REGULAMIN
Konkursu FunGra

§1
Konkurs

Konkurs FunGra **(dalej Konkurs)**, o którym mowa w niniejszym Regulaminie (**dalej Regulamin**), jest skierowany do dzieci w wieku od 6 do 12 lat oraz bibliotek publicznych, o których mowa w §4 niniejszego Regulaminu.

§2
Cele Konkursu

1. Zainteresowanie nauką języka angielskiego oraz kursem *funenglish.pl*. dzieci w wieku 6-12 lat poprzez wspólne projektowanie edukacyjnych gier komputerowych.
2. Wyłonienie autorów najlepszego projektu edukacyjnej gry komputerowej promującej naukę języka angielskiego wśród dzieci.

§3
Organizatorzy Konkursu

Organizatorami Konkursu są:

Funmedia sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu, 51-354, ul. Kiełczowska 70, NIP: 8992683620, Regon: 021130835, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS: 0000343034, zwana dalej **Firmą**

oraz

Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego, z siedzibą w Warszawie, 02-019, ul. Grójecka 1/3, wpisana do rejestru stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji i samodzielnych publicznych zakładów opieki zdrowotnej Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS: 0000303048, zwana dalej **Fundacją**,

łącznie zwane dalej **Organizatorami.**

§4
Uczestnicy Konkursu

Do Konkursu przystąpić mogą:

1. **Grupa od 3 do 15 dzieci w wieku 6-12 lat (dalej Uczestnik),** które wspólnie w bibliotece publicznej zaprojektują edukacyjną grę komputerową **(dalej Gra)**.

2. **Biblioteka publiczna (dalej Biblioteka/Uczestnik),** która jest uczestnikiem projektu *FunEnglish w bibliotece*, i która umożliwi dzieciom wykonanie projektu edukacyjnej gry komputerowej pod opieką pracownika biblioteki lub wolontariusza, a następnie dokona zgłoszenia do Konkursu według zasad niniejszego Regulaminu,

   łącznie zwani dalej „**Uczestnikami**”.

§5
Przedmiot Konkursu

1. Przedmiotem Konkursu jest projekt Gry:
   a) stanowiący przejaw twórczości grupy od 3 do 15 dzieci pracujących pod opieką pracownika Biblioteki lub wolontariusza,
   b) **składający się z Opisu Gry (plik Word),** o której mowa w §5 ust.2,
   c) **składający się z fotografii od 1 do 3 rysunków,** o których mowa w §5 ust.3.

2. Opis Gry przygotowany przez pracownika biblioteki lub wolontariusza:
   a) służy zebraniu dziecięcych pomysłów na Grę,
   b) jest przygotowany według Szablonu Opisu Gry, który można pobrać ze stron Organizatorów: www.funenglish.pl/biblioteki oraz www.biblioteki.org
   c) zawiera następujące elementy:
      i. tytuł Gry,
      ii. wskazanie, do jakiej grupy wiekowej Gra jest skierowana (do wyboru dwa przedziały wiekowe: 6-8 lat lub 9-12 lat),
      iii. wskazanie liczby poziomów w Grze,
      iv. opis pierwszego poziomu gry
      v. opis drugiego poziomu gry
      vi. opis trzeciego poziomu gry
      vii. opis bohatera (bohaterów)
      viii. wykaz słów lub zwrotów, których można się nauczyć grając w grę oraz pomysłów na ich zaprezentowanie / użycie w grze.

3. Rysunki w liczbie od 1 do 3 sztuk:
   a) powinny być autorstwa dzieci, które zaprojektują Grę,
   b) mogą przedstawiać pierwszy poziom gry, o którym mowa w §5 ust.2, pkt. c), ppkt. iv,
   c) mogą przedstawiać drugi poziom gry, o którym mowa w §5 ust.2, pkt. c), ppkt. v,
   d) mogą przedstawiać trzeci poziom gry, o którym mowa w §5 ust.2, pkt. c), ppkt. vi,
   e) rysunki powinny być sfotografowane przez pracownika biblioteki lub wolontariusza.

§6
Udział w Konkursie

1. Aby wziąć udział w Konkursie:

   a) grupa dzieci powinna wykonać w Bibliotece, pod opieką pracownika biblioteki lub wolontariusza, projekt Gry, określony w §5 ust.1, według zasad opisanych powyżej,
   b) pracownik biblioteki lub wolontariusz powinien wypełnić elektroniczny **Formularz Zgłoszeniowy Biblioteki** znajdujący się na stronie www.funenglish.pl/biblioteki oraz www.biblioteki.org, a następnie Formularz wydrukować, zebrać odpowiednie podpisy i zeskanować,
   c) pracownik biblioteki lub wolontariusz powinien przekazać do wypełnienia i podpisania rodzicowi lub opiekunowi prawnemu dziecka, które chce wziąć udział w Konkursie, **Formularz Zgłoszeniowy Dziecka** znajdujący się na stronie www.funenglish.pl/biblioteki oraz www.biblioteki.org, a następnie, po uzyskaniu podpisu, Formularz zeskanować,
   d) pracownik biblioteki lub wolontariusz powinien w terminie **od 19 listopada 2013 roku do 28 lutego 2014 roku** wysłać na adres e-mail

malgorzata.dabrowska@frsi.org.pl, do godziny 23:59, następujące dokumenty:

i. wypełniony, wydrukowany, podpisany, a następnie zeskanowany Formularz Zgłoszeniowy Biblioteki (np. w formacie PDF),
ii. wypełnione, wydrukowane, podpisane, a następnie zeskanowane Formularze Zgłoszeniowe Dzieci, które Biblioteka zgłasza do Konkursu,
iii. wypełniony Szablon Opisu Gry,
iv. Od 1 do 3 zdjęć rysunków,

wpisując w treści maila (lub maili) słowa: KONKURS FunGra i nazwę Biblioteki

np. KONKURS FunGra - Biblioteka Publiczna w Malowniczej Dolinie

2. **Formularz Zgłoszeniowy Biblioteki** składa się z następujących elementów:

a) dane Biblioteki, która przystępuje do Konkursu (nazwa, województwo, gmina, telefon, e-mail),
b) imię i nazwisko osoby upoważnionej do reprezentowania Biblioteki,
c) imię i nazwisko pracownika biblioteki lub wolontariusza pod opieką którego dzieci wykonały projekt Gry,
d) oświadczenie osoby upoważnionej do reprezentowania Biblioteki o zapoznaniu się z Regulaminem i akceptacja jego postanowień (zaznaczenie okienka w Formularzu Zgłoszeniowym),
e) wyrażenie zgody przez osobę upoważnioną do reprezentowania Biblioteki na przetwarzanie danych osobowych podanych w Formularzu Zgłoszeniowym oraz wykorzystanie wizerunku dla celów związanych z udziałem w Konkursie (zaznaczenie okienka w Formularzu Zgłoszeniowym),
f) oświadczenie o posiadaniu kompletu Formularzy Zgłoszeniowych Dziecka dot. dzieci, które Biblioteka zgłasza do Konkursu (zaznaczenie okienka w Formularzu Zgłoszeniowym),
g) czytelny podpis osoby upoważnionej do reprezentowania Biblioteki,
h) oświadczenie pracownika biblioteki/wolontariusza o zapoznaniu się z Regulaminem i akceptacja jego postanowień (zaznaczenie okienka w Formularzu Zgłoszeniowym),
i) wyrażenie zgody przez pracownika biblioteki/wolontariusza na przetwarzanie danych osobowych podanych w Formularzu Zgłoszeniowym oraz wykorzystanie wizerunku dla celów związanych z udziałem w Konkursie (zaznaczenie okienka w Formularzu Zgłoszeniowym),
j) czytelny podpis pracownika biblioteki/wolontariusza.

3. **Formularz Zgłoszeniowy Dziecka** składa się z następujących elementów:

a) imię i nazwisko dziecka,
b) imię i nazwisko rodzica/opiekuna prawnego,
c) dane kontaktowe rodzica/opiekuna prawnego (telefon, e-mail, adres zamieszkania),
d) wyrażenie zgody na udział dziecka/podopiecznego w Konkursie oraz oświadczenie o zapoznaniu się z Regulaminem (zaznaczenie okienka w Formularzu Zgłoszeniowym),
e) wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych rodzica/opiekuna prawnego oraz wyrażenie zgody na przetwarzanie danych i wykorzystanie wizerunku dziecka/podopiecznego dla celów związanych z udziałem w Konkursie (zaznaczenie okienek w Formularzu Zgłoszeniowym),
f) oświadczenie o przeniesieniu praw autorskich do Gry (zaznaczenie okienka w Formularzu Zgłoszeniowym),
g) czytelny podpis rodzica/opiekuna prawnego.

4. Formularze Zgłoszeniowe nieuzupełnione w całości, niepodpisane, a także prezentacje Power Point, sfotografowane zdjęcia albo pliki graficzne - otrzymane przez Organizatorów po wyznaczonym terminie - nie będą rozpatrywane.

§7
Warunki uczestnictwa w Konkursie

1. Przystąpić do Konkursu mogą tylko osoby lub podmioty, które oświadczyły, że akceptują Regulamin Konkursu, pod rygorem wykluczenia z udziału w Konkursie. W przypadku dzieci wymagana jest zgoda rodzica lub opiekuna prawnego. Uczestnik (jego przedstawiciel) Konkursu zobowiązuje się do przestrzegania określonych w nim zasad, jak również potwierdza, iż spełnia warunki, które uprawniają go do udziału w Konkursie.

2. W Konkursie uczestniczy i z uprawnień Konkursu korzystać może tylko podmiot lub osoba, które zgłosiły w nim udział. Organizatorzy nie dopuszczają możliwości przeniesienia praw wynikających z udziału w Konkursie na rzecz innych osób lub podmiotów.

3. Wszelka korespondencja oraz informacje związane z Konkursem będą przekazywane przy pomocy środków komunikacji elektronicznej, w szczególności poczty elektronicznej, na adresy wskazane w Formularzach Zgłoszeniowych.

4. Podanie przez Uczestników nieprawdziwych lub niekompletnych danych powoduje utratę prawa udziału w Konkursie oraz prawa do nagrody.

5. Udział w Konkursie jest bezpłatny.

§8
Rozstrzygnięcie Konkursu

1. Projekty Gier ocenia Komisja Konkursowa składająca się z przedstawicieli Organizatorów Konkursu.
2. Rozstrzygnięcie Konkursu nastąpi w terminie **do 14 marca 2014 roku**, a informacja o wynikach Konkursu zostanie opublikowana na stronach www.funenglish.pl/biblioteki oraz www.biblioteki.org w ciągu 7 dni od dnia wyłonienia Zwycięzcy Konkursu oraz przyznania Wyróżnień.

3. Komisja Konkursowa:

   a) **wyłoni jednego Zwycięzcę** – **jedną grupę dzieci**, które wykonały najlepszy projekt Gry **oraz jedną Bibliotekę**, w której projekt został wykonany,
   b) **przyzna dwa Wyróżnienia** – dla **dwóch grup dzieci oraz dwóch Bibliotek,** w których wykonano projekty wyróżnionych Gier.

4. Zwycięzcy i Wyróżnieni w Konkursie zostaną w ciągu 3 dni od jego rozstrzygnięcia powiadomieni przez Organizatorów o przyznaniu im nagród pocztą elektroniczną (na adres e-mail podany w Formularzu Zgłoszeniowym) lub telefonicznie.
5. Zwycięzcy i Wyróżnieni są zobowiązani w ciągu 7 dni od daty otrzymania wiadomości o wynikach Konkursu przesłać wiadomość zwrotną zawierającą dane niezbędne do sporządzenia przez Organizatora dokumentów będących podstawą przekazania nagrody. Jednocześnie Zwycięzcy i Wyróżnieni mogą odmówić przyjęcia nagrody.
6. Decyzje Komisji są ostateczne.

§9
Nagrody

1. **Nagrodą dla Zwycięzcy Konkursu jest**:

    a) wyprodukowanie przez firmę Funmedia Sp. z o.o. Gry na podstawie wykonanego projektu wraz z oznaczeniem jej autorstwa,
    b) 12 miesięczny, bezpłatny dostęp do kursu e-learningowego *funenglish.pl* dla każdego dziecka.

2. **Nagrodą dla dwóch grup dzieci Wyróżnionych w Konkursie** jest 12 miesięczny, bezpłatny dostęp do kursu e-learningowego *funenglish.pl* – dla każdego dziecka.

3. **Biblioteka, w której powstały nagrodzone projekty Gier** otrzyma nagrodę rzeczową w postaci zestawu komputerowego (komputer wraz z monitorem).
4. Komisja Konkursowa ma prawo do przyznania dodatkowych nagród specjalnych, które mogą być także nagrodami rzeczowymi.
5. Nagrody w Konkursie nie można zamienić na inną nagrodę, ani na ekwiwalent pieniężny.
6. Do przekazanych nagród dołączone zostaną stosowne dokumenty pozwalające na złożenie ewentualnej reklamacji.
7. Nagrody wymienione w § 9 ust. 3 oraz nagrody specjalne będące nagrodami rzeczowymi zostaną przekazane przesyłką pocztową lub kurierską wraz z protokołem przekazania. Nagrody przepadają w przypadku dwóch prób bezskutecznego dostarczenia za pośrednictwem kuriera i/lub poczty.
8. W przypadku nagrody wymienionej w §9 ust. 1 pkt a) - nagroda zostanie dostarczona drogą mailową.
9. W przypadku nagrody wymienionej w §9 ust. 1 pkt b) oraz ust. 2 - nagroda zostanie dostarczona drogą mailową.
10. W przypadku braku możliwości skontaktowania się z laureatami Konkursu, a także niespełnienia wymogów podanych w §8 ust. 5, nagroda przepada.

§10
Prawa autorskie

1. Zgłoszenie projektu Gry w Konkursie wiąże się z nieodpłatnym przeniesieniem na Funmedia Sp. z o.o., przez upoważnionego przedstawiciela Uczestnika, opiekuna prawnego, majątkowych praw autorskich do projektu Gry, a także praw zależnych, w tym prawa do opracowania projektu Gry w formie oprogramowania komputerowego, na następujących polach eksploatacji:

a) utrwalenie i zwielokrotnienie dowolną techniką w szczególności techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową, poligraficzną lub podobną techniką, a także utrwalenie w części lub w całości i zwielokrotnienie plastyczne, fotograficzne, utrwalenie i zwielokrotnienie audiowizualne, w formie zapisu cyfrowego, magnetycznego, niezależne od standardu, systemu lub formatu,

b) wprowadzenie do pamięci komputera,

c) w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami - wprowadzenie do obrotu, najem, użyczenie, elektroniczne udostępnienie na zamówienie egzemplarzy oraz ich kopii, nie wyłączając wykorzystania techniki multimedialnej, sieci Internet, sieci komórkowych i innych sieci tego rodzaju lub działających podobnie,

d) publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i remitowanie w audycjach, środkach masowego przekazu, a także publiczne

udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym,

e) wykonywanie i zezwalanie na wykonywanie zależnych praw autorskich na wszystkich wskazanych powyżej polach eksploatacji, tj. na rozporządzanie oraz korzystanie z utworów zależnych oraz na wykonywanie praw zależnych przez osoby trzecie,

f) wykorzystywanie całości lub we fragmentach, (poprzez jej dopasowanie i dokonanie korekty edytorskiej i redakcyjnej), poprzez umieszczenie na serwerze internetowym na stronach serwisów internetowych oraz rozpowszechnianie w publicznej sieci Internet również w ten sposób, aby pojedyncze osoby miały do niej dostęp w wybranym przez siebie miejscu i czasie.

2. Autorskie prawa majątkowe do utworu wraz z prawami zależnymi, przechodzą na Funmedia Sp. z o.o. w momencie podpisania Oświadczenia (zawartego w Formularzu Zgłoszeniowym Dziecka) i dają prawo do nieograniczonego w czasie wykorzystania i rozporządzania utworem powstałym w wyniku wykonania i zgłoszenia utworu, w tym zezwalają na rozporządzenie i korzystanie z opracowania utworu w kraju i za granicą bez ponoszenia przez Funmedia Sp. z o.o. dodatkowych opłat.

3. Uczestnicy Konkursu wyrażają zgodę na oznaczenie autorstwa projektu Gry.

4. Funmedia Sp. z o.o. będzie korzystała z tych wartości/praw jedynie w celach społecznie użytecznych i niekomercyjnych.

5. Wyprodukowana przez Funmedia Sp. z o.o. Gra będzie udostępniana nieodpłatnie.

§11

Ochrona danych osobowych i zasady wykorzystania wizerunku

1. Administratorami danych osobowych są:

   Funmedia sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu, 51-354, ul. Kiełczowska 70, NIP: 8992683620, Regon: 021130835, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS: 0000343034, zwana dalej **Firmą**

   oraz

   Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego, z siedzibą w Warszawie, 02-019, ul. Grójecka 1/3, wpisana do rejestru stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji i samodzielnych publicznych zakładów opieki zdrowotnej Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS: 0000303048, zwana dalej **Fundacją**,

   łącznie zwane dalej Organizatorami.

2. Dane będą przetwarzane w celu rejestracji Uczestników, przeprowadzenia Konkursu oraz wyłonienia laureatów (w tym publikacja wyników na stronach internetowych Organizatorów Konkursu) i nie będą udostępniane innym podmiotom, za wyjątkiem tych, które mają do tego uprawnienia wynikające

z przepisów szczególnych. Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do tego, by wziąć udział w Konkursie.

3. Administratorzy danych zapewniają bezpieczeństwo danych osobowych, gdyż stosują środki ochrony fizycznej, organizacyjnej oraz technicznej niezbędne do zapewnienia bezpieczeństwa przetwarzanych danych osobowych zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.

4. Administratorzy danych oświadczają, że spełniają wszelkie wymogi ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych oraz jej aktów wykonawczych, w szczególności zaś rozporządzenia Ministra Spraw Wewnętrznych i Administracji z dnia 29 kwietnia 2004 r. w sprawie dokumentacji przetwarzania danych osobowych oraz warunków technicznych i organizacyjnych, jakim powinny odpowiadać urządzenia i systemy informatyczne służące do przetwarzania danych osobowych.
5. Poprzez podpisanie oświadczenia zawartego w Formularzach Zgłoszeniowych, Uczestnicy Konkursu oraz osoby pośrednio zaangażowane w przebieg Konkursu (pracownik Biblioteki/wolontariusz, osoba upoważniona do reprezentowania Biblioteki), wyrażają nieograniczoną czasowo i terytorialnie zgodę na nieodpłatne używanie i rozpowszechnianie ich wizerunku, w celach związanych z ich udziałem w Konkursie, przez Organizatorów Konkursu, na polach eksploatacji określonych w art. 50 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Wizerunek może być użyty do różnego rodzaju form elektronicznego przetwarzania obrazu, kadrowania i kompozycji, bez obowiązku akceptacji produktu końcowego, lecz nie w formach obraźliwych lub ogólnie uznanych za nieetyczne.

6. Wszelkie uwagi dotyczące przetwarzania danych osobowych oraz wykorzystania wizerunku należy zgłaszać na adres: Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego, ul. Grójecka 1/3, 02-019 Warszawa z dopiskiem: Konkurs FunGra.

§12

Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu w siedzibie Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego, to jest w Warszawie przy ul. Grójeckiej 1/3 oraz na stronach internetowych: www.funenglish.pl/biblioteki oraz www.biblioteki.org.

2. Organizatorom Konkursu przysługuje prawo do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu w uzasadnionych przypadkach, z zastrzeżeniem, że zmiany nie mogą pozbawić Uczestników Konkursu ich praw nabytych na podstawie niniejszego Regulaminu.

3. Ewentualne zmiany będą dokonywane w formie aneksów do niniejszego Regulaminu, oznaczonych datą, publikowanych na stronach internetowych www.funenglish.pl/biblioteki oraz www.biblioteki.org.

4. Regulamin Konkursu w zmienionej formie obowiązuje od daty oznaczonej w treści, jednak nie wcześniej niż data jego publikacji.

5. Wszelkie pytania i wątpliwości związane z przebiegiem lub wynikami Konkursu prosimy kierować do Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego, na adres e-mail: malgorzata.dabrowska@frsi.org.pl z dopiskiem: Konkurs FunEnglish. Odpowiedź zostanie udzielona i wysłana przez Fundację Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego w terminie 14 dni od dnia otrzymania pytania lub zgłoszenia wątpliwości.

6. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie znajdą powszechnie obowiązujące przepisy prawa, w szczególności zaś odpowiednie przepisy Kodeksu Cywilnego, ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz ustawy o ochronie danych osobowych.