

Załącznik
do Zarządzenia Nr 66/23
Marszałka Województwa
Zachodniopomorskiego
z dnia 7 sierpnia 2023 r.

Regulamin konkursu „WŁASNA GRA”

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa cele, przedmiot, warunki uczestnictwa, prawa autorskie, termin trwania konkursu i miejsce zgłaszania pomysłów, rozstrzygnięcie konkursu oraz rodzaj i sposób wręczenia nagrody w Konkursie Marszałka Województwa Zachodniopomorskiego pn.: „Własna gra”, zwanego dalej „Konkuresem”.
2. Konkurs jest realizowany w ramach projektu pn.: „Regionalna Akademia Dzieci i Młodzieży” nr RPZP.07.06.00-32-K029/20 w ramach Działania 7.6 RPO WZ 2014-2020. Organizatorem Konkursu jest Województwo Zachodniopomorskie - Regionalny Ośrodek Polityki Społecznej jako Lider projektu wraz z Partnerami projektu. Projekt „Regionalna Akademia Dzieci i Młodzieży” został zaakceptowany i przyjęty do realizacji w drodze uchwały Nr 745/20 Zarządu Województwa Zachodniopomorskiego z dnia 3 czerwca 2020 r.
3. Zasady uczestnictwa w Konkursie zawarte są w niniejszym Regulaminie, zwanym dalej „Regulaminem”. Informacje na temat Konkursu dostępne są na stronie internetowej Regionalnego Ośrodka Polityki Społecznej Urzędu Marszałkowskiego Województwa Zachodniopomorskiego www.rops.wzp.pl oraz udzielane są pod numerem telefonu 91 42 53 618 lub w formie elektronicznej (e-mail): epotok@wzp.pl.
4. Ilekroć w Regulaminie mowa jest o RODO – należy przez to rozumieć Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) z 27 kwietnia 2016 r. (Dz. Urz. UE seria L Nr 119 z dnia 4 maja 2016 r., str. 1).

§ 2

Cel Konkursu

1. Celem Konkursu jest promowanie form spędzania czasu wspólnie z bliskimi (rodziną/przyjaciółmi/znajomymi), pobudzenie kreatywności, budowania scenariuszy i rozmowy o problemach, ukazanie wyzwań życia codziennego oraz sposobów radzenia sobie w różnych sytuacjach.
2. Konkurs umożliwi osiągnięcie celów, o których mowa w ust. 1, w szczególności poprzez:
 - 1) popularyzowanie wśród młodych osób możliwości radzenia sobie w sytuacjach trudnych – wzmocnienie kompetencji własnych;
 - 2) rozwijanie kreatywności i empatii wśród uczestników Konkursu, jako kompetencji niezbędnych do funkcjonowania w przestrzeni społecznej;
 - 3) promocja budowania relacji w świecie rzeczywistym jako alternatywa dla życia prowadzonego w świecie wirtualnym;
 - 4) promocja idei planszowych/karcianych gier zespołowych jako sposobu na spędzanie czasu wspólnie z bliskimi.

§ 3

Przedmiot Konkursu

1. Przedmiotem Konkursu jest stworzenie gry sytuacyjnej (np.: planszowej, karcianej lub innej) o tematyce społecznej.
2. Uczestnik Konkursu w zgłaszanej pracy będzie zobowiązany do przedstawienia zagadnień z przestrzeni społecznej i relacji międzyludzkich w kontekście bieżących problemów, z którymi spotyka się w codziennym życiu. Tworzone gry muszą poruszać realne sytuacje, z którymi w rzeczywistości zmagają się mogą dzieci i młodzież, przedstawiać alternatywne rozwiązania podejmowanych decyzji, w przestrzeni tworzonej gry, z ukazaniem możliwych konsekwencji podejmowanych wyborów, nazywania towarzyszących uczuć, przemyśleń, doznań. Powołane elementy mają umożliwić uczestnikom rozgrywki rozmowę o problemie, ukazanie własnej perspektywy, co w konsekwencji przyczyni się do świadomego podejmowania decyzji w swoim życiu.
3. Gra może mieć formę: planszową, karcianą, inscenizacyjną, quizowo-turniejową lub inną. Gra powinna być przygotowana w sposób umożliwiający wydrukowanie jej elementów w formacie A4 lub jako

wielokrotności tego formatu, i/lub aby elementy gry były zaprezentowane jako szablony na formatach A4 lub jego wielokrotności. Gra może składać się z wielu kartek A4 posiadających plansze, karty, żetony, pionki, kostki itp. Sposób ich wykorzystania zostanie wskazany przez autora w instrukcji.

4. Zwycięska propozycja zostanie upubliczniona i udostępniona na stronach organizatora Konkursu w formie umożliwiającej wydruk zainteresowanym graczom.

§ 4

Zasady/Warunki uczestnictwa

1. Konkurs ma charakter otwarty. W Konkursie mogą brać udział osoby od 6 do 18 roku życia, zamieszkałe na terenie Województwa Zachodniopomorskiego. Ze względu na udział w Konkursie osób niepełnoletnich konieczna jest pisemna zgoda rodzica lub opiekuna prawnego (załącznik nr 1 do Regulaminu).
2. Jeden uczestnik Konkursu może zgłosić tylko jedną „Własną grę” stanowiącą pracę konkursową.
3. Organizator Konkursu dopuszcza przygotowanie gry wspólnie z rodzicem/opiekunem.
4. Do pracy konkursowej (przygotowane w formacie A4 lub jej wielokrotności) muszą być dołączone:
 - 1) formularz zgłoszenia udziału w Konkursie „Własna gra” - **załącznik nr 1** do Regulaminu;
 - 2) podpisane oświadczenie dotyczące praw autorskich - **załącznik nr 2** do Regulaminu;
 - 3) krótki opis wraz z instrukcją umożliwiającą skorzystanie ze stworzonej gry, np. nazwa, reguły i przebieg gry, ilość graczy, ewentualne ograniczenia wiekowe, jak przygotować się do gry, jak wykorzystać przesłane elementy, przewidywany czas gry.Całość powinna być zapakowana w zamkniętej kopercie z dopiskiem „**RADiM - konkurs WŁASNA GRA**”.
5. W Konkursie nie mogą brać udziału bezpośrednio zaangażowani w realizację projektu „Regionalna Akademia Dzieci i Młodzieży” nr RPZP.07.06.00-32-K029/20 pracownicy oraz ich rodziny.
6. Przystąpienie Uczestnika do Konkursu jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu. Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania określonych w nim zasad, jak również potwierdza, iż spełnia wszystkie warunki, które uprawniają Uczestnika do udziału w Konkursie.
7. Laureaci konkursy zobowiązani są do wypełnienia formularza zgłoszeniowego do projektu Regionalna Akademia Dzieci i Młodzieży, jako jego beneficjenci.

§ 5

Prawa autorskie

1. Uczestnicy mają prawo zgłaszać do Konkursu tylko i wyłącznie gry własnego pomysłu. Ponoszą zatem pełną odpowiedzialność, związaną z użyciem przygotowanych i przesłanych prac konkursowych, w szczególności za naruszenie praw osób trzecich.
2. Zgłoszenie pracy do Konkursu jest jednoznaczne z wyrażaniem zgody na upublicznienie pracy konkursowej oraz danych osobowych autora w zakresie: imienia i nazwiska, wieku oraz miejscowości zamieszkania zgodnie z RODO.
3. Udział w Konkursie jest bezpłatny.

§ 6

Termin trwania Konkursu i miejsce zgłaszania prac

1. Zgłoszenia konkursowe przyjmowane będą w terminie od 11. do 25. września 2023 r.,
2. Aby wziąć udział w Konkursie należy przygotowaną pracę konkursową wraz ze wszystkimi niezbędnymi załącznikami dostarczyć do siedziby Organizatora tj. na adres: **Województwo Zachodniopomorskie, ROPS, ul. Marszałka Józefa Piłsudskiego 40, 70-421 Szczecin.**
3. Zamknięta przesyłka zawierająca kompletne zgłoszenie powinna zawierać dopisek: „**RADiM, konkurs – WŁASNA GRA**”.
4. O zgłoszeniu pracy konkursowej w terminie decyduje data jej dostarczenia do Urzędu Marszałkowskiego Województwa Zachodniopomorskiego (dot. prac dostarczanych osobiście) lub data nadania przesyłki (dot. prac konkursowych nadsyłanych za pośrednictwem poczty lub kuriera).
5. Nieprawidłowo wypełniony formularz zgłoszenia lub uzupełnienie braków formalnych może zostać poprawione przez uczestnika i dostarczony do Organizatora do ostatniego dnia przyjmowania prac konkursowych.
6. Prace niekompletne lub złożone po terminie wskazanym w ust. 1 nie będą brały udziału w Konkursie.
7. Do Konkursu nie będą dopuszczone prace, których treść:
 - 1) narusza godność ludzką,
 - 2) jest sprzeczna z prawem polskim i międzynarodowym,
 - 3) wzywa do nienawiści rasowej, etnicznej lub wyznaniowej,
 - 4) propaguje używki lub przemoc,
 - 5) rani przekonania religijne,

- 6) może mieć negatywny wpływ na wizerunek Organizatora,
 - 7) jest uznawana powszechnie za naganną moralnie, społecznie niewłaściwą i naruszającą zasady współzycia społecznego,
 - 8) jest obciążona prawami osób trzecich, w tym prawem autorskim,
 - 9) przedstawia ofertę komercyjną lub jest reklamą instytucji/firmy,
 - 10) zagraża fizycznemu, psychicznemu lub moralnemu rozwojowi małoletnich,
 - 11) zawiera wulgaryzmy, słowa powszechnie uważane za niedopuszczalne lub rażące błędy językowe.
8. Organizator zastrzega sobie prawo do nie odsyłania nadesłanych prac. Na wyraźne życzenie uczestnika Konkursu pracę będzie można odebrać po wcześniejszym umówieniu terminu w siedzibie organizatora, nie później niż w przeciągu 30 dni od ogłoszenia wyników Konkursu.

§ 7

Rozstrzygnięcie Konkursu

1. O wyłonieniu zwycięzców Konkursu rozstrzyga Komisja Konkursowa, która została powołana spośród przedstawicieli organizatora.
2. Zwycięzcą Konkursu zostanie Uczestnik, którego Komisja Konkursowa wskaże autora jako najlepiej przygotowanej gry.
3. Organizator oceni wszystkie prace konkursowe będące zgodne z tematyką Konkursu.
4. Kryteria oceny ustalone zostają w następujący sposób:
 - 1) pomysłowość i kreatywność;
 - 2) sposób poruszanych zagadnień oraz ich rozwiązań;
 - 3) czytelność instrukcji.
5. Skala oceny każdego z kryterium to punkty od 0 do 10 - przy czym 0 oznacza niespełnienie kryterium, 1 najmniejszą liczbę punktów, a 10 największą liczbę punktów w danym kryterium. Maksymalna liczba punktów jaką może otrzymać uczestnik Konkursu wynosi 40.
6. Rozstrzygnięcia Komisji Konkursowej są ostateczne.
7. Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone na stronie Organizatora pod adresem www.rops.wzp.pl **w terminie 1 (jednego) miesiąca od daty zakończenia przyjmowania prac konkursowych.** Ze zwycięzcami Organizator skontaktuje się za pomocą danych kontaktowych podanych w formularzu zgłoszeniowym.

§ 8

Nagrody

1. Organizator przewiduje nagrody dla laureatów Konkursu w dwóch kategoriach wiekowych:
 - 1) I kategoria wiekowa obejmuje dzieci od 6 do 11 roku życia;
 - 2) II kategoria wiekowa obejmuje młodzież od 12 do 18 roku życia.
2. Nagrody w obu kategoriach wiekowych są tożsame i następujące:
 - 1) za zajęcie I (pierwszego) miejsca w konkursie laureat otrzyma bon o wartości 1200 zł;
 - 2) Za zajęcie II (drugiego) miejsca w konkursie laureat otrzyma bon o wartości 800 zł;
 - 3) Za zajęcie III (trzeciego) miejsca w konkursie laureat otrzyma bon o wartości 500 zł.
3. Bony, stanowiące nagrody w Konkursie mają charakter rzeczowy.
4. Nagrody w Konkursie oraz ewentualne pozostałe koszty powstałe w wyniku przeprowadzenia Konkursu (np.: opłaty, podatki i inne konieczne) zostaną poniesione w ramach projektu „Regionalna Akademia Dzieci i Młodzieży” nr RPZP.07.06.00-32-K029/20 w ramach Działania 7.6 RPO WZ 2014-2020. Projekt „Regionalna Akademia Dzieci i Młodzieży” został zaakceptowany i przyjęty do realizacji w drodze uchwały Nr 745/20 Zarządu Województwa Zachodniopomorskiego z dnia 3 czerwca 2020 r.
5. Forma przekazania nagrody zostanie ustalona pomiędzy laureatami, a Organizatorem Konkursu.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tytułu braku możliwości wydania nagród zwycięzcy z powodu w szczególności braku kontaktu ze zwycięzcą lub podanie przez uczestnika Konkursu niewłaściwych lub nieprawdziwych danych, uniemożliwiających przekazanie nagrody. W takich przypadkach, po upływie 30 dni od dnia ogłoszenia wyników, nagrodę otrzyma kolejny Uczestnik wytypowany przez Komisję Konkursową.
7. Nie jest możliwe przeniesienie prawa do Nagrody na rzecz osób trzecich. Nie jest możliwe wypłacenie równowartości Nagrody. Nie jest możliwa rezygnacja z części Nagrody. Rezygnacja z części Nagrody jest równoznaczna z rezygnacją z całości Nagrody. W przypadku rezygnacji przez Zwycięzcę Konkursu z Nagrody Organizator zastrzega sobie prawo przyznania Nagrody kolejnemu Uczestnikowi wskazanemu przez Komisję Konkursową.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tytułu braku możliwości przekazania lub skorzystania z nagrody z powodu siły wyższej.

9. Organizator może odstąpić od przyznania nagród, o których mowa w Regulaminie, w przypadku wystąpienia niezależnych od Organizatora nieprzewidzianych Regulaminem okoliczności, mających istotny wpływ na przebieg i wynik Konkursu.

§ 9

Ochrona danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych przetwarzanych na potrzeby Konkursu jest Organizator.
2. Dane osobowe Uczestników są niezbędne do przetwarzania przez Organizatora na podstawie odpowiednich przepisów RODO, jedynie w celach konkursowych.
3. Organizator przetwarza dane osobowe Uczestnika oraz przedstawiciela ustawowego tj. imię i nazwisko, data urodzenia, adres zamieszkania oraz korespondencyjny, e-mail, telefon w ramach Konkursu na podstawie prawnie uzasadnionego interesu, którym jest umożliwienie Uczestnikom wzięcia udziału w Konkursie.
4. Podanie danych osobowych przez Uczestnika jest dobrowolne jednakże konieczne do umożliwienia Organizatorowi przeprowadzenia Konkursu;
5. Szczegółowa informacja dotycząca przetwarzania danych – **załącznik nr 3** do Regulaminu.

§ 10

Postanowienia końcowe

1. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie stosuje się powszechnie obowiązujące przepisy prawa polskiego.
2. Wszelkie informacje o Konkursie zawarte w materiałach promocyjnych i reklamowych mają jedynie charakter informacyjny. Wiążącą moc prawną mają jedynie postanowienia niniejszego Regulaminu.
3. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem rozstrzyga Organizator Konkursu. Rozstrzygnięcia Organizatora są ostateczne i nie przysługują od nich odwołanie.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu, pod warunkiem że taka zmiana nie naruszy praw nabytych uczestników Konkursu. O wszelkich zmianach organizator będzie informować na swojej oficjalnej stronie internetowej www.rops.wzp.pl w zakładce aktualności.
5. Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania Konkursu.