



**Regulamin konkursu
„Ambasador Szkolnej Wynalazczości” 2017**

§1

Niniejszy regulamin określa zasady przeprowadzania konkursu **AMBASADOR SZKOLNEJ WYNALAZCZOŚCI 2017**, zwanego dalej KONKURSEM.

§2

Organizatorzy i Współpraca:

1. Współorganizatorami KONKURSU są: **Urząd Patentowy RP, Polska Akademia Dzieci oraz Muzeum Techniki i Przemysłu NOT**
2. Organizacjami wspierającymi KONKURS są: **Polskie Towarzystwo Badania Gier i Światowa Organizacja Własności Intelektualnej.**
3. Partnerami KONKURSU są: **Funiversity** oraz **PKO Bank Polski**

§3

Cele KONKURSU:

Celem KONKURSU jest wyróżnienie najciekawszych projektów 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 6-osobowego jury I etapu KONKURSU wchodzi:
 - 2 osoby wskazane przez Prezesa Urzędu Patentowego RP,
 - 1 osoba wskazana przez Prezesa Polskiej Akademii Dzieci,
 - 1 osoba wskazana przez dyrektora Muzeum Techniki i Przemysłu NOT w Warszawie
 - przedstawiciel Polskiego Towarzystwa Badania Gier,
 - 1 osoba wskazana przez Funiversity.
2. **II Etap** – w skład 6-osobowego jury II etapu KONKURSU wchodzi:
 - 3 osoby powołane przez Organizatorów, po jednym przez każdego z nich,
3. Przewodniczącym 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.: łopatkki do piaskownicy, otówka, grzebienia, spełniające wymogi funkcjonalności i przedstawione w formie wykonanego ręcznie prototypu).
 - b) GRY PLANSZOWE lub KOMPUTEROWE (z zastosowaniem Kodu, Scratch MIT lub dowolnego innego programu).
2. Ideami projektów, o których mowa w ust. 1 lit. b musi być wynalazczość, innowacyjność albo odkrywczość.
3. Zasady gier planszowych, o których mowa w ust. 1 lit. b, nie mogą ograniczać się wyłącznie do tego, że gracze przesuwają swoje pionki o taką liczbę pól, jaką wyrzuca kostką (typu „chińczyk”). Takie gry planszowe będą dyskwalifikowane.

§7

Kategorie wiekowe:

KONKURS zostanie rozstrzygnięty w dwóch kategoriach wiekowych:

- a) projekty wykonane przez dzieci w wieku 7 – 10 lat,
- b) projekty wykonane przez dzieci w wieku 11 – 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) W każdej z kategorii wiekowych jury KONKURSU wybierze spośród nadesłanych zgłoszeń łącznie 8 projektów wynalazków/innych rozwiązań technicznych oraz gier planszowych/komputerowych), które zostaną zakwalifikowane do II etapu,
 - c) Lista projektów zakwalifikowanych do II etapu KONKURSU zostanie opublikowana na stronie internetowej Urzędu Patentowego RP,
 - d) 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 do KONKURSU i zostaną zakwalifikowane do II etapu, dostaną DYPLOMY AMBASAD SZKOLNYCH WYNALAZCÓW,
 - c) Opiekunowie projektów, którzy wykażą się szczególnym zaangażowaniem otrzymają pamiątkowe DYPLOMY,
 - d) Autorzy zakwalifikowanych do II etapu wynalazków lub innych rozwiązań technicznych otrzymają Mini Patenty Urzędu Patentowego RP. Mini Patenty Urzędu Patentowego RP stanowią rodzaj wyróżnienia stworzonego wyłącznie na potrzeby KONKURSU i nie posiadają mocy prawnej,
 - e) Autorzy zakwalifikowanych do II etapu gier planszowych i komputerowych otrzymają Certyfikat Jakości Polskiego Towarzystwa Badania Gier,

- f) Spośród projektów zakwalifikowanych do II etapu wybrane zostaną:
- po 1 zwycięskim wynalazku lub innym rozwiązaniu technicznym w każdej z kategorii wiekowych oraz po 1 zwycięskiej grze planszowej lub komputerowej w każdej z kategorii wiekowych, których autorzy otrzymają nagrody Urzędu Patentowego RP w wysokości 500 zł brutto oraz tytuły **SZKOLNEGO AMBASADORA WYNALAZCZOŚCI 2017**,
 - 1 wynalazek lub inne rozwiązanie techniczne, które zostanie wyróżnione statuetką Światowej Organizacji Własności Intelektualnej **WIPO Schoolchildren's Trophy**,
- g) 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,
- h) Autor zwycięskiego projektu zobowiązuje się przekazać ww. dane w formie pisemnej (pod pismem z danymi należy złożyć czytelny/-e podpis/-y),
- i) Nagroda pieniężna zostanie przekazana na rachunek bankowy wskazany przez Autora zwycięskiego projektu,
- j) W przypadku zespołu, Organizatorzy KONKURSU nie odpowiadają za podział nagrody pieniężnej między jego członków,
- k) 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,
- l) Wyniki KONKURSU zostaną ogłoszone na stronie internetowej Urzędu Patentowego RP oraz stronie internetowej Polskiej Akademii Dzieci,
- m) Wręczenie nagród laureatom KONKURSU odbędzie się **3 czerwca 2017 r. w siedzibie Muzeum Techniki i Przemysłu NOT w Warszawie**,
- n) Laureaci KONKURSU zostaną zawiadomieni o miejscu i terminie wręczenia nagrody mailowo lub telefonicznie,
- o) Lista Laureatów KONKURSU zostanie opublikowana na stronie internetowej Urzędu Patentowego RP,
- p) 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 oraz użyteczność. W przypadku gier planszowych i komputerowych pod uwagę brana będzie również nieschematyczna, oryginalna koncepcja gry, jej założenia (np. interakcje między graczami, zmienność poziomu trudności gry) oraz zgodność z tematem KONKURSU, o którym mowa w § 6 ust. 2.
2. Jury KONKURSU zastrzega sobie prawo do rozszerzenia wymienionych powyżej kryteriów.

§10

Zgłoszenia prac konkursowych:

1. Projekty konkursowe w postaci: modeli, prototypów, gier planszowych lub komputerowych, należy przysyłać na adres:

Urząd Patentowy RP
Departament promocji i wspierania innowacyjności
Al. Niepodległości 188/192, 00-950 Warszawa
z dopiskiem AMBASADOR SZKOLNEJ WYNALAZCZOŚCI 2017.

2. **Termin nadsyłania projektów: do 8 maja 2017 r.** (decyduje data stempla pocztowego).
3. Zgłoszenia projektów w imieniu dzieci dokonuje opiekun prawny bądź opiekun projektu.
4. Ze względów organizacyjnych zgłoszenia niepełne lub przesłane po terminie nie będą rozpatrywane.
5. Zgłoszenie powinno zostać dokonane na FORMULARZU ZGŁOSZENIA stanowiącym załącznik nr 1, do którego należy załączyć wszelkie dodatkowe, istotne dla projektu informacje w szczególności: szkice, zdjęcia, rysunki, nagrania obrazujące zgłoszony projekt
6. Nośnik (np. płyta CD, DVD lub pendrive), zawierający projekt konkursowy lub materiały z nim związane powinien być oznaczony imieniem i nazwiskiem autora oraz nazwą projektu. Autor zobowiązany jest dołączyć do przesyłanego projektu program umożliwiający jego odtworzenie/uruchomienie.
7. Przesyłka zawierająca projekt konkursowy powinna być opisana poprzez wskazanie:
 - imienia i nazwiska oraz adresu nadawcy,
 - kategorii konkursowej: wynalazek/inne rozwiązanie techniczne lub gra planszowa /komputerowa.
8. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za zaginięcie, zniszczenie lub zabrudzenie prac konkursowych nadesłanych drogą pocztową.
9. Rodzice, opiekunowie bądź nauczyciele mają możliwość osobistego odebrania zgłoszonych projektów bezpośrednio po uroczystości wręczenia nagród, a najpóźniej do 30 czerwca 2017 r. w siedzibie Urzędu Patentowego RP. Projekty nie odebrane nie podlegają zwrotowi w późniejszym terminie.

§11

Obsługę administracyjną KONKURSU zapewnia Urząd Patentowy RP.

Koordynatorzy KONKURSU:

Agata Juskowiak, e-mail: ajuskowiak@uprp.pl

oraz Agnieszka Marczak, e-mail: amarczak@uprp.pl

§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 internetowej Urzędu Patentowego RP oraz stronie internetowej Polskiej Akademii Dzieci.

§13

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