

**REGULAMIN KONKURSU
POD NAZWĄ
„Red Bull Tech Lab”**

**§ 1
POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Konkurs prowadzony jest pod nazwą: „Red Bull Tech Lab” („**Konkurs**”).
2. Organizatorem Konkursu jest Red Bull sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie pod adresem: Al. Wyciągowa 8a, 02-681 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000132170, NIP: 526-10-12-714 („**Organizator**”).
3. Konkurs prowadzony jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
4. Organizator może wykonywać swoje zobowiązania także za pośrednictwem i przy udziale osób trzecich.
5. Konkurs zostanie przeprowadzony w następujących etapach:
 - a) Etap 1: 01.03.2017 r. - 24.04.2017 r. - zgłaszanie projektów urządzeń wraz z opisami w języku polskim („**Projekt**”), dokonanie wyboru przez komisję konkursową do 3Projektów, które zostaną zakwalifikowane do Etapu 2 Konkursu;
 - b) Etap 2: – 25.04.2017 r. - 31.05.2017 r. - zbudowanie i przesłanie Organizatorowi do oceny przez komisję konkursową działania urządzenia opracowanego na podstawie zgłoszonego Projektu („**Prototyp**”).
6. Konkurs stanowi przyrzeczenie publiczne w rozumieniu art. 919-921 Kodeksu cywilnego.

**§ 2
PRZEDMIOT KONKURSU**

1. Przedmiotem Konkursu jest wyłonienie innowacyjnego Projektu urządzenia do efektywnego, ciągłego chłodzenia puszek napoju Red Bull w jak najkrótszym czasie („**Urządzenie**”).
2. Projekt musi uwzględniać następujące założenia dotyczące funkcji i budowy projektowanego Urządzenia:
 - a) Urządzenie ma za zadanie powtarzalne, chłodzenie zamkniętych puszek napoju Red Bull w jak najkrótszym czasie, w sposób umożliwiający spożycie napoju bezpośrednio po procesie chłodzenia;
 - b) niedozwolone jest używanie środków chemicznych i substancji szkodliwych dla zdrowia;
 - c) wszelkiego rodzaju używane płyny (ciecze, gazy) muszą być w obiegu zamkniętym;
 - d) Urządzenie powinno być kompaktowe, przenośne w całości;
 - e) dopuszczalne jest używanie wszelkiego rodzaju elektroniki (w tym dostępnych urządzeń termo-elektrycznych);
 - f) zasilanie całego Urządzenia oraz wszystkie połączenia elektryczne powinny spełniać podstawowe zasady bezpieczeństwa;

- g) kształt Urządzenia, jego elementy graficzne lub napisy nie mogą zawierać obrazów lub treści sprzecznych z prawem, uznawanych powszechnie za społecznie niewłaściwe, naganne moralnie, obsceniczne, obraźliwe, wulgarne, sprzeczne z dobrymi obyczajami, sprzeczne z zasadami współżycia społecznego, zawierających nazwy własne prawnie chronione, obrazy czy treści naruszające dobra osobiste osób trzecich, a także zawierające obrazy lub treści odnoszące się do konkurentów spółki Red Bull sp. z o.o.

§ 3

WARUNKI UDZIAŁU W KONKURSIE

1. Konkurs przeznaczony jest dla osób pełnoletnich.
2. W Konkursie nie mogą brać udziału osoby zatrudnione przez Organizatora oraz członkowie rodzin pracowników Organizatora.
3. Praca konkursowa (wykonanie Projektu i Prototypu) może być pracą zbiorową. Jeżeli praca konkursowa została stworzona przez zespół, formularz zgłoszeniowy, kosztorys Projektu oraz oświadczenie wypełnia i podpisuje oddzielnie każdy członek.
4. W przypadku zbiorowego wykonania Projektu i Prototypu, zespoły startujące w Konkursie nie mogą liczyć więcej niż 4 osoby.
5. Do dnia ogłoszenia wyników Konkursu każdy uczestnik zobowiązuje się nie prowadzić żadnych rozmów inwestycyjnych z jakimikolwiek podmiotami, w zakresie złożonego do Konkursu Projektu.
6. Organizator nie pokrywa kosztów przygotowania Projektu oraz Prototypu, a także Organizator nie zwraca uczestnikom jakichkolwiek kosztów związanych z udziałem w Konkursie.

§ 4

ZGŁOSZENIE UDZIAŁU W KONKURSIE

1. Warunkiem skutecznego zgłoszenia Projektu jest:
 - a) wypełnienie i podpisanie formularza zgłoszeniowego, stanowiącego załącznik do Regulaminu oraz sporządzenie kosztorysu Projektu;
 - b) przesłanie Organizatorowi, na zasadach określonych w poniższych punktach, formularza i kosztorysu Projektu, o których mowa w pkt. a) powyżej wraz z Projektem.
2. Przystępując do Konkursu, każdy z uczestników ma obowiązek nadesłać pracę w formie:
 - a) rysunków technicznych Urządzenia w formacie PDF;
 - b) rysunków wykonanych dowolną techniką, w formacie PDF, które będą prezentować projekt zewnętrznego wyglądu całego Urządzenia, oraz
 - c) szczegółowy opis Projektu w języku polskim wraz z proponowanymi do zastosowania materiałami oraz wstępnym kosztorysem w formacie PDF.
3. Zgłoszenie Projektu należy złożyć w formie elektronicznej.
4. Zgłoszenia w formie elektronicznej należy przysyłać na adres poczty elektronicznej: techlab@pl.redbull.com.

5. Termin składania Projektów upływa w dniu 31.03.2017 roku. Projekty otrzymane po terminie nie będą brały udziału w Konkursie.
6. Projekty nadesłane bez prawidłowo wypełnionego i podpisanego formularza zgłoszeniowego oraz kosztorysu Projektu, o których mowa w ust. 1 powyżej, nie będą brały udziału w Konkursie.
7. Uczestnicy Konkursu przenoszą na Organizatora własność wszelkich przekazanych mu materiałów oraz Prototypów, które nie podlegają zwrotowi uczestnikom, chyba że Organizator inaczej postanowi.
8. Organizator zastrzega sobie prawo nieodpłatnego wykorzystywania nadesłanych prac lub ich wizerunków w kampaniach reklamowych Konkursu także przed zakończeniem terminu ich nadsyłania.
9. Zgłoszenie Projektu zgodnie z ust. 1 powyżej jest równoznaczne ze złożeniem przez uczestników oświadczenia o wyrażeniu zgody na udział w Konkursie na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie.
10. W ciągu 72 (siedemdziesięciu dwóch) godzin (w dni robocze) od daty otrzymania przez Organizatora dokumentów, o których mowa w ust. 1 pkt. b) powyżej, Organizator potwierdza ten fakt na adres poczty elektronicznej wskazany w zgłoszeniu Projektu.

§ 5

ROZSTRZYGNIĘCIE KONKURSU I ZASADY PRYZNAWANIA NAGRÓD

1. W celu wyłonienia do 3 Projektów, które zostaną zakwalifikowane do Etapu 2 Konkursu oraz zwycięzcy Konkursu (laureata), Organizator powoła komisję konkursową składającą się ekspertów, którzy dokonają merytorycznej oceny nadesłanych prac konkursowych.
2. W ocenie prac konkursowych (Projektów i Prototypów) komisja konkursowa będzie uwzględniać w szczególności następujące kryteria:
 - a) innowacyjność zaproponowanego rozwiązania;
 - b) poziom technicznego wykonania pracy;
 - c) możliwość wdrożenia rozwiązania w praktyce;
 - d) wykorzystanie nowych technologii.
3. Ocena prac konkursowych dokonana przez komisję konkursową oraz decyzja o zakwalifikowaniu Projektów do Etapu 2 Konkursu, przyznaniu nagrody uczestnikowi Konkursu, jak również decyzja o niezakwalifikowaniu żadnego Projektu do Etapu 2 Konkursu, jest niezależna, ostateczna i nie podlega zaskarżeniu.
4. Komisja konkursowa dokona wyboru Projektów, które zostaną zakwalifikowane do Etapu 2 Konkursu bądź poinformuje, iż żaden Projekt nie został wybrany, w terminie do dnia 24.04.2017 roku. Wyniki Etapu 1 Konkursu zostaną podane do wiadomości uczestników drogą elektroniczną za pośrednictwem wiadomości e-mail.
5. Z tytułu zakwalifikowania do Etapu 2 Konkursu uczestnicy otrzymają nagrodę pieniężną w wysokości brutto 5.000 zł (pięć tysięcy złotych). Uczestnicy Etapu 2 Konkursu otrzymają ponadto, po terminowym dostarczeniu Prototypów Organizatorowi, dodatkową nagrodę pieniężną odpowiadającą udokumentowanym kosztom niezbędnych materiałów wykonania

Prototypu, w kwocie brutto do 5.000 zł (pięć tysięcy złotych). W obu przypadkach wskazanych w niniejszym ustępie postanowienia § 5 ust. 10. Regulaminu stosuje się odpowiednio.

6. W terminie do dnia 31.05.2017 roku uczestnicy zakwalifikowani do Etapu 2 Konkursu przesyłają wykonane Prototypy pocztą tradycyjną, kurierem lub dostarczają osobiście na adres: Red Bull sp. z o. o., Al. Wyścigowa 8a, 02-681 Warszawa. Prototypy dostarczone po terminie nie będą brały udziału w Konkursie.
7. Rozstrzygnięcie Konkursu nastąpi do dnia 12.06.2017 roku. Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone niezwłocznie po Rozstrzygnięciu Konkursu, poprzez podanie ich do wiadomości uczestników przez Organizatora drogą elektroniczną za pośrednictwem wiadomości e-mail. W przypadku gdy żaden Prototyp nie będzie spełniał założeń dotyczących funkcji i budowy projektowanego Urządzenia, o których mowa w § 4 ust. 2 Regulaminu, Rozstrzygnięcie Konkursu może polegać na wskazaniu i uzasadnieniu tej okoliczności przez komisję konkursową, a w konsekwencji zakończeniu Konkursu bez wyłonienia zwycięzcy Konkursu (laureata) i przyznania pieniężnej nagrody głównej.
8. Na podstawie oceny prac konkursowych dokonanej przez komisję konkursową, Organizator przyzna wyłonionemu zwycięzcy Konkursu (laureatowi) pieniężną nagrodę główną w wysokości brutto: 10.000 zł (dziesięć tysięcy złotych). W przypadku gdy praca konkursowa zwycięzcy Konkursu (laureata) - (Projekt i Prototyp) - zostanie przez Organizatora wykorzystana do produkcji Urządzenia, zwycięzca Konkursu (laureat) otrzyma dodatkową nagrodę pieniężną w wysokości brutto: 500 zł od każdego urządzenia wyprodukowanego w liczbie powyżej 25 szt., ale maksymalnie do kwoty 50 000 zł.
9. Zryczałtowany podatek 10% od nagród pieniężnych brutto w Konkursie zostanie potrącony i opłacony przez Organizatora.
10. W przypadku gdy zwycięzcą Konkursu (laureatem) zostanie zespół osób, pieniężna nagroda główna we wskazanej w § 5 ust. 8 Regulaminu wysokości przyznawana jest jednorazowo na rzecz całej grupy. Analogiczny skutek wystąpi w przypadku gdy beneficjentem jakiegokolwiek nagrody pieniężnej w Konkursie zostanie zespół osób.
11. O przyznaniu każdej z nagród pieniężnych jej beneficjent (beneficjenci) zostanie powiadomiony indywidualnie, drogą elektroniczną za pośrednictwem wiadomości e-mail.
12. Beneficjent (beneficjenci) jakiegokolwiek nagrody pieniężnej nie może przenieść prawa do jej otrzymania na osoby trzecie.
13. Pieniężna nagroda główna, o której mowa w § 5 ust. 8 Regulaminu, zostanie wypłacona zwycięzcy Konkursu (laureatowi) po zawarciu umowy, o której mowa w § 6 ust. 3 niniejszego Regulaminu.
14. Pieniężna nagroda główna, o której mowa w § 5 ust. 8 Regulaminu, zostanie wypłacona na rachunek bankowy wskazany przez zwycięzcę Konkursu (laureata) w umowie, o której mowa w punkcie § 6 ust. 3 niniejszego Regulaminu.
15. Uczestnicy, których projekty zostały zakwalifikowane do Etapu 2 Konkursu, w tym Zwycięzca konkursu (laureat), zobowiązują się do niezgłaszania roszczeń względem Organizatora z tytułu wykorzystania przez niego ich Projektów lub Prototypów, z tytułu ich niewykorzystania albo wykorzystania w ograniczonym zakresie.

§ 6

WYKORZYSTANIE PROJEKTU, PRAWA AUTORSKIE

1. Przesyłając zgłoszenie Projektu każdy uczestnik (uczestnicy) oświadcza, iż:
 - a) zapoznał się z Regulaminem Konkursu, akceptuje jego treść i zobowiązuje się do przestrzegania jego postanowień;
 - b) zgłoszony Projekt stanowi jego wyłączną własność, jest przejawem jego oryginalnej twórczości o indywidualnym charakterze, nie narusza praw osób trzecich ani obowiązujących przepisów prawa oraz, że Projekt nie był nigdzie wcześniej publikowany;
 - c) przysługują mu prawa autorskie do Projektu w pełnym zakresie, w szczególności pozwalające na zgłoszenie Projektu do udziału w Konkursie i przekazanie Organizatorowi, na warunkach określonych w Regulaminie Konkursu;
 - d) w przypadku gdyby oświadczenia, o których mowa powyżej okazały się niezgodne ze stanem faktycznym lub prawnym, uczestnik (uczestnicy) Konkursu, w przypadku ewentualnych roszczeń osób trzecich, ponosi wobec nich wyłączną i całkowitą odpowiedzialność oraz oświadcza, że zobowiązuje się do zwolnienia Organizatora z wszelkiej odpowiedzialności z tego tytułu. W przypadku konieczności zapłaty przez Organizatora odszkodowania lub zadośćuczynienia na skutek roszczeń, o których mowa w zdaniu poprzedzającym, uczestnik (uczestnicy) zobowiązuje się zwrócić Organizatorowi uiszczoną tym tytułem kwotę w terminie 14 (czternastu) dni od otrzymania wezwania;
 - e) upoważnia Organizatora do dokonywania zmian w Projekcie, w szczególności wynikających z zastosowania nagrodzonych prac w produkcji seryjnej;
 - f) dane osobowe podane w zgłoszeniu Projektu są zgodne z prawdą, a ich przetwarzanie przez Organizatora będzie zgodne z prawem i nie naruszy obowiązujących przepisów prawa ani jakichkolwiek praw osób trzecich;
 - g) posiada pierwszeństwo do uzyskania prawa ochronnego na Projekt stanowiący przedmiot zgłoszenia do Konkursu. Z chwilą ogłoszenia wyników Konkursu, zwycięzca Konkursu (laureat) przenosi nieodpłatnie na Organizatora pierwszeństwo do uzyskania prawa ochronnego do Projektu;
 - h) z chwilą przesłania Projektu, udziela Organizatorowi w zamian za możliwość uczestniczenia w Konkursie, bez odrębnego wynagrodzenia, nieograniczonej czasowo i terytorialnie licencji wyłącznej przyznającej prawo Organizatorowi do wykorzystania Projektu na wszystkich znanych w chwili zgłoszenia Projektu polach eksploatacji, w tym w szczególności na następujących polach eksploatacji:
 - i. utrwalanie i zwielokrotnianie każdą techniką, w tym drukarską, cyfrową, reprograficzną, elektroniczną, fotograficzną, optyczną, laserową, poprzez zapis magnetyczny, na każdym nośniku, w tym wszelkiego rodzaju papierze, materiałach włókienniczych, plastikowych, metalowych, sztucznych, nośnikach elektronicznych, optycznych, magnetycznych, cyfrowych, laserowych, w tym dyskietkach, płytach CD (bez względu na format), DVD (bez względu na format), HD-DVD (bez względu na format), Blue-Ray (bez względu na format), twardej dyskach, pamięciach masowych, BETACAM, MP3, DVD, VHS;
 - ii. zamieszczanie, publikowanie we wszelkich wydawnictwach, wydawanych przez Organizatora lub podmioty trzecie drukiem oraz w każdej innej formie i

- technice, w tym animacji w nieograniczonym nakładzie z prawem wprowadzenia do obrotu handlowego;
- iii. wykorzystanie we wszelkich formach reklamy, w tym internetowej oraz zewnętrznej i wewnętrznej reklamie mała i wielkoformatowej, w szczególności;
 - iv. zamieszczanie jako elementów wystroju pomieszczeń, przedstawień plenerowych;
 - v. zamieszczanie na gadżetach reklamowych wytwarzanych, rozprowadzanych lub sprzedawanych przez Organizatora lub podmioty trzecie;
 - vi. eksploatacja w formie wszelkich możliwych produktów i we wszelkich możliwych produktach;
 - vii. nadawanie i reemitowanie za pomocą wizji przewodowej oraz bezprzewodowej przez stację naziemną oraz za pośrednictwem satelity;
 - viii. wykorzystania w wyprodukowanych przez Organizatora lub na rzecz Organizatora utworach, lub wszelkich materiałach audiowizualnych z prawem ich eksploatacji na polach określonym w niniejszym paragrafie;
 - ix. wprowadzanie do pamięci urządzeń elektronicznych, w tym komputera, i wprowadzanie do sieci komputerowych, w tym Internetu, extranetu, sieci wewnętrznych (np. typu intranet), jak również przesyłanie w ramach wyżej wymienionych sieci, w tym w trybie on-line, przetwarzanie w pamięci urządzeń elektronicznych, w tym komputera;
 - x. publiczne wystawianie, wyświetlanie, odtwarzanie, w tym na stronach internetowych;
 - xi. wprowadzenie do sieci telekomunikacyjnych, informatycznych lub bezprzewodowych;
 - xii. wykorzystywanie na stronach internetowych, w tym na stronie internetowej www.redbull.pl, w aplikacjach mobilnych oraz smart tv;
 - xiii. korzystanie i rozporządzanie w inny niewymieniony powyżej sposób, niezbędny do korzystania z Projektu zgodnie z przedmiotem i celem Regulaminu Konkursu.
2. W odniesieniu do Projektów niezakwalifikowanych do Etapu 2 Konkursu licencja, o której mowa w § 6 ust. 1 lit. h) Regulaminu Konkursu, wygasa z upływem 14 (czternastu) dni następujących po dniu ogłoszenia wyników Konkursu, zgodnie z § 5 ust. 7 zdanie drugie Regulaminu Konkursu.
 3. Uczestnik (uczestnicy), któremu zostanie przyznana pieniężna nagroda główna zobowiązuje się do niezwłocznego podpisania z Organizatorem odrębnej umowy o przeniesieniu na Organizatora wszelkich praw własności intelektualnej dotyczących Projektu i Prototypu, w tym majątkowych praw autorskich bez ograniczeń terytorialnych i czasowych, do korzystania i rozporządzania nimi na wszelkich znanych polach eksploatacji, w tym w szczególności:
 - a) wykorzystania Projektu w celu wdrożenia zbudowanego na jego podstawie Urządzenia do produkcji przez Organizatora;
 - b) utrwalanie i zwielokrotnianie każdą techniką, w tym drukarską, cyfrową, reprograficzną, elektroniczną, fotograficzną, optyczną, laserową, poprzez zapis magnetyczny, na każdym nośniku, w tym wszelkiego rodzaju papierze, materiałach włókienniczych, plastikowych, metalowych, sztucznych, nośnikach elektronicznych, optycznych, magnetycznych, cyfrowych, laserowych, w tym dyskietkach, płytach CD (bez względu

- na format), DVD (bez względu na format), HD-DVD (bez względu na format), Blue-Ray (bez względu na format), twarde dyski, pamięci masowe, BETACAM, MP3, DVD, VHS;
- c) zamieszczanie, publikowanie we wszelkich wydawnictwach, wydawanych przez Organizatora lub podmioty trzecie drukiem oraz w każdej innej formie i technice, w tym animacji w nieograniczonym nakładzie z prawem wprowadzenia do obrotu handlowego;
 - d) wykorzystanie we wszelkich formach reklamy, w tym internetowej oraz zewnętrznej i wewnętrznej reklamie mało i wielkoformatowej, w szczególności;
 - e) zamieszczanie jako elementów wystroju pomieszczeń, przedstawień plenerowych;
 - f) zamieszczanie na gadżetach reklamowych wytwarzanych, rozprowadzanych lub sprzedawanych przez Organizatora lub podmioty trzecie;
 - g) eksploatacja w formie wszelkich możliwych produktów i we wszelkich możliwych produktach;
 - h) nadawanie i reemitowanie za pomocą wizji przewodowej oraz bezprzewodowej przez stację naziemną oraz za pośrednictwem satelity;
 - i) wykorzystania w wyprodukowanych przez Organizatora lub na rzecz Organizatora utworach, lub wszelkich materiałach audiowizualnych z prawem ich eksploatacji na polach określonym w niniejszym paragrafie;
 - j) wprowadzanie do pamięci urządzeń elektronicznych, w tym komputera, i wprowadzanie do sieci komputerowych, w tym Internetu, extranetu, sieci wewnętrznych (np. typu intranet), jak również przesyłanie w ramach wyżej wymienionych sieci, w tym w trybie on-line, przetwarzanie w pamięci urządzeń elektronicznych, w tym komputera;
 - k) publiczne wystawianie, wyświetlanie, odtwarzanie, w tym na stronach internetowych;
 - l) wprowadzenie do sieci telekomunikacyjnych, informatycznych lub bezprzewodowych;
 - m) wykorzystywanie na stronach internetowych, w tym na stronie internetowej www.redbull.pl, w aplikacjach mobilnych oraz smart tv;
 - n) korzystanie i rozporządzanie w inny niewymieniony powyżej sposób, niezbędny do korzystania z wyżej wymienionych utworów zgodnie z przedmiotem i celem wskazanym w umowie, o której mowa w § 6 ust. 3 niniejszego Regulaminu.
4. Uczestnik (uczestnicy), któremu zostanie przyznana pieniężna nagroda główna oświadcza, że zobowiązuje się nie wykonywać osobiście przysługującego mu prawa nadzoru autorskiego oraz upoważnia Organizatora i udziela mu zgody na wykonanie w swym imieniu nadzoru w całości.
5. Uczestnik (uczestnicy), któremu zostanie przyznana pieniężna nagroda główna oświadcza, iż zobowiązuje się nie wykonywać autorskich praw osobistych do Projektu i Prototypu. Jednocześnie, uczestnik (uczestnicy) ten nieodpłatnie udziela Organizatorowi upoważnienia do wykonywania w imieniu uczestnika osobistych praw autorskich do Projektu i Prototypu, w tym w szczególności do dokonywania w nich dowolnych zmian, decydowania o udostępnianiu ich publiczności w całości lub w dowolnej części oraz upoważnia Organizatora do udzielania podmiotom trzecim dalszych zezwoleń na wykonywanie osobistych praw autorskich do Projektu i Prototypu bez konieczności uzyskiwania zgody uczestnika (uczestników). Powyższe upoważnienia są nieodwołalne i niewygasające na wypadek jakichkolwiek okoliczności, w tym śmierci i nieograniczone terytorialnie.

6. Uczestnik (uczestnicy), któremu zostanie przyznana pieniężna nagroda główna, upoważnia Organizatora do zezwalania na wykonywanie praw zależnych do Projektu i Prototypu powstałych w ramach Konkursu.
7. Autorskie prawa majątkowe, o których mowa w niniejszym paragrafie, przechodzą na Organizatora z chwilą wypłacenia pieniężnej nagrody głównej, o której mowa w § 5 ust. 8 zdanie 1 Regulaminu. Szczegóły związane z przeniesieniem praw własności intelektualnej przez zwycięzcę Konkursu (laureata) na Organizatora regulują zapisy oddzielnej umowy, o której mowa w § 6 ust. 3 niniejszego Regulaminu.

§ 7

POSTĘPOWANIE REKLAMACYJNE

1. W razie uwag uczestników w przedmiocie zgodności przebiegu Konkursu z Regulaminem, uczestnicy mają prawo do zgłoszenia reklamacji na piśmie w ciągu 7 (siedmiu) dni od dnia ogłoszenia zwycięzcy Konkursu (laureata), na adres Organizatora. Po upływie tego terminu, reklamacje zostaną pozostawione bez rozpatrzenia.
2. Skutecznie wniesiona reklamacja będzie rozpatrzona w ciągu 30 (trzydziestu) dni od jej zgłoszenia. O wynikach postępowania reklamacyjnego Organizator powiadomi pisemnie wnioskującego uczestnika.
3. We wszystkich sprawach dotyczących Konkursu, a nieuregulowanych Regulaminem mają zastosowanie przepisy prawa polskiego. Skierowanie sprawy na drogę sądową może nastąpić po wyczerpaniu drogi postępowania reklamacyjnego. Ewentualne spory między uczestnikami a Organizatorem będą rozstrzygane w drodze negocjacji, a jeśli na tej drodze nie dojdzie do porozumienia, właściwym do ich rozpoznania będzie właściwy sąd powszechny.

§ 8

DANE OSOBOWE

1. Przesyłając zgłoszenie Projektu uczestnicy Konkursu oświadczają, iż wyrażają zgodę na przetwarzanie danych osobowych („Dane”) w rozumieniu ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (tj. Dz.U. z 2016 r. poz. 922) przez Organizatora w celach przeprowadzenia Konkursu, w tym wyłonienia zwycięzcy Konkursu (laureata) i przyznania nagród pieniężnych. Powyższa zgoda obejmuje w szczególności wykorzystanie wizerunku uczestników w materiałach promocyjnych dotyczących Konkursu oraz podanie do publicznej wiadomości danych osobowych uczestników Konkursu.
2. Administratorem danych osobowych podanych w ramach Konkursu jest Organizator.
3. Dane przetwarzane będą w celu przeprowadzenia Konkursu. Za zgodą uczestnika, wyrażoną odrębnie, Dane przetwarzane będą również w innych celach, w tym w celach marketingowych.
4. Dane osobowe uczestników Konkursu będą wykorzystywane zgodnie z przepisami ustawy o ochronie danych osobowych.
5. Uczestnik (uczestnicy) ma prawo dostępu do treści swoich Danych oraz do ich poprawiania. Ponadto uczestnik jest zobowiązany do poinformowania Organizatora o jakiegokolwiek zmianie Danych.

6. Dane podawane są dobrowolnie, jednak odmowa ich podania przez uczestnika (uczestników) lub niewyrażenie przez niego zgody na ich przetwarzanie w celu przeprowadzenia Konkursu uniemożliwia wzięcie udziału w Konkursie.

§ 9

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Niniejszy Regulamin będzie dostępny w okresie trwania Konkursu w siedzibie Organizatora oraz będzie udostępniany przez Organizatora drogą elektroniczną za pośrednictwem wiadomości e-mail na żądanie zgłoszone na adres poczty elektronicznej: techlab@pl.redbull.com.
2. Organizator uprawniony jest do dokonania zmian w Regulaminie w przypadku wystąpienia ważnych przyczyn dotyczących Organizatora lub przeprowadzanego Konkursu (np. w celu konieczności dostosowania Regulaminu do obowiązujących przepisów prawa lub usprawnienia przebiegu Konkursu), przy czym zmiana taka nie będzie wpływać negatywnie na prawa lub obowiązki nabyte przez uczestników Konkursu. O planowanej zmianie Regulaminu uczestnicy Konkursu zostaną powiadomieni najpóźniej na dwa tygodnie przed jej wprowadzeniem, za pośrednictwem rozesłanej drogą elektroniczną wiadomości e-mail zawierającej zmienioną wersję Regulaminu.
3. W przypadku podjęcia przez komisję konkursową decyzji o niezakwalifikowaniu żadnego Projektu do Etapu 2 Konkursu, niespełnianiu przez żaden Prototyp założeń dotyczących funkcji i budowy projektowanego Urządzenia, o których mowa w § 4 ust. 2 Regulaminu lub gdy możliwość przeprowadzenia Konkursu będzie zagrożona przez jakiegokolwiek okoliczności niezależne od Organizatora, Organizator uprawniony będzie do zakończenia Konkursu. Organizator zobowiązany jest do niezwłocznego poinformowania uczestników o zakończeniu Konkursu drogą elektroniczną za pośrednictwem wiadomości e-mail. Uczestnikom nie przysługują żadne roszczenia w stosunku do Organizatora z tytułu zakończenia Konkursu.
4. Uczestnicy poprzez akceptację Regulaminu wyłączają odpowiedzialność cywilną Organizatora z jakiegokolwiek przyczyny niewynikłej z winy pracowników Organizatora.
5. Uczestnicy ponoszą odpowiedzialność za prawdziwość oświadczeń przewidzianych w niniejszym Regulaminie.
6. Naruszenie przez uczestnika któregokolwiek z postanowień Regulaminu uprawnia Organizatora do podjęcia decyzji o wykluczenia Projektu tego uczestnika z Konkursu lub utracie przez tego uczestnika prawa do jakiegokolwiek nagrody.
7. W przypadku gdy jakiegokolwiek postanowienie niniejszego Regulaminu okażą się nieważne lub niewykonalne, nieważność lub niewykonalność ta nie wpływa na pozostałe postanowienia niniejszego Regulaminu, które w pełni obowiązują i są skuteczne.
8. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 20.02.2017 roku.