**Regulamin Konkursu „Twój pomysł na gadżet”**

1. Definicje:
   1. **Konkurs** – Konkurs „Zaprojektuj Nowy Gadżet” prowadzony na zasadach określonych niniejszym Regulaminem;
   2. **Organizator** – Polonia Warszawa sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (00-206), ul. Konwiktorska 6 lok. 205, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie – XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000943946; kapitał zakładowy w wysokości 6 785 000,00 zł; NIP: 5252596006; REGON: 14744080200000;
   3. **Projekt** – praca konkursowa – projekt gadżetu/produktu kibica Polonii Warszawa, zgłoszony przez Uczestnika do Konkursu;
   4. **Regulamin** – niniejszy regulamin dotyczący konkursu „Twój pomysł na gadżet”;
   5. **Uczestnik** – osoba fizyczna spełniająca warunki określone w pkt IV Regulaminu, biorąca udział w Konkursie;
   6. **Zwycięzca** – Uczestnik, którego Projekt został wybrany i nagrodzony przez Komisję Konkursową.
2. Cel Konkursu

Celem Konkursu jest wyłonienie **3 (trzech) najlepszych projektów na gadżet/produkt kibica Polonii Warszawa,** które wezmą udział w głosowaniu kibiców. Zwycięski projekt zostanie wyprodukowany przez Organizatora w limitowanej serii.

1. Czas trwania Konkursu
   1. Termin nadsyłania zgłoszeń: od 15/09/2025 do 28/09/2025.
   2. Oficjalne ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi do dnia 6/10/2025.
   3. Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone za pośrednictwem strony internetowej https://sklep.kspolonia.pl/
2. Warunki uczestnictwa w Konkursie
3. Do Konkursu może przystąpić osoba, która:
4. jest pełnoletnia i posiada pełną zdolność do czynności prawnych oraz zamieszkuje na terenie Rzeczypospolitej Polskiej;
5. w sezonie piłkarskim 2025/2026 co najmniej raz wzięła udział w charakterze publiczności na meczu rozegranym przez Klub Polonii Warszawa, a jej dane zostały zarejestrowane w cyfrowej bazie osób obecnych na meczu, prowadzonej przez Organizatora;
6. zapoznała się z niniejszym Regulaminem konkursu i akceptuje jego postanowienia.
7. Do konkursu mogą być zgłaszane wyłącznie projekty, które nie brały udziału w innych konkursach.
8. Projekty muszą być wykonane samodzielnie i być pracami autorskimi.
9. Projekt nie może naruszać przepisów powszechnie obowiązującego prawa, zawierać wulgaryzmów, zwrotów ani grafik i kształtów powszechnie uznawanych za obraźliwe, nieprzyzwoitych lub mogących obrazić uczucia lub przekonania innych osób, bądź naruszać prawa osób trzecich (w tym w szczególności dóbr osobistych i praw autorskich, znaków towarowych).
10. Odpowiedzialność za naruszenie praw osób trzecich ponosi Uczestnik, który dokonał zgłoszenia danego Projektu.
11. Przesłane przez Uczestników Projekty stają się własnością Organizatora, który może je w dowolny sposób wykorzystać.
12. Udział w Konkursie jest dobrowolny.
13. Miejsce i termin zgłaszania Projektów:
14. Projekty należy przesłać drogą elektroniczną na adres mailowy [sklep@kspolonia.pl](mailto:sklep@kspolonia.pl)
15. W temacie maila zgłoszeniowego do Konkursu należy wpisać „Konkurs + imię i nazwisko”.
16. Projekty niespełniające wymagań, o których mowa w Regulaminie lub nadesłane po upływie terminu, o którym mowa w pkt. III ust. 1 Regulaminu, nie będą zakwalifikowane do Konkursu.
17. Wszelkie koszty związane z przygotowaniem i złożeniem Projektu ponosi Uczestnik.
18. Każdy Uczestnik może przesłać dowolną liczbę projektów.
19. Zgłoszenie Projektu jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu.
20. Zasady przyznawania nagród:
21. Nad prawidłowym przebiegiem Konkursu czuwa Komisja Konkursowa, w skład której wchodzą przedstawiciele Organizatora. Komisja Konkursowa dokonuje wyboru Zwycięzców.
22. W Konkursie nagrodzone zostanie **3 najlepsze i najciekawsze Projekty**.
23. Od decyzji Komisji Konkursowej o przyznaniu nagrody nie przysługuje odwołanie.
24. Ze Zwycięzcami Konkursu Organizator skontaktuje się za pośrednictwem wiadomości e-mail. Uczestnik powinien podjąć kontakt z Organizatorem za pośrednictwem wiadomości e-mail, w terminie 7 dni od dnia otrzymania informacji o wygranej w Konkursie.
25. Ponadto, po uzyskaniu informacji o zwycięstwie, Uczestnik:
    1. złoży Organizatorowi pisemne oświadczenie o przeniesieniu na Organizatora całości praw majątkowych do Projektu, stanowiące załącznik nr 1 do Regulaminu;
    2. złoży Organizatorowi pisemne oświadczenie stwierdzające, że Uczestnik jest wyłącznym autorem Projektu, Projekt nie był w wcześniej publikowany i nie narusza praw osób trzecich, w szczególności nie narusza ich majątkowych i osobistych praw autorskich, praw do znaków towarowych, wzorów użytkowych i innych praw majątkowych osób trzecich oraz dóbr osobistych, stanowiące załącznik nr 2 do Regulaminu;
    3. wskaże Organizatorowi adres, pod który będzie miał zostać doręczony egzemplarz gadżetu.

- powyższe 5a) - 5c) w terminie nie więcej niż 7 dni od dnia uzyskania przez Uczestnika informacji o zwycięstwie, poprzez wysłanie dokumentów pod adres:

*Polonia Warszawa sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (00-206), ul. Konwiktorska 6 lok. 205*

1. W przypadku, gdy Uczestnik we wskazanym terminie nie podejmie kontaktu z Organizatorem lub nie dostarczy Organizatorowi wskazanych dokumentów i informacji, wówczas Organizator wyłoni innego Zwycięzcę, stosując odpowiednio procedurę opisaną w Regulaminie.
2. Organizator wyprodukuje limitowaną edycję gadżetu kibica Polonii Warszawa zgodnie z wybranym Projektem. Zwycięzca otrzyma gadżet według swojego Projektu.
3. Nagroda w postaci gadżetu według Projektu danego Zwycięzcy zostanie przesłana przez Organizatora, na jego koszt, do Uczestnika w terminie 60 dni od dnia otrzymania przez Organizatora gadżetu.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowości wynikające z błędnego podania przez Zwycięzcę danych koniecznych do przekazania nagrody.
5. Zwycięzca może zrzec się nagrody, ale w zamian nie przysługuje mu ekwiwalent pieniężny ani jakakolwiek inna nagroda.
6. Organizator zastrzega sobie prawo niewyłonienia Zwycięzcy lub/oraz Zwycięzców.
7. Sprzedaż gadżetu według Projektu Zwycięzcy będzie odbywała się podczas meczów domowych Polonii Warszawa.
8. Jeżeli gadżet nie zostaną sprzedany podczas meczu, będą oferowane do sprzedaży online oraz w sklepie Polonii Warszawa („Czarna Koszula”).
9. Przeniesienie autorskich praw majątkowych do zwycięskich Projektów
10. Z chwilą przekazania nagrody Organizator nabywa prawo własności projektu.
11. Zwycięzca Konkursu zobowiązuje się do niezgłaszania względem Organizatora roszczeń o naruszenie autorskich praw do projektu.
12. Uczestnik przenosi, a Organizator nabywa z chwilą przyjęcia Projektu, wszelkie zbywalne majątkowe prawa autorskie do Projektu i wszystkich stworzonych jego opracowań i koncepcji oraz ich projektów bez żadnych ograniczeń czasowych, na terenie Polski jak i poza jej granicami, w odniesieniu do wszelkich zastosowań, na wszelkich znanych w dniu zawarcia umowy polach eksploatacji, w tym w szczególności:
    1. w zakresie utrwalania i zwielokrotnienia każdego z Projektów – prawo do wytwarzania dowolną techniką egzemplarzy Projektów, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową (w tym: digitalizację oraz w formach: e-book, embuk, multibook, publikacja multimedialna, płyty CD i DVD), wprowadzania Projektów do pamięci komputera oraz sieci multimedialnych;
    2. w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami Projektów – prawo do wprowadzania do obrotu, użyczenia lub najmu oryginału albo egzemplarzy Projektów;
    3. w zakresie rozpowszechniania Projektów w sposób inny niż określony w ust. 2 − prawo do publicznego wykonania, wystawienia, wyświetlenia, odtworzenia oraz nadawania drogą emisji telewizyjnej i radiowej prowadzonej w sposób bezprzewodowy (naziemny lub satelitarny) lub w sposób przewodowy, reemitowania, a także publicznego udostępniania Projektów w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w tym poprzez publikację w prasie, udostępnianie Projektów w sieci „Internet”, jak również techniką webcastingu, simulcastingu, videocastingu oraz wszelkich innych form transmisji internetowej oraz rozpowszechniania za pośrednictwem sieci telefonicznych (w sieciach stacjonarnych lub komórkowych), w szczególności za pomocą: telefonu komórkowego (w tym także WAP) i urządzeń cyfrowych (np.: dekodery, VOD, PPV, komputery osobiste i inne);
    4. prawo do trwałego lub czasowego zwielokrotnienia Projektów w całości lub w części, jakimikolwiek środkami i w jakiejkolwiek formie;
    5. prawo do przystosowywania, dokonywania wszelkich zmian, przekładów na języki obce, adaptacji, poprawek, przeróbek, zmian formatu, skrótów i opracowań Projektów, w tym zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian w Projektach w szczególności zmiany rozmieszczenia i wielkości poszczególnych elementów graficznych składających się na Projekty, a także wykorzystywania opracowań Projektów w postaci przeróbek, fragmentyzacji i/lub przemontowywania − nawet wówczas, gdyby efektem tych działań miałaby być utrata indywidualnego charakteru Projektów z wyłączeniem możliwości wykorzystania wizerunku artysty zawartego w Projekcie w celu stworzenia innego utworu;
    6. prawo do wykorzystania Projektów oraz ich modyfikacji oraz adaptacji we wszelakiego rodzaju dostępnych formach, m.in.: w środkach reklamy, w tym reklamy telewizyjnej, radiowej, prasowej, internetowej, reklamy zewnętrznej (Outdoor), materiałach reklamowych nieprzeznaczonych do prezentacji w mediach (BTL), plakatach, ulotkach reklamowych, broszurach oraz innych akcesoriach reklamowych, mających na celu reklamę publikacji wymienionej w § 1.
13. Organizator ma prawo do swobodnego dysponowania nabytymi majątkowymi prawami autorskimi, w tym przeniesienia ich na inny podmiot, bez jakichkolwiek dodatkowych opłat, wynagrodzeń na rzecz Uczestnika, zarówno na terenie kraju jak i poza jego granicami.
14. Uczestnik udziela Organizatorowi zgody i upoważnienia dotyczącego wykonywania w jego imieniu autorskich praw osobistych do Projektów, w szczególności w zakresie prawa do integralności Projektów, prawa do nadzoru nad sposobem korzystania z Projektów (wykonywanie autorskich praw osobistych będzie miało związek przede wszystkim z dokonywaniem wszelkich opracowań, zmian i modyfikacji Projektów, o których mowa w ust. 1 pkt 5).
15. Uczestnik zobowiązuje się, że w stosunku do Projektu nie będzie korzystał z prawa, o którym mowa w art. 62 ust. 1 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
16. Od chwili nabycia autorskich praw majątkowych do Projektu, Uczestnik zezwala Organizatorowi na wykonywanie na zasadzie wyłączności zależnego prawa autorskiego w rozumieniu art. 2 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych w stosunku do wszelkich opracowań Projektów powstałych w wykonaniu niniejszej umowy tj. wyraża zgodę na korzystanie, rozporządzanie i rozpowszechnianie opracowań Projektów, o których mowa w ust. 1, a także dokonywanie w nich zmian i modyfikacji, ponadto w tym samym terminie Uczestnik przenosi na Organizatora wyłączne prawo zezwalania na wykonywanie zależnego prawa autorskiego. Wykonywanie powyższych uprawnień będzie następowało na polach eksploatacji wymienionych w ust. 1.
17. Uczestnik zapewnia i gwarantuje, że wykonane przez niego w ramach przedmiotu umowy Projekty będą oryginalne i w żadnym wypadku nie będą naruszać autorskich praw majątkowych osób trzecich czy ich dóbr osobistych. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za naruszenia ww. praw osób trzecich. W przypadku wystąpienia przez osoby trzecie z roszczeniami wobec Organizatora wynikającymi z ewentualnych naruszeń praw autorskich, czy dóbr osobistych, Uczestnik zobowiązuje się do podjęcia na swój koszt wszelkich kroków faktycznych i prawnych zapewniających Organizatorowi należytą ochronę przez takimi roszczeniami, w szczególności zobowiązuje się wstąpić w miejsce Organizatora lub w przypadku braku takiej możliwości – przystąpić po stronie Organizatora do wszelkich postępowań toczących się przeciwko Organizatorowi i zwolnić Organizatora od wszelkich roszczeń wysuwanych przez podmioty trzecie. W zakresie niniejszego oświadczenia Uczestnik ponosi względem Organizatora pełną odpowiedzialność odszkodowawczą obejmującą w szczególności szkodę bezpośrednią, koszty pomocy prawnej świadczonej w celu obrony interesów Organizatora (w tym koszty polubownego załatwienia sprawy) oraz równowartość świadczeń spełnionych przez Organizatora w celu zaspokojenia roszczeń osób trzecich.
18. Organizator zobowiązany jest do niezwłocznego poinformowania Uczestnika o wniesieniu przeciwko niemu pozwu lub zgłoszeniu roszczeń, o których mowa w ust. 7.
19. Wraz z nabyciem autorskich praw majątkowych na własność Organizatora przechodzą nośniki, na których utrwalono Projekt, a które zostały przekazane Organizatorowi przez Uczestnika.
20. Strony zgodnie oświadczają, iż ich intencją jest zapewnienie Organizatorowi możliwości wykonywania praw autorskich majątkowych i osobistych do Projektów, w szczególności nieograniczonego prawa do: korzystania z Projektów, wprowadzania do nich zmian oraz rozporządzania nimi, zarówno na terenie Polski jak i za granicą. Zamiarem Stron jest zapewnienie, aby takie korzystanie z Projektów, rozporządzanie nimi nie wymagało odrębnych zgód i zezwoleń Uczestnika, by nie wymagało zapłaty odrębnego wynagrodzenia i nie było przez Uczestnika traktowane jako naruszenie praw osobistych.

1. Dane Osobowe
   1. Biorąc udział w Konkursie, Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie i przechowywanie jego danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji Konkursu, w szczególności wyraża zgodę na udostępnienie swoich danych osobowych (imię, nazwisko) przez Organizatora w mediach, podczas meczy Polonii Warszawa oraz w sieci Internet, w celu ogłoszenia wyników konkursu.
   2. Wszystkie szczegóły dotyczące przetwarzania osobowych zawarte są w Polityce Prywatności, która znajduje się na stronie internetowej <https://kspolonia.pl/> oraz w kasach biletowych Organizatora.
2. Postanowienia Końcowe
   1. Wszelkie pytania i wątpliwości dotyczące Konkursu należy kierować na adres mailowy [sklep@kspolonia.pl](mailto:sklep@kspolonia.pl)
   2. Organizator w każdej chwili może podjąć decyzję o zmianie warunków Konkursu lub jego zakończeniu, przy czym zmiany te nie będą naruszać praw już nabytych przez Uczestników
   3. Informacje o Konkursie zawarte w materiałach marketingowych i reklamowych Organizatora mają charakter wyłącznie informacyjny. Wiążące są postanowienia niniejszego Regulaminu.
   4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakiekolwiek konsekwencje podania przez Uczestnika nieprawdziwych danych. Wyłączna odpowiedzialność w tym zakresie spoczywa na Uczestniku.
   5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakiekolwiek opóźnienia lub przeszkody w komunikacji z Uczestnikami wynikające z okoliczności pozostających poza kontrolą Organizatora.
   6. Konkurs nie jest grą losową w rozumieniu ustawy z 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz.U. z 2023 r. poz. 227).
   7. W przypadku zaistnienia sporu, strony będą dążyć do polubownego rozwiązania sprawy.
   8. Regulamin obowiązuje od dnia 15.09.2025 r.
   9. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie zastosowanie mają odpowiednie przepisy powszechnie obowiązującego prawa polskiego oraz inne obowiązujące regulacje wewnętrzne Organizatora.

Zapraszamy do udziału i życzymy powodzenia!

Załącznik nr 1

do Regulaminu Regulamin Konkursu „Zaprojektuj Nowy Gadżet”

**OŚWIADCZENIE UCZESTNIKA**

**o przeniesieniu na Organizatora całości praw majątkowych do projektu graficznego.**

...................................................................

*miejscowość i data*

Ja, niżej podpisany/podpisana ............................................................................................ niniejszym oświadczam, że przenoszę na Organizatora Konkursu „Zaprojektuj Nowy Gadżet”, tj.

*Polonia Warszawa sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (00-206), ul. Konwiktorska 6 lok. 205, KRS 0000943946; NIP: 5252596006; REGON: 14744080200000*

na zasadzie wyłączności autorskie prawa majątkowe i prawa pokrewne do nieograniczonego w czasie korzystania i rozporządzania do zgłoszonego przeze mnie w Konkursie Projektu, stosownie do art. 64 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych z dnia 4 lutego 1994 r. (Dz.U. z 2022 r. poz. 2509 ze zm.) oraz Regulaminu, na wszelkich polach eksploatacji, obejmujących w szczególności: utrwalanie, zwielokrotnianie przy zastosowaniu technik drukarskich, komputerowych i cyfrowych, wprowadzanie do pamięci komputera, wprowadzanie do obrotu, najem i użyczenie, publiczne wyświetlanie, wystawianie, odtwarzanie oraz nadawanie i remitowanie, oraz udostępnianie w taki sposób, by każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym.

……………………………….

/odręczny podpis Uczestnika /

Załącznik nr 2

do Regulaminu Regulamin Konkursu „Zaprojektuj Nowy Gadżet”

**OŚWIADCZENIE**

**Uczestnika, że Projekt nie narusza praw osób trzecich, w szczególności nie narusza ich majątkowych i osobistych praw autorskich.**

...................................................................

*miejscowość i data*

Ja, niżej podpisany/podpisana ............................................................................................ niniejszym oświadczam, że Projekt złożony przeze mnie w Konkursie „Zaprojektuj Nowy Gadżet”, organizowanym przez Polonię Warszawa sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, KRS 0000943946; NIP: 5252596006; REGON: 14744080200000

jest mojego wyłącznego autorstwa, nie był zgłoszony do innego konkursu ani nie był w wcześniej publikowany, a także że nie narusza praw osób trzecich, w szczególności nie narusza ich majątkowych i osobistych praw autorskich, praw do znaków towarowych, wzorów użytkowych i innych praw majątkowych osób trzecich ani dóbr osobistych

……………………………….

/odręczny podpis Uczestnika /