



Politechnika Świętokrzyska



**REGULAMIN KONKURSU
POD HASŁEM:
POMYSŁ NA GRĘ PLANSZOWĄ „ZAGRAJMY JEDNOSTKAMI MIAR”**

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa warunki uczestnictwa, zasady zgłaszania koncepcji na grę, sposób oceny rodzaj nagrody, prawa i obowiązki osoby nagrodzonej i organizatora konkursu, zasady wypłaty nagrody oraz terminy konkursu na koncepcję gry planszowej „Zagrajmy jednostkami miar”, zwanego dalej „Konkuresem”.

2. Organizatorem konkursu jest Politechnika Świętokrzyska al. Tysiąclecia Państwa Polskiego nr 7, 25-314 Kielce, NIP- 657-000-97-74, zwana dalej „Organizatorem” lub „Uczelnia”.

Informacje na temat Konkursu zamieszczane są na stronie głównej Organizatora pod adresem <https://bip.tu.kielce.pl/>

3. Fundatorem nagrody jest Organizator.

§ 2

Formuła Konkursu i warunki uczestnictwa

1. Konkurs ma charakter otwarty, dwuetapowy i ogólnopolski.

2. Konkurs skierowany jest do osób pełnoletnich, a każdy uczestnik może przesłać maksymalnie trzy prace konkursowe, do których przysługują mu pełne i nieograniczone prawami osób trzecich autorskie prawa osobiste i majątkowe. Powyższe Uczestnik Konkursu potwierdza stosownym oświadczeniem.

3. W Konkursie zostanie wybrany i nagrodzony jeden zwycięzca za jedną zwycięską koncepcję.

4. Udział w Konkursie jest bezpłatny i dobrowolny.

5. Do każdej pracy konkursowej musi być dołączony formularz zgłoszeniowy, klauzula RODO oraz zaparafowana umowa o poufności będące załącznikami regulaminu.

6. Do konkursu mogą być zgłaszane wyłącznie prace autorstwa uczestników, nienaruszające praw autorskich osób trzecich, nigdzie uprzednio niepublikowane.

7. Konkurs trwa od dnia ogłoszenia do dnia 20.06.2022 r. do godziny 23:59.

8. Wyniki zostaną ogłoszone za pośrednictwem strony internetowej Organizatora: <https://tu.kielce.pl>.

9. Projekty złożone po terminie wskazanym w ust. 7 nie będą brały udziału w Konkursie.

10. Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo do niewyłonienia zwycięzcy bez podania przyczyny.

§ 3

Zadanie konkursowe

Zadanie konkursowe jest dwuetapowe:

I etap:

1. Nadesłanie przez Uczestnika koncepcji Gry w jednej z poniższych form:

- Formie opisowej z ilustracjami,
- jako film z prezentacją projektu,
- w formie prezentacji multimedialnej,
- prototypu,



Politechnika Świętokrzyska



w formie pisemnej na adres: Politechnika Świętokrzyska, al. Tysiąclecia Państwa Polskiego 7, 25-314 Kielce, budynek B, pok. 17.

2. Opracowana koncepcja gry powinna umożliwiać rozgrywkę dla minimum dwóch graczy w wieku od 12 lat.
3. Do pracy przesłanej w wybranej formie należy również dołączyć formularz zgłoszeniowy, opis koncepcji, szczegółową instrukcję użytkowania gry, informacje jakie elementy /części składowe zakłada przedstawiony projekt.
4. Prace nienagrodzone nie są zwracane, po upływie terminu na wniesienie reklamacji zostają komisyjnie zniszczone, chyba, że w tym terminie uczestnik zwróci się o zwrot pracy konkursowej za pokryciem kosztów. Zwrot następuje na koszt uczestnika.

II etap:

1. Dokonanie wyboru zwycięskiej koncepcji na podstawie następujących 7 kryteriów:
 - kryterium I - oryginalność i pomysłowość,
 - kryterium II - walory edukacyjne,
 - kryterium III - zgodność z tematem,
 - kryterium IV - przejrzystość zasad gry,
 - kryterium V - regrywalność zaproponowanej gry tj. potencjał gry w zakresie unikalności i niepowtarzalności kolejnych rozgrywek. Innymi słowy – jak szybko każda kolejna rozgrywka zacznie przypominać poprzednie, a przez to trochę nudzić graczy,
 - kryterium VI- stopień gotowości i kompletności rozwiązania pod kątem finalnego produktu końcowego
 - kryterium VII - estetyka zgłoszonego projektu.

Ocena, czy i które dzieło lub czynność zasługuje na nagrodę należy do Organizatora.

§ 4

Jury Konkursu

Prace przesłane na Konkurs ocenia Jury Konkursu w składzie:

1. Prof. Marek Iwański – Prorektor ds. Badań i Współpracy z Podmiotami Zewnętrznymi,
2. Prof. Krzysztof Stępień – Kierownik Katedry Metrologii i Technologii Mechanicznej,
3. Anna Śmiłowska – Kierownik Działu Rozwoju Zaplecza Badawczego,
4. Kamil Dziewit – Kierownik Biura Promocji i Komunikacji,
5. Artur Jasiński - Wydział Elektrotechniki, Automatyki i Informatyki.

Wybór dokonywany jest poprzez głosowanie jawne, z którego sporządzany jest protokół. Wygrywa koncepcja z największą liczbą przyznanych przez Jury Konkursu głosów.

§ 5

Nagrody

1. Nagrodą w Konkursie będzie jedna nagroda rzeczowa o wartości rynkowej maksymalnie 5.000 (słownie: pięć tysięcy) złotych brutto oraz wydanie Gry przez Organizatora w formie produktu rynkowego. Autor zwycięskiej koncepcji otrzyma również jeden autorski egzemplarz wyprodukowanej gry (egzemplarz autorski).
2. Organizator na żądanie zwycięzcy udostępni do wglądu dokument zakupowy, na podstawie którego możliwe będzie zweryfikowanie wartości nagrody.
3. Nagroda rzeczowa zostanie odebrana przez zwycięzcę Konkursu osobiście w siedzibie Uczelni w terminie 14 dni od dnia rozstrzygnięcia. Na wniosek zwycięzcy konkursu nagroda może być przekazana za pośrednictwem poczty kurierskiej lub publicznego operatora pocztowego na koszt zwycięzcy.



Politechnika Świętokrzyska



4. Organizator ma prawo podać dane zwycięzcy (imię, nazwisko, miasto zamieszkania) oraz opublikować wizerunek w związku z wręczeniem nagrody na stronie internetowej Organizatora www.tu.kielce.pl, a Uczestnik wyraża na to zgodę.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowe dane podane przy rejestracji, w szczególności za zmianę danych osobowych uniemożliwiającą doręczenie nagród zwycięzcy Konkursu.
6. W przypadkach wykrycia działań niezgodnych z Regulaminie, próby wpływania na wyłonienie zwycięzcy w sposób niedozwolony, uczestnik może zostać wykluczony z Konkursu.

§ 6

Przeniesienie autorskich praw majątkowych do koncepcji Gry

1. Zwycięzca oświadcza, że wszystkie materiały zgłoszone przez niego do Konkursu zgodnie z §3 ust. 1 są utworami w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz, że jest ich jedynym autorem.
2. Zwycięzca ponosi pełną odpowiedzialność prawną w razie nieposiadania uprawnień do zgłoszenia pracy do Konkursu, bądź wad prawnych, w tym naruszenia praw osób trzecich, w tym zobowiązany jest w takim przypadku do zwrotu nagrody na pisemne wezwanie Organizatora przesłane na podany adres Zwycięzcy we wskazanym w nim terminie.
3. Z chwilą odbioru nagrody Zwycięzca przenosi na Organizatora w zamian za nagrodę wskazaną w §5 ust. 1, bez ograniczeń czasowych, ani terytorialnych autorskie prawa majątkowe do wszystkich materiałów zgłoszonych do konkursu zgodnie z §3 ust. 1 I etap oraz do wyrażonej nimi koncepcji Gry na podstawie odrębnej umowy zawartej pomiędzy Uczestnikiem, a Organizatorem, na wszystkich znanych w chwili nabycia odrębnych polach eksploatacji wynikających z przeznaczenia i charakteru materiałów oraz celu konkursu produkcja gry planszowej i wprowadzenie jej do obrotu jako produkt rynkowy, takich jak:
 - 1) w zakresie utrwalania i zwielokrotniania - wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
 - 2) w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których je utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
 - 3) w zakresie rozpowszechniania w sposób inny niż określony w pkt 2 - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, 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 prawo do wprowadzenia do obrotu egzemplarzy utworu na terytorium Europejskiego Obszaru Gospodarczego,
 - 4) dokonywanie zmian w materiałach stosownie do uznania bez konieczności uzyskiwania zgody Zwycięzcy.Umowa, o której mowa w § 6 ust. 3 winna być zawarta przed odbiorem nagrody.
4. W zamian za nagrodę Zwycięzca zobowiązuje się nie wykonywać autorskich praw osobistych, upoważniając do ich wykonywania w jego imieniu przez Organizatora.
5. W zamian za nagrodę Zwycięzca przenosi na Organizatora wyłączne prawo zezwalania na wykonywanie zależnych praw autorskich, takich jak opracowanie cudzego utworu, w szczególności tłumaczenia, przeróbki, adaptacji oraz prawa do rozporządzania i korzystanie z nich.
6. Na Organizatora w zamian za nagrodę z chwilą jej odbioru przez Zwycięzcę przechodzi również prawo własności do materiałów przesłanych przez Uczestnika zgodnie z §3 ust. 1 etap I (nośników, egzemplarzy utworów).
7. Wzór umowy przeniesienia praw stanowi załącznik do regulaminu. Uczestnik przystępując do konkursu, wyraża zgodę na jej brzmienie



Politechnika Świętokrzyska



8. Uczestnikami Konkursu nie mogą być pracownicy Organizatora, ani osoby spokrewnione lub spowinowaczone z takimi pracownikami do drugiego stopnia pokrewieństwa/powinowactwa.

§ 7

Reklamacje

1. Wszelkie reklamacje dotyczące sposobu przeprowadzania Konkursu, Uczestnicy winni zgłaszać na piśmie w czasie trwania Konkursu, jednak nie później niż w terminie 5 (pięciu) dni od dnia ogłoszenia zwycięzcy na stronie Organizatora albo od dnia zakończenia Konkursu w wyniku unieważnienia, bez przyznania nagród, odwołania Konkursu.
2. Pisemna reklamacja powinna zawierać imię, nazwisko, dokładny adres Uczestnika oraz dokładny opis i uzasadnienie reklamacji oraz czytelny podpis. Reklamacja powinna być przesłana listem poleconym na adres Organizatora z dopiskiem "Konkurs".
3. Reklamacja zgłoszona po wyznaczonym terminie lub nie spełniająca warunków wskazanych w ust. 2 nie wywołuje skutków prawnych.
4. Reklamacje rozpatrywane będą pisemnie w terminie 5 dni od dnia wpływu.
5. O wyniku reklamacji oraz jej wpływie na wynik konkursu uczestnik zostanie poinformowany mailowo.
6. W przypadku uznania reklamacji jury przystąpi do głosowania powtórnie .

§ 8

Postanowienia końcowe

1. W przypadku zmiany adresu poczty elektronicznej, adresu zamieszkania, numeru konta bankowego Uczestnik Konkursu jest zobowiązany niezwłocznie powiadomić o tym Organizatora, pod rygorem zniesienia odpowiedzialności Organizatora za skutki niedoręczenia uczestnikowi korespondencji lub wydania Nagrody.
2. Organizator nie pokrywa kosztów przygotowania prac konkursowych, ich nadesłania i zwrotu.
3. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy Kodeksu cywilnego dotyczące nagrody konkursowej i przyrzeczenia publicznego, ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz. U. z 2021 r. poz. 1062; ze zm.) i inne przepisy prawa.
4. Spory odnoszące się i wynikające z Konkursu będą rozwiązywane przez sąd powszechny właściwy miejscowo dla siedziby Organizatora.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonania w każdym czasie z ważnych powodów modyfikacji postanowień Regulaminu, jak również przerwania, odwołania lub unieważnienia wyników Konkursu, niewyłonienia zwycięzcy, we każdym przypadku bez podania przyczyny, o czym niezwłocznie poinformuje na stronie internetowej Organizatora. Uczestnikom nie przysługuje w takich przypadkach zwrot kosztów związanych z uczestnictwem w Konkursie.
6. Osobą odpowiedzialną za kontakt w sprawach związanych z Konkursem jest:
Anna Śmiłowska, e-mail: asmilowska@tu.kielce.pl, tel. 41 34 24 365.
7. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem ogłoszenia informacji o Konkursie <https://bip.tu.kielce.pl/>.
9. Do dnia wyboru zwycięzcy Regulamin może być w każdym czasie zmieniony przez publikację na stronach <https://bip.tu.kielce.pl>. Zmiana ma skutek od dnia jej wprowadzenia, nie wcześniej niż dnia jej publikacji.

Zatwierdzam pod względem formalno-prawnym

Kielce, dnia 08.06.2022r.

Edyta Książek-Przybyłowicz
radca prawny (KL 44650)

PROREKTOR

ds. Badań i Współpracy z Podmiotami Zawewnętrznymi

Rzecznik Patentowy

Kamil Kot

mgr inż. Kamil Kot

Projekt pt. "Metrologia szansa i wyzwaniem przyszłość" realizowany w ramach programu Ministra Edukacji i Nauki pn. „Społeczna Odpowiedzialność Nauki” na podstawie umowy nr SONP/SP/512777/2021 z dnia 07.12.2021r.