

REGULAMIN
Konkursu dla młodych projektantów
Young Designer Collection by Ptakmoda &TwoMoon

§1

Definicje

1. Konkurs – Konkurs dla młodych projektantów, w szczególności studentów lub absolwentów artystycznych uczelni i szkół projektowania ubioru.
2. Organizator – Ptak S.A. z siedzibą w Rzgowie (95-030) przy ul. Żeromskiego 6, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Łodzi Śródmieścia w Łodzi XX Wydział Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000396803, NIP 7282785090, REGON 101295738 przy udziale Artura Szkudlarka prowadzącego działalność gospodarczą pod firmą Artur Szkudlarek, właściciela marki odzieżowej TwoMoon.
3. Jury – komisja konkursowa powołana przez Organizatora.

§2

Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady, zakres i warunki uczestnictwa w Konkursie.
2. Konkurs nie jest grą losową w rozumieniu ustawy o grach hazardowych z dnia 19 listopada 2009 r. (Dz.U. Nr 201, poz. 1540, tj. z dnia 17 marca 2016 r. (Dz.U. z 2016 r. poz. 471).
3. Konkurs skierowany jest do młodych projektantów mody i ma na celu ułatwienie zawodowego startu a nadto daje możliwość współpracy z profesjonalnymi firmami zajmującymi się promocją polskich producentów, w tym promocją własnej Marki.
4. Konkurs ma na celu wyłonienie najlepszej oraz najbardziej oryginalnej, wyróżniającej się kreatywnością kolekcji ubrań spośród wszystkich kolekcji zgłoszonych do Konkursu.

§3

Warunki uczestnictwa w Konkursie

1. Kandydatem mogącym wziąć udział w konkursie jest osoba posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, szczególnie studenci i absolwenci kierunków związanych z projektowaniem ubioru.
2. Uczestnik zgłasza do Konkursu zaprojektowaną przez siebie kolekcję ubrań.
3. Każda kolekcja powinna składać się z 8-10 sylwetek.
4. Zgłoszenie uczestnictwa następuje poprzez pobranie oraz wypełnienie formularza zgłoszeniowego, który należy przesłać w terminie od 20 października 2017 r. do 20 listopada 2017 r. na adres siedziby Ptak S.A. lub na adres e-mail przedstawiciela Organizatora: s.jamroz@ptak.com.pl.
Uczestnik zobowiązany jest ponadto do załączenia opisu kolekcji oraz swojej Marki. W opisie Uczestnik powinien zawrzeć informacje o tym czym kierował się przy tworzeniu kolekcji, jakie były jego założenia, inspiracje oraz cele.
5. Do Konkursu mogą zostać zgłoszone jedynie kolekcje:
 - a. których autorem jest Uczestnik zgłaszający kolekcję do Konkursu i któremu przysługują do tej kolekcji wszystkie autorskie prawa majątkowe i osobiste oraz który ma prawo dysponować zgłaszaną do Konkursu kolekcją;
 - b. które w żaden sposób nie naruszają praw osób trzecich lub obowiązujących przepisów prawa;
 - c. które nie są w żaden sposób obciążone prawami osób trzecich,

- d. dla eksploatacji w jakimkolwiek zakresie nie wymagają odrębnej zgody osoby trzeciej.
- 6. Uczestnik zgłaszając swój udział w Konkursie akceptuje niniejszy Regulamin oraz potwierdza, że zgłoszona przez niego kolekcja spełnia wszystkie powyższe warunki.
- 7. Kolekcje konkursowe naruszające prawa osób trzecich zostaną wykluczone z udziału w Konkursie.
- 8. Zgłoszona Kolekcja powinna być użytkowa – zaprojektowana z myślą o kliencie i możliwością jej sprzedaży, powinna uwzględniać potrzeby rynku, a jakość użytych materiałów winna być adekwatna do ostatecznej ceny produktu.
- 9. W celu przybliżenia uczestnikom zasad Konkursu oraz celów jakie jemu przyświecają dla Uczestników Konkursu Young Designer Collection by Ptakmoda & TwoMoonw zorganizowany zostanie Punkt Konsultacji -stoisko wystawiennicze PtakModa w trakcie trwania Targów Tekstylnych Fast Textile 2017 organizowanych w Międzynarodowym Centrum Targowo-Kongresowym w PTAK WARSAW EXPO w Nadarzynie.

§4

Przebieg i zasady konkursu

1. Konkurs przewiduje dwa etapy:
 - 1) I ETAP - Jury z nadesłanych zgłoszeń, kierując się kryteriami, o których mowa w § 2 Umowy pkt 4 Regulaminu dokona wyboru 10 (dziesięciu) kolekcji, posiadających własny charakter, oryginalność, które uwzględniać będą nowe trendy w modzie oraz potrzeby potencjalnego klienta. Uczestnicy, którzy zostaną zakwalifikowani do II etapu zostaną poinformowani o tym na wskazany przez siebie adres e-mail. Termin, w którym nastąpi ogłoszenie uczestników zakwalifikowanych do II etapu zostanie podany na stronie Internetowej Organizatora.
 - 2) II Etap - Uczestnicy zakwalifikowani do II etapu zobowiązani są do:
 - a. stworzenia planu biznesowego swojej działalności, który winien zawierać informacje, jak widzą rozwój swojej marki, jaki jest ich target, jakich narzędzi promocji będą używać)
 - b. zaprojektowania własnego Logotypu.
Projekt planu biznesowego oraz projekt Logotypu powinny zostać przesłane na adres siedziby Organizatora oraz w sposób oraz w terminie wskazanym przez Organizatora.
3. Spośród uczestników zakwalifikowanych do II etapu, którzy w terminie oraz kompleksowo prześlą dokumentację, o której mowa w pkt 2 powyżej Komisja Konkursowa wyłoni Zwycięzcę Konkursu, tj. Uczestnika, który odznaczać się będzie największą kreatywnością, przedsiębiorczością oraz pomysłem na „siebie i swoją markę”.
4. Ogłoszenie Laureata Konkursu nastąpi do dnia 15 grudnia 2017 r. na stronie www.fasttextile.com
5. Jury Konkursu może podjąć decyzję o nieprzyznaniu Nagrody w sytuacji, gdy przesłane projekty oraz dokumenty, o których mowa w pkt 2 powyżej nie będą spełniały warunków wynikających z Regulaminu.
6. Obrady Jury Konkursu są niejawne.

§5

Nagrody

1. Nagrodą dla Laureata Konkursu jest:
 - a. Wsparcie produkcji (w tym udostępnienie narzędzi potrzebnych do produkcji) oraz promocja wybranych modeli spośród zgłoszonej linii ubrań.
 - b. Organizacja sesji zdjęciowej z udziałem promowanej linii ubrań.

- c. Promocja za pomocą wszelkich materiałów reklamowych, w tym Internet oraz social media.
 - d. Wsparcie działań promocyjnych podejmowanych przez Laureata Konkursu
 - e. Wsparcie działań handlowych
2. Do Nagrody dodana zostanie dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości 11,11% wartości danej Nagrody, z przeznaczeniem na poczet należnego podatku od wygranych zgodnie z obowiązującymi przepisami. Zwycięzcom nie przysługuje prawo do żądania wypłaty takiej dodatkowej nagrody pieniężnej. W celu uniknięcia wszelkich wątpliwości, zapłata zryczałtowanego podatku dochodowego od wygranych zostanie dokonana na konto właściwego urzędu skarbowego przez Organizatora.

§6

Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych jest Organizator.
2. Dane osobowe Kandydatów w zakresie określonym w Regulaminie będą przetwarzane, gromadzone przez administratora zgodnie z przepisami ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. (Dz.U. Nr 133, poz. 883, tj. z dnia 13 czerwca 2016 r. Dz.U. z 2016 r. poz. 922, z późn. zm.). Kandydat, który bierze udział w Konkursie ma prawo do kontroli swoich danych osobowych, ich uzupełnienia bądź sprostowania. Podanie danych osobowych jest dobrowolne.
3. Dane osobowe przetwarzane będą celem: komunikacji z Kandydatami oraz przeprowadzenia czynności niezbędnych dla przeprowadzenia, rozstrzygnięcia konkursu, wręczenia nagród, a ponadto dla celów promocyjnych w tym przesyłania newsletterów.
4. Przetwarzanie danych osobowych Kandydatów obejmować będzie takie dane jak: imię/imiona i nazwisko, numer telefonu, adres e-mail.

§ 7

Reklamacje

1. Wszelkie reklamacje dotyczące sposobu przeprowadzenia Konkursu uczestnicy winni zgłaszać na piśmie w czasie trwania Konkursu lub w terminie nie dłuższym niż 14 dni od jego zakończenia.
2. Pisemna reklamacja powinna zawierać imię, nazwisko, dokładny adres uczestnika oraz wskazanie przyczyny reklamacji. Reklamacja powinna być przesłana na adres Organizatora z dopiskiem „ Reklamacja Konkursu Young Designer Collection by Ptakmoda &TwoMoon”.
3. Reklamacje rozpatrywane będą przez Organizatora niezwłocznie po ich otrzymaniu.

§ 8

Postanowienia końcowe

1. Regulamin będzie dostępny na stronie internetowej www.fast
2. Organizator ma nieodpłatne prawo do wykorzystywania zgłoszonej linii ubrań oraz informacji na temat zgłaszanej kolekcji i projektanta do celów promocyjnych związanych z organizacją i przeprowadzeniem Konkursu oraz przyszłych edycji polegające na rozpowszechnianiu, udostępnianiu w całości lub w części, publicznym udostępnianiu na pokazie na pośrednictwem urządzeń elektronicznych, a ponadto w przypadku informacji na temat projektanta, w tym co do faktu zdobycia nagrody w Konkursie, udostępniania, rozpowszechniania w sieci Internet, strona i serwisach internetowych, a także serwisach społecznościowych.

