**Regulamin konkursu na projekt graficzny gadżetów**

**dla Biblioteki Miejskiej w Łodzi „Gadżety dla Biblioteki”**

**§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Organizatorem konkursu na projekt graficzny gadżetów dla Biblioteki Miejskiej w Łodzi „Gadżety dla Biblioteki” jest Biblioteka Miejska w Łodzi.
2. Celem Konkursu jest wyłonienie i wytypowanie do ewentualnej realizacji najlepszego projektu graficznego gadżetów promocyjnych w wersji luksusowej i w wersji ekonomicznej.
3. Konkurs „Gadżety dla Biblioteki” realizowany jest w związku z działaniami promocyjnymi Biblioteki Miejskiej w Łodzi, mającymi na celu popularyzację działań bibliotecznych wśród mieszkańców Łodzi.

**§ 2. DEFINICJE**

Definicje, które zostały użyte w niniejszym regulaminie oznaczają:

1. **Regulamin** – regulamin konkursu na projekt graficzny gadżetów dla Biblioteki Miejskiej w Łodzi „Gadżety dla Biblioteki”;
2. **Konkurs, Konkurs „Gadżety dla Biblioteki”** - konkurs na projekt graficzny gadżetów dla Biblioteki Miejskiej w Łodzi „Gadżety dla Biblioteki”;
3. **Organizator** – Biblioteka Miejska w Łodzi;
4. **Projekt graficzny** – autorski projekt graficzny do umieszczenia na gadżetach promocyjnych w wersji standardowej i wersji ekonomicznej, promujący działalność Biblioteki Miejskiej w Łodzi i czytelnictwo;
5. **Gadżet (przedmiot) promocyjny w wersji luksusowej** - przedmiot codziennego użytku, którego wyprodukowanie pojedynczej sztuki nie przekracza 20 zł;
6. **Gadżet (przedmiot) promocyjny w wersji ekonomicznej** - przedmiot codziennego użytku, którego wyprodukowanie pojedynczej sztuki nie przekracza 5 zł;
7. **Uczestnik** – osoba biorąca udział w Konkursie;
8. **Laureat, Laureat Konkursu** – Uczestnik, który jest autorem zwycięskiego Projektu graficznego;
9. **Umowa** - umowa o przeniesienie całości autorskich praw majątkowych do nagrodzonego Projektu graficznego.

**§ 3. WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSIE**

1. Konkurs ma charakter otwarty i skierowany jest do osób pełnoletnich.
2. Udział w Konkursie jest bezpłatny i dobrowolny.
3. Konkurs skierowany jest przede wszystkim do grafików, projektantów, artystów plastyków oraz osób zajmujących się projektowaniem graficznym.
4. Projekt graficzny na gadżet powinien obejmować grafikę oraz nazwę i logotyp Biblioteki Miejskiej w Łodzi. Szczegółowa specyfikacja znajduje się w Załączniku nr 2 do Regulaminu.
5. Uczestnik może zgłosić do Konkursu maksymalnie trzy Projekty graficzne. Proponowany jeden Projekt graficzny powinien zostać umieszczony na wizualizacjach na trzech przykładowych przedmiotach w wersji ekonomicznej i na wizualizacjach na trzech przykładowych przedmiotach w wersji luksusowej. Kryterium dotyczące ceny przedmiotów poszczególnych kategorii zawarte jest w § 6 ust.2 Regulaminu.
6. W Konkursie nie mogą brać udziału Projekty graficzne, które w całości lub w części były zgłaszane na inne konkursy, otrzymały nagrody lub były publikowane w jakiejkolwiek postaci.
7. Projekty graficzne biorące udział w Konkursie nie mogą naruszać dobrych obyczajów, powszechnie obowiązującego prawa oraz praw własności intelektualnej lub dóbr osobistych innych osób lub podmiotów, w szczególności osobistych i majątkowych praw autorskich oraz nie będą obciążone żadnymi wadami prawnymi, szczególnie prawami osób trzecich.
8. Uczestnik Konkursu oświadcza i zapewnia, iż jako autor dzieła, jest wyłącznym posiadaczem osobistych i majątkowych praw autorskich do Projektu graficznego i jest on wolny od wad fizycznych i prawnych. Ponadto Uczestnik zobowiązuje się, że w czasie trwania Konkursu autorskie prawa majątkowe do zgłaszanego Projektu graficznego nie zostaną przez niego zbyte ani obciążone na rzecz osób trzecich.
9. Zgłoszenie udziału w Konkursie jest jednoznaczne z akceptacją Regulaminu.

**§ 4. ZGŁOSZENIE PROJEKTU GRAFICZNEGO W KONKURSIE**

1. Uczestnik Konkursu zobowiązany jest wypełnić Kartę zgłoszeniową dostępną na stronie internetowej Organizatora oraz przesłać ją wraz z Projektem graficznym w postaci pliku graficznego w formacie PDF – załącznik nie większy niż 10 MB na adres: promocja@biblioteka.lodz.pl, wpisując w tytule wiadomości e-mail „Konkurs – Gadżety dla Biblioteki”.
2. W Konkursie będą rozpatrywane tylko i wyłącznie Projekty graficzne, które zostały skutecznie wysłane na w/w adres e-mail do dnia **12.07.2019 r. do godz. 15.59** włącznie oraz zgodne z założeniami opisanymi w § 3 Regulaminu.
3. Z chwilą wysłania Organizatorowi Projektu graficznego, uczestnik Konkursu udziela Organizatorowi licencji niewyłącznej upoważniającej Organizatora do nieodpłatnego korzystania z majątkowych praw autorskich do Projektu graficznego w celach związanych z organizacją Konkursu i jego rozstrzygnięciem, a także w celach archiwalnych i informacyjnych, poprzez utrwalanie i zwielokrotnianie kopii Projektu graficznego oraz publiczne rozpowszechnianie w sieci Internet, na stronie internetowej oraz w mediach społecznościowych Organizatora.
4. Wszelkie koszty związane z przygotowaniem projektu ponosi uczestnik Konkursu.

**§ 5. TERMINARZ KONKURSU**

1. Ogłoszenie konkursu: 24.05.2019.
2. Ostateczny termin składania prac: 12.07.2019.
3. Ogłoszenie wyników: 26-28.07.2019 podczas 595. Urodzin Łodzi

**§ 6. KRYTERIA OCENY**

1. Projekty graficzne oceniane będą pod względem zgodności z tematyką konkursu, atrakcyjności i estetyki wizualnej projektów, oryginalności, spójności i pomysłowości w przekazaniu treści.
2. Osoby przystępujące do konkursu powinny wziąć pod uwagę zarówno oryginalną formę wzorniczą jak i racjonalizację jednostkowych kosztów produkcji gadżetu. Maksymalny koszt produkcyjny najdroższego gadżetu w wersji luksusowej nie powinien przekraczać 20 zł netto. Maksymalny koszt produkcyjny najdroższego gadżetu w wersji ekonomicznej nie powinien przekraczać 5 zł netto.
3. Propozycje powinny tworzyć spójną estetycznie linię na gadżetach (np. na torbach, na kubkach, koszulkach, ciekawych art. biurowych, zabawkach, itp.)
4. Gadżety powinny być wykonane z materiałów realnie dostępnych na rynku polskim bądź zagranicznym, przy założeniu, iż produkcja powinna zakładać optymalizację kosztów a ramy czasowe produkcji nie powinny być dłuższe niż 3 tygodnie.

**§ 7. WYBÓR PROJEKTU**

* 1. Spośród prawidłowo nadesłanych Projektów graficznych, Laureata Konkursu wyłoni Organizator w oparciu o kryteria oceny, o których mowa w § 6.
	2. Zastrzega się, że Organizator może nie wyłonić Laureata Konkursu, a co za tym idzie nie wytypować Projektu graficznego do realizacji, co jest równoznaczne z rezygnacją przez Organizatora z przyznania nagrody, o której mowa w § 8.
	3. Po podjęciu ostatecznej decyzji Organizator poda do wiadomości publicznej imię i nazwisko Laureata Konkursu. Informacje zostaną opublikowane na stronie internetowej Organizatora oraz w mediach społecznościowych.
	4. Decyzja Organizatora jest niepodważalna i nie przysługuje od niej odwołanie.
	5. Organizator zastrzega sobie prawo do podjęcia decyzji dotyczącej wyprodukowania gadżetów - w części lub w całości - oraz ewentualnych zmian w ich specyfikacji technicznej.

**§ 8. NAGRODA**

1. Nagrodę w Konkursie stanowi:
	1. nagroda pieniężna w wysokości 3.000,00 zł brutto (słownie: trzy tysiące i 00/100 złotych), z potrąceniem należnego podatku VAT (Art. 30 ust.1 pkt 2 Ustawy z dn. 26.07.1991), przyznana Laureatowi Konkursu,
	2. oraz możliwość wdrożenia produkcji gadżetów według zwycięskiego Projektu graficznego.
2. Nagroda pieniężna zostanie wypłacona Laureatowi przelewem na wskazany przez niego na piśmie rachunek bankowy, po zawarciu umowy o przeniesienie całości autorskich praw majątkowych do nagrodzonego Projektu graficznego w terminie 14 dni od dnia zawarcia Umowy.

**§ 9. PRAWO WŁASNOŚCI I PRAWO WYKORZYSTANIA ZWYCIĘSKIEGO PROJEKTU**

1. W terminie 7 dni roboczych od dnia ogłoszenia wyników Konkursu pomiędzy Laureatem Konkursu a Organizatorem zostanie zawarta umowa o przeniesienie całości autorskich praw majątkowych do nagrodzonego Projektu graficznego. W przypadku nieprzystąpienia do zawarcia Umowy przez Laureata, Organizator zastrzega sobie prawo do przyznania nagrody projektowi innego autora.
2. W terminie 3 dni od dnia zawarcia Umowy Laureat Konkursu zobowiązany jest dostarczyć oryginalne pliki graficzne w formatach .tiff, .pdf, przygotowane do produkcji, zgodnie z technicznymi wytycznymi, które otrzyma od Organizatora. W przypadku niedostarczenia plików, o których mowa w zdaniu poprzednim we wskazanym terminie, Organizator zastrzega sobie prawo do przyznania nagrody projektowi innego autora.
3. Z chwilą zawarcia umowy o przeniesienie całości autorskich praw majątkowych do nagrodzonego Projektu graficznego, Laureat za wynagrodzeniem w wysokości 100,00 zł brutto (słownie: sto i 00/100 złotych) przenosi na Organizatora, a Organizator nabywa całość autorskich praw majątkowych do nagrodzonego Projektu graficznego bez żadnych ograniczeń czasowych lub terytorialnych na wszystkich polach eksploatacji określonych w art. 50 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz. U. z 2018 r. poz. 1191 z późn. zm.), w tym zwłaszcza w zakresie:
4. utrwalania i zwielokrotniania dowolną techniką, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego, sitodruku oraz techniką cyfrową;
5. wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
6. publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie;
7. wprowadzania do pamięci komputera oraz do sieci informatycznych wszelkiego rodzaju oraz eksploatacji za pomocą nowych technologii, w tym publicznego udostępniania Projektu graficznego w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w tym w sieci Internet;
8. wykorzystania dla celów promocyjnych i reklamowych, w szczególności w Internecie, prasie, radiu, telewizji oraz we wszelkich innych formach merchandisingu lub działaniach reklamowych Organizatora.
9. Z chwilą zawarcia Umowy Laureat przenosi na Organizatora, bez dodatkowego wynagrodzenia oraz bez konieczności uzyskiwania każdorazowego zezwolenia Laureata, prawo do wykonywania praw zależnych do nagrodzonego Projektu graficznego – w całości jak i dowolnej części - w tym do udzielania zezwoleń na korzystanie z nagrodzonego Projektu graficznego, rozporządzanie nim, tworzenia opracowań, przeróbek i adaptacji w zakresie, w jakim wymaga tego ich realizacja zgodnie ze strategią Organizatora oraz korzystania z tak powstałych opracowań na wszystkich polach eksploatacji wskazanych w ust. 1.
10. Laureat Konkursu wyraża zgodę na przenoszenie przez Organizatora praw, o których mowa w ust. 2 na osoby trzecie.
11. Z chwilą zawarcia Umowy Organizator nabywa także własność nośników, na których nagrodzony Projekt graficzny utrwalono.
12. Postanowienia dotyczące przeniesienia autorskich praw majątkowych oraz dotyczące praw zależnych dotyczą całości zwycięskiego Projektu graficznego jak i poszczególnych jego części. Sposób wykonywania praw autorskich i praw zależnych zależy wyłącznie od uznania Organizatora.

**§ 10. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Organizator zastrzega sobie prawo zmian postanowień Regulaminu w każdym czasie, przy czym zmiana może nastąpić tylko i wyłącznie z poszanowaniem praw nabytych przez uczestników Konkursu.
2. We wszystkich sprawach spornych decyduje komisja konkursowa.
3. Niniejszy regulamin podlega ogłoszeniu na stronie internetowej Organizatora: http://biblioteka.lodz.pl

Załączniki:

Załącznik nr 1: Formularz zgłoszeniowy

Załącznik nr 2: Księga znaku - Logotyp Organizatora

Załącznik nr 3: Umowa o przeniesienie całości autorskich praw majątkowych do nagrodzonego Projektu graficznego