

REGULAMIN

KONKURSU NA OPRACOWANIE PROJEKTU „Audiosfera biurowców dziś i jutro”

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin (dalej: „Regulamin”) określa ogólne zasady i warunki uczestnictwa w konkursie pod nazwą „Audiosfera biurowców dziś i jutro” (dalej: „Konkurs”).
2. Organizatorem Konkursu jest Uniwersytet Gdański – Wydział Filologiczny z siedzibą przy ul. Wita Stwosza 51, 80-308 Gdańsk i Natalia Hatałska-Woźniak prowadzącą działalność gospodarczą pod nazwą „HATALSKA.COM Natalia Hatałska-Woźniak, zwani dalej łącznie Organizatorem.
3. Konkurs organizowany jest na zlecenie fundatora nagród – Natalię Hatałską-Woźniak prowadzącą działalność gospodarczą pod nazwą „HATALSKA.COM Natalia Hatałska-Woźniak” (dalej: Infuture) z siedzibą w Gdańsku (80-178) ul. Gostyńska 107, NIP 9581216257, która jest jednocześnie operatorem technicznym Konkursu, zajmującym się wypłatą nagród w Konkursie,
4. Regulamin stanowi treść przyrzeczenia publicznego Organizatora. Organizator jest przyrzekającym nagrodę konkursową w rozumieniu art. 921 Kodeksu cywilnego. Podmiotem zobowiązanym do wypłacenia nagród jest Infuture.

§ 2. Uczestnictwo w Konkursie

1. Konkurs skierowany jest do studentów stacjonarnych Wydziału Filologicznego Uniwersytetu Gdańskiego.
2. Uczestnikiem Konkursu (dalej: „Uczestnik”) może być wyłącznie osoba fizyczna, która łącznie spełnia następujące warunki:
 - a. jest studentem Wydziału Filologicznego Uniwersytetu Gdańskiego;
 - b. stale zamieszkuje w Rzeczypospolitej Polskiej;
 - c. ma pełną zdolność do czynności prawnych;
 - d. wykona samodzielnie pracę konkursową i zgłosi ją do Konkursu zgodnie z postanowieniami § 5 Regulaminu, w terminie tam przewidzianym.
3. Uczestnictwo w Konkursie jest dobrowolne.

§ 3. Przedmiot konkursu

Przedmiotem konkursu będą pliki dźwiękowe oraz opisy nagrań, które zobrazują 1) środowisko akustyczne aktualnie panujące w biurach, 2) środowisko dźwiękowe, jakie zdaniem uczestników powinno w nim zapanować (opis: strona A4, ok. 1800 znaków), oraz opis propozycji biurowca przyszłości ze szczególnym uwzględnieniem jego środowiska dźwiękowego (opis: strona A4, ok. 1800 znaków).

§ 4. Nagrody

1. W Konkursie przyrządzone są przez Infuture następujące nagrody:
 - a. nagroda za zajęcie 1-go miejsca – w postaci kwoty pieniężnej w wysokości 2 000 zł brutto (dwóch tysięcy złotych);
 - b. nagroda za zajęcie 2-go miejsca – w postaci kwoty pieniężnej w wysokości 1 500 zł brutto (tysiąc pięćset złotych);
 - c. nagroda za zajęcie 3-go miejsca – w postaci kwoty pieniężnej w wysokości 1 000 zł brutto (tysiąc złotych);
 - d. wyróżnienie - w postaci kwoty pieniężnej w wysokości 500 zł brutto (pięćset złotych).
2. Jury zastrzega sobie prawo innego podziału nagród i wyróżnień.
3. Laureat Konkursu nie może przenieść prawa do otrzymania nagrody na inną osobę.

4. Na podstawie art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych, od uzyskanych na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej dochodów (przychodów) z tytułu wygranych w konkursach pobiera się zryczałtowany podatek dochodowy w wysokości 10% wygranej lub nagrody. Nagrody zostaną wypłacone laureatom Konkursu przez Infuture zgodnie z przepisami prawa podatkowego. Kwota pieniężna, o której mowa w ust. 1 a-d powyżej, stanowiąca integralną część każdej z nagród konkursowych, zostaje przed wydaniem nagrody potrącona przez Infuture, jako płatnika 10% zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych należnego od nagród w konkursie, i podlega odprowadzeniu do właściwego urzędu skarbowego. Oznacza to, że powyższa kwota pieniężna, wypłacona Laureatowi zostanie pomniejszona o należny podatek dochodowy.

§ 5. Zgłoszenia do Konkursu

1. Zgłoszenie pracy konkursowej do Konkursu dokonywane jest za pomocą formularza zgłoszeniowego, którego wzór stanowi załącznik nr 1 do Regulaminu (dalej: „Formularz”).
2. Formularz należy wypełnić czytelnie, kompletnie i zgodnie z prawdą, podając wszystkie wymagane dane, w tym dane osobowe zgłaszającego się. W Formularzu należy ponadto podać tytuł pracy konkursowej.
3. Wypełniony Formularz powinien być podpisany przez zgłaszającego się Uczestnika.
4. Do zgłoszenia należy załączyć:
 - a) nagranie audio na płycie CD lub dysku przenośnym o nazwie pliku składającej się z sześciocyfrowej liczby rozpoznawczej i liczby porządkowej (np. 123456_1); ta sama liczba powinna być umieszczona na zaklejonej kopercie, wewnątrz której powinny być umieszczone nazwiska autorów;
 - b) opis pracy konkursowej przybliżający jej najważniejsze założenia,
 - c) opis, o którym mowa w punkcie b. powinien zostać dostarczony w formacie cyfrowym (MS Word lub PDF).
5. W zależności od charakteru pracy konkursowej, do zgłoszenia można dodatkowo załączyć również film lub animację obrazującą i wyjaśniającą ideę pracy konkursowej. W takim wypadku film lub animacja powinien być nie dłuższy niż 1 minuta i mieć format cyfrowy mp4 lub avi.
6. Zgłoszenia do Konkursu przyjmowane są w terminie do dnia 22 lutego 2019 r. W tym celu czytelny skan wypełnionego i podpisanego Formularza wraz z wymaganymi załącznikami w formacie cyfrowym należy w powyższym terminie przesłać wraz z załącznikami na adres: kontakt@infuture.institute uniemożliwiającym przesłanie ich pocztą elektroniczną, w zgłoszeniu e-mailowym należy podać adres (ścieżkę – hiperłącze) i dane dostępowe do serwera lub dysku wirtualnego, na którym zapisane są załączniki. Uczestnik powinien zachować oryginał Formularza, którego skan został przesłany zgodnie z postanowieniami zdań poprzedzających.
7. Zgłoszenia niezgodne z Regulaminem nie stanowią podstawy do uczestnictwa w Konkursie. Jeżeli jednak zgłoszenie zawiera braki, które można uzupełnić, Organizator wezwie zgłaszającego się do uzupełnienia tych braków w terminie 7 dni, niezwłocznie wysyłając stosowne wezwanie na adres e-mail podany w zgłoszeniu. Zgłoszenie, którego braki nie zostaną usunięte w wyznaczonym terminie, nie jest brane pod uwagę w Konkursie.

§ 6. Własność intelektualna

1. Dokonując zgłoszenia indywidualnej pracy konkursowej do Konkursu, zgłaszający się oświadcza, że jest jej autorem, posiada do niej uprawnienia w zakresie umożliwiającym mu wzięcie udziału w Konkursie oraz udzielenie licencji (zezwoleń) na korzystanie z tej pracy konkursowej zgodnie z niniejszym § 6, zaś zgłoszenie tej pracy konkursowej do Konkursu oraz korzystanie z niej w sposób określony poniżej nie narusza praw wyłącznych, w tym praw autorskich, osób trzecich.
2. Z chwilą dokonania zgłoszenia swojej pracy konkursowej do Konkursu Uczestnik zezwala Organizatorowi, tj. Uniwersytetowi Gdańskiemu i Infuture oraz firmie Skanska CDE sp. z o. o.

w Warszawie, na korzystanie

z niej bez ograniczeń czasowych i terytorialnych na następujących polach eksploatacji:

- a. utrwalanie, a także trwałe lub czasowe zwielokrotnianie tej pracy konkursowej w całości lub w części, jakimikolwiek środkami i w jakiejkolwiek formie, w szczególności dla celów wprowadzania, wyświetlania, stosowania, przekazywania i przechowywania, a także wytwarzania jej egzemplarzy dowolną techniką, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
 - b. obrót egzemplarzem utworu, w tym wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem egzemplarzy utworu;
 - c. publiczne wykonanie, wystawianie, wyświetlanie, odtwarzanie oraz nadawanie i reemitowanie w dowolnej technice i standardzie, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym (w tym w szczególności w sieci Internet).
3. Celem uniknięcia wątpliwości Organizator informuje, że w ramach zezwolenia (licencji), o którym mowa powyżej, praca konkursowa może być, między innymi, wykorzystana w całości lub w części dla celów marketingowo-promocyjnych firmy Skanska CDE Sp. z o. o., Infuture (w tym na stronach internetowych firm Skanska CDE Sp. z o. o., Infuture, Hatałska.com i w mediach społecznościowych, w drukowanych materiałach promocyjnych).
 4. W ramach zezwolenia (licencji), o którym mowa powyżej, praca konkursowa może być ponadto, między innymi, wystawiana na wystawach, prezentowana w Internecie jak również w katalogach, raportach, broszurach i podobnych materiałach.
 5. Licencja nie obejmuje realizacji bądź rozwijania projektu koncepcyjnego w kontekście architektoniczno-budowlanym, w tym w szczególności realizacji na podstawie tego projektu inwestycji.
 6. Uczestnik konkursu zobowiązuje się do niewypowiadania licencji.
 7. Jeżeli w ramach pracy konkursowej utwalony jest wizerunek Uczestnika lub innej osoby, w zakresie udzielonej licencji, o której mowa powyżej, Uczestnik zezwala na nieodpłatne rozpowszechnianie swojego wizerunku (jeżeli dotyczy) oraz – w odniesieniu do wizerunku osoby trzeciej (jeżeli dotyczy) – oświadcza i gwarantuje, że osoba ta zezwoliła na rozpowszechnianie jej wizerunku w zakresie licencji, o której mowa powyżej (w przypadku, gdy w świetle obowiązującego prawa zgoda na rozpowszechnianie wizerunku jest wymagana). Powyższe zezwolenie dotyczy w szczególności rozpowszechniania wizerunku przez Organizatora, tj. Uniwersytet Gdański, Infuture oraz firmę Skanska CDE Sp. z o. o.
 8. Z tytułu udzielenia zezwolenia (licencji), o której mowa w niniejszym § 6, Uczestnikowi nie przysługuje świadczenie inne niż ewentualna nagroda, przyznawana i wypłacana na zasadach i warunkach określonych w Regulaminie.
 9. Korzystanie z prac konkursowych następować będzie z poszanowaniem dóbr osobistych oraz autorskich praw osobistych Uczestników.
 10. Celem uniknięcia wątpliwości, dla potrzeb niniejszego § 6 przez „pracę konkursową” rozumie się zarówno samą pracę konkursową jak też wszelkie fotografie, grafiki, filmy, animacje, opisy i inne podobne formy przedstawiające (opisujące) tę pracę konkursową, stanowiące element zgłoszenia do Konkursu.

§ 7. Rozstrzygnięcie Konkursu i wypłata nagrody

1. Rozstrzygnięcie Konkursu (wyłonienie laureatów) odbywa się po zakończeniu przyjmowania zgłoszeń, nie później jednak niż w terminie do dnia 26 lutego 2019 r.
2. Rozstrzygnięcia Konkursu dokona jury powołane przez Organizatora, składające się z przedstawicieli Wydziału Filologii Uniwersytetu Gdańskiego, przedstawiciela Infuture oraz przedstawiciela Skanska CDE sp. z o. o. (dalej: „Jury”).
3. Jury wyłoni laureatów Konkursu według własnego uznania, kierując się następującymi kryteriami dotyczącymi prac konkursowych: kreatywność i pomysłowość, umiejętności

komunikatywnego przedstawienia pomysłu, cechy wizualne, sposób prezentacji, poprawność merytoryczna (zgodność z treścią zadania konkursowego).

4. Zgodnie z werdyktem Jury, Uczestnikom będącym autorami najlepszych prac konkursowych (miejsce od 1-go do 3-go oraz wyróżnienia), przyznane zostaną nagrody, o których mowa w § 3 Regulaminu, z tym zastrzeżeniem, że Jury zastrzega sobie prawo innego podziału nagród i wyróżnień.
5. Laureaci Konkursu zostaną powiadomieni o kwalifikacji do nagrody poprzez adres e-mail podany w Formularzu, nie później niż w terminie 7 dni od dnia przyznania nagrody (dalej: „Powiadomienie”).
6. Powiadomienie zawiera informację o konieczności spełnienia przez laureata warunków wypłaty nagrody, wskazanych w ust. 7 poniżej.
7. Warunkiem wypłaty nagrody laureatowi jest łącznie:
 - a. potwierdzenie swojej tożsamości – w ciągu 14 dni od Powiadomienia;
 - b. podanie Infuture danych niezbędnych do wypłaty nagrody (dane do przelewu) – w ciągu 14 dni od Powiadomienia;
 - c. podanie Infuture danych niezbędnych do odprowadzenia do właściwego urzędu skarbowego.
8. Jeżeli laureat nie spełni warunków określonych w ust. 7 powyżej bądź odmówi przyjęcia nagrody, nagroda pozostaje do dyspozycji Infuture. W takim wypadku Jury może odpowiednio zmienić rozstrzygnięcie Konkursu i przyznać niewypłaconą nagrodę dla innej pracy konkursowej.
9. Nagroda wypłacana jest przez Infuture przelewem na numer rachunku wskazany przez laureata zgodnie z ust. 7 powyżej. Wypłata nagrody następuje w terminie 14 dni od spełnienia przez laureata warunków określonych w ust. 7 powyżej.

§ 8. Wystawa prac konkursowych

1. Wszystkie zgłoszone prace konkursowe zostaną wystawione publicznie w miejscu uzgodnionym przez Organizatora.

§ 9. Postanowienia końcowe

1. Regulamin podlega przepisom prawa powszechnie obowiązującego w Rzeczypospolitej Polskiej.