

REGULAMIN KONKURSU PLASTYCZNEGO NA MASKOTKĘ LASERCITY

„Laserowa wyobraźnia – twórz, kreuj, zwyciężaj!”

dla uczniów KLAS I – III oraz IV – VIII szkół podstawowych

§ 1

Cele konkursu jest:

1. Popularyzowanie aktywnego spędzania wolnego czasu.
2. Rozwijanie samodzielności i kreatywności uczniów oraz ich umiejętności artystycznych.
3. Integracja klasy, nauka współdziałania, pracy w zespole.

§ 2

Organizator konkursu

1. Organizatorem konkursu plastycznego na maskotkę LaserCity „Laserowa wyobraźnia – twórz, kreuj, zwyciężaj!” (zwanego dalej Konkursem) jest LASERCITY Agnieszka Butryn.
2. Obsługę techniczną – organizacyjną Konkursu zapewnia LaserCity Lublin.
3. Adres Organizatora: LASERCITY Agnieszka Butryn, ul. Bursaki 6d, 20-150 Lublin, tel. 530 535 581; e-mail: biuro@lasercity.pl
4. Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną i grami, których wynik zależy od przypadku, ani żadną inną formą przewidzianą w ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.

§ 3

Założenia organizacyjne:

1. Konkurs skierowany jest do uczniów i nauczycieli szkół podstawowych.
2. Konkurs obejmuje 2 kategorie konkursowe:
 - dzieci z klas I – III szkół podstawowych,
 - dzieci z klas IV – VIII szkół podstawowych.
3. Regulamin Konkursu jest dostępny na stronie internetowej LaserCity Lublin.
4. Administratorem danych osobowych uczestników Konkursu jest Organizator konkursu. Dane osobowe przekazane Organizatorowi przez uczestników będą przetwarzane wyłącznie w celu realizacji Konkursu. Dane osobowe mogą być także przetwarzane, gdy jest to niezbędne dla wypełnienia prawnie usprawiedliwionych celów administratora danych. Podanie danych

osobowych jest dobrowolne, jednak ich niepodanie uniemożliwi laureatom otrzymanie nagród.

5. Zgłoszenie do konkursu jest równoznaczne z akceptacją warunków zapisanych w niniejszym Regulaminie. Odpowiednie zgody oraz klauzula informacyjna RODO stanowią załącznik nr 1 do regulaminu.

§ 4

Warunki udziału w konkursie:

1. Uczniowie przygotowują swoje prace konkursowe pod kierunkiem nauczyciela.
2. Prace nadesłane na Konkurs są pracami własnymi, nigdzie wcześniej nie publikowanymi nieprzedstawianymi na innych konkursach. Nadesłanie pracy na Konkurs jest jednoznaczne ze złożeniem deklaracji o tych faktach.
3. Udział w konkursie jest bezpłatny.
4. Nadesłane prace plastyczne powinny zawierać informację o autorze/autorach (nazwa szkoły, klasa, imię i nazwisko ucznia oraz imię i nazwisko nauczyciela). Dane te posłużą do kontaktu organizatora z uczestnikiem konkursu oraz wydrukowania dyplomów i podziękowań. Prace nie podpisane, anonimowe nie będą kwalifikowane do konkursu. Dodatkowo do pracy konkursowej należy dołączyć wypełniony załącznik nr 2 do regulaminu.
5. Prace plastyczne mogą być wykonane dowolną techniką plastyczną w dowolnym formacie.
6. Praca konkursowa ma przedstawiać maskotkę LaserCity wraz z jej nazwą.
7. Dozwolona jest praca grupowa jednak autorzy muszą należeć do tej samej klasy.
8. Jeden autor (jedna osoba) może zgłosić 1 pracę.
9. Zgłoszenie prac do Konkursu jest jednoznaczne z nieodpłatnym udzieleniem organizatorowi Konkursu prawa do wykorzystania prac na następujących polach eksploatacji: druku w dowolnej liczbie publikacji i w dowolnym nakładzie, używania w internecie oraz innych formach utrważeń nadających się do rozpowszechniania (np. nośniki magnetyczne, elektroniczne, optyczne CD - ROM, wprowadzenie do obrotu, wprowadzenie do pamięci komputera) oraz innego rozpowszechniania.
10. Prace konkursowe mogą być wykorzystywane przez Organizatora Konkursu w celach marketingowych.
11. Prace zgłoszone do konkursu nie będą zwracane autorom. Zgłoszenie prac do konkursu jest równoznaczne z nieodpłatnym przeniesieniem na Organizatora prawa własności złożonych egzemplarzy prac oraz wyrażeniem zgody przez rodzica (opiekuna prawnego) autorów prac konkursowych i nauczycieli na przetwarzanie przez Organizatora konkursu swoich danych osobowych na potrzeby przeprowadzenia konkursu i prezentacji jego wyników (ustawa z dnia

29 sierpnia 1997 roku o ochronie danych osobowych (Dz.U. z 2016 r., poz. 922).

12. Prace plastyczne powinny być dostarczone przez szkołę w opakowaniu zabezpieczającym, przy czym każda klasa powinna uzupełnić i dołączyć wypełniony formularz zgłoszeniowy, stanowiący załącznik nr 2 do niniejszego regulaminu oraz wszystkimi zgodami.
13. Prace można składać osobiście lub nadsyłać pocztą lub przesyłką kurierską (na koszt nadsyłającego) do dnia 30 września 2023 r. na adres: LaserCity, ul. Bursaki 6d, 20-150 Lublin z dopiskiem: Konkurs „**Laserowa wyobraźnia – twórz, kreuj, zwyciężaj!**”
14. Prace niespełniające zasad uczestnictwa nie będą brane pod uwagę przy ocenie przez Organizatora Konkursu.
15. Organizator nie odpowiada za zniszczenie prac w trakcie ich przewozu.
16. Sytuacje nieobjęte niniejszym Regulaminem rozstrzyga Organizator Konkursu.
17. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany treści Regulaminu.

§ 5

Ocena prac konkursowych:

1. Oceny prac dokonuje komisja powołana przez Organizatora.
2. Przedmiotem oceny będzie ujęcie tematu, wybór techniki, staranność wykonania i samodzielność.
3. Decyzje komisji są ostateczne.
4. Za najlepsze prace przewidziane są nagrody.

§ 6

Ogłoszenie wyników Konkursu:

1. Lista laureatów Konkursu zostanie zamieszczona do 9 października 2023 r. na stronie internetowej www.lublin.lasercity.pl oraz na mediach społecznościowych Organizatora.
2. Informacja o wynikach Konkursu zostanie przekazana przez Organizatora do wszystkich szkół, które wzięły udział w Konkursie drogą elektroniczną.
3. Wszystkie szkoły uczestniczące w konkursie otrzymają dyplomy uczestnictwa w Konkursie.
4. Komisja wyłoni Laureatów I, II, III miejsca w każdej kategorii wiekowej oraz może przyznać także wyróżnienia. Lista nagród:
 - I miejsce – darmowy wstęp na 1 grę Laser Tag, 1 grę Laser Shot, 1 grę Laser Maze oraz mini sesję VR dla każdego z klasy (wartość 60 zł/os.),

- II miejsce – darmowy wstęp na 1 grę Laser Tag, 1 grę Laser Maze oraz mini sesję VR dla każdego z klasy (wartość 48 zł/os.),
 - III miejsce – darmowy wstęp na 1 grę Laser Tag oraz 1 grę Laser Maze dla każdego z klasy (wartość 38 zł/os.),
 - Wyróżnienie – jednorazowe -10% ceny dla klasy na atrakcje.
5. Dyplomy oraz nagrody dla klas, które zajęły trzy pierwsze miejsca zostaną przesłane bezpośrednio do szkół (na koszt organizatora Konkursu) lub możliwy będzie odbiór osobisty przez nauczyciela.
6. Nagrody wyróżnienia oraz dyplomy za uczestnictwo w Konkursie zostaną dostarczone do szkół drogą mailową.

