkursu

§ 3

1. Uczestnik poprzez udział w konkursie - w razie wyboru projektu przez komisję konkursową, o której mowa § 5 ust. 2 niniejszego regulaminu - zobowiązuje się zawrzeć umowę o nieodpłatne przeniesienie praw autorskich do zgłoszonego w konkursie projektu gadżetu w terminie siedmiu dni od dnia doręczenia informacji o wynikach konkursu, w zakresie określonym w § 3 ust. 2 – 7.
2. W dacie zawarcia umowy, o której mowa w § 3 ust. 1 niniejszego regulaminu, uczestnik nieodpłatnie przenosi na KUL wszelkie prawa autorskie majątkowe i prawa pokrewne (w tym wyłączne prawa do zezwalania na wykonywanie zależnych praw autorskich oraz przenoszenia praw nabytych na inne osoby) do zgłoszonego projektu gadżetu wraz z prawem do dokonywania w nim zmian oraz do nieograniczonego w czasie korzystania i rozporządzania w kraju i za granicą, na polach eksploatacji określonych w art. 50 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tekst jednolity, Dz. U. z 2006 r., Nr 90, poz. 631, ze zm.), w szczególności na polach eksploatacji związanych z działalnością promocyjną, marketingową i reklamową. Uczestnik przenosi na KUL prawo do wyłącznego używania i wykorzystania zgłoszonej pracy konkursowej we wszelkiej działalności promocyjnej, reklamowej, informacyjnej i usługowej, utrwalania i zwielokrotniania pracy konkursowej wszelkimi technikami graficznymi na przedmiotach materialnych, w tym dokumentach, zwielokrotniania poprzez dokonywanie zapisu na nośnikach elektronicznych, publicznego wystawiania i wyświetlania na wszelkich imprezach otwartych i zamkniętych, wprowadzania do obrotu w celu osiągnięcia zysku z jego sprzedaży, wydawania i rozpowszechniania materiałów promocyjnych i reklamowych z wykorzystaniem zgłoszonej pracy konkursowej, wprowadzania do pamięci komputera, publicznego wystawiania, w tym publicznego udostępniania ich w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niej dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym: w sieci

internetowej, w innych sieciach telefonicznych, teleinformatycznych, multimedialnych i komputerowych.

3. Uczestnik wyraża zgodę na wykorzystanie projektu gadżetu w materiałach promocyjnych związanych z konkursem, w prasie, telewizji i sieci internetowej i we wszystkich publikacjach związanych z konkursem oraz KUL i Fundacją.
4. Uczestnikowi nie przysługuje prawo do wynagrodzenia za korzystanie ze zgłoszonego projektu gadżetu na żadnym z odrębnych pól eksploatacji.
5. W dacie zawarcia umowy, o której mowa w § 3 ust. 1 niniejszego regulaminu, uczestnik, jako twórca zgłoszonego projektu gadżetu, zobowiązuje się nie wykonywać autorskich praw osobistych do projektu. Jednocześnie, w dniu zawarcia umowy, o której mowa w § 3 ust. 1 niniejszego regulaminu, uczestnik nieodpłatnie udziela KUL upoważnienia do wykonywania w swoim imieniu osobistych praw autorskich do zgłoszonego projektu gadżetu, w tym w szczególności do dokonywania w projekcie dowolnych zmian oraz upoważnia KUL do udzielania podmiotom trzecim dalszych zezwoleń na wykonywanie osobistych praw autorskich do projektu, bez konieczności uzyskiwania zgody uczestnika.
6. W dacie zawarcia umowy, o której mowa w § 3 ust. 1 niniejszego regulaminu, uczestnik udziela KUL nieodpłatnego, nieodwołalnego i nieograniczonego terytorialnie zezwolenia na korzystanie i rozporządzanie utworami zależnymi stworzonymi w oparciu o zgłoszony projekt gadżetu – przez KUL lub na jego rzecz, na polach eksploatacji wymienionych w § 3 ust. 2 niniejszego regulaminu oraz zobowiązuje się przenieść prawo do udzielenia zezwoleń na korzystanie i rozporządzanie utworami zależnymi stworzonymi w oparciu o projekt na polach eksploatacji wymienionych w § 3 ust. 2 niniejszego regulaminu.
7. KUL nie jest zobowiązany do rozpowszechniania gadżetu.

Zasady konkursu

§ 4

1. Konkurs rozpoczyna się 20 stycznia 2014 r. i trwa do 28 lutego 2014 r.
2. Uczestnik konkursu ponosi pełną odpowiedzialność za ewentualne wady prawne projektu gadżetu.
3. Uczestnik konkursu może zgłosić indywidualnie maksymalnie 3 projekty gadżetu.
4. Zgłoszenie projektu gadżetu jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na jego prezentację na stronie internetowej KUL i Fundacji, a także na jego wykorzystanie w materiałach informacyjno-promocyjnych.
5. Zgłoszenia projektu gadżetu dokonuje się poprzez odpowiedni formularz na stronie internetowej: www.kul.pl/konkurs
6. Po dokonaniu zgłoszenia uczestnik otrzymuje potwierdzenie na podany w formularzu adres poczty elektronicznej.
7. Do opisu projektu gadżetu uczestnik powinien załączyć wizualizację w formie pliku graficznego: *.jpeg, *.gif lub w formie grafiki wektorowej.
8. W przypadku zgłoszenia tego samego projektu gadżetu przez więcej niż jednego uczestnika konkursu decyduje kolejność zgłoszeń.
9. Dokonanie zgłoszenia jest równoznaczne z oświadczeniem uczestnika, że:
 - 1) posiada pełnię praw autorskich, osobistych i majątkowych do zgłoszonego projektu gadżetu;
 - 2) zgłoszone do konkursu projekty gadżetu nie naruszają praw osób trzecich, w szczególności praw majątkowych i osobistych, a także praw autorskich innych podmiotów;
 - 3) jest uprawniony do udzielenia KUL wszelkich zgód, zezwoleń, upoważnień, zgodnie z postanowieniami i w zakresie określonym w niniejszym regulaminie, a udzielenie tych zgód, zezwoleń i upoważnień nie narusza jakichkolwiek praw osób trzecich;
 - 4) zapoznał się i akceptuje treść niniejszego regulaminu;

- 5) wyraża zgodę na zbieranie i przetwarzanie swoich danych osobowych zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (tekst jednolity, Dz. U. z 2002 r. Nr 101, poz. 926, ze zm.) na potrzeby konkursu.
10. W przypadku pojawienia się ze strony osób trzecich ewentualnych roszczeń wynikających z tytułu naruszenia praw autorskich lub innych praw osobistych przez uczestnika, osobą wyłącznie zobowiązaną do wszelkich roszczeń jest uczestnik konkursu.
11. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia z udziału w konkursie projektów niezgodnych z przepisami prawa, dobrymi obyczajami lub z innych względów nie nadających się do publicznej prezentacji i rozpowszechniania.
12. W konkursie mogą brać udział jedynie te projekty, które nie zostały nigdzie opublikowane i nie wygrały żadnego innego konkursu.
13. Nagrody w konkursie nie podlegają wymianie na inną nagrodę, ani na ekwiwalent pieniężny. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tytułu rękojmi za wady nagrody oraz nie udziela gwarancji jej jakości.
14. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za niemożność odbioru nagrody z przyczyn leżących po stronie uczestnika.
15. Organizator nie bierze odpowiedzialności za ewentualne usunięcie lub uszkodzenie dokonanych zgłoszeń w systemie informatycznym, wynikających z przyczyn od niego niezależnych.

Nagrody w konkursie

§ 5

1. Nagrodami w konkursie są:
- 1) I miejsce: karta podarunkowa o wartości 100 zł do zrealizowania w punkcie handlowym wybranym przez uczestnika (Sephora, Empik, Reserved i inne);
 - 2) II, III miejsce: karta podarunkowa o wartości 50 zł do zrealizowania w punkcie handlowym wybranym przez uczestnika (Sephora, Empik, Reserved i inne);
 - 3) wyróżnienia: artykuły promocyjne i publikacje o KUL.

2. Komisja konkursowa wybierze trzy najlepsze projekty gadżetów. Komisja konkursowa ma ponadto prawo przyznania maksymalnie trzech wyróżnień.
3. Autorzy nagrodzonych projektów zostaną powiadomieni poprzez pocztę elektroniczną lub telefonicznie.
4. Zgłoszone projekty będą oceniane przez Komisję konkursową w składzie określonym przez Organizatora.
5. Werdykt Komisji konkursowej jest ostateczny i nieodwoławny.
6. Uprawnienie do odbioru nagrody, określonej w § 5 ust. 1 niniejszego regulaminu, uczestnik nabywa z chwilą podpisania umowy, wskazanej w § 3 ust. 1 niniejszego regulaminu.

Postanowienia końcowe

§ 6

1. Organizator może w każdym terminie unieważnić konkurs i nie rozstrzygnąć go bez podania przyczyn.
2. Uczestnik konkursu wyraża zgodę na zbieranie i przetwarzanie jego danych osobowych zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (tekst jednolity, Dz. U. z 2002 r. Nr 101, poz. 926, ze zm.) na potrzeby konkursu. Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne dla wzięcia udziału w konkursie. Uczestnicy konkursu mają prawo do wglądu w swoje dane osobowe oraz do ich poprawiania.
3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem stosuje się przepisy prawa powszechnie obowiązującego, w szczególności przepisy kodeksu cywilnego oraz ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tekst jednolity, Dz. U. z 2006 r., Nr 90, poz. 631, ze zm.).
4. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany postanowień niniejszego regulaminu w przypadku istotnych zdarzeń mających wpływ na organizację konkursu.

5. Osoby, które nie spełniają któregokolwiek z wymogów określonych w niniejszym regulaminie, w szczególności podały nieprawdziwe dane w formularzu zgłoszeniowym są wykluczane w udziału w konkursie.