

Regulamin Konkursu Graficznego Tutore

Mój Awatar

(dalej „Regulamin”)

§1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Przewidziany Regulaminem Konkursu prowadzony jest pod nazwą: **„KONKURS GRAFICZNY TUTORE MÓJ AWATAR”** (dalej „Konkurs”).
2. Konkurs organizowany jest przez Tutore Poland Sp. z o. o. z siedzibą przy ul. Wróblewskiego 19A/8, 93-578 Łódź, NIP: PL7272812193, KRS: 0000670834.
3. Konkurs prowadzony jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
4. Rozpoczęcie konkursu następuje **16 stycznia 2023 r.** Ostateczny termin nadsyłania prac to **26 lutego 2023 r., godzina 23:59.**
5. W Konkursie może wziąć udział osoba fizyczna zamieszkała na terytorium Polski (dalej „Uczestnik”), będąca uczniem kursu stałego Grafika Online dla dzieci organizowanego przez Szkołę Tutore, podlegającej pod Tutore Poland Sp. z o. o. - zarówno kursu podstawowego jak i kontynuacji.
6. Przystępując do konkursu, poprzez wysłanie zgłoszenia, Uczestnik akceptuje postanowienia Regulaminu oraz wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych udostępnionych w Konkursie.
7. Konkurs nie jest grą hazardową w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz. U. 2009, Nr 201, poz. 1540 ze zm.) i nie podlega rygorom określonym w w/w ustawie.

8. Serwis Facebook oznacza serwis internetowy dostępny pod adresem: **www.facebook.com.**

Serwis Instagram oznacza serwis internetowy dostępny pod adresem: **www.instagram.com.**

9. W konkursie przewidziane jest wyróżnienie dwóch osób na równorzędnym miejscu (ex aequo). Oceny prac konkursowych i wyłonienia zwycięzcy dokona komisja konkursowa powołana przez Zarząd Tutore Poland Sp. z o. o. – w przypadku jednego miejsca oraz Użytkownicy serwisu internetowego Facebook w wyniku głosowania poprzez reakcję pod daną pracą – w przypadku drugiego miejsca (ex aequo). Prace Uczestników będą udostępnione w formie galerii na oficjalnym profilu Tutore.

<https://www.facebook.com/tutore.eu>

Głosowanie będzie przeprowadzone po zgromadzeniu wszystkich prac spełniających Regulamin w terminie **27 lutego 2023 r. – 5 marca 2023 r., godzina 23:59.**

Ogłoszenie wyników nastąpi między **6 a 7 marca 2023 r.**

§2 ZASADY KONKURSU

1. Zadaniem Uczestników jest samodzielne wykonanie projektu awatara, rozumianego jako wizję swojego wizerunku jako użytkownika Internetu.

2. Każdy Uczestnik może wykonać tylko jeden projekt.

3. Projekt może być wykonany w jednym lub w kilku z wymienionych programów graficznych: Canva, GIMP, Vectr, Pixlr, Krita, Tinkercad.

4. Projekty konkursowe muszą spełniać następujące warunki:

Projekt własnego awatara:

- praca ma być odpowiedzią na temat konkursu "Mój Awatar",
- format pracy powinien wynosić 2000 x 2000 px (jeśli jest taka opcja w programie, to rozdzielczość powinna wynosić co najmniej 100 dpi – zalecana 300 dpi),
- plik należy zapisać w formacie JPG lub PNG,
- praca powinna być wykonana w technice zawierającej się w spektrum grafiki komputerowej,
- kolorystyka ilustracji dowolna.

Pliki należy nazwać według wzoru **imie_nazwisko_kl.jpg.**

W nazwie stosujemy wyłącznie małe litery, bez polskich znaków diakrytycznych oraz cyfry i znaki podkreślenia, nie używamy spacji.

Przykład: Filip Nowak z klasy 5 wysyłając pracę na konkurs, zapisze plik pod nazwą: **filip_nowak_5_styczen.jpg**

Dodatkowo w mailu Uczestnik konkursu podaje:

- **imię i nazwisko,**
- **klasę,**
- **adres mailowy,**
- **telefon kontaktowy do rodzica lub opiekuna prawnego.**

5. Nieopisanie pliku lub opisanie pliku nieprawidłowo może skutkować dyskwalifikacją pracy ze względu na niewystarczającą ilość danych.

6. Uczestnik jest zobowiązany przedstawić autorski projekt.

§3 PRZEBIEG KONKURSU

1. Termin trwania całego konkursu - **od 16.01.2023 r. do 26.02.2023 r. (włącznie).**

2. Zwycięzcami konkursu zostaną **dwie osoby** (dwa miejsca ex aequo). **Pierwsza** z nich zostanie wyłoniona przez decyzję komisji konkursowej powołaną przez Zarząd Tutore Poland Sp. z o. o. **Drugą** natomiast wybiorą użytkownicy serwisu internetowego Facebook w wyniku głosowania poprzez reakcję pod daną pracą. Projekty Uczestników będą udostępnione w formie galerii na oficjalnym profilu Tutore. Możliwość głosowania otrzyma każda osoba posiadająca aktywne konto w serwisie Facebook.

3. W/w głosowanie będzie się odbywało przez tydzień w terminie **27 lutego 2023 r. - 5 marca 2023 r., godzina 23:59.** Ilość zebranych głosów w formie reakcji pod daną pracą będzie decydowała o przyznaniu statusu wygranej.

4. Organizator nie przewiduje podziału ze względu na kategorie wiekowe.

5. Prace należy przysyłać w wersji elektronicznej na adres e-mailowy grafika@tutore.eu, w nieprzekraczalnym terminie podanym przez Organizatora.

6. Prace konkursowe niespełniające wymagań, o których mowa w Regulaminie konkursu lub nadesłane po upływie terminu, nie będą podlegały ocenie komisji konkursowej.

7. Możliwe będzie nadesłanie nowej pracy przez Uczestnika, jeśli wcześniejsza nie będzie spełniała wymagań Regulaminu w terminie trwania konkursu. W takim wypadku Uczestnik będzie informowany o tym w odpowiedzi na wiadomość mailową.

§4 KRYTERIA OCENY PRAC KONKURSOWYCH

1. W pierwszym przypadku wyłonienia zwycięzcy konkursu (decyzja komisji konkursowej) prace będą oceniane zgodnie z następującymi kryteriami:

- zgodność projektu z podanymi wytycznymi,
- oryginalność projektu i kreatywność,
- estetyka wykonania.

2. W drugim przypadku wyłonienia zwycięzcy konkursu (głosowanie przez użytkowników serwisu Facebook na oficjalnym profilu Tutore) o wygranej będzie decydowała największa ilość oddanych głosów poprzez reakcję pod danym projektem.

3. Prace wysłane przez Uczestników nie mogą naruszać praw osób trzecich, w szczególności ich autorskich praw majątkowych i osobistych.

4. Prace wysłane przez Uczestników nie mogą w swoim wyrazie poruszać tzw. tematów wrażliwych tj. kwestii światopoglądowych, wyznaniowych, politycznych etc. Powinny być w tym wymiarze neutralne.

5. Planowany termin ogłoszenia wyników **6/7 marca 2023 r.** Wyniki konkursu wraz z nagrodzonymi pracami zostaną zamieszczone na stronie Organizatora na serwisach społecznościowych Facebook, Instagram.

6. Oboje zwycięzców otrzyma identyczne nagrody o takiej samej wartości.

7. Nagrodą dla każdego Uczestnika będzie zegarek Smartwatch oraz zestaw gadżetów Szkoły Tutore.

8. W razie pytań skontaktuj się z nami poprzez adres grafika@tutore.eu.

§5 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie zastosowanie mają przepisy Kodeksu Cywilnego.
2. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu.

§6 PRAWA AUTORSKIE

1. Dokonując Zgłoszenia Konkursowego Uczestnik udziela Organizatorowi nieodpłatnej, niewyłącznej licencji na korzystanie przez Organizatora ze Zgłoszenia Konkursowego w celach związanych z Konkursem oraz w celach promocyjnych kursu, na następujących polach eksploatacji: zapisywanie, utrwalanie w pamięci komputera, utrwalanie na przenośnych nośnikach pamięci, rozpowszechnianie w sieci Internet, w tym za pośrednictwem strony Tutore na Facebooku, Instagrama Tutore oraz strony www.tutore.eu.
2. Uczestnicy konkursu wyrażają zgodę na modyfikację projektu, dokonania koniecznych zmian strukturalnych, kolorystycznych i uzupełnień oraz rozpowszechniania wytworu w takiej postaci.
3. Przekazanie prac konkursowych oznacza jednocześnie, że przekazujący oświadcza, iż nie naruszają one praw osób trzecich, w szczególności nie naruszają ich autorskich praw majątkowych i osobistych. W przypadku wystąpienia przez osobę trzecią z roszczeniami wynikającymi z tytułu naruszenia praw określonych powyżej, osoba przekazująca zrekompensuje Organizatorowi, jako wyłącznie odpowiedzialna, koszty poniesione w związku ze skierowaniem przeciwko niemu roszczeń odszkodowawczych, zwalniając Organizatora od wszelkich zobowiązań, jakie powstaną z tego tytułu.