Regulamin konkursu na logoWirtualnego Muzeum Wojny 1920 roku

Organizator: Miejsko-Gminna Biblioteka Publiczna im. C. Norwida ul. Gen. Sowińskiego 80, 07-200 Wyszków

Cel: wyłonienie najlepszego logo - znaku graficznego Wirtualnego Muzeum Wojny 1920 roku.

Przeznaczenie logo: do celów identyfikacyjnych, popularyzatorskich, reklamowych, itp. Znak logo będzie wykorzystywany: na plakatach, wydawnictwach, na materiałach promocyjnych i innych materiałach wydawanych przez Miejsko-Gminną Bibliotekę w Wyszkowie, w sieci komputerowej (Internet), na stronie muzeum wirtualnego, w mediach i innych urządzeniach służących promocji Organizatora konkursu.

Warunki uczestnictwa:

1. Konkurs ma charakter ogólnopolski. Do konkursu mogą przystąpić pełnoletnie osoby fizyczne (posiadające pełną zdolność do czynności prawnych) od, osób niepełnoletnich wymaga się zgody prawnego opiekuna (poświadcza ją podpisem na blankiecie zgłoszenia) oraz osoby prawne.

2. Konkurs jest skierowany przede wszystkim do grafików, projektantów, artystów plastyków, studentów szkół artystycznych oraz osób i firm zajmujących się projektowaniem profesjonalnie i amatorsko.

3. Dla zwycięzcy konkursu na logo Muzeum Wirtualnego przewidziana jest nagroda rzeczowa o wartości 500,00 PLN.

4. Logo powinno zawierać: znak graficzny i opracowane tekstowo przedstawienie nazwy: Wirtualne Muzeum Wojny 1920 roku, wyrażać misję naszego Muzeum oraz stanowić nawiązanie do chlubnych tradycji sił zbrojnych, w szczególności odnosić się do wojny polsko – bolszewickiej 1919-1921.

5. Na konkurs można nadesłać nie więcej niż 2 projekty logo. Każdy projekt logo musi być przedstawiony także w wersji czarno-białej.

   Projekty należy zapisać na płycie CD jako pliki: AI (Adobe Ilustrator), TIFF (w rozdzielczości 600 DPI), CorelDRAW 9 - oraz dołączyć wydruki komputerowe.

   Projekty logo mogą być wykonane w dowolnej technice graficznej. Nie ma wymagań, co do kształtu, kolorów i rodzaju czcionki.

Jury konkursu przy wyborze logo będzie kierować się jego: oryginalnością, pomysłowością, estetyką, łatwością użycia i umieszczania, łatwością rozpoznawania i zapamiętywania, funkcjonowaniem w wersji barwnej i czarno-białej.

6. Wydruki na formacie A4 powinny zawierać:
   · znak logo mieszczący się w polu 15cm x 15cm i zmniejszoną wersję 2 cm x 2 cm,
   · zastosowanie logo na papierze firmowym,
   · wersję czarno-białą logo.

7. Nadesłane na konkurs projekty logo powinny znajdować się w kopertach z napisem: "Konkurs na logo Muzeum Wirtualnego Wojny 1920 roku", opatrzonych godłem autora, będącego kombinacją cyfr od 1 do 5.

8. Wewnątrz koperty oprócz wydruku A4 projektu/-ów i płyty CD musi być umieszczona druga zaklejona koperta opatrzona tym samym godłem, w której należy umieścić wypełnioną kartę zgłoszeniową.

9. Regulamin konkursu, karta zgłoszeniowa i umowa przeniesienia praw autorskich znajdują się na stronie www.biblioteka.org.pl

10. Projekty logo należy nadsyłać na adres: Miejsko-Gminna Biblioteka Publiczna im C. Norwida ul. Gen. Sowińskiego 80, 07-200 Wyszków, w kopertach z napisem: "Konkurs na logo Wirtualnego Muzeum Wojny 1920 roku", opatrzonych wyłącznie godłem autora, **do dnia 20 VII 2010 r.** Decyduje data stempla pocztowego.
    UWAGA: Termin nadsyłania prac mija 25 VII 2010 r. Projekty przesłane po tym terminie nie będą rozpatrywane przez Jury konkursu.

11. Koszty dostarczenia prac ponosi sam uczestnik. Organizator konkursu nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne zaginięcie lub uszkodzenie projektu powstałe w czasie przesyłki. Nadesłanych projektów nie odsyłamy.

12. Otwarcia koperty z kartą zgłoszeniową autora zwycięskiego projektu logo dokona Jury po rozstrzygnięciu konkursu i przyznaniu nagrody.
    W przypadku stwierdzenia przez Jury konkursu niezgodności danych w karcie zgłoszeniowej z Regulaminem Konkursu projekt logo zostanie wykluczony z konkursu. Jury przystąpi do dalszego wyboru i powtarzania powyższej procedury lub podejmie decyzję o nierozstrzyganiu konkursu.
    Po ostatecznym rozstrzygnięciu konkursu i przyznaniu nagrody Jury otworzy wszystkie koperty z kartami zgłoszeniowymi.

13. Wyłonione w konkursie logo staje się własnością Miejsko-Gminnej Biblioteki Publicznej im C. Norwida w Wyszkowie, które może w dowolny sposób wykorzystywać oraz odstępować na rzecz osób fizycznych i prawnych.

14. Przesłanie podpisanej karty zgłoszeniowej oznacza akceptację warunków Regulaminu Konkursu przez jego zwycięzcę, a także nieodpłatne przeniesienie na Miejsko-Gminną Bibliotekę , będącego organizatorem konkursu, autorskich praw majątkowych związanych z przedłożoną pracą konkursową w zakresie utrwalania, zwielokrotniania określoną techniką, wprowadzania do obrotu, wprowadzania do pamięci komputera, publicznego wykonania albo publicznego odtwarzania, wystawiania, wyświetlania i prezentowania w sieci komputerowej (Internet) oraz za pomocą wizji przewodowej i bezprzewodowej.

15. Decyzja Jury konkursu o przyznaniu nagrody jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.

16. Oceny projektów i przyznania nagrody dokona powołane przez organizatora Jury Konkursu, składające się z pracowników Miejsko-Gminnej Biblioteki Publicznej im. C. Norwida w Wyszkowie oraz Członków Komitetu na rzecz utworzenia muzeum 1920 w Wyszkowie.

17. Organizator i Jury konkursu zastrzegają sobie prawo do nie rozstrzygania konkursu, w przypadku nie wpłynięcia satysfakcjonującego projektu logo i ponownego ogłoszenia konkursu.

18. Organizator konkursu zastrzega sobie prawo do opublikowania imienia, nazwiska i informacji o zwycięzcy konkursu oraz umieszczania tych informacji w materiałach reklamowych organizatora oraz w mediach i Internecie.

19. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany warunków Konkursu bez podania przyczyny.

20. Informacja o rozstrzygnięciu konkursu na logo zostanie ogłoszona na stronie internetowej Biblioteki http://www.biblioteka.org.pl/, **do dnia 6 VIII 2010 r.** Zwycięzca konkursu zostanie powiadomiony pocztą elektroniczną i telefonicznie. Wręczenie nagrody nastąpi podczas imprezy plenerowej : ”Bitwa Warszawska 1920 roku po wyszkowsku – w 90. rocznicę wydarzeń” 8 VIII 2010 r. w Wyszkowie

Załączniki:
Karta zgłoszeniowa konkurs na logo – znak graficzny
Umowa przeniesienia praw własności

Karta zgłoszenia konkursowego na logo - znak graficzny

Godło:
……

Dane uczestnika konkursu:
……
……
……
Imię i nazwisko autora:
……
……
Data i miejsce urodzenia:
……
Adres do korespondencji:
……
……
……
Nr telefonu:
……
Adres e-mail:
……

Oświadczam, że przesłany projekt jest mojego autorstwa i nie brał udziału w żadnym innym konkursie, posiadam do niego wyłączne prawa autorskie. Zapoznałem się z Regulaminem Konkursu i przyjmuję do wiadomości wszelkie zawarte w nim uwarunkowania. W przypadku wygrania konkursu zobowiązuję się do zawarcia umowy przeniesienia praw autorskich do zwycięskiego projektu w zakresie i na zasadach określonych w Regulaminie Konkursu.

……

(data i podpis uczestnika konkursu)

Umowa przeniesienia praw autorskich

zawarta dnia …… w Wyszkowie między:

Miejsko-Gminną Biblioteką im. C. Norwida w Wyszkowie przy ul. Gen. Sowińskiego 80, wpisaną do Rejestru Instytucji Kultury prowadzonego przez Burmistrza Wyszkowa pod numerem 3, NIP: 762-17-47-905 i o numerze REGON: 55118166, zwaną w dalszej części Umowy „**Biblioteką**", reprezentowaną przez Dyrektora Małgorzatę Ślesik– Nasiadko,

a ....., zwanym dalej „**Autorem**", o następującej treści:

1. Oświadczenia Autora

1.1 Autor oświadcza, że jest autorem logo, znaku graficznego oraz że pracę wykonał osobiście. Przysługuje mu wyłączne i nieograniczone prawo autorskie (osobiste i majątkowe) do dzieła.

1.2 Autor zapewnia, że przygotowane przez niego dzieło nie narusza praw osób trzecich.

1.3 Autor zapewnia, iż dzieło nie jest obciążone żadnymi roszczeniami i innymi prawami osób trzecich.

2. Przeniesienie autorskich praw majątkowych oraz własności dzieła

2.1 Autor oświadcza, że jego prawa do utworu nie są ograniczone i że przenosi na bibliotekę prawo autorskie do dzieła w zakresie:

a) utrwalania i zwielokrotniania utworu - wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;

b) obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których utwór utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;

c) rozpowszechniania utworu w sposób inny niż określony w pkt (b) - 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; Biblioteka wyraża zgodę na to przeniesienie.

2.2 Autor dostarczy Bibliotece dzieło w ciągu 7 dni od podpisania niniejszej Umowy.

2.3 Autor przenosi na Bibliotekę własność egzemplarza dzieła przekazanego zgodnie z Artykułem 2 umowy.

2.4 Autor przenosi również na Bibliotekę prawo do zezwalania na wykonywanie zależnego prawa autorskiego do dzieła.

3.1 Strony oświadczają, iż przeniesienie autorskich praw majątkowych do dzieła następuje nieodpłatnie.

3. Postanowienia inne

4.1 W sprawach nie uregulowanych umową mają zastosowanie przepisy ustawy z dnia 14 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tekst jednolity: Dz. U. 2000 r. Nr 80 poz. 904 z późn. zm.) oraz przepisy kodeksu cywilnego.

4.2 Wszelkie zmiany niniejszej umowy wymagają formy pisemnej pod rygorem nieważności. Wszelkie spory, które mogą powstać w związku z niniejszą Umową zostaną poddane pod rozstrzygnięcie właściwego sądu powszechnego.

Umowę sporządzono w dwóch jednobrzmiących egzemplarzach, po jednym dla każdej ze stron.

…… ……

podpis przedstawiciela prawnego Miejsko-Gminnej Biblioteki w Wyszkowie

Podpis uczestnika /opiekuna/