

Regulamin konkursu „Avatar KUL”
na projekt Avatara KUL oraz symbolu graficznego reprezentującego uniwersytet

§ 1 OGŁOSZENIE KONKURSU „Avatar KUL”

1. Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II ogłasza konkurs pt. „Avatar KUL” (zwany dalej „Konkursem”).
2. Przedmiotem Konkursu zaprojektowanie Avatara KUL oraz symbolu graficznego związanego z uniwersytetem. Projekt Avatara powinien nawiązywać do postaci studenta, studentki, pracownika, profesora, wykładowcy i zawierać charakterystyczne elementy dla KUL, w tym logotyp (dostępny do pobrania na stronie: www.kul.pl/system-identyfikacji-wizualnej,art_69596.html). Postać może kojarzyć się z kierunkiem studiów bądź z historią uczelni. Symbol graficzny powinien przedstawiać element lub miejsce charakterystyczne dla KUL, przedstawione w uproszczonej symbolicznej wersji.
3. Celem konkursu jest zintensyfikowanie udziału studentów KUL w tworzeniu społeczności internetowej Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego Jana Pawła II oraz rozwijanie talentów studentów KUL.
4. Konkurs ma charakter otwarty. Projekty zgłaszane do udziału w Konkursie mogą zgłaszać osoby fizyczne (zwane dalej „Uczestnikami”) będące studentami KUL studiów I stopnia, jednolitych magisterskich oraz II stopnia.
5. Każdy Uczestnik może nadesłać jedną pracę konkursową.
6. Przesłanie projektów oznacza wyrażenie zgody na bezpłatne wykorzystanie ich przez organizatora konkursu, w tym rozpowszechnianie na stronach internetowych oraz w mediach społecznościowych.
7. Zgłoszenie projektów do udziału w Konkursie oznacza bezwarunkową zgodę na postanowienia niniejszego Regulaminu.
8. Prace można przesyłać do dnia 29.02.2024 r. do godziny 24.00.
9. Podpisane załączniki należy złożyć w wersji papierowej w Punkcie informacyjnym KUL (parter Kolegium Jana Pawła II).

§ 2. OGÓLNE ZASADY PRYZNAWANIA NAGRÓD

1. Nagrody w Konkursie przyznane będą autorom najlepszych projektów, które wyłoni jury spośród dzieł zgłoszonych do Konkursu.
2. Przyznane zostaną: Pierwsza, Druga i Trzecia Nagroda. Dopuszcza się przyznanie dodatkowych nagród i wyróżnień oraz inny podział nagród w ramach przewidzianej puli.

3. Nagrody przyznawane są na podstawie werdyktu jury. Skład i zasady pracy jury są określone w dalszej części regulaminu.

§ 3 JURY KONKURSU

1. Zgłoszone do Konkursu projekty oceniać będzie jury wybrane przez Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II.

2. Jury odpowiada za ocenę projektów zgodnie z § 4 niniejszego regulaminu.

§ 4 PRZEBIEG KONKURSU

1. Projekt zgłoszony do Konkursu musi:

- a) być zgodny z ideą Konkursu określoną w § 1 niniejszego regulaminu,
- b) posiadać cechy projektu autorskiego,
- c) mieć formę dwóch plików graficznych w wersji elektronicznej (odpowiednio Avatar oraz symbol graficzny).

2. Każdy zgłoszony projekt powinien być przesłany na adres e-mail: promocja@kul.pl w formie umożliwiającej pobranie na dysk.

3. Uczestnik wyraża zgodę na promowanie projektu Avatara oraz znaku graficznego w sieci Internet.

4. Prawa autorskie projektu zgłaszanego do udziału w Konkursie nie mogą być w żaden sposób ograniczone ani naruszać praw autorskich i dóbr osobistych osób trzecich.

5. Organizatorzy działają w dobrej wierze i nie ponoszą odpowiedzialności w przypadku zatajenia jakichkolwiek informacji dotyczących sytuacji prawnej projektu zgłaszanego do Konkursu. W takim przypadku wszelkie konsekwencje i koszty obsługi prawnej wynikającej z ewentualnych roszczeń o naruszenie praw osób trzecich przechodzą wyłącznie na Uczestnika.

6. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do odrzucenia zgłoszeń:

- a) niespełniających wymagań, o których mowa w niniejszym regulaminie;
- b) naruszających dobre obyczaje (w rozumieniu obowiązującego prawa);
- c) godzących w katolicki charakter uniwersytetu;
- d) naruszających prawo, w szczególności prawo autorskie i/lub prawo w zakresie ochrony wizerunku;
- e) których jakość wykonania powoduje, że są nieczytelne;
- f) niezawierających podpisanych załączników.

7. Projekty do Konkursu można nadsyłać do dnia 29.02.2024 r. na adres: promocja@kul.pl, w temacie maila prosimy wpisać: Avatar KUL.

8. Jury Konkursu będzie podejmowało decyzje w drodze głosowania. W przypadku równej liczby głosów zadecyduje głos Przewodniczącego.

9. Decyzje podejmowane przez jury Konkursu są autonomiczne i mają charakter ostateczny i niepodważalny.

§ 5 NAGRODY W KONKURSIE

1. Laureaci najlepszych projektów, zgodnie z decyzją jury Konkursu, otrzymają nagrody:

a) I nagroda: bluza, torba oraz kubek termiczny KUL;

b) II nagroda: bluza oraz kubek termiczny KUL;

c) III nagroda: T-shirt oraz kubek termiczny KUL.

2. Ogłoszenie wyników Konkursu oraz opublikowanie danych laureatów Konkursu nastąpi 1 marca 2024 r. na stronie internetowej kul.pl oraz w mediach społecznościowych KUL.

3. Laureaci Nagród nie mogą przenieść prawa do Nagrody na osobę trzecią, jak również Laureatom nie przysługuje prawo do wyboru Nagrody i zastrzeżenia szczególnych właściwości Nagrody. Nagrody nie podlegają zamianie na ich równowartość pieniężną.

§ 6 INNE POSTANOWIENIA

1. Organizatorzy Konkursu zastrzegają sobie prawo do zmiany terminów, o których mowa w niniejszym regulaminie oraz do odwołania Konkursu bez podania przyczyn.

2. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem mają zastosowanie przepisy Kodeksu cywilnego i ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

Załączniki:

1. Dane zgłoszeniowe uczestnika Konkursu,

2. Oświadczenie,

3. Oświadczenie o zgodzie na przetwarzanie danych osobowych,

4. Oświadczenie o zgodzie na wykorzystanie wizerunku oraz zwycięskiej pracy,

5. Klauzula informacyjna

6. Wzór umowy o przeniesienie praw autorskich.