

REGULAMIN KONKURSU

„DREAM PARTY”

I Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin (dalej zwany „Regulaminem”) określa warunki uczestnictwa oraz zasady przeprowadzenia konkursu na stworzenie projektu produktów i akcesoriów na przyjęcie, stworzenie projektu przebrania i akcesoriów dla chłopców lub dziewczynek w wybranej grupie wiekowej lub stworzenie aranżacji do sesji z użyciem produktów PartyDeco, który prowadzony jest pod nazwą „Dream Party” (dalej zwany „Konkursem”).
2. Organizatorem Konkursu i fundatorem nagrody jest PARTYDECO Sp. z o.o. z siedzibą w Szczecinie, ul. Czesława Piskorskiego 11, 70-809 Szczecin, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy Szczecin-Centrum w Szczecinie XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000989139, posiadająca nadany NIP 9552356219 i REGON 321519156 i kapitał zakładowy w wysokości 8 015 000,00 zł (dalej zwana „Organizatorem”).
3. Konkurs nie jest grą losową, zakładem wzajemnym ani żadną inną formą gry losowej przewidzianej w ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych i nie podlega regulacjom tam zawartym.
4. Pytania dotyczące organizacji Konkursu należy kierować do Organizatora na adres: PARTYDECO Sp. z o.o., ul. Czesława Piskorskiego 12, 70-809 Szczecin lub drogą elektroniczną na adres: konkurs@partydeco.com.
5. Udział w Konkursie jest dobrowolny i ma charakter nieodpłatny.
6. Ilekroć w Regulaminie użyty jest termin określony w liczbie pojedynczej, dotyczy to również użytego terminu w liczbie mnogiej i odwrotnie, chyba że z postanowień Regulaminu wynika co innego.

II Przedmiot i harmonogram Konkursu

1. Przedmiotem Konkursu jest:
 - 1) przygotowanie projektu produktów i akcesoriów na przyjęcie,
 - 2) stworzenie projektu przebrania i akcesoriów dla chłopców lub dziewczynek w wybranej grupie wiekowej lub
 - 3) stworzenie aranżacji do sesji zdjęciowej z użyciem produktów PartyDeco,w oparciu o research trendów w branży Party (zwanego dalej „Projektem”).
2. Celem Konkursu jest:
 - a) opracowanie projektu produktów i akcesoriów na przyjęcie, stworzenie projektu przebrania i akcesoriów dla chłopców lub dziewczynek w wybranej grupie wiekowej lub stworzenie aranżacji do sesji zdjęciowej z użyciem produktów PartyDeco możliwego do wykorzystania w działalności gospodarczej Organizatora (produkcja seryjna gotowego produktu),
 - b) promowanie osiągnięć oraz popularyzowanie umiejętności i wiedzy w zakresie tematyki Konkursu,
 - c) zwiększenie zainteresowania poszukiwaniem innowacyjnych i oryginalnych rozwiązań w zakresie tematyki Konkursu,
 - d) promocja Organizatora.
3. Organizator ustala następujący harmonogram Konkursu:

- a) do dnia 15.05.2023-15.06.2023 r. (godz. 16:00) – przyjmowanie zgłoszeń do Konkursu i składanie Projektów,
- b) od dnia 15.06.2023 r. do dnia 22.06.2023 r. – ocena Projektów,
- c) dnia 23.06.2023 r. – ogłoszenie wyników Konkursu.

III Warunki uczestnictwa w Konkursie i tryb zgłoszeń do Konkursu

1. Uczestnikiem Konkursu może być osoba fizyczna mająca miejsce zamieszkania w Polsce, o ile złożony w Konkursie Projekt nie będzie pozostawać w związku z prowadzoną tę osobę działalnością gospodarczą (dalej jako „Uczestnik”).
2. Uczestnikiem nie może być osoba współpracująca z Organizatorem (niezależnie od podstawy prawnej tej współpracy), w tym praktykanci i stażyści. Powyższe dotyczy również osób, które w przeszłości współpracowały z Organizatorem, bez względu na czas trwania tej współpracy, jak również podstawę prawną.
3. Uczestnikiem może być osoba niepełnoletnia pod warunkiem udzielenia zgody na jej udział w Konkursie przez przedstawiciela ustawowego (rodzic lub opiekun prawny). Przedstawiciel ustawowy zobowiązany jest dokonać zgłoszenia zgodnie z postanowieniami rozdziału III ust. 8 w imieniu osoby niepełnoletniej, jak też podpisać formularz zgłoszeniowy o którym mowa w rozdziale IV ust. 4 pkt a), w tym złożyć wszelkie oświadczenia i zgody.
4. Udział w Konkursie możliwy jest przez Uczestnika indywidualnie lub w ramach grupy składającej się z Uczestników (dalej jako „Zespół”). Warunki udziału w Konkursie musi spełniać indywidualnie każda z osób wchodzących w skład Zespołu.
5. Na potrzeby Regulaminu i przeprowadzenia Konkursu Zespół uważany jest za pojedynczego Uczestnika, chyba że z określonego postanowienia Regulaminu wynika co innego. W takim zakresie postanowienia Regulaminu dotyczące Uczestnika stosuje się odpowiednio do Zespołu.
6. Uczestnicy tworzący Zespół wyznaczają osobę, która będzie umocowana jako Lider Zespołu do ich reprezentowania w kontaktach z Organizatorem.
7. Udział Uczestnika w Konkursie jako członka Zespołu nie uniemożliwia złożenia Projektu przygotowanego indywidualnie. Nie jest jednak możliwy udział Uczestnika w Konkursie w ramach więcej niż jednego Zespołu.
8. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest przesłanie do Organizatora do dnia 15.06.2023r. zgłoszenia zainteresowania wzięciem udziału w Konkursie na adres e-mail: konkurs@partydeco.com zawierającego:
 - a) imię i nazwisko osoby zgłaszającej,
 - b) numer telefonu i adres e-mail do kontaktu w sprawach dotyczących zgłoszenia,
 - c) informację czy zgłoszenie jest indywidualne, czy dotyczy zgłoszenia Zespołu,
 - d) w przypadku, gdy zgłoszenie dotyczy Zespołu: zgłoszenia dokonuje Lider Zespołu, który dodatkowo wskazuje w nim nazwę Zespołu i liczbę Uczestników tworzących Zespół,
 - e) zgodę na przetwarzanie danych osobowych w celu rejestracji w Konkursie.

W przypadku osoby niepełnoletniej, zgłoszenia dokonuje jej przedstawiciel ustawowy (rodzic lub opiekun prawny) wskazując dodatkowo imię i nazwisko osoby, której dotyczy zgłoszenie.

9. W przypadku błędu lub nieścisłości w zgłoszeniu, o którym mowa w ust. 8 powyżej, Organizator może wezwać do jego poprawienia lub uzupełnienia.

IV Wymagania dotyczące Projektów oraz miejsce i termin ich składania

1. Termin zgłaszania Projektów rozpoczyna się w dniu 15.05.2023 r. i upływa w dniu 15.06.2023 r. o godzinie 17:00. Za datę złożenia Projektu uważa się datę wpływu kompletnego Projektu do Organizatora.
2. Projekt może być przygotowany w ramach jednej z kategorii opisanych poniżej:
 - a) Produkty, które zobaczył byś najchętniej na swoim wymarzonym przyjęciu Dream Party (balony, talerzyki, banery, kubki etc.- tematyka dowolna).
 - b) Kostium dla dziewczynki lub chłopca w dowolnej grupie wiekowej.
 - c) Przygotowanie aranżacji imprezy pod zdjęcie z użyciem produktów PartyDeco.
3. Projekt powinien być przygotowany w oparciu o research trendów w branży Party. Sposób wykonania pracy konkursowej (Projektu) jest dowolny.
4. Kompletny Projekt składa się z:
 - a) podpisanego formularza zgłoszenia Projektu, który zostanie sporządzony według wzoru określonego w załączniku nr 1 do Regulaminu,
 - b) makiety/prototypu przebrania i produktu/opakowania w skali rzeczywistej (jeśli uczestnik wybierze wykonanie kostiumu dla dzieci lub produktów na przyjęcie)
 - c) zdjęcia lub pliku graficznego moodboardu z inspiracjami, które posłużyły do stworzenia Projektu,
 - d) obrobionej fotografii w formie cyfrowej (jeśli uczestnik wybierze przygotowanie aranżacji imprezy pod zdjęcie z użyciem produktów PartyDeco).
 - e) projektu graficznego z danymi technicznymi opisu (np. pdf) przebrania, opakowań, talerzyków etc. opakowania w zakresie: użyte materiały, paleta kolorystyczna, wymiary (z rozmiarami).

Projekt w zakresie opisanym w punkcie b) należy dostarczyć do Organizatora na adres: ul. Czesława Piskorskiego 12, 70-809 Szczecin, części opisane w punktach: a), c), d) należy wysłać pocztą elektroniczną na adres: konkurs@partydeco.com. W tytule wiadomości e-mail należy wpisać „Konkurs – Dream Party”. Duże pliki graficzne należy przesłać za pomocą dowolnej platformy hostingowej umożliwiającej bezpłatne pobranie pliku przez Organizatora. Projekty doręczane za pośrednictwem poczty lub firmy kurierskiej uznane będą za złożone w terminie tylko, jeżeli dotrą w przewidzianym czasie do Organizatora.

5. W przypadku powstania trudności z otwarciem zdjęcia lub pliku, stwierdzenia błędu lub nieścisłości w formularzu zgłoszeniowym, o którym mowa w ust. 4 pkt a) powyżej, Organizator może wezwać do poprawienia lub uzupełnienia zdjęcia, pliku lub formularza.
6. Do udziału w Konkursie zgłoszony może być wyłącznie Projekt, który nie był zgłoszony w innym konkursie oraz który jest autorską pracą własną Uczestnika, nieobciążoną wadą prawną lub roszczeniami osób trzecich. W Projekcie nie mogą być prezentowane produkty i oznaczenia podmiotów trzecich, a w szczególności podmiotów prowadzących działalność konkurencyjną w stosunku do Organizatora.
7. Wprowadzenie zmian do Projektu możliwe jest wyłącznie przed upływem terminu, o którym mowa w ust. 1 i musi być przeprowadzone z zachowaniem wymogów określonych dla złożenia Projektu w Konkursie po raz pierwszy.

8. Uczestnik może zgłosić do udziału w Konkursie więcej niż jeden Projekt.
9. Dla ważności zgłoszenia Projektu do Konkursu niezbędne jest podanie danych, akceptacja wszystkich zgód i oświadczeń wymienionych w formularzu zgłoszenia Projektu, o którym mowa w ust. 4 pkt a) powyżej. Podanie danych, złożenie oświadczeń, jak również udzielenie zgód zawartych w formularzu, jest dobrowolne, lecz niezbędne do udziału w Konkursie. W przypadku składania Projektu przez Zespół, formularz zgłoszeniowy podpisują wszyscy jego członkowie. W imieniu niepełnoletniego Uczestnika biorącego udział w Konkursie indywidualnie lub w ramach Zespołu formularz zgłoszeniowy zatwierdza jego przedstawiciel ustawowy (rodzic lub opiekun prawny).

V Ocena Projektów i termin rozstrzygnięcia Konkursu

1. W Konkursie będą rozpatrywane kompletne Projekty, które zostaną złożone w wymaganym terminie i będą spełniać opisane w Regulaminie wymagania.
2. Organizator zastrzega sobie prawo odmowy przyjęcia do oceny Projektu, który narusza prawo, dobre obyczaje lub prawa osób trzecich. Organizator ma także prawo wykluczyć z Konkursu Uczestnika, który naruszył niniejszy Regulamin lub nie spełnia opisanych w nim warunków udziału. Wykluczenie osoby biorącej udział w Konkursie w ramach Zespołu skutkuje nieprzyjęciem do oceny Projektu zgłoszonego przez Zespół.
3. Projekty będą oceniane przez powołanych przez Organizatora jego czterech przedstawicieli (dalej jako „Komisja”).
4. Komisja dokona wyboru zwycięskiego Projektu, który w największym stopniu odpowiadać będzie kryteriom oceny ustalonym przez Organizatora w Regulaminie oraz spełniać będzie wymagania, którym odpowiadać powinien Projekt.
5. Projekty wykonane w ramach kategorii, o których mowa w rozdziale IV ust. 2 oceniane są łącznie. W Konkursie wybierany jest jeden zwycięski Projekt i przyznawana jest jedna nagroda.
6. Komisja dokona wyboru jednego zwycięskiego Projektu według następujących kryteriów:
 - a) walory artystyczne,
 - b) walory użytkowe,
 - c) pomysłowość, oryginalność i kreatywność,
 - d) proekologiczność rozwiązań,
 - e) zgodność z tematyką konkursową.
7. Kryteria wymienione w ust. 6 powyżej są równoważne, rozpatrywane całościowo przez Komisję i decydują łącznie o ocenie Projektu.
8. Decyzje Komisji są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
9. Rozstrzygnięcie Konkursu nastąpi w dniu 23.06.2023 r. Uczestnicy zostaną poinformowani o wyniku Konkursu pocztą elektroniczną na adres e-mail wskazany w formularzu zgłoszenia Projektu, o którym mowa w rozdziale IV ust. 4 pkt a) Regulaminu.
10. Komisja może zdecydować o niedokonaniu wyboru zwycięskiego Projektu i nieprzyznaniu nagrody w Konkursie w przypadku, gdy uzna że Projekty zgłoszone do Konkursu są niskiej wartości artystycznej lub użytkowej albo nie spełniają innych warunków lub kryteriów określonych w Regulaminie.

VI Nagroda w Konkursie

1. Uczestnikowi, którego Projekt zwyciężył w Konkursie zostanie przyznana nagroda w wysokości 3 000,00 zł brutto (dalej jako „Nagroda”).

2. Kwota Nagrody obejmuje wynagrodzenie za przeniesienie na Organizatora autorskich praw majątkowych do Projektu na zasadach opisanych w Rozdziale VII oraz wyrażenia opisanych tam zgód.
3. Nagroda może zostać przyznana jedynie Uczestnikowi, która spełni wszystkie warunki Konkursu opisane w Regulaminie. Organizator jest uprawniony do zwrócenia się do Uczestnika o przedstawienie oświadczenia lub dowodu potwierdzającego spełnianie warunków uczestnictwa.
4. Uczestnik nie może przenieść prawa do Nagrody na osoby trzecie.
5. W przypadku zwyciężenia w Konkursie Projektu przygotowanego przez Zespół, Nagroda nie ulega zwielokrotnieniu i zostanie wypłacona poszczególnym Uczestnikom wchodzącym w skład Zespołu w częściach równych.
6. Wypłata Nagrody nastąpi w terminie 14 dni licząc od dnia przekazania przez Uczestnika kompletnych i poprawnych danych niezbędnych do wypłaty Nagrody oraz podpisania umowy w przedmiocie przeniesienia autorskich praw majątkowych do Projektu na zasadach opisanych w Rozdziale VII i wyrażenia opisanych tam zgód. W przypadku gdy nagrodzony Projekt został przygotowany przez Zespół, Nagroda zostanie wypłacona w przypadku spełnienia powyższych warunków przez wszystkich tworzących go Uczestników.
7. Nagroda zostanie przekazana w formie przelewu na rachunek bankowy i zostanie pomniejszona o ciężary o charakterze publicznoprawnym zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa, w szczególności po potrąceniu ewentualnego podatku od Nagrody.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do odmowy wypłacenia Nagrody lub zażądania zwrotu Nagrody wypłaconej w przypadku stwierdzenia, że Uczestnik naruszył postanowienia Regulaminu, w szczególności zaś realizując Projekt naruszył prawa osób trzecich, przepisy prawa powszechnie obowiązującego lub postępował w sposób naruszający zasady współżycia społecznego.
9. W przypadku rezygnacji przez Uczestnika z Nagrody lub utraty przez Uczestnika prawa do Nagrody, Organizator zastrzega sobie prawo nieprzyznania Nagrody innemu Uczestnikowi lub przyznania Nagrody innemu Uczestnikowi wyłoniionemu przez Komisję według kryteriów określonych Regulaminie.

VII Prawa autorskie

1. Do Konkursu można zgłosić Projekt, w stosunku, do którego Uczestnikowi przysługują nieograniczone autorskie prawa majątkowe i osobiste oraz który nie narusza praw osób trzecich, a w szczególności praw autorskich majątkowych i osobistych.
2. W przypadku gdy Projekt naruszałby prawa osób trzecich, Uczestnik zobowiązany będzie zwolnić Organizatora od wszelkiej odpowiedzialności, względnie niezwłocznie naprawić poniesioną przez Organizatora szkodę.
3. Przez zgłoszenie Projektu do udziału w Konkursie Uczestnik udziela Organizatorowi nieodpłatnej, nieograniczonej czasowo i terytorialnie, niewyłącznej licencji na korzystanie z Projektu dla celów związanych z przeprowadzeniem Konkursu, oceną prac i opublikowaniem wyników Konkursu, a także w celu promocji Konkursu i Organizatora w sposób przez niego wybrany. Zgłaszając Projekt do udziału w Konkursie Uczestnik wyraża zgodę na:
 - a) publikację Projektu w celach promocyjnych Konkursu i Organizatora we wszelkich mediach i dostępnych środkach publikacji w tym wprowadzenie do sieci Internet, w szczególności na stronie internetowej Organizatora w domenie partydeco.com i w mediach społecznościowych prowadzonych przez Organizatora lub na jego rzecz

- (Facebook, Instagram, LinkedIn). Projekt może zostać opublikowany bez informacji o jego autorze,
- b) dokonanie przez Organizatora samodzielnego opracowania Projektu w zakresie niezbędnym z punktu widzenia technicznego do jego publikacji w sposób opisany w punkcie a) powyżej.
4. Zgłoszenie Projektu do udziału w Konkursie jest jednoznaczne z tym, że Uczestnik, którego Projekt zostanie nagrodzony zobowiązuje się pisemną umową przenieść na Organizatora bez dodatkowego wynagrodzenia (jedynym wynagrodzeniem jest Nagroda w Konkursie) całość autorskich praw majątkowych do Projektu stanowiącego utwór w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, w tym jego uzupełnień, modyfikacji i uszczegółowień, na wszelkich polach eksploatacji, w tym w szczególności:
- a) w zakresie utrwalania i zwielokrotniania - wytwarzania każdą możliwą techniką, w szczególności drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową, światłoczułą, audiowizualną, optyczną, drukarską, komputerową, video lub inną, wprowadzenie do pamięci komputera, przesyłanie przy pomocy sieci multimedialnej, komputerowej i teleinformatycznej, w tym Internetu – w nieograniczonej liczbie egzemplarzy;
 - b) w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
 - c) w zakresie rozpowszechniania w inny sposób - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w sieciach Internet, intranet i innych sieciach teleinformatycznych, multimedialnych i komputerowych oraz w środkach masowego przekazu;
 - d) wykorzystywania w celach reklamowych, promocyjnych i marketingowych Organizatora na polach eksploatacji, o których mowa w punktach a-c powyżej;
 - e) zastosowania do produkcji i dowolnego rozpowszechniania gotowych produktów wykonanych w oparciu o Projekt odpłatnie i nieodpłatnie w nieograniczonej liczbie egzemplarzy oraz ich dowolną eksploatację w działalności gospodarczej Organizatora ze szczególnym uwzględnieniem wprowadzenia gotowych produktów do sprzedaży.
5. Umowa, o której mowa w ust. 4 powyżej zawierać będzie zezwolenie dla Organizatora na wykonywanie zależnych praw autorskich do utworów oraz będzie przenosić na Organizatora prawo zezwalania na wykonywanie zależnych praw autorskich do utworów w zakresie obejmującym dowolne opracowanie Projektu (w tym modyfikacje, przeróbki, adaptacje) oraz rozporządzanie i korzystanie z opracowań na polach eksploatacji wskazanych w punkcie 4 powyżej. Organizator będzie uprawniony do eksploatacji Projektu w kraju i za granicą przez cały okres trwania praw autorskich oraz do rozporządzania prawami autorskimi na rzecz osób trzecich, w tym do udzielania licencji.
6. Umowa, o której mowa w ust. 4 powyżej zawierać będzie upoważnienie dla Organizatora do wykonywania w imieniu autorów Projektu autorskich praw osobistych do utworów, w tym do decydowania o sposobie oznaczenia utworów nazwiskiem autora lub o udostępnianiu ich anonimowo, o nienaruszalności treści i formy utworów oraz ich rzetelnego wykorzystywania, o pierwszym udostępnieniu utworów publiczności oraz o nadzorze nad sposobem korzystania z utworów.

7. Uczestnik zgłaszając Projekt do udziału w Konkursie przyjmuje do wiadomości, iż intencją Organizatora jest dokonania transferu na jego rzecz całości praw autorskich do Projektu, tak aby Organizator był docelowo uprawniony do jego wykorzystywania w zakresie wszelkich znanych i możliwych sposobów eksploatacji lub dalszego transferu, jak też był uprawniony do wykonywania zależnych praw autorskich do opracowań Projektu.
8. W przypadku powstania nowych pól eksploatacji, nieznanych w chwili zawarcia umowy przenoszącej autorskie prawa majątkowe do Projektu, bądź zaistnienia konieczności rozszerzenia zakresu eksploatacji utworu o pola niewymienione w umowie, Uczestnik zobowiązany jest nieodpłatnie (na wszystkich nowopowstałych lub niewymienionych w tej umowie polach eksploatacji) przenieść na Organizatora autorskie prawa majątkowe do Projektu oraz prawo zezwalania na wykonywanie zależnych praw autorskich do wszelkich opracowań Projektu na nowopowstałych lub innych niewymienionych we wskazanej umowie polach eksploatacji.
9. Zawarcie umowy, o której mowa w ust. 4 powyżej jest warunkiem wypłacenia Nagrody. W wypadku pracy zbiorowej wykonanej przez Zespół przeniesienie praw i wyrażenie zgód dotyczy wszystkich jego współautorów i jest warunkiem wypłaty Nagrody na rzecz Uczestników tworzących Zespół.
10. Brak zawarcia pisemnej Umowy, o której mowa w punkcie 4, powoduje, iż Uczestnik, który został wybrany jako zwycięzca w Konkursie zostaje zdyskwalifikowany, a Organizatorowi Konkursu przysługuje prawo wyboru innego zwycięskiego Projektu, przy czym może nie wybrać żadnego.

VIII Postanowienia końcowe

1. Zgłoszenie udziału w Konkursie oznacza akceptację wszystkich postanowień Regulaminu. Osoby, które nie spełnią któregokolwiek z wymogów określonych w Regulaminie lub podadzą nieprawdziwe informacje, zostaną wykluczone z Konkursu.
2. Uczestnik zobowiązany jest ponieść wszystkie koszty związane udziałem w Konkursie. Organizator nie zwraca kosztów poniesionych przez Uczestnika związanych z uczestnictwem w Konkursie oraz nie zwraca złożonych w Konkursie Projektów. Uczestnik nie otrzyma żadnego wynagrodzenia, rekompensaty lub zwrotu kosztów w związku z udziałem w Konkursie oraz udzieleniem uprawnień i zgód określonych Regulaminem.
3. Uczestnik, który naruszy Regulamin, przepisy prawa lub ogólnie przyjęte normy społeczne i obyczajowe, może zostać wykluczony z udziału w Konkursie przez Organizatora.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonania zmiany treści Regulaminu. W przypadku wprowadzenia zmiany Organizator zobowiązuje się do poinformowania o tym Uczestników drogą elektroniczną. Uczestnik, który nie wyraża zgody na zmiany Regulaminu, uprawniony jest do rezygnacji z udziału w Konkursie. W takim przypadku w Konkursie nie będzie uwzględniony Projekt złożony przez byłego Uczestnika.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zakończenia Konkursu bez wyłonienia najlepszego Projektu i przyznania Nagrody bez podania przyczyny.
6. Wszelkie kwestie sporne związane z wykładnią lub stosowaniem Regulaminu oraz przebiegiem Konkursu rozstrzyga Organizator.
7. Uczestnik może w dowolnym momencie zrezygnować z udziału w Konkursie przez poinformowanie Organizatora o rezygnacji. Wycofanie przez Uczestnika któregokolwiek z oświadczeń lub którejkolwiek ze zgód niezbędnych do udziału w Konkursie jest równoznaczne z rezygnacją Uczestnika z udziału w Konkursie. W takim przypadku w Konkursie nie będzie uwzględniony Projekt złożony przez byłego Uczestnika.

8. Załączniki do Regulaminu stanowią jego integralną część.
9. Niniejszy Regulamin oraz inne stosunki prawne w nim uregulowane i z niego wynikające podlegają prawu Rzeczypospolitej Polskiej.
10. Ewentualne spory wynikające z Konkursu lub Regulaminu będą rozpatrywane przez sąd powszechny właściwy dla siedziby Organizatora, jeżeli sprzeciwiać się temu nie będą przepisy prawa powszechnie obowiązującego.
11. Regulamin Konkursu jest dostępny w siedzibie Organizatora.