

REGULAMIN KONKURSU NA GRĘ PLANSZOWĄ

pod hasłem

„Nasza szkoła pełna przygód”



Cel i tematyka konkursu

§ 1

Zespół nauczycieli pracujących na świetlicy ogłasza konkurs na opracowanie gry planszowej pn. „Nasza szkoła pełna przygód”.

Ilekcioć w regulaminie jest mowa o:

- a) Organizatorze –oznacza to szkołę i pracowników świetlicy
- b) Konkursie pn. „Szkoła pełna przygód” –oznacza to konkurs opracowany przez nauczycieli świetlicy, mający na celu:
 - ⌚ Pobudzenie wyobraźni społeczności uczniowskiej oraz przygotowanie twórczych i konstruktywnych pomysłów stworzenia gry planszowej.
 - ⌚ Skierowanie uwagi uczniów na działania wspierające promocję naszej szkoły poprzez upowszechnienie i popularyzację gier planszowych.

Zasady konkursu

§ 2

1. W konkursie zostały ustalone 2 kategorie wiekowe uczestników:

I Uczniowie naszej szkoły z klas I - III.

II Uczniowie naszej szkoły z klas IV – VIII.

2. Do Konkursu mogą zostać zgłoszone jedynie prace konkursowe w formie gier planszowych, które nie zostały uprzednio zgłoszone do innego konkursu.

3. Udział w konkursie jest bezpłatny i dobrowolny.

4. Tematyka prac konkursowych powinna odnosić się do hasła „Nasza szkoła pełna przygód”.

§ 3

Zasady uczestnictwa dla klas I – III

3. Gra planszowa powinna być wykonana na dowolnym materiale w formacie A3.

2. Uczestnik może zgłosić do Konkursu maksymalnie jedną pracę konkursową.

3. Prace konkursowe mogą być wykonane dowolną techniką przestrzenną lub plastyczną, mogą być wykorzystane

np. ołówek, kredka, węgiel, pastele, farby plakatowe lub olejne, wycinanki, itp.

4. Do każdej pracy konkursowej powinny być dołączone zasady gry (instrukcja).

przygotowana na oddzielnej kartce wielkości formatu A4.

Można samodzielnie wykonać kostki do gry, pionki lub inne elementy.

5. Do każdej pracy konkursowej powinna być dołączona karta zgłoszeniowa oraz odpowiednie oświadczenie.

6. Organizator zastrzega sobie prawo do wyłączenia z udziału w Konkursie prac konkursowych niespełniających kryteriów tematycznych, przesłanych w złym formacie, nieczytelnych lub uszkodzonych np. z powodu nieodpowiedniego zabezpieczenia, a także przekazanych po terminie i niezgodnych z niniejszym regulaminem.

7. Organizatorzy przyjmują prace konkursowe wykonane z pomocą osoby starszej.

8. Gry przekazane na Konkurs nie będą zwracane autorom, zostaną wykorzystane do zabawy na świetlicy.

9. Prace konkursowe należy dostarczyć osobiście do świetlicy szkoły. Z dopiskiem: Konkurs na grę planszową „Nasza szkoła pełna przygód” w terminie od dnia 27 października do 30 listopada 2022 r.

10. Uczestnik Konkursu zobowiązany jest dołączyć kartę zgłoszeniową i oświadczenie.

11. Uczestnicy mają prawo zgłaszać do Konkursu tylko i wyłącznie gry planszowe wykonane samodzielnie, do których posiadają wszelkie prawa autorskie. Zgłaszanie prac konkursowych wykonanych przez inne osoby jest całkowicie zabronione. Uczestnicy wraz z prawnymi opiekunami ponoszą pełną odpowiedzialność, związaną z użyciem przygotowanych i przesłanych prac konkursowych, a w szczególności pełną odpowiedzialność za naruszenie praw osób trzecich.
12. Zgłoszenie prac do Konkursu jest jednoznaczne z uznaniem warunków niniejszego regulaminu oraz wyrażeniem zgody na publikowanie danych osobowych zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133 poz. 883) z dnia 29.08.1997 roku.
13. Uczestnik konkursu wraz z opiekunem prawnym, składając swój podpis na formularzu zgłoszenia, oświadcza, że posiada autorskie prawa do przekazanej gry planszowej i wyraża zgodę na ich użytkowanie, rozpowszechnianie, które Organizator uznał za stosowne i wskazał dla prawidłowej realizacji założeń i promocji konkursu. Jednocześnie uczestnik konkursu przenosi na Organizatora prawa autorskie na nieodpłatne, bezterminowe i nieograniczone wykorzystywanie gier zgłoszonych do konkursu na różnych polach eksploatacji, w szczególności: druku w dowolnej liczbie egzemplarzy, zamieszczania ich w Internecie oraz w innych formach utrwałeni, nadających się do rozpowszechniania np. poprzez prezentowanie na różnego typu spotkaniach.
14. Nadesłanie zgłoszenia na Konkurs jest jednoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu.

Zasady uczestnictwa dla klas IV – VIII

jak wyżej oraz:

* Do wykonania gry planszowej można wykorzystać różnorodne **programy komputerowe**, a drobne elementy jak pionki, kostki lub inne figurki wykonać za pomocą nowoczesnych technologii komputerowej np. z drukarki 3D.

Nagrody

§ 4

1. Autorowi najlepszej pracy konkursowej zostanie przyznana nagroda rzeczowa, a zwycięski projekt może zostać wydany jako gadżet promocyjny.
2. Fundatorem nagrody jest Dyrekcja oraz Zarząd Naszej Szkoły.
3. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone 6 grudnia i wtedy odbędzie się wręczenie nagrody oraz podsumowanie konkursu.
4. W przypadku, gdy laureat Konkursu wraz z opiekunem prawnym nie przybędzie z przyczyn losowych na podsumowanie Konkursu, będzie miał możliwość odebrania przyznanej nagrody w terminie późniejszym w sekretariacie szkoły.
5. Nagroda nie podlega wymianie na jakikolwiek ekwiwalent.

Komisja oceniająca

§ 5

1. W celu oceny prac konkursowych zostanie powołana przez Naszą Szkołę Komisja oceniająca nadesłane prace konkursowe, w skład której wejdą osoby wskazane przez Organizatora, zwane dalej „Jury”.

2. Zadaniem komisji oceniającej będzie:

- ⌚ Kwalifikacja zgłoszonych gier planszowych do udziału w Konkursie;
- ⌚ Ocena zgłoszonych prac konkursowych;
- ⌚ Przyznanie nagrody.

3. Komisja dokona oceny nadesłanych gier planszowych wg następujących kryteriów oceny:

- ⌚ Trafność doboru tematu i celu Konkursu;
- ⌚ Walory artystyczne: kompozycja, gama kolorystyczna;
- ⌚ Oryginalność i pomysłowość;
- ⌚ Estetyka pracy konkursowej;
- ⌚ Jakość techniczna.

4. Komisja oceniająca zbierze się w szkole w terminie do 2 grudnia 2022 r.

Laureaci zostaną powiadomieni o miejscu i terminie wręczenia nagrody poprzez media społecznościowe oraz stronę internetową naszej szkoły.

5. Wszelkie kwestie dotyczące pracy Komisji oraz jej ustalenia rozstrzyga organizator Konkursu.

6. Decyzja Komisji w sprawie przyznania nagrody jest ostateczna i nie podlega odwołaniu.

Wystawa pokonkursowa

§ 6

1. Organizator zastrzega sobie prawo do bezpłatnej publikacji i rozpowszechniania prac konkursowych na wystawie pokonkursowej, prasie, Internecie oraz w innej drukowanej formie niezbędnej do prawidłowej realizacji działań informacyjno –promocyjnych Naszej Szkoły.

Dodatkowe informacje

§ 7

1. Dodatkowych informacji na temat Konkursu udzielają opiekunowie świetlicy.

2. Regulamin Konkursu opublikowany zostanie na stronie internetowej naszej szkoły.

3. Zgodnie z Regulaminem niniejszego Konkursu do przesłanej pracy, powinny być dołączone: karta zgłoszeniowa (załącznik nr 1) oraz odpowiednie oświadczenie (załącznik nr 2), co stanowić będzie o zakwalifikowaniu się do ww. Konkursu.

4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w Regulaminie. Wszystkie informacje o zmianach zostaną niezwłocznie opublikowane na stronie internetowej naszej szkoły.
5. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem decyduje Organizator Konkursu.

Załącznik nr 1

KARTA ZGŁOSZENIOWA DO KONKURSU NA GRĘ PLANSZOWĄ
POD HASŁEM: „**Nasza Szkoła pełna przygód**”

TYTUŁ PRACY	
IMIĘ I NAZWISKO UCZESTNIKA KONKURSU	
ADRES	
WIEK UCZESTNIKA	
KATEGORIA WIEKOWA	
IMIĘ I NAZWISKO RODZICA/PRAWNEGO OPIEKUNA	
TELEFON KONTAKTOWY	
DATA I PODPIS	

Załącznik nr 2

OŚWIADCZENIE UCZESTNIKA KONKURSU

§ 1

Wyrażam zgodę na nieodpłatne wykorzystywanie przez Społeczną Szkołę Podstawową Nr 2 STO w Tarnowie przesłanych przeze mnie prac konkursowych w formie gry planszowej w dowolnym czasie i formie dla celów promocyjno –marketingowych, związanych z Konkursem. Jednocześnie wyrażam zgodę na nieodpłatne przekazanie na rzecz naszej Szkoły praw autorskich do przedmiotowej gry planszowej, zgodnie z ustawą z dn. 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tj. Dz. U. z 2006 r. Nr 90, poz. 631 z późn. zm.).

§ 2

Oświadczam, że jestem autorem /autorką dostarczonej/ przesłanej gry planszowej.

§ 3

Wyrażam zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych dla celów niniejszego Konkursu zgodnie z art. 6 ustawy z dnia 29.08.97 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. Z 1997 r. Nr 133 poz. 883).

§ 4

Oświadczam, że zapoznałem/ zapoznałam się z treścią Regulaminu Konkursu na grę planszową pn. „Nasza szkoła pełna przygód”, organizowanego przez Społeczną Szkołę Podstawową Nr 2 STO w Tarnowie.

§ 5

Oświadczam, że jestem uczniem Społecznej Szkoły Podstawowej Nr 2 STO w Tarnowie i spełniam tym samym warunek udziału w Konkursie.

.....
Data

.....
podpis