

REGULAMIN KONKURSU „Akademia Sztuk Gamingowych - Cover” (dalej „Regulamin”)

§1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa warunki i zasady, na jakich odbywa się konkurs z dziedziny grafiki komputerowej, pod nazwą „**Akademia Sztuk Gamingowych - Cover**” („**Konkurs**”).
2. Konkurs trwa od dnia 01.09.2022 r. do dnia 22.09.2022 r. do 23:59.
3. Organizatorem Konkursu jest MKT GROUP sp. z o.o. ul. Mroczna 5a lok. 45, 01-456 Warszawa (adres do korespondencji: ul. Połczyńska 93a/1, 01-301 Warszawa), wpisanej do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod nr KRS 0000537041 o numerze NIP: 5272728014, kapitał zakładowy: 5.000,00 zł, zwana dalej **Organizatorem**, który działa na rzecz firmy Lenovo Technology B.V. sp. z o.o., fundatora naród w Konkursie.
4. Uczestnikiem Konkursu (dalej „**Uczestnik lub Autor**”) może być wyłącznie pełnoletnia osoba fizyczna o pełnej zdolności do czynności prawnych, zamieszkała na terytorium Polski zarejestrowana na stronie internetowej www.akademiasztukgamingowych.pl.
5. W Konkursie mogą uczestniczyć tylko Uczestnicy, którym przysługują autorskie prawa do utworów, zgłoszonych w ramach Konkursu.
6. Konkurs prowadzony jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, za pośrednictwem strony internetowej Konkursu, znajdującej się pod adresem www.akademiasztukgamingowych.pl
7. Zgłaszając swój udział w Konkursie, Uczestnik wyraża zgodę, aby jego „Nazwa użytkownika” została umieszczona pod pracą konkursową opublikowana i/lub została wykorzystana w inny sposób określony w niniejszym Regulaminie, w celach związanych z organizacją i przeprowadzeniem Konkursu.
8. Udział w konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.
9. Każdy z Uczestników może zgłosić jedną pracę konkursową.
10. Organizator konkursu zastrzega sobie prawo do przedłużenia czasu trwania konkursu.
11. Uczestnik przystępując do konkursu zobowiązuje się do przestrzegania zasad niniejszego Regulaminu.

§2

ZADANIE KONKURSOWE – PRACA KONKURSOWA

1. Zadaniem konkursowym jest wykonanie autorskiej, kreatywnej pracy plastycznej w formie naklejki na laptopa gamingowego wykonanej techniką cyfrową za pomocą dowolnego programu graficznego.
2. Praca konkursowa musi spełniać warunki:
 - a. Powinna zostać wykonana w formacie 4170 x 2693 pixeli.
 - b. Praca konkursowa musi zawierać logotyp LEGION w konkretnie określonym w pliku do pobrania ułożeniu i formacie udostępnionego pliku.
 - c. Użycie koloru logotypu białego lub czarnego pozostaje w decyzji Uczestnika Konkursu.
 - d. Powinna zostać wykonana w rozdzielczości 300 DPI.

- e. Wykonana praca konkursowa powinna być przesłana w pliku JPG.

§3

ZASADY PROWADZENIA KONKURSU

1. W celu wzięcia udziału w Konkursie Uczestnik powinien w czasie jego trwania spełnić łącznie warunki określone w Regulaminie tj.:
 - a. zapoznać się z zasadami uczestnictwa w Konkursie i Regulaminem Konkursu oraz z Polityką Prywatności;
 - b. w okresie 1.09.2022 - 22.09.2022 r. do 23:59 wykonać pracę konkursową oraz dokonać prawidłowej rejestracji na stronie konkursowej.
 2. Konkurs zostanie rozstrzygnięty w dwóch kategoriach nagród.
 - a. nagroda główna jury (1 szt.)
 - b. nagroda publiczności 1 szt.)
 3. Zwycięzca Konkursu nagrody głównej (dalej „Zwycięzca nagrody głównej”) zostanie wyłoniony po zakończeniu trwania konkursu tj. między 23.09.2022 - 29.09.2022 r. przez komisję konkursową, składające się z pięciu artystów: grafików, ilustratorów oraz tatuażystę, jednego przedstawiciela Lenovo Polska oraz dwóch reprezentantów uczelni Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie. („Komisja Konkursowa”).
- Zwycięzca Konkursu nagrody publiczności (dalej „Zwycięzca nagrody publiczności”) zostanie wyłoniony w okresie od 1.10.2022 – 7.10.2022 r. do 23:59 poprzez głosowanie publiczności na stronie konkursu www.akademiasztukgamingowych.pl przy pomocy oddania głosu przez formularz głosowania.
4. W celu oddania głosu na Zwycięzcę nagrody publiczności należy:
 - a. wejść na stronę konkursową
 - b. kliknąć przycisk ODDAJ GŁOS
 - c. w formularzu głosowania podać swój adres email
 - d. oddać głos klikając w przycisk GŁOSUJ
 - e. potwierdzić oddanie głosu klikając w maila z potwierdzeniem głosowania wysłanym na adres podany w formularzu głosowania.
 5. Prace przesłane w zgłoszeniu konkursowym mogą zostać opublikowane na kanałach Social Media w trakcie trwania konkursu, tym samym Uczestnik wyraża na to nieodpłatną zgodę.
 6. Rejestracja Uczestnika na stronie konkursowej i przesłanie pracy są równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu oraz Polityki Prywatności.
 7. Decyzja Komisji Konkursowej jest ostateczna. Przy wyborze najciekawszych odpowiedzi Komisja Konkursowa będzie się kierować własnym uznaniem.

§4

UCZESTNICTWO W KONKURSIE

1. W Konkursie nie mogą wziąć udziału pracownicy Organizatora ani ich małżonkowie, wstępni, zstępni, rodzeństwo, przysposobieni, przysposabiający. W przypadku, gdy Zwycięzcami Konkursu lub Uczestnikami, którym przyznana zostanie Nagroda osoby wymienione w niniejszym punkcie, osoby te tracą uprawnienie do Nagrody.

2. Zabronione jest używanie skryptów, botów klikających, jakichkolwiek form automatyzacji uczestnictwa udziału w Konkursie. Odpowiedzi konkursowe udzielone za ich pomocą nie będą uwzględniane.
3. Zabronione jest korzystanie z multikont, kont fałszywych lub jakichkolwiek innych form zwiększenia swojej szansy na wygraną.
4. Prace zgłaszane do Konkursu nie mogą naruszać prawa ani praw osób trzecich, w tym w szczególności dóbr osobistych osób trzecich, a także ogólnie przyjętych norm obyczajowych – w szczególności dotyczy to treści powszechnie uznawanych za wulgarne i obraźliwe, zawierających nagość, pornografię, erotykę, obsceniczną, obrażających uczucia innych osób, w tym również uczucia religijne, przedstawiających przemoc albo materiały o tematyce rasistowskiej, naruszające prawo do prywatności, zawierających materiały chronione prawami wyłącznymi (np. prawami autorskimi) bez zgody uprawnionych.
5. Każdy Uczestnik może dokonać zgłoszenia do Konkursu tylko raz. W przypadku otrzymania więcej niż jednego zgłoszenia uczestnictwa w Konkursie, przez tego samego Uczestnika, Organizator uwzględni tylko zgłoszenie dokonane jako pierwsze.
6. W przypadku uzasadnionych wątpliwości, Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji spełniania przez Uczestników warunków uczestnictwa w Konkursie. Organizator ma prawo kontaktowania się z Uczestnikami za pośrednictwem komunikacji e-mail.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia Uczestnika z Konkursu w przypadku wyraźnego naruszenia Regulaminu, próby obejścia Regulaminu, stwierdzenia naruszenia praw osób trzecich lub narusza interesów Organizatora Konkursu lub Lenovo Technology B.V. sp. z o.o.
8. Zgłoszenia nieprawidłowe, niekompletne lub niezgodne z niniejszym Regulaminem, nie będą przez Organizatora brane pod uwagę przy rozstrzygnięciu Konkursu. Wszelka korespondencja od Organizatora kierowana będzie na adres e-mail Uczestnika, podany w formularzu rejestracyjnym. Uczestnik w terminie 3 dni kalendarzowych od wezwania powinien uzupełnić ewentualne braki i nieprawidłowości wskazane w ww. korespondencji.
9. Decyzja Komisji Konkursowej jest ostateczna. Przy wyborze najciekawszych odpowiedzi Komisja Konkursowa będzie się kierować własnym uznaniem.

§5 NAGRODY

1. W Konkursie przyznane zostaną następujące nagrody (dalej „Nagrody”)
 - a. nagroda główna jury (1 szt.) – Laptop Lenovo Legion 5Pro
 - b. nagroda publiczności 1 szt.) – Tablet Lenovo Tab P12 Pro o wartości 3 900 złotych brutto.przy czym osoba, której przyznano Nagrodę w Konkursie jest traktowana jako Zwycięzca Konkursu.
2. Nagrody podlegają opodatkowaniu podatkiem dochodowym od osób fizycznych w zryczałtowanej wysokości 10% wartości Nagrody, stosownie do postanowień art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych. Zobowiązany do odprowadzenia tego podatku jest Organizator.

3. Nagroda w Konkursie stanowi zryczałtowane wynagrodzenie za przeniesienie przez Zwycięzcę Konkursu autorskich praw majątkowych na Organizatora oraz Lenovo Technology BV. Sp. z o.o. oraz zezwolenie na wykonywanie praw zależnych do ww. utworu.
4. Warunkiem otrzymania Nagrody w Konkursie jest podpisanie umowy przenoszącej autorskie prawa majątkowe do pracy konkursowej przez każdego ze Zwycięzców Konkursu.
5. Zwycięzcą Konkursu przysługuje prawo do rezygnacji z Nagrody. W przypadku rezygnacji przez Zwycięzcę Konkursu z Nagrody, nagroda ta przepada.
6. Uczestnik Konkursu przyjmuje do wiadomości, że nie ma możliwości zamiany nagrody rzeczowej na inną nagrodę lub nagrodę pieniężną. Decyzja o przyznaniu nagrody jest ostateczna.
7. Niezrealizowanie nagrody w trakcie Konkursu z winy innego podmiotu niż Organizator skutkuje wygaśnięciem prawa do Nagrody.

§6 PRAWA AUTORSKIE

1. Zgłoszenie pracy konkursowej przez Uczestnika jest traktowane jako równoczesne oświadczenie, że Uczestnikowi (w przypadku utworów stanowiących dzieło współautorskie – Uczestnikom) przysługują prawa autorskie majątkowe do ww. pracy konkursowej oraz że nie narusza ona jakichkolwiek praw osób trzecich. W przypadku, gdy Uczestnikiem jest osoba prawna, praca konkursowa nie może naruszać praw jej twórcy.
2. Z chwilą dokonania zgłoszenia pracy konkursowej Uczestnik Konkursu dobrowolnie i bezpłatnie udziela Organizatorowi i Lenovo Technology B.V. sp. z o.o. niewyłącznej, bezterminowej, nieograniczonej terytorialnie licencji do wykorzystania pracy konkursowej na polach eksploatacji określonych § 7 ust.1 Regulaminu.
3. Zwycięzca Konkursu zobowiązany jest do przeniesienia na Organizatora i Lenovo Technology B.V. sp. z o.o. autorskich praw majątkowych do utworu (pracy konkursowej) z wyłącznym prawem wykonywania autorskich praw zależnych oraz z wyłącznym prawem zezwalania na wykonywanie autorskich praw zależnych do utworu, a także upoważnia Organizatora i Lenovo Technology B.V. sp. z o.o. do decydowania miejsca publikacji utworu w zakresie określonych pól eksploatacji podanych w §7. W tym celu Zwycięzca Konkursu zawrze z Organizatorem stosowną umowę, o której mowa w §5 ust. 4 Regulaminu, co będzie jednoznaczne z możliwością wykorzystania oraz rozporządzania ww. utworem przez Organizatora i Lenovo Technology BV. Sp. z o.o. na polach eksploatacji, określonych w § 7 Regulaminu.
4. Uczestnik Konkursu wyraża nieodwołalną zgodę i licencję na wykorzystanie i rozpowszechnianie nieodpłatnie przez Organizatora i Lenovo Technology B.V. sp. z o.o. pracy konkursowej, w tym utworów w myśl Prawa autorskiego, które powstaną w ramach uczestnictwa w Konkursie bez ograniczeń czasowych oraz terytorialnych dla swoich potrzeb wewnętrznych, autopromocyjnych oraz majątkowych.

§7 POLA EKSPLOATACJI

1. Zwycięzca Konkursu z chwilą wydania Nagrody przenosi na Organizatora i Lenovo Technology B.V. Sp. z o.o. autorskie prawa majątkowe na korzystanie z Utworu bez ograniczeń terytorialnych na następujących polach eksploatacji (zwane dalej: „Pólami Eksploatacji”):

- a. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania Pracy Konkursowej do produkcji produktów reklamowych i promocyjnych Lenovo Technology B.V. sp. z o.o. wytwarzanych określoną techniką egzemplarzy Pracy Konkursowej, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
 - b. w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których Pracę Konkursową utrwalono- wprowadzenie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
 - c. w zakresie rozpowszechniania Utworu w sposób inny niż określony powyżej publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie, nadanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnienie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, w szczególności rozpowszechnianie na stronach internetowych Lenovo Technology B.V. Sp. z o.o., na profilach i kontaktach posiadanych przez Lenovo Technology B.V. sp. z o.o. w ramach serwisu YouTube, Facebook, Twitter, lub Instagram,
 - d. łączenie pracy konkursowej z innymi utworami lub wizerunkami innych osób;
 - e. w zakresie tworzenia i rozpowszechniania dzieł zależnych zrealizowanych przy wykorzystaniu Utworu - korzystanie z nich na polach eksploatacji;
2. Uczestnik zobowiązuje się, że w razie powstania nowych pól eksploatacji przeniesie na Organizatora i Lenovo Technology B.V. sp. z o.o. autorskie prawa majątkowe do rozporządzania oraz korzystania z Utworu na powstałych polach eksploatacji.

§8

POWIADOMIENIE O NAGRODZIE

1. Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi do 10 dni roboczych od daty zakończenia danej kategorii konkursowej w wiadomości email z adresu konkurs@akademiasztukgamingowych.pl.
2. Każdy Zwycięzca Nagrody zobowiązany jest w ciągu 3 dni od momentu otrzymania informacji od Organizatora do odpowiedzi na adres email konkurs@akademiasztukgamingowych.pl zawierającej dane niezbędne do przekazania Nagrody oraz przesłania do podpisu umowy, o której mowa w § 5 ust. 4 Regulaminu, tj.: imię, nazwisko, numer telefonu oraz adres wysyłki nagrody. Niezachowanie tego terminu, podanie nieprawidłowego adresu lub danych, o których mowa w zdaniu poprzednim, a także inne uchybienia powodujące niemożliwość doręczenia Nagrody skutkują utratą prawa do niej, a Nagroda pozostaje wówczas do wyłącznej dyspozycji Organizatora.
3. Wszelkie informacje dotyczące przebiegu realizacji Nagrody Konkursu mają charakter poufny, naruszenie ich mają zastosowanie przepisy o odpowiedzialności deliktowej (art. 415 Kodeksu cywilnego)

§9

WYDANIE NAGRÓD W KONKURSIE ORAZ ZWROT

1. Z zastrzeżeniem § 5 ust. 4 poniżej Nagroda zostanie przekazana na podstawie protokołu przekazania za pośrednictwem firmy kurierskiej
2. Zwycięzca, któremu przyznana zostanie Nagroda nie może domagać się zamiany wygranej Nagrody na inną.

Nagrody zostaną wydane Zwycięzcom w ciągu 14 dni roboczych od momentu przesłania przez Zwycięzcę podpisanej umowy, o której mowa w § 5 ust. 4 Regulaminu.

- 3.
4. Podanie przez Zwycięzcę nieprawidłowych lub niekompletnych danych, jak również brak odpowiedzi na wezwanie Organizatora o uzupełnienie tych danych w wyznaczonym przez Organizatora terminie, może uniemożliwić wydanie Nagrody Zwycięzcy.
5. Zwycięzca nie jest uprawniony do przeniesienia prawa do Nagrody lub roszczenia o wydanie Nagrody na osobę trzecią.

§ 10

PROCEDURA POSTĘPOWANIA REKLAMACYJNEGO

1. Wszelkie reklamacje dotyczące przebiegu Konkursu mogą być składane w formie pisemnej na adres korespondencyjny Agencji: MKT Group sp. z o.o. ul. Połczyńska 93a/1, 01-301 Warszawa lub za pośrednictwem e-mail na adres: konkurs@akademiasztukgamingowych.pl w terminie do 14 dni od zakończenia konkursu (w przypadku reklamacji w formie pisemnej decyduje data stempla pocztowego).
2. Reklamacja powinna zawierać:
 - a. dopisek na kopercie: „konkurs Akademia Sztuk Gamingowych - Cover”.
 - b. wskazanie imienia, nazwiska, adresu do korespondencji oraz numeru telefonu kontaktowego osoby składającej reklamację;
 - c. uzasadnienie powodów wniesienia reklamacji;
 - d. podpis reklamującego (w przypadku reklamacji w formie pisemnej).
3. Złożone reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatora. Zainteresowani zostaną powiadomieni o sposobie rozpatrzenia reklamacji w formie odpowiadającej sposobowi złożenia reklamacji w terminie 7 dni od daty otrzymania reklamacji przez Organizatora.

§ 11

DANE OSOBOWE UCZESTNIKÓW

1. Administratorem danych osobowych uczestników podanych w związku z udziałem w Konkursie, jest Organizator -tj. MKT Group sp. zo.o., z siedzibą w Warszawie przy ul. Mrocznej 5a/45, 01-456 Warszawa. Dane Uczestników będą przetwarzane w celu organizacji i prowadzenia Konkursu, w tym przyznania Nagrody. Więcej o tym jak przetwarzamy twoje dane osobowe i na temat twoich praw znajdziesz w Polityce Prywatności na stronie 7 i 8 niniejszego dokumentu.

§ 12

ŚWIADCZENIE USŁUG DROGĄ ELEKTRONICZNĄ

1. Niniejszy Regulamin stanowi jednocześnie regulamin świadczenia usług drogą elektroniczną w rozumieniu art. 8 ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną. Usługi świadczone przez Organizatora drogą elektroniczną są nieodpłatne oraz świadczone przez wyłącznie w zakresie niezbędnym do zorganizowania i przeprowadzenia Konkursu. W związku z Konkursem Organizator świadczy następujące usługi drogą elektroniczną:
 - a. Usługi informacyjne polegające na informowaniu o Konkursie;
2. W celu skorzystania z usług świadczonych drogą elektroniczną przez Organizatora, w szczególności w celu zgłoszenia do Konkursu, niezbędne jest spełnienie następujących wymagań technicznych: posiadanie dostępu do internetu, urządzenia umożliwiającego wejście na stronę konkursu.
3. Zawarcie umowy z Uczestnikiem o świadczenie usług drogą elektroniczną następuje z chwilą opublikowania pracy konkursowej na stronie Konkursu, zaś jej rozwiązanie następuje z chwilą zakończenia Konkursu. W każdym czasie Uczestnik jest uprawniony, aby zakończyć udział w Konkursie poprzez złożenie rezygnacji, co równoznaczne jest z zakończeniem świadczenia usług drogą

elektroniczną przez Organizatora w tym zakresie. Udział w Konkursie jest dobrowolny, jednakże złożenie rezygnacji jest równoznaczne z brakiem możliwości dalszego w nim udziału.

4. Uczestnik ma zakaz dostarczania treści o charakterze bezprawnym.

§ 13

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie będą miały powszechnie obowiązujące przepisy prawa, w szczególności przepisy Kodeksu cywilnego.
2. Regulamin Konkursu udostępniony będzie do publicznej wiadomości na stronie internetowej Konkursu www.akademiasztukgamingowych.pl oraz w biurze Organizatora.
3. W uzasadnionych okolicznościach oraz z ważnych przyczyn, Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian do niniejszego Regulaminu, o ile nie naruszy to praw nabytych przez Uczestników. Przez ważny powód należy rozumieć przyczynę, która ma znaczenie doniosłe z punktu widzenia danego stosunku prawnego i danych okoliczności, przy czym dany stosunek, układ okoliczności oraz kontekst decydują o tym, jakie przyczyny są ważne.
4. Bez uszczerbku dla praw nabytych przez Uczestników, w przypadku wystąpienia siły wyższej, Organizator będzie uprawniony do zawieszenia Konkursu ze skutkiem natychmiastowym do czasu ustania siły wyższej. Zdarzenie siły wyższej obejmuje w szczególności: (i) akty władzy wykonawczej lub ustawodawczej tj. zgodność z wszelkimi działaniami, nakazami, instrukcjami, wnioskami lub kontrolą ze strony jakichkolwiek władz rządowych lub osób działających w ich imieniu oraz (ii) zakłócenia, brak dostępności albo niedostateczna podaż produktów (lub ich części lub komponentów) lub usług lub jakichkolwiek obiektów produkcyjnych, wytwórczych, magazynowych, transportowych, dystrybucyjnych czy dostawczych z jakiegokolwiek przyczyny, w tym wojny, niepokoju, rozruchów, czynów terrorystycznych, czynów wrogich, sabotażu, embarga, strajków, przerw w pracy, trudności z pozyskaniem lub zatrudnieniem siły roboczej, epidemii, pożarów, powodzi, katastrof, wypadków lub awarii, zamknięcia zakładu w celu przeprowadzenia napraw, konserwacji lub inspekcji, warunków pogodowych lub wszelkich innych przyczyn, mieszczących się lub nie w tej samej klasie lub rodzaju przyczyn wyszczególnionych powyżej, które leżą poza kontrolą Organizatora i których Organizator nie może uniemożliwić ani im zapobiec mimo stosowania uzasadnionej staranności. W przypadku wystąpienia siły wyższej, Organizator bez zbędnej zwłoki poinformuje o tym zdarzeniu Uczestników za pośrednictwem wiadomości e-mail lub za pośrednictwem strony internetowej www.akademiasztukgamingowych.pl
5. Zmiany Regulaminu nie mogą pogorszyć sytuacji Uczestników. Zmiany te obowiązują od dnia ich ogłoszenia lub od późniejszego dnia wskazanego przez Organizatora w treści informacji o zmianie. O wszelkich zmianach treści Regulaminu Uczestnicy będą informowani za pośrednictwem strony internetowej www.akademiasztukgamingowych.pl