|  |
| --- |
| **Gorzowski Ośrodek Technologiczny PNP Sp. z o.o.****OGŁASZA KONKURS NA****„ PROJEKT maskotki / ambasadora / postaci / przedmiotu / zwierzęcia / bohatera KLUBU MŁODEGO WYNALAZCY”** |

**Regulamin konkursu**

1. **Organizator:**

Gorzowski Ośrodek Technologiczny - Park Naukowo - Przemysłowy Sp. z o.o. z siedzibą w Gorzowie Wlkp. przy ul. Targowej 9 (dalej „Organizator”).

1. **Uczestnicy:**
2. Konkurs przeznaczony jest dla dzieci ze szkół podstawowych i przedszkoli na terenie województwa lubuskiego i zachodniopomorskiego.
3. Warunkiem uczestnictwa w konkursie jest posiadanie zgody na udział w nim, a także zgody na przetwarzanie swoich danych osobowych oraz wizerunku w celach związanych z Konkursem, udzielonych przez przedstawiciela ustawowego (np. rodzica, opiekuna prawnego).
4. Wzór formularza, o którym mowa w ust. 2 powyżej stanowi **Załącznik nr 1 do Regulaminu.**
5. W Konkursie nie mogą uczestniczyć członkowie rodzin Zlecającego i Organizatora.
6. **Cel konkursu:**

Konkurs ma na celu rozwijanie kreatywności i twórczej wyobraźni dzieci oraz wyłonienie oryginalnej maskotki / ambasadora / postaci / przedmiotu / zwierzęcia / bohatera, który będzie reprezentować Klub Młodego Wynalazcy przy GOT i jego wartości (kreatywność, innowacyjność, pasja do nauki i technologii, radość z odkrywania, promowanie pracy zespołowej i wymiany pomysłów, rozwijanie umiejętności).

1. **Zasady ogólne**:
2. Przedmiotem konkursu jest zaprojektowanie i wykonanie pracy, która przedstawiać będzie **maskotkę** / ambasadora / postać / przedmiot / zwierzę / bohatera **Klubu Młodego Wynalazcy.**
3. **Do projektu maskotki** / ambasadora / postaci / przedmiotu / zwierzęcia / bohatera należy dołączyć propozycję imienia maskotki. Organizator zastrzega sobie prawo wyboru ze zgłoszonej pracy wyłącznie projektu maskotki bez zgłoszonego przez Uczestnika imienia.
4. Każde dziecko z przedszkola lub szkoły podstawowej może zgłosić do konkursu tylko 1 pracę.
5. Format pracy: praca plastyczna A4, grafika w formie elektronicznej.
6. Prace mogą być wykonane dowolną techniką plastyczną (np. rysunek, malowanie, kolaż) oraz w formie elektronicznej lub graficznej.
7. Praca musi być pracą autorską, nienagradzaną wcześniej w innych konkursach. Praca nie może: naruszać praw osób trzecich, w szczególności praw autorskich i pokrewnych, dóbr osobistych, zawierać danych osobowych innych osób, zawierać oznaczeń, logotypów, znaków wodnych oraz nazw innych przedsiębiorców, zawierać treści niezgodnych z prawem lub dobrymi obyczajami, w szczególności obraźliwych, wulgarnych, nie może propagować przemocy, spożywania alkoholu, palenia papierosów, korzystania z używek, zawierać przekazów reklamowych. Zabrania się korzystania ze sztucznej inteligencji.
8. Praca powinna być efektem indywidualnej i oryginalnej twórczości Uczestnika Konkursu oraz powinna być samodzielnie przez niego wykonana.
9. Do przekazywanej pracy konkursowej należy załączyć podpisany formularz zgłoszeniowy zawierający: nazwę przedszkola lub szkoły, imię i nazwisko dziecka, nazwę lub numer grupy przedszkolnej / klasę, wiek dziecka, imię maskotki / ambasadora / postaci / przedmiotu / zwierzęcia / bohatera, imię i nazwisko opiekuna dziecka, numer telefonu opiekuna dziecka **– formularz zgłoszeniowy stanowi Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu.**
10. Prace niespełniające zasad uczestnictwa nie będą brane pod uwagę przez Komisję Konkursową.
11. Regulamin wraz z załącznikiem dostępny na oficjalnym profilu Klubu Młodego Wynalazcy na Facebooku oraz w siedzibie Organizatora (ul. Targowa 9).
12. Udział w konkursie jest bezpłatny. Koszty wykonania oraz dostarczenia pracy konkursowej pokrywa uczestnik.
13. **Sposób przekazania prac konkursowych:**

Prace zgodnie z wymogami organizatora wraz **z wypełnionym i podpisanym załącznikiem nr 1** należy przekazać organizatorowi w następujący sposób:

1. Dostarczając osobiście do Sekretariatu GOT w Gorzowie Wlkp. – ul. Targowa 9 (I piętro), w godzinach pracy od 7: 30 do 15:00.
2. Za pośrednictwem placówki edukacyjnej do Sekretariatu GOT - ul. Targowa 9 (I piętro),
3. Wysyłając na adres Gorzowski Ośrodek Technologiczny – Park Naukowo - Przemysłowy Sp. z o.o., Ul. Targowa 9 z dopiskiem na kopercie: „KONKURS NA MASKOTKĘ/AMBASADORA KLUBU MŁODEGO WYNALAZCY”.
4. Organizator konkursu nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne uszkodzenia powstałe w czasie transportu.
5. **Terminy:**
6. Prace plastyczne zgodne z wymogami Organizatora **wraz z wypełnionym Załącznikiem nr 1 należy przekazać** organizatorowi w sposób określony w punkcie V niniejszego regulaminu **do dnia 30.06.2024 r.**
7. W Konkursie mogą brać udział jedynie Prace Konkursowe przesłane w czasie trwania konkursu. Dla uniknięcia wątpliwości w Konkursie nie będą brać udziału Prace Konkursowe zgłoszone przez Uczestników przed rozpoczęciem Konkursu jak i po jego zakończeniu.
8. O terminie dostarczenia decydować będzie data stempla pocztowego lub data nadania przesyłki.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do przedłużenia czasu trwania Konkursu.
10. **Ogłoszenie wyników i nagrody:**
11. Oceny prac dokona powołane przez Organizatora jury. Decyzje jury są ostateczne i nieodwołalne.
12. Zwycięzca konkursu zostanie powiadomiony telefonicznie oraz pisemnie przez Organizatora o wygranej w Konkursie. W wiadomości Zwycięzca zostanie powiadomiony o dalszych krokach postępowania.
13. Organizator ogłosi Zwycięzcę Konkursu na oficjalnym profilu Klubu Młodego Wynalazcy na Facebooku.
14. Zwycięzca konkursu otrzyma nagrodę w postaci Vouchera na organizację urodzin w Klubie Młodego Wynalazcy przez GOT dla siebie oraz maksymalnie 14 zaproszonych gości wraz ze słodkim poczęstunkiem. Voucher jest ważny rok kalendarzowy od daty wręczenia.
15. Organizator nie przewiduje zamiany wygranej Nagrody na inną, w tym na ekwiwalent pieniężny.
16. **Ocena i jury:**

Prace zostaną ocenione przez jury złożone z przedstawicieli Klubu Młodego Wynalazcy. Jury będzie oceniać prace bez podziału na kategorie wiekowe, przy ocenie brane będą pod uwagę:

- twórcza pomysłowość i wyobraźnia w zakresie przedstawienia maskotki ambasadora / postaci / przedmiotu / zwierzęcia / bohatera

- projekt maskotki / ambasadora / postaci / przedmiotu / zwierzęcia / bohatera powinien być oryginalny i zabawny (liczy się pomysł),

- projekt maskotki / ambasadora / postaci / przedmiotu / zwierzęcia / bohatera powinien być możliwy do uszycia oraz wykonania z różnego rodzaju materiałów,

- ogólna estetyka wykonania prac.

1. **Ogłoszenie wyników:**
2. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone do dnia 30 lipca 2024 r. na oficjalnym profilu Klubu Młodego Wynalazcy na Facebooku.
3. Nieodebranie nagrody w wyznaczonym terminie oznacza rezygnację z niej.
4. **Postanowienia dotyczące przeniesienia autorskich praw majątkowych do wybranego projektu Maskotki:**
5. Opiekun prawny zwycięzcy konkursu jest zobowiązany do zawarcia umowy z Gorzowskim Ośrodkiem Technologicznym PNP Sp. z o.o. w Gorzowie Wlkp., zwanym dalej „nabywcą praw”, nie później niż w dniu wydania nagrody, na podstawie, której bez obowiązku zapłaty wynagrodzenia, a wyłącznie w zamian za nagrodę (z chwilą jej wydania), przeniesie on na nabywcę praw, na zasadzie wyłączności, autorskie prawa majątkowe i prawa pokrewne do nieograniczonego w czasie korzystania i rozporządzania zwycięską pracą konkursową, tj. „maskotką / ambasadorem / postacią / przedmiotem/ zwierzęciem / bohaterem (dalej Praca/Utwór), w kraju i za granicą, zgodnie z art. 64 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2022 r., poz. 2509, z późn. zm.), oraz zezwoli nabywcy praw na korzystanie i rozporządzanie opracowaniami maskotki / ambasadora / postaci / przedmiotu / zwierzęcia / bohatera. Ponadto, opiekun prawny Zwycięzcy Konkursu wyrazi zgodę na zezwalanie przez nabywcę praw podmiotom trzecim na wykonywanie przez te podmioty praw zależnych do Utworu w powyższym zakresie, w tym bez ograniczeń czasowych i terytorialnych.
6. Przeniesienie autorskich praw majątkowych do „maskotki / ambasadora / postaci / przedmiotu / zwierzęcia / bohatera obejmuje następujące pola eksploatacji:

1) używanie, utrwalanie lub zwielokrotnienie za pomocą dowolnej techniki, w jakiejkolwiek postaci, na dowolnym nośniku informacji, w dowolnej liczbie egzemplarzy,

2) obrabianie, w tym zmienianie, przeróbki, modyfikacje,

3) wprowadzanie do obrotu rozpowszechniania (w tym zwłaszcza przez Internet),

4) najem, dzierżawa i użyczenie;

5) publiczne wyświetlanie, wystawianie, odtwarzanie oraz nadawanie i remitowanie, a także publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.\,

6) wykorzystanie Utworu w celach reklamowych, promocyjnych i marketingowych, bez ograniczenia, w szczególności w celu promowania działalności innych podmiotów według uznania Organizatora.

1. Korzystanie z Pracy Konkursowej na podanych i określonych w punkcie powyżej polach eksploatacji może następować w całości, w częściach, fragmentach, samodzielnie, w połączeniu z dziełami innych podmiotów, w tym, jako część dzieła zbiorowego.
2. Nagroda Zwycięzcy Konkursu, o której mowa w pkt VII Regulaminu, stanowi wyłącznie wynagrodzenie za przeniesienie majątkowych praw autorskich do Utworu na wszystkich wskazanych powyżej polach eksploatacji. Opiekun prawny Zwycięzcy Konkursu oświadcza, że przyznana nagroda, o której mowa wyżej wyczerpuje jego wszelkie roszczenia z tytułu przeniesienia majątkowych praw autorskich do Utworu (Zwycięskiej Pracy).
3. Organizator nie jest zobowiązany do publikowania treści Utworu (Prac Konkursowych), a odmowa rozpowszechniania nie wymaga uzasadnienia. Rodzic./Opiekun prawny Uczestnika zobowiązuje się, że nie będzie on wykonywał uprawnień z tytułu autorskich praw osobistych w stosunku do Organizatora i jego następców.
4. W przypadku zaistnienia konieczności rozszerzenia zakresu eksploatacji Zwycięskiej Pracy tj. maskotki / ambasadora / postaci / przedmiotu / zwierzęcia / bohatera, o pola niewymienione w umowie o przeniesienie autorskich praw majątkowych, Strony w odrębnej umowie uregulują warunki przeniesienia praw majątkowych na niewymienione w Umowie pola eksploatacji. Organizatorowi będzie przysługiwało prawo pierwszeństwa w nabyciu praw do eksploatacji Pracy w niewymienionych w Umowie polach eksploatacji.
5. Opiekun prawny zwycięzcy konkursu zobowiązuje się do niezgłaszania względem nabywcy praw roszczeń związanych z naruszeniem autorskich praw majątkowych do „maskotki”.
6. **Postanowienia końcowe**
7. Regulamin stanowi podstawę organizacji Konkursu i określa prawa i obowiązki jego uczestników.
8. Jeżeli uczestnik jest małoletni rodzic/ przedstawiciel ustawowy musi udzielić pisemnej zgody na jego udział w konkursie.
9. Uczestnictwo w konkursie i złożenie pracy konkursowej wiąże się z wyrażeniem dobrowolnej zgody na opublikowanie imienia i nazwiska autora pracy oraz prezentacji pracy na zasadach określonych w niniejszym punkcie XI.
10. Przystąpienie dziecka z przedszkola / szkoły podstawowej do konkursu jest równoznaczne z akceptacją regulaminu oraz ze zgodą opiekuna prawnego na przetwarzanie danych osobowych autorów i wykonawców pracy plastycznej zgodnie z rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 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).
11. Dane osobowe uczestników konkursu będą chronione zgodnie z wymienionym rozporządzeniem. Uczestnikowi konkursu przysługuje prawo wglądu do swoich danych osobowych oraz ich poprawiania. Podanie danych jest dobrowolne, lecz ich brak uniemożliwia wzięcie udziału w konkursie. Organizator informuje, iż dane osobowe laureata konkursu (imię i nazwisko) zostaną opublikowane na głównym profilu Klubu Młodego Wynalazcy na Facebooku oraz w lokalnych mediach.
12. Opiekun prawny laureata konkursu wyraża zgodę na nieodpłatne publikowanie przez organizatora konkursu przekazanej przez nich pracy plastycznej.
13. Prace zgłoszone do konkursu (wszystkie nośniki, na których Prace zostały utrwalone i przekazane Organizatorowi) przechodzą na własność Organizatora bez wynagrodzenia.
14. Organizator nie zwraca nadesłanych prac.
15. Opiekun prawny uczestnika konkursu udziela nieodpłatnego prawa do wykorzystania pracy.
16. Organizator zastrzega sobie prawo do wezwania do uzupełnienia niezbędnych oświadczeń, w przypadku stwierdzenia ich braku.
17. Zastrzegamy sobie prawo do zmiany regulaminu w przypadku wystąpienia nieprzewidzianych okoliczności. Organizator niezwłocznie powiadomi o zmianach na oficjalnym profilu Klubu Młodego Wynalazcy na Facebooku.
18. Regulamin wchodzi w życie z dniem ogłoszenia.
19. Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest grą losową ani zakładem wzajemnym w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz.U. z 2023 r., poz. 227 z późn. zm.).
20. Osoba odpowiedzialna za realizację konkursu: Daria Raniś. Wszelkie pytania prosimy kierować na adres mailowy: d.ranis@gotechnology.pl lub pod numerem telefonu 669 994 577.