



Zarządzenie nr 80/2020

Wójta Gminy Somonino

z dnia 17.09.2020 roku

w sprawie zatwierdzenia regulaminu konkursu na grę planszową „Śmieć(i)MY”

Na podstawie art. 30 ust. 1 ustawy z dnia 8 marca 1990 r. o samorządzie gminnym (Dz.U. z 2020 r. poz. 713)

zarządzam, co następuje:

§1

Zatwierdzam regulamin konkursu na grę planszową „Śmieć(i)MY”, w brzmieniu jak w załączniku nr 1 do niniejszego zarządzenia.

§2

Zatwierdzam kartę zgłoszeniową do konkursu na grę planszową, która stanowi załącznik nr 2 do niniejszego zarządzenia.

§3

Wykonanie zarządzenia powierza się podinspektorowi ds. utrzymania czystości i porządku w Gminie.

§4

Zarządzenie wchodzi w życie z dniem podpisania.



REGULAMIN KONKURSU NA GRĘ PLANSZOWĄ

„Śmieć(i)MY”

§ 1

Cel konkursu

Celem konkursu jest popularyzacja problematyki związanej z gospodarką odpadami w Polsce ze szczególnym uwzględnieniem hierarchii postępowania z odpadami, w tym założeń pakietu gospodarki o obiegu zamkniętym, kształtowanie postaw sprzyjających ochronie środowiska oraz pobudzenie dziecięcej wyobraźni i kreatywności.

§ 2

Organizator

Organizatorem konkursu na opracowanie gry planszowej pn: „Śmieć(i)MY” jest Urząd Gminy Somonino z siedzibą przy ul. Ceynowy 21, 83-314 Somonino.

§ 3

Uczestnicy

Adresatami konkursu są uczniowie szkół podstawowych z terenu Gminy.

§4

Organizacja konkursu

1. Udział w konkursie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Konkurs jest przeznaczony dla dzieci i młodzieży z klas I – VIII szkół podstawowych, z podziałem na kategorie wiekowe: klasy I-III, klasy IV-VI, klasy VII-VIII.
3. Prace mają być przygotowane przez osoby indywidualne.



4. Zadaniem uczestników jest opracowanie zasad gry planszowej o tematyce odpadowej ze szczególnym uwzględnieniem popularyzacji zasad selektywnej zbiórki oraz zaprojektowanie oraz wykonanie planszy i elementów potrzebnych do gry.
5. Do Konkursu mogą zostać zgłoszone jedynie prace konkursowe w formie gier planszowych, które nie zostały uprzednio zgłoszone do innego konkursu.
6. Wszystkie nadesłane prace zostaną ocenione przez Komisję Konkursową powołaną przez Organizatora.
7. Termin przekazania prac do szkół: **do 16 listopada 2020 r.**
8. Koszty przygotowania materiałów konkursowych w całości pokrywa Zgłaszający.

§5

Wymogi dotyczące prac konkursowych

1. Gra planszowa powinna być wykonana na dowolnym materiale w formacie nie mniejszym niż A4 i nie większym niż A3.
2. Do konkursu można zgłosić prace przygotowane przez jedną osobę.
3. Każdy Uczestnik może zgłosić do Konkursu maksymalnie 1 pracę konkursową.
4. Prace konkursowe mogą być wykonywane dowolną techniką przestrzenną lub plastyczną np.: ołówek, kredka, węgiel, pastele, farby plakatowe lub olejne, wycinanki lub z wykorzystaniem programów komputerowych.
5. Do każdej pracy konkursowej należy dołączyć:
 - a) dodatkową informację dołączoną na oddzielnej kartce (patrz załącznik „karta zgłoszeniowa”),
 - b) zasady gry (instrukcja) przygotowane na oddzielnej kartce wielkości formatu A4,
 - c) kostka do gry i/lub pionki w przypadku gier wymagających tych elementów.
6. O dopuszczeniu prac do konkursu decyduje Komisja Konkursowa.
7. Nie zostaną zakwalifikowane do udziału w konkursie prace:
 - a. reklamowe rozumiane jako zawierające jawną lub ukrytą reklamę lub mogące być odebrane jako promujące określoną firmę, produkt lub usługę,
 - b. zawierające treści naruszające powszechnie akceptowane normy obyczajowe lub treści uznane powszechnie za obelżywe,
 - c. naruszające prawo polskie lub prawo międzynarodowe, w szczególności prawa autorskie.



§6

Zgłoszenie udziału

1. Prawidłowo przygotowane zgłoszenie składa się z:
 - a) czytelnie wypełnionego i podpisanego rodzica/opiekuna formularza zgłoszeniowego,
 - b) instrukcji gry planszowej,
 - c) gry właściwej i potrzebnych do gry elementów.
2. Termin przekazania prac do szkół upływa **16 listopada 2020 r.**

§7

Komisja Konkursowa

1. Skład Komisji Konkursowej ustalają Organizatorzy.
2. Komisja Konkursowa jest niezależna w swoich decyzjach.
3. Obrady Komisji konkursowej są tajne.
4. Komisja Konkursowa rozstrzyga w sprawach związanych z interpretacją regulaminu, sporów dotyczących jego zastosowania, przyznawaniem nagród w zakresie dla niej zastrzeżonym oraz innych sprawach związanych z Konkursem, nie zastrzeżonych dla innych podmiotów.
5. Od werdyktów Komisji Konkursowej nie przysługuje żaden środek odwoławczy.

§8

Procedura wyboru zwycięzców

1. Gry planszowe będą oceniane pod względem:
 - merytorycznym,
 - estetycznym,
 - atrakcyjności dla gracza (stopień skomplikowania, przejrzystość reguł).
2. Powołana przez Organizatora Komisja Konkursowa wyłoni spośród złożonych prac najciekawsze.
3. Konkurs składa się z dwóch etapów. W pierwszym etapie (szkolnym) nagrodzone będą po trzy prace z każdej kategorii wiekowej. Do drugiego etapu (gminnego) będą



zakwalifikowane po dwie najlepsze prace z każdej kategorii wiekowej, spośród prac nagrodzonych w pierwszym etapie.

4. Autorki i autorzy zwycięskich prac otrzymają nagrody, o których mowa w § 11.

§9

Prawa autorskie

1. Wszystkie gry powinny być autorstwa uczniów/uczennic – uczestników/uczestniczek konkursu i nie mogą naruszać praw autorskich osób trzecich oraz praw pokrewnych osób trzecich zgodnie z Ustawą o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
2. W przypadku stwierdzenia naruszeń Organizator wycofa gry z konkursu oraz podejmie stosowne działania prawne.
3. W przypadku wystąpienia przeciwko Organizatorowi przez osobę trzecią z roszczeniami wynikającymi z naruszenia jej praw, w szczególności praw autorskich do zadań, podmiot zgłaszający zobowiązuje się do ich zaspokojenia i zwolnienia Organizatorów od obowiązku świadczenia z tego tytułu.
4. W przypadku dochodzenia roszczeń przez osoby trzecie dotyczących naruszeń wynikających z Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych; podmiot zgłaszający zobowiązuje się do zwrócenia Organizatorowi wszelkich kosztów związanych z jego udziałem w sprawie.
5. Zgłoszenie zadań jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na rozpowszechnienie zadania w sposób określony w niniejszym Regulaminie. Zgłoszenie wyczerpuje prawo określone w art. 16 ust.4 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

§ 10

Przekazanie prawa do wykorzystania gier

1. Udział w Konkursie jest równoznaczny z udzieleniem Organizatorom zgody na wykorzystanie zebranych gier do wszelkich działań promocyjnych związanych z popularyzacją idei zrównoważonego rozwoju i gospodarowania odpadami (publikacja w Internecie, publikacja w mediach, wydawnictwo edukacyjne).
2. Nadesłane gry planszowe mogą być:



- a) Utrwalone i zwielokrotnione określoną techniką (drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową),
 - b) w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których utwór utrwalono wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy,
 - c) publicznie wykonane, wystawione, odtworzone a także publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.
3. Udział w Konkursie jest równoznaczny z udzieleniem Organizatorowi praw do gier na czas nieoznaczony.

§ 11

Nagrody

1. Dla uczestników/uczestniczek Konkursu przewidziane są nagrody dla każdej kategorii wiekowej:
 - a. Na etapie szkolnym w każdej kategorii wiekowej zostaną nagrodzone trzy prace konkursowe:
 - Klasy I-III: hulajnoga, łyżworolki, Taboo junior,
 - Klasy IV-VI: tablet Huawei, Mi smart band, Remik liczbowy,
 - Klasy VII-VIII: głośnik bezprzewodowy Sony, elektroniczna tarcza do Darta, słuchawki Sony
 - b. Na etapie gminnym z każdej kategorii wiekowej zostanie nagrodzona jedna praca konkursowa. Dla najlepszej pracy każdej z kategorii nagrodą będzie ROWER.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do innego podziału nagród.
3. W porozumieniu z Organizatorem możliwe będzie przyznawanie dodatkowych nagród przez inne osoby instytucje związane z kulturą, ochroną środowiska lub inną dziedziną.
4. Informacja o wynikach Konkursu zostanie opublikowana na stronie internetowej (www.somonino.pl) do dnia 20.12.2020 r.
5. Nagrody zostaną wręczone uczestnikom podczas uroczystości szkolnych w terminie do 31.01.2021r.



Postanowienia dodatkowe

1. Wszystkie nadesłane prace konkursowe pozostaną w archiwum Organizatora.
2. Regulamin może ulec zmianie.
3. Integralną część Regulaminu stanowi załącznik (karta zgłoszenia do konkursu)
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu rozstrzygnięcia konkursu bez podania powodu.
5. Osoba do kontaktów bezpośrednich z ramienia Organizatora: **Aneta Radomska, tel. 58 743-23-22.**
6. Administratorem Pani/Pana danych osobowych jest **Wójt Gminy Somonino** z siedzibą w Somoninie. Ma Pani/Pan prawo żądać od Administratora dostępu, sprostowania, usunięcia, ograniczenia, przeniesienia swoich danych osobowych, wniesienia sprzeciwu oraz skargi do organu nadzorczego tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych. Szczegółowe informacje dotyczące procesu przetwarzania pn. „konkursy plastyczne” dostępne są w Urzędzie Gminy w Somoninie oraz na stronie internetowej <http://bip.somonino.pl/>



KARTA ZGŁOSZENIA UDZIAŁU
DO KONKURSU NA GRĘ PLANSZOWĄ
„Śmieć(i)MY”

1. Nazwa gry:
2. Imię i nazwisko ucznia :
3. Wiek autora :
4. Adres domowy ucznia:
.....
5. Klasa, nazwa i adres szkoły:
.....
6. Imię i nazwisko rodzica/ opiekuna prawnego

Oświadczam, że:

- deklaruję chęć udziału mojego dziecka w konkursie na grę planszową „Śmieć(i)MY”.
- zapoznałem/am się z regulaminem konkursu na gr planszową „Śmieć(i)MY”.
- wyrażam zgodę na nieodpłatną publikację danych osobowych mojego dziecka, w tym jego wizerunku oraz pracy w zakresie niezbędnym do realizacji celów związanych z konkursem plastycznym.

.....

(podpis)

KLAUZULA INFORMACYJNA:

Administratorem Pani/Pana danych osobowych jest **Wójt Gminy Somonino** z siedzibą w Somoninie. Ma Pani/Pan prawo żądać od Administratora dostępu, sprostowania, usunięcia, ograniczenia, przeniesienia swoich danych osobowych, wniesienia sprzeciwu oraz skargi do organu nadzorczego tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

Szczegółowe informacje dotyczące procesu przetwarzania pn. „konkursy plastyczne” dostępne są w Urzędzie Gminy w Somoninie oraz na stronie internetowej <http://bip.somonino.pl/>