

Verwendungsrichtlinie für die Nutzung des Maskottchens "Sammy" des Regionalentwicklung Hunsrück/Hochwald e. V. (nachfolgend Regionalentwicklungsverein genannt)

1. Der Regionalentwicklungsverein hat das als Anlage 1 beigefügte Maskottchen entwickelt und dieses als Wortbildmarke (nachfolgend "Signet" genannt) rechtlich schützen lassen, d. h. die Verwendung ist ausschließlich von ihm zu genehmigen und darf nur entsprechend seinen Vorgaben, d. h. entsprechend dieser Richtlinie verwandt werden.
2. Die Verwendung des Maskottchens in 3-dimensionaler Form in jeder Art und Größe ist ausschließlich dem Regionalentwicklungsverein vorbehalten.
3. Hinsichtlich der technischen Daten ist die als Anlage 2 beigefügte Gestaltungsrichtlinie verbindlich.
4. Mit der Verwendung des Maskottchens sollen vor allem folgende Zwecke verfolgt werden:
 - Identifikationssteigerung bei den zur Nationalparkregion zählenden Gebietskörperschaften und der ortsansässigen Bevölkerung sowie allen ortsansässigen Unternehmen, Vereinen und sonstigen Institutionen
 - Vermittlung eines einheitlichen Erscheinungsbildes aller mit der Nationalparkregion in Zusammenhang stehender Aktivitäten
 - Werbung für die Nationalparkregion
 - Vermarktung von Produkten mit Bezug zur Nationalparkregion (Merchandising, Herkunftskennzeichnung)
 - Sonstige kommerzielle kulturelle, touristische, sportliche und umweltschutzfördernde Aktivitäten, die im Zusammenhang mit der Nationalparkregion bestehen.
5. Für die unterschiedlichen Zwecke der Verwendung des Maskottchens als Signet wird der Regionalentwicklungsverein unterschiedliche Applikationen entwickeln, die ausschließlich für die jeweiligen vom Regionalentwicklungsverein bestimmten Zwecke verwandt werden dürfen.
6. Für die Verwendung des Maskottchens als Signet gilt, dass die Verwendung im nicht-kommerziellen Bereich nur gestattet werden kann, sofern sich der Nutzer verpflichtet, die Verwendung des Maskottchens in der hierfür vorgesehenen Form und Umfang rechtzeitig vorher schriftlich dem Regionalentwicklungsverein gegenüber anzuzeigen und genehmigen zu lassen; ferner hat der Nutzer von jeder Verwendung ein Belegexemplar bzw. bei Unikatsverwendungen ein Foto an den Regionalentwicklungsverein zu schicken. Der Regionalentwicklungsverein ist berechtigt, die Verwendung des Maskottchens als Signet zu untersagen; dies gilt stets dann, wenn dadurch das Erscheinungsbild der Nationalparkregion oder des Regionalentwicklungsvereins beeinträchtigt wird.
7. Die Verwendung des Maskottchens für kommerzielle Zwecke in der ursprünglichen Form wie auch im Rahmen von Applikationen setzt grundsätzlich eine vertragliche Genehmigung durch den Regionalentwicklungsverein oder einen von ihm autorisierten Lizenznehmer voraus.
8. Für die kommerzielle Verwendung des Maskottchens gelten grundsätzlich folgende Vorgaben:
 - a) Applikationen des Maskottchens als Signet dürfen nur in dem zu dieser Richtlinie erstellten Guide wiedergegebenen Formen verwandt werden. Darüber hinausgehende Formen der Verwendung sind nur in Ausnahmefällen und mit ausdrücklicher Genehmigung des Regionalentwicklungsvereins möglich.

- b) Verstöße gegen diese Vorgabe werden nicht nur seitens des Regionalentwicklungsvereins geahndet, sondern tangieren darüber hinaus auch das Kunsturheberrecht des Autors, der seinerseits unabhängig vom Regionalentwicklungsverein berechtigt ist, entsprechende Schadensersatzansprüche und Unterlassungsansprüche durchzusetzen.
 - c) Die Verwendung des Maskottchens als Signet kann von vornherein zeitlich befristet werden.
9. Soweit das Maskottchen in Verbindung mit einem anderen Charakter benutzt wird, ist aufgrund des Kunsturheberrechtes eine Abstimmung mit dem Regionalentwicklungsverein und dem Urheber erforderlich. Grundsätzlich wird erwartet, dass das Maskottchen als Signet Abstand zu anderen Charakter hält, so dass von einer eigenständigen Wiedergabe des Maskottchens ausgegangen werden kann.
 10. Da die kommerzielle Verwertung des Maskottchens als Signet den Rechteinhabern teilweise exklusiv überlassen werden, kann deren Verwendung für Dritte ausgeschlossen oder eingeschränkt sein.
 11. Verwendungen, die überwiegend dem Interesse der Nationalparkregion dienen, können kostenlos gestattet werden. In diesem Fall kann für die Bereitstellung entsprechender Druckvorlagen durch den Regionalentwicklungsverein eine Schutzgebühr in Höhe von bis zu 20,- € erhoben werden. Der Nutzer hat sich dabei schriftlich zur Beachtung der Gestaltungs- und Verwendungsrichtlinien für das Maskottchen zu verpflichten. Die Abgabe der Verpflichtung ist die grundsätzliche Voraussetzung für die Verwendung des Maskottchens als Signet.
 12. Die Verwendung des Maskottchens als Signet durch die Presse im Rahmen ihrer Berichterstattung ist in der hierfür vorgegebenen Form genehmigungsfrei. Desgleichen gilt für die Verwendung durch die zur Nationalparkregion zählenden Gebietskörperschaften im Rahmen ihrer eigenen Öffentlichkeitsarbeit; hierzu zählen auch ihre Tourismuseinrichtungen und die Verwendung im Rahmen ihrer Leitsysteme.
 13. Die Verwendung des Maskottchens als Signet für Maßnahmen zur Bewerbung der Nationalparkregion bedürfen ebenfalls der vorherigen Zustimmung des Regionalentwicklungsvereins.
 14. Die Verwendung des Maskottchens für partei- gesellschaftspolitische, religiöse und sonstige artfremde Zwecke sind grundsätzlich nicht gestattet. Gleiches gilt für alle dem Natur-, Landschafts- und Umweltschutz zuwiderlaufende Aktivitäten.
 15. Die Verwendung des Maskottchens im Rahmen privater Dokumentationen sowie deren Verbreitung, insbesondere im Rahmen sozialer Medien, ist insoweit gestattet, wie dadurch keine mittelbaren kommerziellen Aktivitäten gefördert werden oder die Vorgaben nach Punkt 14 dieser Verwendungsrichtlinie unterlaufen werden.
 16. Die Einräumung der Nutzungsrechte schließt eine Weitergabe der Nutzungsrechte an Dritte grundsätzlich aus, sofern nicht ausdrücklich etwas abweichendes vereinbart wird. Soweit die Maskottchen-Verwendung mit einer Weiterverarbeitung (z. B. in Plänen o. a. Darstellungen) verbunden ist, ist durch den Nutzer sicherzustellen, dass dadurch keine kommerzielle Ausbeutung unter Zuhilfenahme des Maskottchens erfolgt, sofern dies nicht ausdrücklich vertraglich zugebilligt wird.

 Bundesrepublik Deutschland 

Urkunde

über die Eintragung der
Marke Nr. 30 2021 216 312

Az.: 30 2021 216 312.9



Inhaber/Inhaberin

Regionalentwicklung Hunsrück-Hochwald e.V., 55765 Birkenfeld, DE

Tag der Anmeldung:

30.03.2021

Tag der Eintragung:

28.04.2021

Die Präsidentin des Deutschen Patent- und Markenamtes

Rudloff-Schäffer

Rudloff-Schäffer

München, 28.04.2021



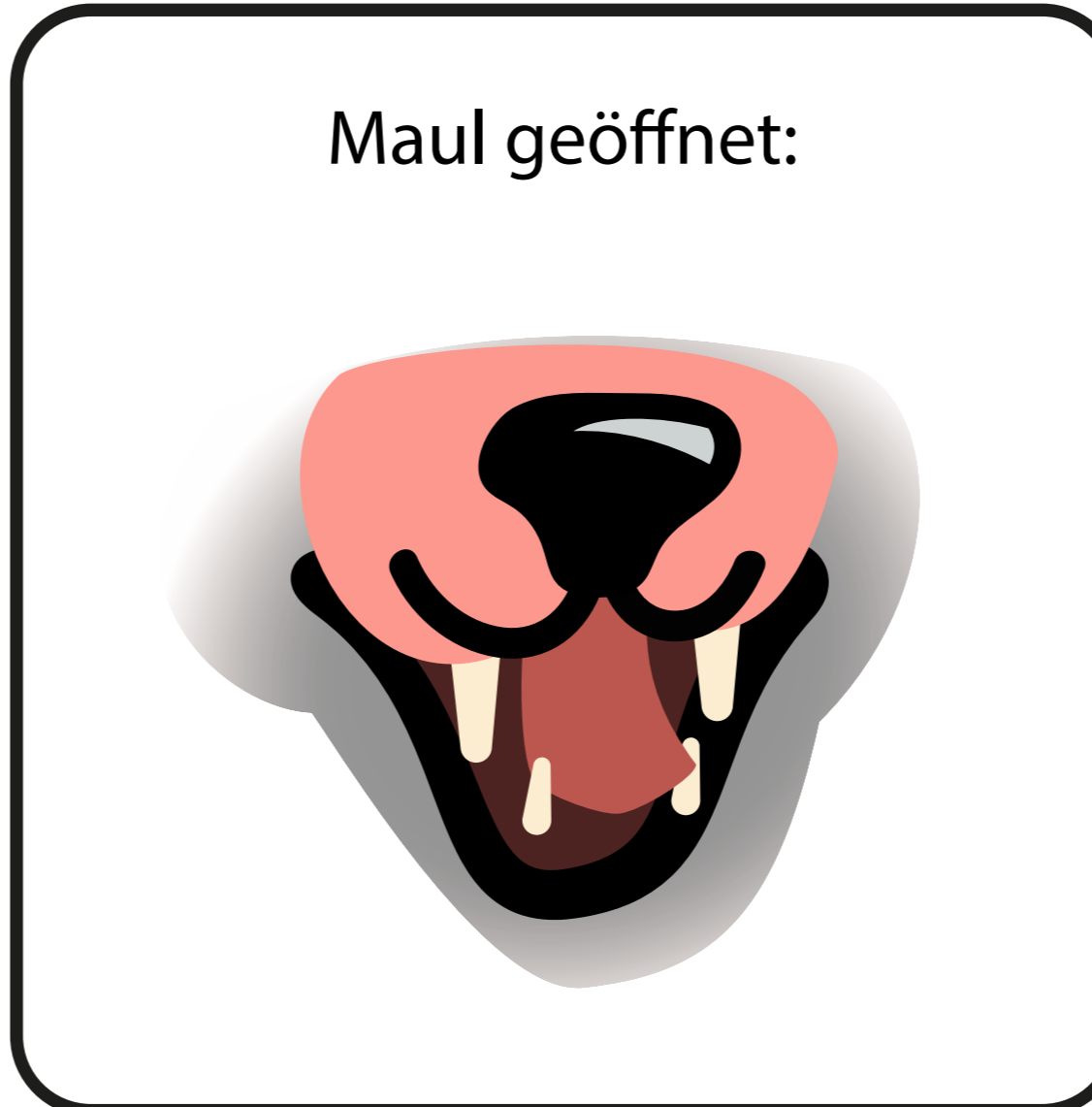
Sammy





Grundmuster „Sammy“

Typo: *Sammy*



- 47% Deckkraft # 000000
Verlauf um Nase
- 34% Deckkraft # D3B06A
(Farbe von Hemd, dunkel)
Verlauf um Augen
- # 000000 Hutband, Pupillen, schwarze Schnauze, Brauen, Schnurrhaare, Gürtel, Seitentaschenteile.
- # FC988D Rosa Schnauze
- # BC5750 Zunge
- # C3EFBF Augäpfel
- # 4C2321 Maulinneres
- # A08769 Fell hell
- # FCECD0 Zähne
- # 846E53 Fell dunkle Bereiche
- # 774900 Innenohr
- # 443733 Hut, Schwanzstreifen
- # 615345 Kopf-Streifen
- # D3B06A Hemd dunkel
- # E5C376 Hemd hell
- # 263A19 Hose dunkel
- # 344F22 Hose hell
- # 666666 Gürtelschnalle
- # 7B7B7C Fernglas
Krallen
- # F8FFFF Nasenglanzpunkt



Das Maskottchen Sammy, sollte sympathisch ansprechend, durch seinen großen Kopf auch etwas kindlich anmuten. Er sollte aber nicht zu kindlich gestaltet sein und natürlich auch Erwachsene ansprechen. Eine Anlehnung an japanisches Mangadesign ist beabsichtigt, jedoch sollte dies nicht überwiegen und die Proportionen der Körperpartien zu einander nicht zu extrem sein. Deshalb sind folgende Gestaltungsmerkmale zu beachten:

- Verhältnis Kopf zu Körper: ca. 2,4 : 1
- Verhältnis Pupillenoval (Breite:Länge): ca 1 : 2 bei Frontalansicht.
- Körper und Kopf müssen bei einer plakativen farbigen Darstellung von Sammy oder in einer Illustration immer komplett oder angeschnitten dargestellt werden (zooms oder Ausschnitte mit angeschnittenen Körper- bzw. Kopf- Darstellungen in Kurzgeschichten sind möglich)
- Der Körper der Basisversion von Sammy besitzt immer folgende Applikationen bzw. Texturen: zweifarbiges graues Fernglas mit Halsgurt, kurze grüne Rangerhose, Seitentaschen an der Rangerhose mit Knöpfen, kurze Krallen an den Füßen und drei Zehen, Kurzärmeliges Hemd mit Kragen, Gürtelschnalle, hellbrauner Schwanz mit drei dunkelbraunen Streifen und dunkelbrauner Schwanzspitze mit einem "Zacken", wenn Sammy von vorne dargestellt ist sollte der Schwanz immer links vom Körper zu sehen sein, Hände mit 4 kurzen Fingern.
- Der Kopf der Basisversion von Sammy besitzt immer folgende Applikationen bzw. Texturen: dunkelbrauner Rangerhut mit schwarzem Hutband, abgerundete Ohren mit dicker schwarzer Umrisslinie, hellgrüne Augäpfel mit ovalen Pupillen und schwarzen Sichelförmigen Lidern, links und rechts aussen an den Wangen/ Hals drei dunkelbraune abgerundete Dreiecksstreifen welche hinter dem Kopf zusammenlaufen, unter dem Hut drei dunkelbraune abgerundete Dreiecksstreifen, an den Wangen links und rechts jeweils drei schwarze, lange, gebogene Schnurrhaare, rosa Schnauze und aufgesetzter schwarzer Nase mit Glanzlicht und gebogene, schwarze Schnauzenlinien darunter.

Farben mit CMYK und RGB Werten:

- Rosa Schnauze:	CMYK: 0,52,37,0	RGB: 252,152,141	HEX: #FC988D
- Augäpfel:	CMYK: 29,0,35,0	RGB: 195,239,191	HEX: #C3EFBF
- Fell hell:	CMYK: 32,39,55,21	RGB: 160,135,105	HEX: #A08769
- Fell dunkle Bereiche:	CMYK: 38,44,61,32	RGB: 132,110, 83	HEX: #846E53
- Innenohr:	CMYK: 35,62,100,45	RGB: 119,73, 0	HEX: #774900
- Hut/ Schwanzstreifen:	CMYK: 56,60,57,65	RGB: 68,55,51	HEX: #443733
- Hemd dunkel:	CMYK: 17,29,64,5	RGB: 211,176,106	HEX: #D3B06A
- Hemd hell:	CMYK: 11,23,61,1	RGB: 229,195,118	HEX: #E5C376
- Hose dunkel:	CMYK: 80,51,93,62	RGB: 38,58,25	HEX: #263A19
- Hose hell:	CMYK: 78,44,98,46	RGB: 52,79,34	HEX: #344F22
- Gürtelschnalle, Fernglas, Krallen:	CMYK: 56,45,45,33	RGB: 102,102,102	HEX: #666666
- Gürtelschnalle, Fernglas, Krallen (hell):	CMYK: 51,40,39,22	RGB: 123,123,124	HEX: #7B7B7C
- Kopf-Streifen:	CMYK: 49,50,59,48	RGB: 97,83,69	HEX: #615345
- Nasen Glanzpunkt:	CMYK: 3,0,1,0	RGB: 248,255,255	HEX: #F8FFFF
- Zunge:	CMYK: 20,74,62,10	RGB: 188,87,80	HEX: #BC5750
- Maulinneres:	CMYK: 42,79,65,68	RGB: 76,35,33	HEX: #4C2321
- Zähne:	CMYK: 2,8,22,0	RGB: 252,236,208	HEX: #FCECD0
- Schwarze Bereiche wie Ohrumrundungen, Augenlidsichel, Nase/Mundlinien, Knöpfe, Schnurrhaare und Pupillen:	CMYK:100,100,100,100	RGB: 0,0,0	HEX:#000000

Etwaige Applikationsanpassungen bei Jahresfesten wie z.B. Fasching, Ostern, Halloween oder Weihnachten, sind getrennt zu sehen und mit bildbad, Hofmann & Melsheimer GbR abzusprechen.