

REGULAMIN KONKURSU "NARYSUJ WŁASNY ŚWIAT Z NVIDIA CANVAS"

(dalej „Regulamin”)

§1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa warunki i zasady, na jakich odbywa się konkurs z dziedziny grafiki komputerowej, pod nazwą „**NARYSUJ WŁASNY ŚWIAT Z NVIDIA CANVAS**” („**Konkurs**”).
2. Konkurs trwa od dnia 11.07.2022 r. do dnia 11.08.2022 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 93/6, 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 NVIDIA Poland sp. z o.o., przy współpracy ze Stowarzyszeniem Twórców Grafiki Użytkowej (zwanym dalej STGU).
4. Konkurs prowadzony jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, za pośrednictwem strony internetowej Konkursu, znajdującej się pod adresem <https://www.komputronik.pl/lp/konkurs-canvas/>
5. Uczestnikiem Konkursu (dalej „**Uczestnik**”) może być wyłącznie pełnoletnia osoba fizyczna o pełnej zdolności do czynności prawnych, zamieszkała na terytorium Polski zarejestrowana na stronie internetowej <https://www.komputronik.pl/lp/konkurs-canvas/>
6. 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 pocieszenia okażą się osoby wymienione w niniejszym punkcie, osoby te tracą uprawnienie do Nagrody.

§2

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. do dnia 11.08.2022 r. do 23:59. wykonać pracę konkursową w programie NVIDIA CANVAS dostępnym na stronie <https://www.nvidia.com/pl-pl/studio/canvas/> oraz dokonać prawidłowej rejestracji na stronie konkursowej.
 - a. w formularzu rejestracyjnym oprócz pracy konkursowej, należy dołączyć drugi plik; screen przedstawiający pracę wykonywaną w programie NVIDIA CANVAS, pokazujący wykorzystanie aplikacji do stworzenia pracy z widocznym całym viewportem. Jeśli praca jest eksportowana w

formacie PSD i kończona w programie Adobe Photoshop screen może ukazywać pierwszą część pracy wykonaną w aplikacji NVIDIA Canvas przed eksportem i wykończeniem.

b. Wymagania sprzętowe dla aplikacjach NVIDIA CANVAS:

- I. Karta graficzna: NVIDIA GeForce RTX (20 oraz 30 seria), NVIDIA RTX, TITAN RTX
- II. Dysk twardy: SSD
- III. System operacyjny: Windows 10
- IV. Sterownik: 471.68 lub nowszy

c. praca konkursowa powinna być w formacie PNG o wymiarach 1024x1024.

d. Praca konkursowa może zostać wyeksportowana z programu NVIDIA CANVAS i dokończona w programie Adobe Photoshop.

2. Konkurs zostanie rozstrzygnięty w trzech kategoriach nagród.

- a. nagroda główna - 6000 zł
- b. nagroda za drugie miejsce - 4000 zł
- c. nagroda za trzecie miejsce 3000 zł
- d. wyróżnienie 1 – 1000 zł
- e. wyróżnienie 2 – 1000 zł

1. Zwycięzcy Konkursu zostaną wyłonieni przez jury konkursowe, składającą się z czterech osób:

- a. Emilia Bojańczyk - Stowarzyszenia Twórców Grafiki Użytkowej
- b. Mariusz Czepiec - Stowarzyszenia Twórców Grafiki Użytkowej
- c. Łukasz Maczuga – twórca internetowy projektujący customowe urządzenia gamingowe
- d. Piotr Janus – Brand manager, Komputronik gaming

Zwani jako („Komisja Konkursowa”).

2. Prace przesłane w zgłoszeniu konkursowym mogą zostać opublikowane na kanałach Social Media NVIDIA, Komputronik i STGU w trakcie trwania konkursu, tym samym Uczestnik wyraża na to nieodpłatną zgodę.

3. Zabronione jest używanie skryptów, botów klikających, jakichkolwiek form automatyzacji uczestnictwa udziału w Konkursie. Odpowiedzi konkursowe udzielone za ich pomocą nie będą uwzględniane.

4. Zabronione jest korzystanie z multikont, kont fałszywych lub jakichkolwiek innych form zwiększenia swojej szansy na wygraną.

5. 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.

6. 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.
7. 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.
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. Komisja Konkursowa dokona najpierw wyboru 5 (słownie: pięciu) najlepszych Zgłoszeń konkursowych według własnego uznania, uwzględniając kryteria takie jak: oryginalność, unikatowość, walory estetyczne, walory artystyczne oraz walory użytkowe. Następnie każdy z członków Jury oceni każde z pięciu wybranych Zgłoszeń, przyznając określoną liczbę punktów (od 0 do 10), a końcowa ocena, decydująca o kolejności miejsc w Konkursie, będzie średnią arytmetyczną punktów przyznanych przez wszystkich członków Jury. Pierwsze miejsce zostanie przyznane Uczestnikowi, którego Zgłoszenie otrzyma największą liczbę punktów. Kolejne cztery miejsca zostaną przyznane Uczestnikom, których Zgłoszenia otrzymają kolejno największą liczbę punktów w porządku malejącym. W razie równej liczby punktów o przyznaniu nagrody zadecyduje ponowne rozpatrzenie Jury. Kryteria oceny stosowane przez Jury są subiektywne i nie są weryfikowalne.
10. Jury zastrzega sobie wyłączne prawo do wyboru wszystkich zwycięzców wedle własnego uznania, a wszystkie decyzje Jury będą miały charakter ostateczny. Przystępując do niniejszego Konkursu, uczestnik zobowiązuje się przestrzegać decyzji podjętych przez Komisję Konkursową.

§3

NAGRODY

1. W Konkursie przyznane zostaną następujące nagrody (dalej „Nagrody”)
 - a. nagroda główna - 6000 zł
 - b. nagroda za drugie miejsce - 4000 zł
 - c. nagroda za trzecie miejsce 3000 zł
 - d. wyróżnienie 1 – 1000 zł
 - e. wyróżnienie 2 – 1000 zł
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. Zobowiązaniem do odprowadzenia tego podatku jest Organizator.
3. Zwycięzcą Konkursu przysługuje prawo do rezygnacji z Nagrody. W przypadku rezygnacji przez Zwycięzcę Konkursu z Nagrody, nagroda ta przepada.

4. Uczestnik Konkursu przyjmuje do wiadomości, że nie ma możliwości zamiany nagrody rzeczowej na inną nagrodę lub nagrodę pieniężną. Decyzja o przyznaniu nagrody jest ostateczna.
5. Warunkiem otrzymania Nagrody w Konkursie jest podpisanie umowy przenoszącej autorskie prawa majątkowe do pracy konkursowej przez każdego ze Zwycięzców Konkursu.
6. Niezrealizowanie nagrody w trakcie Konkursu z winy innego podmiotu niż Organizator skutkuje wygaśnięciem prawa do Nagrody.

§4

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. Zwycięzca Konkursu zobowiązany jest do przeniesienia na Organizatora 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 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 §3 ust. 5 Regulaminu, co będzie jednoznaczne z możliwością wykorzystania oraz rozporządzania ww. utworem przez Organizatora na polach eksploatacji, określonych w § 7 Regulaminu.
3. Uczestnik Konkursu wyraża nieodwołalną zgodę i licencję na wykorzystanie i rozpowszechnianie nieodpłatnie przez Organizatora, NVIDIA, Komputronik i STGU 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.

§5

POLA EKSPLOATACJI

1. Zwycięzca Konkursu z chwilą wydania Nagrody przenosi na Organizatora, NVIDIA, Komputronik i STGU autorskie prawa majątkowe na korzystanie z Utworu bez ograniczeń terytorialnych na następujących polach eksploatacji (zwane dalej: „Polami Eksploatacji”):
 - a. w zakresie rozpowszechniania Utworu 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 Organizatora, NVIDIA, Komputronik i STGU na profilach i kontach posiadanych przez Organizatora, NVIDIA, Komputronik i STGU w ramach serwisu YouTube, Facebook, Twitter, lub Instagram,
 - b. łączenie pracy konkursowej z innymi utworami lub wizerunkami innych osób;

- c. 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, NVIDIA, Komputronik i STGU autorskie prawa majątkowe do rozporządzania oraz korzystania z Utworu na powstałych polach eksploatacji.

§6

POWIADOMIENIE O NAGRODZIE

1. Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi do 14 dni roboczych od daty zakończenia danej kategorii konkursowej w wiadomości email z adresu konkurs-canvas@mktgroup.pl
2. Każdy Zwycięzca Nagrody zobowiązany jest w ciągu 3 dni od momentu otrzymania informacji od Organizatora do odpowiedzi na adres email konkurs-canvas@mktgroup.pl zawierającej dane niezbędne do przekazania Nagrody, 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)

§7

WYDANIE NAGRÓD W KONKURSIE ORAZ ZWROT

1. Z zastrzeżeniem § 6 ust. 4 poniżej Nagroda zostanie przekazana za pośrednictwem Agencji, przelewem bankowym na wskazany przez Zwycięzcę lub Uczestnika numer rachunku bankowego po wcześniejszym przesłaniu podpisanego oświadczenia.
2. Zwycięzca, któremu przyznana zostanie Nagroda nie może domagać się zamiany wygranej Nagrody na inną.
3. Nagrody zostaną wydane Zwycięzcom w ciągu 14 dni roboczych od przesłania przez Zwycięzcę/Uczestnika danych z zastrzeżeniem § 6 ust. 4.
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.

§ 8

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. Potczyńska 93a/1, 01-301 Warszawa lub za pośrednictwem e-mail na adres: konkurs-canvas@mktgroup.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 NVIDIA CANVAS”.
 - 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 Agencję.

§ 9

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.

§ 10

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.
5. Do reklamacji usług świadczonych drogą elektroniczną stosuje się odpowiednio postanowienia §7.

§ 11

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.komputronik.pl/konkurs-canvas oraz w biurze Agencji.
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 <https://www.komputronik.pl/lp/konkurs-canvas/>
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 <https://www.komputronik.pl/lp/konkurs-canvas/>

