

REGULAMIN KONKURSU „solidThinking Student Challenge 2017”

§1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki uczestnictwa w konkursie z dziedziny nauki prowadzonego pod nazwą „**solidThinking Student Challenge 2017**” (zwany dalej "Konkuresem"), który jest skierowany do studentów studiów dziennych, zaocznych i doktoranckich, z wykluczeniem studiów podyplomowych, polskich uczelni wyższych.
2. Organizatorem Konkursu jest DES ART Sp. z o.o. z siedzibą w Gdyni (81-969), ul. Czechosłowacka 3, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Gdańsk-Północ w Gdańsku, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS: 0000147862, NIP: 5862102988, REGON: 192830126 (zwany dalej „Organizatorem”).
3. Konkurs organizowany jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
4. Celem Konkursu jest promowanie rozwiązań CAD/CAE, zacieśnienie współpracy pomiędzy przemysłem a środowiskami akademickimi, rozpowszechnienie wiedzy z zakresu użytkowania oprogramowania solidThinking Inspire oraz wspieranie celów strategicznych DES ART Sp. z o.o. poprzez możliwość wykorzystywania przez Organizatora Projektów Konkursowych do celów reklamowych i marketingowych.
5. Konkurs rozpoczyna się w dniu 1 kwietnia 2017 roku. Termin nadsyłania zgłoszeń do Konkursu oraz Projektów Konkursowych upływa w dniu 31 grudnia 2017 roku o godzinie 23:59:59. Powyższy przedział czasowy jest zwany w dalszej części „Okresem Trwania”.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do zakończenia, skrócenia lub przedłużenia Konkursu w każdym czasie bez podania przyczyny, o czym Organizator niezwłocznie poinformuje na stronie internetowej <http://solidthinking.desart.com.pl>.
7. Uczestnictwo w Konkursie jest dobrowolne i bezpłatne.
8. Przesłanie wypełnionego Formularza Zgłoszeniowego oraz uczestnictwo w Konkursie jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu przez Uczestnika. Przystępując do Konkursu, Uczestnik potwierdza zapoznanie się z niniejszym Regulaminem i zobowiązuje się do przestrzegania wszystkich jego postanowień.
9. Przystępując do Konkursu, Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie i wykorzystywanie swoich danych osobowych zgodnie z ustawą z dnia 29.08.1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. 1997 r. Nr 133, poz. 883 z późn. zm.) przez DES ART Sp. z o.o. z siedzibą w Gdyni do celów związanych z organizacją, przeprowadzeniem oraz promocją Konkursu „solidThinking Student Challenge 2017”, a także publikacją wyników i realizacją Nagrody w Konkursie. Administratorem tych danych będzie DES ART Sp. z o.o. z siedzibą w Gdyni.
10. Organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji w dowolnym momencie każdego Uczestnika, który naruszy zapisy niniejszego Regulaminu.
11. Regulamin Konkursu jest dostępny w siedzibie Organizatora oraz na stronie internetowej <http://solidthinking.desart.com.pl>.
12. W razie konieczności Uczestnik Konkursu otrzyma dostęp do nieodpłatnej licencji oprogramowania solidThinking Inspire wraz z modułem solidThinking Evolve (zwaną dalej „Licencją”). Licencja może być wykorzystywana TYLKO DO ZADAŃ EDUKACYJNYCH, w tym również do przygotowania Projektu Konkursowego. Organizator Konkursu nie udostępnia modeli CAD. Wybór geometrii leży w gestii Uczestnika, a do jej ewentualnego przygotowania można się posłużyć modułem solidThinking Evolve.

§2 WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Konkurs jest skierowany do pełnoletnich osób fizycznych, posiadających pełną zdolność do czynności prawnych, które w dniu dokonania zgłoszenia posiadają status studenta polskiej uczelni wyższej studiów dziennych, zaocznych lub doktoranckich (z wyłączeniem studiów

- podyplomowych),dokonały zgłoszenia zgodnie z pkt. 3 §2 Regulaminu i są autorami zgłoszonego do Konkursu projektu (zwanymi dalej "Uczestnikami").
2. Przystępując do konkursu Uczestnik gwarantuje, że:
 - zgłoszony Projekt Konkursowy jest jego własną i oryginalną pracą.
 - materiały przedłożone w Konkursie mogą być wykorzystywane do celów promocyjnych Organizatora oraz popularyzacji oprogramowania solidThinking.
 - zgłoszony projekt nie narusza prawa własności intelektualnej (takich jak patent, wzór użytkowy, wzór przemysłowy, znak towarowy itp.), prawa autorskiego i praw pokrewnych.
 - akceptuje zasady i warunki korzystania z Licencji.
 3. Warunkiem przystąpienia do Konkursu jest łączne spełnienie poniższych wymagań:
 - a) poprawne wypełnienie Formularza Zgłoszeniowego dostępnego na stronie <http://solidthinking.desart.com.pl> i jego skuteczne przesłanie do Organizatora lub, w przypadku braku dostępu do formularza dostępnego na stronie <http://solidthinking.desart.com.pl>, wypełnienie Formularza Zgłoszeniowego stanowiącego Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu i jego skuteczne przesłanie na adres marketing@desart.com.pl. W tytule wiadomości należy wpisać „solidThinking Student Challenge 2017”.
 - b) dostarczenie Projektu Konkursowego umożliwiającego podsumowanie i prezentację pracy Uczestnika, w której wykorzystano oprogramowanie solidThinking Inspire, zgodnie z warunkami określonymi w pkt. 6-8 §2.
 4. Jeden Projekt Konkursowy może zostać zgłoszony przez jedną osobę. Nie dopuszcza się zgłaszania tego samego projektu przez dwie lub więcej osób (współautorstwo).
 5. Uczestnicy, którzy nie spełniają warunków udziału w Konkursie określonych w niniejszym Regulaminie, w tym również przedkładają niekompletne lub nieprawdziwe dane, zostaną zdyskwalifikowani.
 6. Opis projektu musi być przygotowany w języku polskim w postaci raportu, artykułu lub prezentacji. Powinien zawierać określenie celu pracy i jej założenia, uzasadnienie pierwotnej idei kształtu modelu, weryfikację zoptymalizowanej geometrii, analizę otrzymanego wyniku oraz wnioski. Opis projektu powinien zostać przesłany w pliku PDF o rozmiarze nie większym niż 5 MB. Jeżeli opis projektu przesyłany jest w formie raportu, nie powinien on przekraczać 15 stron wraz z obrazami, przy czym wykorzystana czcionka nie może być mniejsza niż 11 pt Times New Roman. Jeżeli opis projektu przesyłany jest w formie prezentacji, nie powinna ona przekraczać 20 slajdów. Wymagana jest również wersja edytowalna przedkładanych prac.
 7. Do opisu projektu powinien zostać dołączony plik/pliki z modelem/modelami utworzonymi z wykorzystaniem oprogramowania solidThinking Inspire zapisany/e w formacie *.stmod.
 8. Projekt może być uzupełniony innymi dokumentami, np. publikacjami, pracą dyplomową itp., przy czym przesłanie całej publikacji lub pracy dyplomowej nie jest równoznaczne z przedłożeniem Projektu Konkursowego, a może jedynie stanowić jego uzupełnienie.
 9. Jeśli sumaryczny rozmiar plików Projektu Konkursowego przekracza 10 MB (słownie: dziesięć), sposób jego przesyłki powinien być ustalany każdorazowo z Organizatorem za pośrednictwem adresu e-mail marketing@desart.com.pl.
 10. Tylko kompletne Projekty Konkursowe będą brane pod uwagę w trakcie oceniania. Projekty zawierające wirusy, tj. „konie trojańskie”, robaki, bomby czasowe lub każdy inny kod programistyczny stworzony, aby zaatakować, zniszczyć lub ograniczyć funkcjonowanie jakiegokolwiek oprogramowania konkursowego bądź sprzętu, będą dyskwalifikowane.

§3 ZGŁOSZENIA KONKURSOWE

1. Warunkiem przystąpienia do Konkursu jest poprawne wypełnienie Formularza Zgłoszeniowego dostępnego na stronie <http://solidthinking.desart.com.pl>. W przypadku braku dostępu do formularza online, zgłoszenie uczestnictwa w Konkursie powinno być dokonane za pośrednictwem Formularza Zgłoszeniowego stanowiącego Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu wysłanego na adres marketing@desart.com.pl. W tytule wiadomości należy wpisać „solidThinking Student Challenge 2017”.
2. Formularz Zgłoszeniowy wymaga podania następujących danych: imienia i nazwiska Uczestnika, jego telefonu i adresu e-mail, nazwy i adresu uczelni, której studentem w momencie przystąpienia do Konkursu pozostaje Uczestnik, skanu lub wyraźnego zdjęcia obowiązującej legitymacji studenckiej, która potwierdza status studenta, oraz wszelkich dodatkowych informacji, o których powinien wiedzieć Organizator.
3. Poprzez wzięcie udziału w Konkursie i udostępnienie adresu poczty elektronicznej Uczestnicy wyrażają zgodę na otrzymywanie od Organizatora korespondencji e-mail, której przesłanie jest niezbędne w związku z organizacją i przeprowadzeniem Konkursu.
4. Wraz z przesłaniem Formularza Zgłoszeniowego Uczestnik oświadcza, że informacje zawarte w Formularzu Zgłoszeniowym są prawdziwe i zgodne ze stanem prawnym i faktycznym.
5. Przystępując do Konkursu, Uczestnik oświadcza, że jest wyłącznym autorem Projektu Konkursowego oraz posiada do niego wyłączne i nieobciążone prawa, w tym wszelkie wymagane prawem prawa własności intelektualnej. Ponadto Uczestnik oświadcza, że przekazany Projekt Konkursowy w żaden sposób nie narusza praw osób trzecich, ani obowiązujących przepisów prawa, w szczególności autorskich praw majątkowych i osobistych osób trzecich. Uczestnik oświadcza również, że dostarczony Projekt Konkursowy jest w pełni oryginalny, unikalny i w całości stworzony przez Uczestnika.
6. Zgłoszenia wraz z Projektami Konkursowymi muszą być przesłane do Organizatora w Okresie Trwania Konkursu.
7. Organizatorowi przysługuje prawo do weryfikacji danych przedstawionych przez Uczestnika w Formularzu Zgłoszeniowym i innych oświadczeniach oraz żądania uzupełnienia danych w terminie wskazanym przez Organizatora. Brak uzupełnienia danych we wskazanym przez Organizatora terminie skutkuje wykluczeniem Uczestnika z Konkursu.
8. Obowiązkiem Uczestnika pozostaje upewnienie się, że Projekt Konkursowy nie zawiera własności intelektualnej należącej do osób trzecich. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ustalenie lub ochronę praw własności intelektualnej zawartych w Projekcie Konkursowym.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do samodzielnej weryfikacji oryginalności i praw własności Projektu Konkursowego oraz potwierdzenia, czy nadesłane prace nie naruszają prawa własności osób trzecich.

§4PRZEBIEG KONKURSU

1. Konkurs rozpoczyna się z dniem 1 kwietnia 2017 roku i kończy z dniem 31 grudnia 2017 roku o godzinie 23:59:59.
2. Przedmiotem Konkursu jest wyłonienie i nagrodzenie, po spełnieniu warunków niniejszego Regulaminu, jednego Laureata (zwanego dalej „Zwycięzcą”), tj. jednego Uczestnika, który w ramach przesłanego Projektu Konkursowego wykaże się szczególną kreatywnością i stworzy oryginalny Projekt Konkursowy z wykorzystaniem oprogramowania solidThinking Inspire.
3. Konkurs jest jednoetapowy.
4. Zgłoszenia, które nie spełnią któregokolwiek kryterium określonego w niniejszym Regulaminie, nie będą rozpatrywane.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do bezpośredniego kontaktu z Uczestnikami w celu weryfikacji nadesłanych Projektów Konkursowych.
6. Zwycięzca Konkursu nie zostanie wyłoniony w drodze losowania.
7. Uczestnikowi nie przysługuje prawo wskazania innej osoby na swoje miejsce.

§5 OCENA PROJEKTÓW KONKURSOWYCH

1. Projekt Konkursowy podlega ocenie zespołu analitycznego, w którego skład wchodzi inżynierowie wskazani przez Organizatora Konkursu (zwani dalej „Jury”). W skład Jury będzie wchodzić do 5 osób (słownie: pięć) delegowanych przez Organizatora.
2. Przy ocenie Projektu Konkursowego pod uwagę będą brane następujące kryteria (zwane dalej „Kryteriami Oceny”):
 - klarowne zdefiniowanie zadania optymalizacyjnego,
 - pomysłowość i innowacyjność w podejściu,
 - jakość nadesłanych modeli solidThinking Inspire i poprawne wykorzystanie opcji dostępnych w oprogramowaniu,
 - prezentacja i interpretacja wyników,
 - całościowa jakość przedkładanych prac.
3. Zwycięzca Konkursu zostanie ogłoszony na stronie <http://solidthinking.desart.com.pl> oraz www.desart.com.pl nie później niż w dniu 15 lutego 2018 roku. Dodatkowo stosowne powiadomienie zostanie wysłane do Zwycięzcy i pozostałych Uczestników Konkursu za pośrednictwem poczty elektronicznej na adresy podane w Formularzu Zgłoszeniowym.
4. Zwycięzca zostanie wymieniony na stronach internetowych Organizatora i podmiotów z nim współpracujących. Dane osób wyróżnionych (imię, nazwisko, uczelnia, nazwa projektu) i pozostałych Uczestników mogą być wymienione w ogłoszeniu wyników Konkursu.
5. Zwycięzca może zostać zobowiązany do wypełnienia i odesłania podpisanej zgody na publikację (zwaną dalej „Publikacją”) w ciągu 7 dni (słownie: siedmiu) od powiadomienia przez Organizatora o przyznaniu nagrody. Jeżeli Zwycięzca nie odeśle podpisanej zgody na Publikację w wyznaczonym czasie, w jego miejsce zostanie wybrany Uczestnik, który spełnia Kryteria Oceny.
6. Werdykt Jury jest ostateczny i nie podlega zaskarżeniu. Prawdopodobieństwo otrzymania tytułu Zwycięzcy w całości zależy od uznania Jury oraz od jakości przygotowanego Projektu Konkursowego i jego dopasowania do Kryteriów Oceny, porównania Projektu Konkursowego z pozostałymi, nadesłanymi projektami oraz ilości zaakceptowanych zgłoszeń.
7. Organizator zastrzega sobie prawo do niewyłonienia Zwycięzcy konkursu, jeżeli żaden z przesłanych projektów nie spełni kryteriów wymienionych w pkt. 2 §5 Regulaminu. Organizator poinformuje o tym fakcie Uczestników Konkursu poprzez wysłanie informacji na adresy e-mail podane w Formularzu Zgłoszeniowym oraz na stronie <http://solidthinking.desart.com.pl>.

§6 NAGRODY

1. Fundatorem nagród w Konkursie jest Organizator.
2. Nagrody zostaną przyznane 3 Laureatom (słownie: trzem) w zależności od miejsca zajętego w Konkursie.
3. Nagrody i poszczególne miejsca zdobędą osoby, których Projekt Konkursowy zostanie wytypowany przez Jury wyznaczone przez Organizatora. Przewiduje się wyłonienie po jednej osobie dla każdego z trzech konkursowych miejsc.
4. I miejsce: Wysokość nagrody – 3.500,00 PLN (słownie: trzy tysiące pięćset złotych 00/100). Zdobywca pierwszego miejsca będzie mógł wybrać nagrodę w postaci: odbycia miesięcznego, płatnego stażu w siedzibie Organizatora LUB nagrodę rzeczową w postaci laptopa:
 - a) W przypadku, gdy jako nagrodę Zwycięzca wybierze miesięczny, płatny staż, musi on we własnym zakresie zaplanować swój dojazd na miejsce odbywania stażu oraz zakwaterowanie w czasie jego trwania. Wszelkie opłaty wykraczające poza zadeklarowaną w Regulaminie kwotę Zwycięzca pokrywa we własnym zakresie. Staż musi się odbyć maksymalnie do 31.12.2018 roku. Termin rozpoczęcia stażu musi zostać uzgodniony z Organizatorem z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.

- b) W przypadku, gdy jako nagrodę Zwycięzca wybierze nagrodę rzeczową w postaci laptopa, może on wybrać odpowiedni model ze wskazanego przez Organizatora sklepu. Zakupu nagrody dokona Organizator. Maksymalna kwota zakupu, wliczając w to koszty przesyłki, nie może przekroczyć kwoty 3.500,00 PLN brutto (słownie: trzy tysiące pięćset złotych 00/100). Wszelkie opłaty wykraczające poza zadeklarowaną w Regulaminie kwotę Zwycięzca pokrywa we własnym zakresie.
5. II miejsce: Zdobywca drugiego miejsca będzie mógł wybrać pomiędzy nagrodą w postaci udziału w „HyperWorks Technology Conference Poland 2018” (w skrócie „HTC Poland 2018”), wliczając w to koszty dojazdu i zakwaterowania o łącznej kwocie nieprzekraczającej 750,00 PLN brutto (słownie: siedemset pięćdziesiąt złotych 00/100) LUB bonem rzeczowym na kwotę 750,00 PLN brutto (słownie: siedemset pięćdziesiąt złotych 00/100) do wykorzystania we wskazanym przez Organizatora sklepie ze sprzętem IT.
 6. III miejsce: Zdobywca trzeciego miejsca otrzyma bon rzeczowy na kwotę 400,00 PLN brutto (słownie: czterysta złotych 00/100) do wykorzystania we wskazanym przez Organizatora sklepie ze sprzętem IT.
 7. Laureaci nagród zobowiązani są do odprowadzenia podatku zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
 8. Nagrody nie podlegają wymianie na gotówkę ani inne nagrody rzeczowe.
 9. Laureatom nie przysługuje prawo do przeniesienia prawa do uzyskania nagrody na osoby trzecie.
 10. Nagrody zostaną wydane zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
 11. Wyłonienie zdobywców II i III miejsca leży wyłącznie w gestii Organizatora. W uzasadnionych przypadkach (np. nie spełnienie Kryteriów Oceny) Organizator zastrzega sobie prawo do nie wyłonienia zdobywców II i III miejsca.
 12. Dodatkowe nagrody rzeczowe mogą być przyznane osobom wyróżnionym oraz innym Uczestnikom według uznania Jury.

§7 PRAWA AUTORSKIE I INNE

1. W Konkursie mogą brać udział jedynie te Projekty Konkursowe, które są wynikiem indywidualnej pracy twórczej Uczestników, nie naruszają praw osób trzecich i są wolne od wad prawnych, w tym również posiadają wszelkie prawa, w szczególności autorskie prawa majątkowe do przesyłanych pomysłów i rozwiązań. Z chwilą zgłoszenia propozycji Projektu Konkursowego do Konkursu Uczestnik wyraża zgodę na nieodpłatne korzystanie z Projektu Konkursowego przez Organizatora do celów konkursowych, promocyjnych i w ramach działalności własnej Organizatora.
2. Przystępując do Konkursu, Uczestnik udziela Organizatorowi zgody na wykorzystywanie znaków towarowych, wzorów użytkowych, nazw, oznaczeń, wzorów i symboli wykorzystanych w Projekcie przez Uczestnika, do jakich Uczestnikowi przysługują jakiegokolwiek prawa bez odrębnego wynagrodzenia, w celach związanych z organizacją, przeprowadzeniem, promocją Konkursu, publikacją wyników Konkursu i realizacją nagrody w Konkursie, a także w ramach działalności prowadzonej przez Organizatora i podmiotów z nim współpracujących. Niniejsza zgoda nie jest ograniczona terytorialnie ani czasowo. Organizatorowi przysługuje prawo do udzielenia w tym zakresie dalszej zgody na rzecz osób i podmiotów działających na jego zlecenie, w tym w celach wyżej określonych.
3. Z chwilą przesłania do Organizatora Projektu Konkursowego i innych dokumentów stanowiących utwór w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. 1994 nr 24 poz. 83 z późn. zm.) następuje ostateczne przeniesienie przez Uczestnika Konkursu na Organizatora majątkowych praw autorskich do korzystania i rozporządzania przesłanym Projektem Konkursowym i innymi dokumentami stanowiącymi utwór w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. 1994 nr 24 poz. 83 z późn. zm.) na wszystkich polach eksploatacji wskazanych w ustawie z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. 1994 nr 24 poz. 83 z późn. zm.), w szczególności Organizator będzie

mógł utrwalać i zwielokrotniać Projekt Konkursowy i inne dokumenty każdą techniką, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisem magnetycznym oraz techniką cyfrową, dokonywać obrotu wszystkimi przysługującymi mu prawami do Projektu Konkursowego i innych dokumentów, rozporządzać i wykorzystywać je w ramach prowadzonej przez siebie działalności. W związku z przeniesieniem autorskich praw majątkowych na Organizatora Konkursu autorowi Projektu Konkursowego, poza uprawnieniem do uzyskania Nagrody, nie przysługują żadne inne roszczenia wobec Organizatora i osób trzecich, które te prawa następnie nabyły. Organizator jest uprawniony do korzystania z Projektu Konkursowego i innych dokumentów w sposób anonimowy – bez konieczności każdorazowego podawania danych Uczestnika. Na warunki te Uczestnik wyraża zgodę poprzez przystąpienie do Konkursu.

4. Przedkładając Projekt Konkursowy, każdy Uczestnik udziela Organizatorowi i podmiotom z nim współpracującym bezwarunkowego i bezterminowego prawa, licencji i zgody na powielanie, kodowanie, przechowywanie, kopiowanie, przesyłanie, publikowanie, zamieszczanie, transmisję, wyświetlanie oraz eksponowanie Projektu Konkursowego w każdym medium na świecie, bez żadnych ograniczeń oraz bez dodatkowego sprawdzenia, kompensacji lub zatwierdzenia przez Uczestnika lub jakikolwiek inny podmiot. Organizator ma prawo, ale nie obowiązek, do używania imienia i nazwiska, wizerunku lub innych informacji dotyczących Uczestnika Konkursu związanych z przedłożonym Projektem Konkursowym.
5. W przypadku zgłoszenia wobec Organizatora roszczeń związanych z naruszaniem praw autorskich do Projektu Konkursowego lub innych dokumentów, o których mowa w pkt. 3 powyżej, a przysługujących osobom trzecim lub wszczęcia przeciwko Organizatorowi procesu w tym zakresie, Uczestnik bezpośrednio przystąpi do sporu po stronie pozwanego, zwolni Organizatora z wszelkich roszczeń, zaspokoi wszelkie uznane lub prawomocnie zasądzone roszczenia powoda (w tym odszkodowanie i zadośćuczynienie), pokryje wszelkie koszty procesowe lub koszty polubownego załatwienia sprawy oraz pokryje poniesione i udokumentowane przez Organizatora koszty obsługi prawnej związane ze sporem, a także podejmie wszelkie możliwe czynności zmierzające do przywrócenia stanu zgodnego z prawem.
6. Ponadto, zgodnie z postanowieniami ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z dnia 4 lutego 1994 r. (Dz. U. 1994 nr 24 poz. 83 z późn. zm.), Uczestnicy Konkursu wyrażają nieodpłatną zgodę na wykorzystywanie i rozpowszechnianie ich wizerunku, wypowiedzi w całości lub w części, a także ich opracowań przez Organizatora oraz podmioty zależne lub podmioty działające na zlecenie Organizatora bez ograniczenia czasowego, terytorialnego i ilościowego, utrwalonego na fotografiach, filmie lub innych nośnikach w związku z realizacją Konkursu i przyznaniem nagrody, bez obowiązku akceptacji produktu końcowego, a także w zestawieniu z wizerunkami i wypowiedziami innych osób. Powyższa zgoda dotyczy w szczególności utrwalania, zwielokrotniania wszelkimi dostępnymi aktualnie technikami, rozpowszechniania oraz publikowania w/w materiałów bez konieczności każdorazowego ich zatwierdzania, w tym w następujących celach:
 - a) promocyjnych, np. poprzez umieszczenie informacji na stronie internetowej Organizatora, pomiotów zależnych i współpracujących z Organizatorem oraz stronach partnerów medialnych,
 - b) prezentacyjnych, np. w folderach w wersji papierowej i elektronicznej oraz na stronie intranetowej Organizatora, podmiotów zależnych i współpracujących z Organizatorem.
7. Uczestnicy Konkursu wyrażają zgodę na poinformowanie mediów i reprezentowanych przez nich uczelni o przyznaniu Nagrody Zwycięzcy Konkursu (publikacja danych: imię, nazwisko, uczelnia, nazwa projektu).
8. Przystępując do Konkursu, Uczestnik zrzeka się teraz i w przyszłości z wszelkich roszczeń z tytułu podobieństwa projektów przygotowanych, wyświetlanych, dystrybuowanych przez Organizatora i jego współpracowników lub przedkładanych przez innych Uczestników.
9. Przystępując do Konkursu, Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych w celach związanych z organizacją, przeprowadzeniem oraz promocją Konkursu, a także publikacją

wyników i realizacją nagrody w Konkursie. Dane podane przez Uczestnika w Formularzu Zgłoszeniowym i innych oświadczeniach posłużą do rozpowszechniania lub wykorzystywania przez Organizatora w celach marketingowych, jak również w ramach oznaczenia Uczestnika lub osób upoważnionych do występowania w jego imieniu. Przez podanie danych osobowych osób upoważnionych do działania w imieniu Uczestnika, Uczestnik oświadcza, że uzyskał zgodę na podanie tych danych w celu określonym w niniejszym punkcie najpóźniej w chwili przesłania do Organizatora wypełnionego Formularza Zgłoszeniowego. Administratorem tych danych będzie Organizator. Przystępując do Konkursu, każdy Uczestnik wyraża jednocześnie zgodę na przetwarzanie podanych danych osobowych przez Organizatora w w/w zakresie. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale konieczne do wzięcia udziału w Konkursie. Uczestnikowi, który podał swoje dane osobowe, przysługuje prawo wglądu do swoich danych, ich poprawiania oraz żądania usunięcia. W celu wykonania swoich uprawnień Uczestnik powinien wystąpić do Organizatora z pisemnym oświadczeniem. Żądanie usunięcia danych osobowych jest równoznaczne z rezygnacją z uczestnictwa w Konkursie i może spowodować wykluczenie z Konkursu.

§8 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejszy Regulamin jest jedynym dokumentem określającym zasady Konkursu. Organizator będzie uprawniony do wprowadzania zmian do niniejszego Regulaminu w każdym czasie i zakresie, w jakim nie wpłynie to na pogorszenie praw Uczestników. Zmieniony tekst Regulaminu obowiązuje od chwili jego opublikowania na stronie internetowej <http://solidthinking.desart.com.pl>.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zakończenia, skrócenia lub przedłużenia Konkursu w każdym czasie bez podania przyczyny, o czym Organizator niezwłocznie poinformuje na stronie internetowej <http://solidthinking.desart.com.pl>.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zdarzenia, które uniemożliwiają lub utrudniają prawidłowe przeprowadzenie Konkursu, których nie mógł przewidzieć lub którym nie mógł zapobiec.
4. W przypadku pojawienia się ze strony osób trzecich ewentualnych roszczeń wobec DES ART Sp. z o.o. z siedzibą w Gdyni, wynikających z tytułu naruszenia w przesłanym Projekcie Konkursowym praw własności intelektualnej, w tym praw autorskich osób trzecich lub jakichkolwiek innych praw osób trzecich, Uczestnik, który przesłał Projekt Konkursowy powodujący powstanie roszczenia, zgadza się na pokrycie na rzecz DES ART Sp. z o.o. wszelkich szkód i poniesionych kosztów, w tym kosztów procesowych, oraz poniesienie konsekwencji zapadłego przeciw DES ART Sp. z o.o. wyroku sądowego lub innego rozstrzygnięcia sprawy.
5. W przypadku, gdy przebieg, bezpieczeństwo lub zarządzanie Konkursem zostanie w jakikolwiek sposób i z jakiegokolwiek powodu zaburzone, np. na skutek oszustwa, wirusa lub innego problemu technicznego, Organizator, według własnego uznania, może albo:
 - a) zawiesić Konkurs na czas występowania utrudnień, a następnie wznowić Konkurs w sposób, który będzie najbardziej odpowiadać niniejszemu Regulaminowi, albo
 - b) przyznać Nagrodę zgodnie z Kryteriami Oceny wśród Uczestników Konkursu, których Projekty Konkursowe zostały przesłane przed wystąpieniem utrudnień w przebiegu Konkursu.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowości w komunikacji elektronicznej wynikające z przyczyn niezależnych od niego, zwłaszcza z wadliwego działania systemu informatycznego Uczestnika lub działania sieci Internet.
7. Organizator zastrzega sobie prawo, według własnego uznania, wykluczyć z Konkursu Uczestnika, który przesłał fałszywe dane w Formularzu Zgłoszeniowym, ingeruje w proces zgłoszeniowy lub przebieg konkursu, działa z naruszeniem niniejszego Regulaminu, działa z naruszeniem prawa, zmierza do obejścia prawa lub nieuczciwej konkurencji lub narusza zasady rywalizacji sportowej, współzycia społecznego lub dobrych obyczajów.

8. W przypadkach wykrycia działań niezgodnych z niniejszym Regulaminem, próby wyłudzenia nagrody, próby wpływania na członków Jury oraz innych działań sprzecznych z ideą i celem Konkursu, danemu Uczestnikowi nie będzie przysługiwała nagroda, nawet mimo wcześniejszego jej przyznania. W takim przypadku Uczestnik zostanie wykluczony z Konkursu, a przyznana mu Nagroda zostanie ostatecznie przekazana innemu Uczestnikowi. W przypadku realizacji Nagrody, wykluczony Uczestnik zobowiązany jest do zwrotu jej równowartości w terminie 7 dni od dnia wezwania przez Organizatora.
9. Jeżeli jakiegokolwiek postanowienie niniejszego Regulaminu zostanie unieważnione lub uznane za niezgodne z prawem, zostanie ono wydzielone z niniejszego dokumentu, a pozostałe postanowienia zostaną utrzymane w mocy.
10. Konkurs, którego warunki zostały określone przez Organizatora w niniejszym Regulaminie, nie jest „grą losową”, „loterią fantową”, „zakładem wzajemnym”, „loterią promocyjną” ani „grą”, której wynik zależy od przypadku (przeprowadzenie losowania), ani żadną inną formą przewidzianą w ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz. U. z 2009 r. Nr 201, poz. 1540 ze zm.) oraz w rozporządzeniach wykonawczych do przedmiotowej ustawy.
11. Wszelkie reklamacje dotyczące Konkursu należy zgłaszać do Organizatora drogą pisemną na adres marketing@desart.com.pl w terminie nie dłuższym niż 7 dni od daty zaistnienia podstawy reklamacji, a w każdym razie nie później niż w terminie 7 dni od dnia zakończenia Konkursu. W tytule e-maila należy wówczas podać: „Reklamacja – solidThinking Student Challenge 2017”. Ponadto osoba zgłaszająca reklamację powinna podać swoje dane, adres do korespondencji oraz dokładny opis reklamacji wraz z jej uzasadnieniem. O zachowaniu terminu zgłoszenia reklamacji decyduje data nadania korespondencji e-mail. Rozpatrywanie reklamacji leży w gestii Jury Konkursu. Decyzja Jury w przedmiocie rozstrzygnięcia reklamacji jest ostateczna. Do czasu rozstrzygnięcia reklamacji przez Jury przyznanie bądź realizacja Nagrody może być wstrzymana.
12. Wszelkie spory wynikające z niniejszego Regulaminu będą rozstrzygane przez sąd właściwy ze względu na siedzibę Organizatora.