



## Regulamin konkursu

# **Regulamin konkursu „Ambasador Szkolnej Wynalazczości” 2014**

## **§1**

Niniejszy regulamin określa zasady przeprowadzania konkursu **AMBASADOR SZKOLNEJ WYNALAZCZOŚCI 2014**, 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 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, które nie ukończyły w momencie składania zgłoszenia 13 roku życia i nie ukończyły jeszcze szkoły podstawowej. 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 i 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:**

Do KONKURSU można zgłaszać projekty w kategoriach:

1. WYNALAZKI lub inne ROZWIĄZANIA TECHNICZNE (w tym ulepszenia już istniejących narzędzi, np.: łopatkę do piaskownicy, ołówka, grzebień).
2. GRY PLANSZOWE lub KOMPUTEROWE (z zastosowaniem Kodu, Scratch MIT lub dowolnego innego programu).

## **§7**

### **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 20 projektów (5 wynalazków, 5 rozwiązań technicznych, 5 gier planszowych i 5 gier komputerowych), które zostaną zakwalifikowane do II etapu. Lista zakwalifikowanych do II etapu projektów 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 WYNALEZCÓW**.
- 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:
  - 1 zwycięski wynalazek lub inne rozwiązanie techniczne, którego autor otrzyma nagrodę Urzędu Patentowego RP w wysokości 1 000 zł brutto oraz tytuł **SZKOLNEGO AMBASADORA WYNALEZCZOŚCI 2014**,
  - 1 zwycięską grę planszową lub komputerową, której autor otrzyma nagrodę Urzędu Patentowego RP w wysokości 1 000 zł brutto oraz tytuł **SZKOLNEGO AMBASADORA WYNALEZCZOŚCI 2014**,
  - 1 wynalazek lub inne rozwiązanie techniczne, które zostanie wyróżnione statuetką Światowej Organizacji Własności Intelektualnej **BEST SCHOOL INVENTOR**,
  - 1 grę planszową lub komputerową, której autor otrzyma zestaw 3 gier planszowych bądź komputerowych.
- 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 możliwość 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.
- l) Wyniki KONKURSU ogłoszone zostaną na stronie internetowej Urzędu Patentowego RP oraz stronie internetowej Polskiej Akademii Dzieci.
- m) Wręczenie laureatom nagród odbędzie się **1 czerwca 2014 r.** w budynku Urzędu Patentowego RP w Warszawie, al. Niepodległości 188/192.
- n) Lista Laureatów KONKURSU zostanie opublikowana w PANTEONIE AMBASADORÓW, w zakładce AMBASADA SZKOLNEJ WYNALAZCZOŚCI, na stronie internetowej Urzędu Patentowego RP.
- o) Lista AMBASAD SZKOLNYCH WYNALAZCÓW zostanie opublikowana w zakładce AMBASADY w zakładce AMBASADA SZKOLNEJ WYNALAZCZOŚCI, na stronie Urzędu Patentowego RP.

## §8

### 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.

## §9

### Zgłoszenia prac konkursowych:

1. Projekty konkursowe należy przysyłać na adres:  
**Polska Akademia Dzieci**  
**ul. Subisława 10**  
**Gdańsk 80-354**  
z dopiskiem **AMBASADOR SZKOLNEJ WYNALAZCZOŚCI 2014.**
2. Termin nadsyłania projektów: do **1 kwietnia 2014 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.

## **§10**

Obsługę administracyjną KONKURSU zapewnia Polska Akademia Dzieci.

Osoby kontaktowe:

Agata Hofman, e-mail: [akademiadzieci@gmail.com](mailto:akademiadzieci@gmail.com)

Anna Kotowska, e-mail: [anka123-2@o2.pl](mailto:anka123-2@o2.pl)

## **§11**

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.

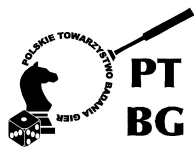
## **§12**

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

## ORGANIZATORZY



## FUNDATORZY NAGRÓD



## ORGANIZACJA WSPIERAJĄCA

