

Regulamin konkursu „CS5 w 5”

§ 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem konkursu CS5 w 5” zwanego dalej Konkursem, jest Adobe Systems GmbH Sp. z o.o Oddział w Polsce z siedzibą w Warszawie, przy ul. Prusa 2, zarejestrowana w rejestrze przedsiębiorców prowadzonym przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego nr 0000266469, Regon: 140738214, NIP: 107 000 55 81, o kapitale zakładowym w wysokości 350 000 DEM, zwana dalej Organizatorem.
2. Konkurs odbywa się w dniu 18 maja 2010 r., w Warszawie, przy ul. Wybrzeże Gdyńskie 4.
3. Konkurs ma na celu promocję najnowszego wydania pakietów Adobe CS5 zawierających nowoczesne narzędzia pozwalające na wydajną współpracę pomiędzy grafikami oraz programistami bogatych wizualnie aplikacji (RIA), które są zorientowane na środowisko internetowe oraz desktopowe.
4. Konkurs jest skierowany do osób zajmujących się projektowaniem graficznym i programowaniem, które mogą wziąć udział w Konkursie w dwuosobowych zespołach, na warunkach opisanych w niniejszym regulaminie.
5. Do Konkursu zakwalifikowanych zostanie maksymalnie 12, dwuosobowych zespołów, przy czym kwalifikacja do Konkursu będzie się odbywała na podstawie kolejności zgłoszeń. Z zastrzeżeniem, że w sytuacji gdy Organizator będzie miał wątpliwości odnośnie tego, czy osoby wchodzące w skład danego zespołu faktycznie zajmują się projektowaniem graficznym i programowaniem, Organizator może zweryfikować ten fakt prosząc o przesłanie portfolio jednej lub obu osób wchodzących w skład zespołu i na tej podstawie ocenić, czy dany zespół kwalifikuje się one do udziału w Konkursie.
6. Zgłoszenia do Konkursu należy przysyłać od 11 – 16 maja 2010 r., w formie elektronicznej na adres mailowy: piotr.walczyszyn@adobe.com
7. Zgłoszenie do Konkursu musi zawierać prawidłowo wypełniony formularz rejestracyjny, który jest do pobrania na stronie www.kreatywnybazar.pl
8. Ewentualną prośbę o dostanie przez dany zespół portfolio, zgodnie z pkt. 5 niniejszego paragrafu regulaminu, Organizator prześle mailem na adres mailowy, z którego nadesłano zgłoszenie do Konkursu, nie później niż do dnia 16 maja 2010 r. Jeżeli w terminie 24 godzin od przesłania przez Organizatora takiej prośby, zespół nie dostarczy odpowiednich port folio, w formie elektronicznej (może być również przesłany link do strony internetowej lub serwera, na którym port folio jest dostępne) na adres mailowy piotr.walczyszyn@adobe.com , wówczas zostaje on wykluczony z udziału w Konkursie.
9. Zespoły zakwalifikowane do Konkursu zostaną o tym poinformowane mailowo, na adres mailowy, z którego zostało przesłane zgłoszenie do Konkursu, nie później niż 17 maja 2010 r.
10. Prace konkursowe będą wykonywane przez uczestników Konkursu na komputerach dostarczonych przez Organizatora oraz na dostarczonym przez Organizatora oprogramowaniu marki Lenovo.
11. Przyrzekającym nagrodę w rozumieniu art. 919 i 921 Kodeksu cywilnego jest Organizator. Nagrody w Konkursie zostaną wydane przez Agencję Reklamową EPOKA Łataś, Waszkiewicz sp.j z

siedzibą w Krakowie, przy al. Grottgera 34 (zwaną dalej: Agencją). Agencja jest podmiotem wydającym nagrody w Konkursie w rozumieniu art 41 ust 1 i 4 ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych.

§2 Kryteria oceny

1. W Konkursie wygrywają te zespoły zakwalifikowane do Konkursu, które stworzą przy użyciu nowy narzędzi w pakiecie CS5 (Flash Builder i Flash Catalyst), najbardziej kreatywne, przydatne i zintegrowane z social media aplikacje.
2. Prace stworzone w trakcie trwania zawodów będą ocenia pod następującymi kryteriami:

a) wykorzystanie nowych narzędzi w pakiecie CS5 (Flash Builder i Flash Catalyst)	40%
b) kreatywność i projekt graficzny	40%
c) przydatność, integracja z social media	20%
3. Każda praca konkursowa musi być opisana (w formularzu PDF) na maximum 200 znaków i zawierać tytuł, cel, przydatność i wytłumaczenie dlaczego aplikacja jest przydatna. Dodatkowo każdy zespół będzie miał 1 minutę na jej zaprezentowanie.
4. W każdym z kryteriów wskazanych w pkt. 2 powyżej, każdy członek jury Konkursu może przyznać punkty od 1 do 10. Średnia arytmetyczna z sumy iloczynów procentowych wag kryteriów i ocen przyznanych przez poszczególnych członków jury Konkursu stanowi ocenę zgłoszonej aplikacji i jest podstawą do stworzenia rankingu ocen. Trzy zespoły, które stworzyły aplikacje, które uzyskały największą liczbę punktów zostaną nagrodzone. W sytuacjach spornych (np. tożsama liczba punktów) decyzję podejmuje przewodniczący jury Konkursu.

§3 Jury

1. Jury Konkursu stanowią następujący pracownicy Adobe i osoby na codzień zajmujące się grafiką:
 - Piotr Walczyszyn Adobe, Platform Evangelist (Przewodniczący Jury)
 - Paweł Molga Adobe, Senior Key Account Manager
 - Leszek Szurkowski artysta i grafik
 - Piotr Janowczyk artysta i grafik
 - Marcin Maciejewski pracownik agencji Epoka

§4 Nagrody

1. W Konkursie przewidziano następujące nagrody dla każdego z dwóch członków zwycięskich zespołów:
 - a) za zajęcie I miejsca w Konkursie nagroda rzeczowa w postaci Master Collection oraz w postaci kwoty pieniężnej w wysokości odpowiadającej 11.11% wartości nagrody rzeczowej,
 - b) za zajęcie II miejsca w Konkursie nagroda rzeczowa w postaci Web Premium oraz w postaci kwoty pieniężnej w wysokości odpowiadającej 11.11% wartości nagrody rzeczowej,
 - c) za zajęcie III miejsca w Konkursie nagroda rzeczowa w postaci Flash Builder oraz Flash Catalyst oraz w postaci kwoty pieniężnej w wysokości odpowiadającej 11.11% wartości nagrody rzeczowej.
2. Nagrody zostaną wydane zwycięskim uczestnikom Konkursu osobiście podczas ogłoszenia

wyników Konkursu w dniu 18 maja 2010 r., lub przesłane zwycięzcy pocztą na podany przez niego w formularzu rejestracyjnym adres korespondencyjny, nie później niż do dnia 18 czerwca 2010r.

3. Nagrody w Konkursie nie podlegają wymianie na równowartość w pieniądzu ani na nagrody innego rodzaju.
4. Uczestnicy Konkursu nie mogą przenieść prawa do uzyskania nagrody na osoby trzecie.
5. Wydający nagrodę i Organizator informują, że egzemplarze produktów stanowiące nagrody w Konkursie nie są przeznaczone do sprzedaży i zwycięzca nagrody nie jest uprawniony do ich odsprzedaży lub przekazywania osobom trzecim; produkty muszą być używane zgodnie z treścią licencji, które ich dotyczą. Wydający nagrodę zastrzega sobie prawo uzależnienia wydania nagrody od podpisania przez Uczestnika oświadczenia, że przyjął do wiadomości niniejsze warunki korzystania z nagrody.
6. Uczestnik potwierdza odbiór nagrody własnoręcznym podpisem na protokole odbioru nagrody, albo własnoręcznym podpisem na potwierdzeniu odbioru przesyłki z nagroda.
7. Nagrody zostaną wydane zgodnie z przepisami prawa podatkowego. Kwota pieniężna stanowiąca element nagrody w Konkursie zostanie potrącona przed wydaniem nagrody uczestnikowi i przekazana na pokrycie zryczałtowanego, 10-procentowego podatku dochodowego od nagrody, który to podatek zostanie odprowadzony przez Wydającego nagrodę do odpowiedniego Urzędu Skarbowego, zgodnie z przepisami ustawy o podatku dochodowym od osób fizycznych.

§6 Zasady uczestnictwa w Konkursie

1. Uczestnikiem zawodów mogą być zespoły składające się z dwóch osób fizycznych, z których każdy członek ukończył 18 lat i spełnia następujące warunki:
 - a) posiada pełną zdolność do czynności prawnych; osoby nie posiadające pełnej zdolności do czynności prawnych biorą udział w zawodach za zgodą i akceptacją regulaminu przez przedstawiciela ustawowego lub opiekuna prawnego,
 - b) zaakceptuje warunki regulaminu,
 - c) nie jest pracownikiem Organizatora ani nie jest członkiem rodzin pracownika Organizatora, przy czym za członka rodziny uważa się wstępnych, zstępnych, małżonka oraz rodzeństwo,
 - d)pełnia inne warunki przewidziane w niniejszym Regulaminie.
2. Z chwilą wydania nagrody w Konkursie Organizator nabywa autorskie prawa majątkowe i autorskie pokrewne prawa majątkowe do korzystania z nagrodzonych prac konkursowych (w szczególności nagrodzonych aplikacji) na wszystkich polach eksploatacji opisanych w art. 50 i art. 74 ust 4 ustawy z dnia 4 lutego 1994 o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. Us. Nr 24 poz. 138 z późn. zm.), w szczególności na polach eksploatacji związanych z działalnością promocyjną, marketingową i reklamową i obejmujących:
 - a) w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu - wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
 - b) w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których utwór utrwalono - wprowadzanie

do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;

c) w zakresie rozpowszechniania utworu w sposób inny niż określony w pkt 2 - publiczne 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.

d) trwałego lub czasowego zwielokrotnienia programu komputerowego w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie; w zakresie, w którym dla wprowadzania, wyświetlania, stosowania, przekazywania i przechowywania programu komputerowego niezbędne jest jego zwielokrotnienie, czynności te wymagają zgody uprawnionego;

e) tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian w programie komputerowym, z zachowaniem praw osoby, która tych zmian dokonała;

f) rozpowszechniania, w tym użyczenia lub najmu, programu komputerowego lub jego kopii.

3. Przejście praw, o którym mowa w punkcie poprzedzającym nie jest ograniczone czasowo ani terytorialnie oraz nie jest związane ze świadczeniem na rzecz autora wynagrodzenia, a jedynie z wydaniem mu nagrody w Konkursie.

4. Prace konkursowe muszą być wykonane przez zespoły biorące udział w Konkursie samodzielnie i nie mogą naruszać praw osób trzecich.

5. Uczestnicy Konkursu ponoszą pełną odpowiedzialność w przypadku zgłoszenia przez nich do Konkursu pracy konkursowej naruszającej powszechnie obowiązujące przepisy prawa lub prawa osób trzecich, ponoszą również odpowiedzialność za wszelkie konsekwencje, a w szczególności roszczenia osób trzecich, związane ze zgłoszeniem takiej pracy konkursowej, w tym również związane z korzystaniem z niej przez Organizatora, lub osoby przez niego uprawnione, zgodnie z pkt. 2 powyżej.

6. Aby uczestniczyć w Konkursie członkowie zakwalifikowanych do Konkursu zespołów muszą się pojawić w dniu Konkursu, tj. 18 maja 2010 r., o godzinie 10.00 na ul. Wybrzeże Gdyńskie 4 w Warszawie i zarejestrować się w Konkursie.

7. Rywalizacja Konkursowa rozpocznie się o godzinie 10:00, wraz z podaniem uczestnikom szczegółowych zasad, którym ma odpowiadać aplikacja stanowiąca zadanie konkursowe. Uczestnicy będą mieli czas na wykonanie zadania konkursowego do godziny 15:00 tego samego dnia.

8. Aplikacje stanowiące zadanie konkursowe muszą być tworzone przy wykorzystaniu technologii Adobe® zawartych w pakiecie Adobe CS5. Przy czym uczestnicy mają możliwość używania dodatków, bądź innych bibliotek oraz kodów źródłowych udostępnianych na zasadach bezpłatnych oraz ogólnodostępnych.

9. Aplikacje stanowiące zadanie konkursowe nie mogą zawierać materiałów pornograficznych, treści niezgodnych z etyką oraz innych zabronionych przez prawo lub ogólnie obowiązującym dobrym smakiem.

10. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia z Konkursu zespołów, lub nie wzięcia pod uwagę stworzonych przez nich aplikacji, jeżeli Organizator poweźmie uzasadnione podejrzenia, że aplikacja tworzona przez któregoś z członka zespołu narusza prawa własności intelektualnej lub inne prawa osób trzecich lub jeżeli zawiera treści, o których jest mowa w punkcie poprzedzającym.

11. Dane osobowe uczestników Konkursu będą przetwarzane wyłącznie na potrzeby organizacji Konkursu, zgodnie z przepisami ustawy z dn. 29 sierpnia 1997r. o ochronie danych osobowych (tekst jednolity Dz.U. z 2002 r. Nr 101, poz. 926). Administratorem danych osobowych uczestników Konkursu jest Adobe Systems GmbH Sp. z o.o Oddział w Polsce z siedzibą w Warszawie, przy ul. Prusa. Osobom udostępniającym dane osobowe przysługuje prawo dostępu do ich danych osobowych oraz prawo ich poprawiania. Podanie danych osobowych jest dobrowolne jednak niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie.

§7 POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE

1. Reklamacje co do przebiegu Konkursu mogą być zgłaszane mailowo na adres email piotr.walczyszyn@adobe.com z podaniem tytułu maila „konkurs CS5 w 5 - reklamacja” nie później niż w terminie do dnia 19 maja 2010 r.
2. Prawo złożenia reklamacji przysługuje jedynie uczestnikom Konkursu.
3. Reklamacja powinna zawierać imię, nazwisko Uczestnika, jego telefon kontaktowy, jak również dokładny opis i wskazanie przyczyny reklamacji.
4. Organizator rozpatrywać będzie reklamacje na podstawie niniejszego regulaminu.
5. W przedmiocie reklamacji ostateczna i wiążąca jest decyzja Organizatora.
6. Uczestnik zostanie o decyzji Organizatora powiadomiony w formie emailu przesłanego na adres email, z którego została przesłana reklamacja, w terminie 14 dni od dnia otrzymania reklamacji.

§ 8 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo do legitymowania osób odbierających wszelkie nagrody ufundowane przez Organizatora i sprawdzenia zgodności faktycznych danych z podanymi w formularzu rejestracyjnym. Zgodność z podanymi przy rejestracji danymi osobowymi stanowi warunek otrzymania nagrody.
2. Organizator zastrzega sobie prawo przedłużenia czasu przeznaczonego na wykonanie prac Konkursowych, jednak nie dłużej niż do zakończenia dnia 18 maja 2010 r.
3. Niniejszy regulamin jest dostępny na stronie www.kreatywnybazar.pl
4. Zasady Konkursu określa wyłącznie niniejszy regulamin. Wszelkie materiały promocyjno-reklamowe mają charakter wyłącznie informacyjny.
5. W sprawach nieobjętych niniejszym regulaminem i nie uregulowanych powszechnie obowiązującymi przepisami prawa decyduje Organizator.