



LUG Light Factory Spółka z o.o.  
Producent Opraw Oświetleniowych



Zielona Góra, dn. 01.06.2017 r.

## REGULAMIN KONKURSU

### „#FlashDQ Best Interior Contest - Concept”

#### §1 Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa zasady, zakres i warunki udziału w konkursie: „#FlashDQ Best Interior Contest - Concept”
2. Organizatorem Konkursu jest:

- firma **LUG LIGHT FACTORY Sp. z o. o.** z siedzibą w Zielonej Górze, przy ul. Gorzowskiej 11, zarejestrowana w rejestrze przedsiębiorców KRS pod numerem 0000290498, Sąd Rejonowy w Zielonej Górze, VIII Wydział Gospodarczy KRS, NIP 929-17-85-452, REGON 080212116, Kapitał zakładowy: 29.000.000 PLN,

oraz

- **TMSys Sp. z o.o.** ul. Ciepłownicza 23, 31-574 Kraków, Sąd Rejonowy dla Krakowa Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy KRS, KRS: 0000370855, NIP: 9452152144

zwane dalej **Organizatorami**.

3. Organizatorzy są przyrzekającymi nagrodę w rozumieniu art. 919 i 921 kodeksu cywilnego.
4. Konkurs będzie obowiązywał **od 01.06.2017 do 15.11.2017**.
5. Celem konkursu jest promocja kreatywnych i innowacyjnych rozwiązań oświetleniowych.
6. Uczestnictwo w Konkursie i podanie związanych z tym danych jest całkowicie dobrowolne i oznacza akceptację postanowień niniejszego Regulaminu.
7. W Konkursie nie mogą brać udziału pracownicy i przedstawiciele Organizatora oraz członkowie najbliższej rodziny tych osób. Przez członków najbliższej rodziny rozumie się wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, małżonków rodzeństwa, rodziców małżonków, i osoby pozostające w stosunku przysposobienia.
8. Zgłaszając udział w Konkursie Uczestnik akceptuje w całości Regulamin i zobowiązuje się do przestrzegania określonych w nim zasad, jak również potwierdza, że zapoznał się z Regulaminem, zrozumiał jego treść i spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w Konkursie.

#### §2 Warunki uczestnictwa w konkursie „#FlashDQ Best Interior Contest - Concept”

1. W Konkursie mogą brać udział osoby prawne lub osoby fizyczne, które prowadzą działalność w zakresie architektury oraz architektury wnętrz. Dopuszcza się udział studentów kierunków związanych z architekturą lub architekturą wnętrz.
2. Przedmiotem konkursu jest przygotowanie projektu dowolnego wnętrza z zastosowaniem opraw marki Flash&DQ.
3. Projekt powinien składać się z:
  - rzutu pomieszczenia lub powiązanych ze sobą pomieszczeń stanowiących funkcjonalną całość, oświetlonych oprawami marki Flash&DQ; format: dwg lub pdf;
  - wizualizacji przedstawionego rozwiązania – min. 2. w rozdzielczości min. 300 dpi w rozmiarze zbliżonym do 3500 x 2500 pikseli, orientacja dowolna, format: jpg., png., tiff.
  - krótkiego opisu zaproponowanego rozwiązania wraz z podaniem następujących informacji: dane osobowe autora projektu, nazwa firmy (jeśli dotyczy), nazwy programów graficznych i renderujących, które zostały użyte do wykonania projektu (max. 1 strona A4)

**LUG**<sup>®</sup>LUG Light Factory Spółka z o.o.  
Producent Opraw Oświetleniowych

4. Projekt powinien zostać przygotowany w formie elektronicznej i przesłany na adres [flashdq@flashdq.com](mailto:flashdq@flashdq.com) do dnia 15.11.2017 r. W temacie wiadomości należy umieścić „**#FlashDQ Best Interior Contest - Concept**”

5. Zgłaszając Pracę Uczestnik oświadcza, że jest jej autorem oraz wyłącznym właścicielem majątkowych i niemajątkowych praw autorskich do tego projektu. Wszelkie roszczenia osób trzecich w w/w zakresie będą kierowane przez Organizatorów bezpośrednio do Uczestnika Konkursu, który wraz ze zgłoszeniem Pracy zwalnia Organizatorów z jakiegokolwiek odpowiedzialności w tym zakresie. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do odrzucenia Pracy w przypadku jakichkolwiek wątpliwości dotyczących praw autorskich.

6. Organizatorzy zastrzegają nabycie własności każdej z nagrodzonych prac konkursowych, w tym całości majątkowych praw autorskich do każdej nagrodzonej pracy konkursowej. Z chwilą wręczenia nagrody każdemu z laureatów Konkursu, Organizatorzy nabywają od laureata otrzymującego nagrodę, bez dodatkowego wynagrodzenia ponad nagrodę przewidzianą niniejszym Regulaminem, majątkowe prawa autorskie do korzystania z nagrodzonej pracy konkursowej na terytorium całego świata, na wszystkich polach eksploatacji, o których mowa w art. 50 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2000 r., Nr 80, poz. 904, z późn. zm.), w tym na następujących polach: (i) w zakresie utrwalania i zwielokrotniania pracy konkursowej - wytwarzanie każdą techniką egzemplarzy pracy, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową, jak również wykonanie na podstawie przekazanej Pracy gotowego produktu, w tym także produktu wzorowanego na Pracy uwzględniającego zmiany dokonane przez Organizatora; (ii) w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których Pracę konkursową utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy; (iii) w zakresie rozpowszechniania Pracy konkursowej w sposób inny niż określony w pkt (ii) - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie Pracy w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niej dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym. Z chwilą wręczenia nagrody Organizatorzy nabywają również wyłączne prawo zezwalania na wykonywanie zależnych praw autorskich do nagrodzonej pracy konkursowej. Jeżeli przeniesienie majątkowych praw autorskich do nagrodzonej pracy konkursowej, w zakresie określonym powyżej, wymagałoby dodatkowych czynności faktycznych lub prawnych – laureat Konkursu podejmie niezwłocznie takie czynności, bez dodatkowego wynagrodzenia.

7. Niezależnie od postanowień punktu 5 powyżej, z chwilą zgłoszenia do Konkursu każdy uczestnik Konkursu udziela każdemu z Organizatorów, bez wynagrodzenia, wyłącznych licencji na korzystanie ze zgłoszonej pracy konkursowej na wszystkich polach eksploatacji określonych w punkcie 5 powyżej.

8. Informacje o Konkursie będą umieszczane na stronach internetowych Organizatorów, w newsletterach oraz mediach społecznościowych.

### **§3 Rozstrzygnięcie konkursu i nagrody**

1. Konkurs będzie rozstrzygnięty w dniu 30.11.2017 przez 5 osobowe jury.
2. Jury będzie oceniało prace w czterech aspektach:
  - a. Kreatywność,
  - b. Estetyka,
  - c. Trafność zastosowania opraw marki Flash&DQ,
  - d. Funkcjonalność.
3. Nagrodami są nagrody rzeczowe i pieniężne:
  - A) I – program Intericad Lite o wartości 1130€ netto
  - B) II – 600 €
  - C) III – 400€,wraz z opłaconym od tej nagrody podatkiem dochodowym od osób fizycznych.

**LUG**<sup>®</sup>**LUG Light Factory Spółka z o.o.**  
**Producent Opraw Oświetleniowych**

4. Nagrody nie podlegają wymianie czy zamianie na jakiegokolwiek inne, w tym również na środki pieniężne.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do odmowy przyznania Nagrody w przypadku niezastosowania się Laureata do obowiązków wynikających z §2 ust. 6.
6. Przedstawicielem Konkursu z ramienia Organizatora jest:  
Ewa Kaszuba-Nawrocka.
7. Rozstrzygnięcie Konkursu jest jednorazowe i ma miejsce w dniu 30.11.2017.
8. Nagrody zostaną przekazane zwycięzcom przez Organizatora w terminie 20 dni roboczych od rozstrzygnięcia konkursu.

#### **§4 Reklamacje**

1. Reklamacje należy zgłaszać na piśmie i przysyłać listem poleconym na adres siedziby Organizatora, najpóźniej w terminie 7 dni od dnia zakończenia Konkursu, a jeżeli chodzi o wydane nagrody – w terminie 7 dni od dnia jej otrzymania. Reklamacje zgłoszone po powyższym terminie nie będą uwzględniane.
2. Forma pisemna reklamacji zastrzeżona jest pod rygorem nieważności.
3. Reklamacje będą rozpatrywane w terminie 14 dni od daty ich otrzymania.
4. Prawo złożenia reklamacji przysługuje jedynie Uczestnikowi Konkursu.
5. O wyniku rozpatrzenia reklamacji Organizator zawiadomi osobę wnoszącą reklamację listem poleconym na adres podany w reklamacji.

#### **§5 Postanowienia końcowe**

1. Wszelkie spory wynikłe z tytułu wykonania zobowiązań związanych z niniejszą Promocją będą rozstrzygane przez sąd miejscowo właściwy dla siedziby Organizatora zgodnie z prawem polskim. Skierowanie przez Uczestnika sprawy na drogę postępowania sądowego jest dopuszczalne po wyczerpaniu procedury reklamacyjnej.
2. W kwestiach nieuregulowanych niniejszymi warunkami uczestnictwa stosuje się przepisy Kodeksu Cywilnego.
3. Tekst niniejszego Regulaminu jest dostępny na stronie [www.flashdq.pl](http://www.flashdq.pl), [www.flashdq.com](http://www.flashdq.com), [www.lug.com.pl](http://www.lug.com.pl), <http://www.intericad.pl>
4. Postanowienia niniejszych warunków uczestnictwa stanowią wyłączną podstawę do prowadzenia Konkursu, a ich wykładnia i interpretacja zależy wyłącznie od Organizatora. Wszelkie materiały promocyjno-reklamowe mają wyłącznie charakter informacyjny. Ewentualnie prezentowany wizerunek nagród przedstawiony w materiałach reklamowych może odbiegać od ich rzeczywistego wyglądu.
5. Jakiegokolwiek uprawnienia Uczestnika wynikające z niniejszego Regulaminu nie podlegają przeniesieniu na osoby trzecie.
6. Wszelkie inne obowiązki publicznoprawne, w tym obowiązki podatkowe, obciążają Laureata.
7. Organizator zastrzega sobie prawo unieważnienia konkursu, innego podziału nagród lub nie przyznania nagrody bez podania przyczyny.

ORGANIZATORZY