



Regulamin konkursu

Regulamin konkursu „Ambasador Szkolnej Wynalazczości” 2015

§1

Niniejszy regulamin określa zasady przeprowadzania konkursu **AMBASADOR SZKOLNEJ WYNALAZCZOŚCI 2015**, zwanego dalej KONKURSEM.

§2

Organizatorzy i Współpraca:

1. Organizatorami KONKURSU są **Urząd Patentowy RP i Polska Akademia Dzieci**.
2. Patronat nad KONKURSEM objęło **Polskie Towarzystwo Badania Gier**.

§3

Cele KONKURSU:

Celem KONKURSU jest wyróżnienie wynalazków lub innych rozwiązań technicznych, gier planszowych lub komputerowych wymyślonych przez dzieci, promocja kreatywności, nauka współpracy i orientacji na rozwiązywanie problemów oraz zachęcanie dyrekcji szkół podstawowych i przedszkoli do rozwijania i wspierania twórczego myślenia uczniów podczas zajęć szkolnych.

§4

Jury KONKURSU:

1. **I Etap** – w skład 5-osobowego jury I etapu KONKURSU wchodzi:
 - 2 osoby wskazane przez Prezesa Urzędu Patentowego RP,
 - 2 osoby wskazane przez Prezesa Polskiej Akademii Dzieci,
 - przedstawiciel Polskiego Towarzystwa Badania Gier.
2. **II Etap** – w skład 5-osobowego jury II etapu KONKURSU wchodzi:
 - Prezes Urzędu Patentowego RP,
 - Prezes Polskiej Akademii Dzieci,
 - Przewodniczący Polskiego Towarzystwa Badania Gier,
 - 2 osoby powołane przez Organizatorów, po jednym przez każdego z nich.
3. Przewodniczących jury powołują Organizatorzy.

§5

Uczestnicy KONKURSU:

1. W KONKURSIE mogą brać udział dzieci do **13 roku życia**. Warunkiem udziału w KONKURSIE jest przesłanie, wraz z Formularzem Zgłoszeniowym, wypełnionego i podpisanego Oświadczenia opiekuna prawnego lub opiekuna projektu. Wyrażenie zgody na udział w KONKURSIE przez opiekuna prawnego lub opiekuna projektu jest równoznaczne z akceptacją zapisów niniejszego Regulaminu i wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych uczestnika przez Organizatorów. Dane będą przetwarzane w celu przeprowadzenia niniejszego konkursu oraz w związku z wydaniem nagród.
2. Projekty mogą być zgłaszane indywidualnie jak i zespołowo.

§6

Prace konkursowe:

1. Do KONKURSU można zgłaszać projekty w kategoriach:
 - a) WYNALAZKI lub inne ROZWIĄZANIA TECHNICZNE (w tym ulepszenia już istniejących narzędzi, np.: łopatkę do piaskownicy, ołówka, grzebienia),
 - b) GRY PLANSZOWE lub KOMPUTEROWE (z zastosowaniem Kodu, Scratch MIT lub dowolnego innego programu).
2. Prace konkursowe biorące udział w I edycji w 2014 r. mogą zostać ulepszone i brać udział w bieżącej edycji KONKURSU .

§7

Kategorie wiekowe:

KONKURS zostanie rozstrzygnięty w dwóch kategoriach wiekowych:

- a) projekty wykonane przez dzieci w wieku 5 – 9 lat,
- b) projekty wykonane przez dzieci w wieku 10 – 13 lat.

§8

Etapy KONKURSU:

1. KONKURS dzieli się na dwa etapy: I etap oraz II etap.
2. **I etap:**
 - a) Wszyscy uczestnicy KONKURSU otrzymają pamiątkowe DYPLOMY,
 - b) Spośród nadesłanych zgłoszeń jury KONKURSU wybierze po 8 projektów

(2 wynalazki, 2 rozwiązania techniczne, 2 gry planszowe i 2 gry komputerowe) w każdej z kategorii wiekowych, które zostaną zakwalifikowane do II etapu.

Lista projektów zakwalifikowanych do II etapu KONKURSU zostanie opublikowana na stronie internetowej Urzędu Patentowego RP oraz stronie internetowej Polskiej Akademii Dzieci.

c) Organizatorzy skontaktują się jedynie z osobami, których projekty zostały zakwalifikowane do II etapu.

3. II etap:

a) Wszystkie projekty zakwalifikowane do II etapu zostaną nagrodzone,

b) Wszystkie szkoły/placówki, które zgłoszą projekty uczniów do KONKURSU i zostaną zakwalifikowane do II etapu, dostaną DYPLOMY AMBASADY SZKOLNYCH WYNALAZCÓW,

c) Autorzy zakwalifikowanych do II etapu wynalazków lub innych rozwiązań technicznych otrzymają Mini Patenty Urzędu Patentowego RP. Mini Patenty Urzędu Patentowego stanowią rodzaj wyróżnienia stworzonego wyłącznie na potrzeby KONKURSU i nie posiadają mocy prawnej,

d) Autorzy zakwalifikowanych do II etapu gier planszowych i komputerowych otrzymają Certyfikat Jakości Polskiego Towarzystwa Badania Gier,

e) Spośród projektów zakwalifikowanych do II etapu jury wybierze:

- po 1 zwycięskim wynalazku lub innym rozwiązaniu technicznym w każdej z kategorii wiekowych, których autorzy otrzymają nagrody Urzędu Patentowego RP w wysokości 700 zł brutto oraz tytuły **SZKOLNEGO AMBASADORA WYNALAZCZOŚCI 2015**,

- po 1 zwycięskiej grze planszowej lub komputerowej w każdej z kategorii wiekowych, których autorzy otrzymają nagrody Urzędu Patentowego RP w wysokości 700 zł brutto oraz tytuły **SZKOLNEGO AMBASADORA WYNALAZCZOŚCI 2015**,

- 1 wynalazek lub inne rozwiązanie techniczne, które zostanie wyróżnione statuetką Światowej Organizacji Własności Intelektualnej **BEST SCHOOL INVENTOR**,

- po 1 grze planszowej lub komputerowej w każdej z kategorii wiekowych, których autorzy otrzymają nagrody rzeczowe ufundowane przez Organizatorów.

f) Autor zwycięskiego projektu jest zobowiązany do dostarczenia danych niezbędnych do dokonania wpłaty przez Organizatorów KONKURSU, tj. imię i nazwisko, adres, numer PESEL, numer rachunku bankowego.

g) Autor zwycięskiego projektu zobowiązuje się przekazać ww. dane w formie pisemnej (pod pismem z danymi należy złożyć czytelny/-e podpis/-y).

h) Nagroda pieniężna zostanie przekazana na rachunek bankowy wskazany przez Autora

zwycięskiego projektu.

i) W przypadku zespołu, Organizatorzy KONKURSU nie odpowiadają za podział nagrody pieniężnej między jego członków.

j) Zgłaszający projekt powinien rozważyć zasadność niezwłocznego zgłoszenia nadesłanego na KONKURS projektu w Urzędzie Patentowym w celu zapewnienia sobie prawa do patentu na wynalazek, prawa ochronnego na wzór użytkowy lub prawa z rejestracji wzoru przemysłowego.

k) Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zwiększenia puli nagród w przypadku ich pozyskania od innych podmiotów wspierających wynalazczość. Szczegółowe informacje o dodatkowych nagrodach zostaną opublikowane na stronie internetowej Urzędu Patentowego RP oraz stronie internetowej Polskiej Akademii Dzieci.

l) Wyniki KONKURSU ogłoszone zostaną na stronie internetowej Urzędu Patentowego RP oraz stronie internetowej Polskiej Akademii Dzieci.

m) Wręczenie laureatom nagród odbędzie się **30 maja 2015 r. (sobota)** w budynku Urzędu Patentowego RP w Warszawie, al. Niepodległości 188/192.

n) Lista Laureatów KONKURSU zostanie opublikowana na stronie internetowej Urzędu Patentowego RP.

o) Lista AMBASAD SZKOLNYCH WYNALAZCÓW zostanie opublikowana na stronie Urzędu Patentowego RP.

§9

Kryteria oceny:

1. Przy wyborze projektów w kolejnych etapach KONKURSU jury będzie oceniać w szczególności: oryginalność pomysłu, element nowatorski, jakość wykonania, użyteczność.
2. Jury KONKURSU zastrzega sobie prawo do rozszerzenia wymienionych powyżej kryteriów.

§10

Zgłoszenia prac konkursowych:

1. Projekty konkursowe należy przesyłać na adres:

Polska Akademia Dzieci

ul. Subisława 10

Gdańsk 80-354

z dopiskiem AMBASADOR SZKOLNEJ WYNALAZCZOŚCI 2015.

2. Termin nadsyłania projektów: do 1 kwietnia 2015 r. (decyduje data stempla pocztowego).
3. Zgłoszenie powinno zostać dokonane na FORMULARZU ZGŁOSZENIA stanowiącym załącznik nr 1, do którego należy załączyć wszelkie dodatkowe informacje w szczególności: szkice, zdjęcia, rysunki, nagrania obrazujące zgłoszony projekt.
4. Zgłoszenia projektów w imieniu dzieci dokonuje opiekun prawny bądź opiekun projektu.
5. Ze względów organizacyjnych zgłoszenia niepełne lub przesłane po terminie nie będą rozpatrywane.

§11

Obsługę administracyjną KONKURSU zapewnia Polska Akademia Dzieci.

Osoby kontaktowe:

Agata Hofman, e-mail: akademiadzieci@gmail.com;

Anna Kotłowska, e-mail:anka123-2@o2.pl;

ambadorszkolnejwynalazczosci@gmail.com

§12

Organizatorzy są uprawnieni do zmiany postanowień niniejszego regulaminu, o ile nie wpłynie to na pogorszenie warunków uczestnictwa w KONKURSIE.

Zmiany regulaminu obowiązują od czasu opublikowania go na stronie Urzędu Patentowego RP oraz stronie Polskiej Akademii Dzieci.

§13

Uczestnicy przystępujący do KONKURSU oraz ich opiekunowie prawni, powinni zapoznać się z niniejszym regulaminem.