

REGULAMIN

konkursu na opracowanie scenariusza questu pn. „Śladami tradycji – edukacyjne questy dla młodzieży”

Konkurs organizowany jest w ramach projektu „Śladami tradycji – edukacyjne questy dla młodzieży” dofinansowanego ze środków budżetu państwa, przyznanych przez Ministra Edukacji w ramach programu Nasze tradycje.

I. ZAŁOŻENIA OGÓLNE KONKURSU

1. Organizatorem Konkursu jest Fundacja Questingu z siedzibą w Bałtowie 82/3, gm. Bałtów, 27-423 Bałtów, zarejestrowana w Rejestrze Stowarzyszeń, innych Organizacji Społecznych i zawodowych, Fundacji oraz Samodzielnych Publicznych Zakładów Opieki Zdrowotnej przez Sąd Rejonowy w Kielcach, X Wydział Gospodarczy KRS pod numerem 0000484369.
2. Niniejszy konkurs jest konkursem ogólnopolskim dla społeczności questowej i skierowany jest do następujących odbiorców (“Uczestników”):
 - lokalne instytucje kulturalne, w tym muzea, galerie sztuki, teatry, opery, filharmonie, centra nauki, skanseny lub inne instytucje kultury w rozumieniu ustawy z dnia 25 października 1991 r. o organizowaniu i prowadzeniu działalności kulturalnej (Dz. U. z 2024 r. poz. 87).
3. Celem Konkursu jest wykorzystania metodologii Questingu do edukacji uczniów ostatnich klas (6-8) szkół podstawowych oraz uczniów wszystkich klas szkół ponadpodstawowych na temat dziedzictwa kulturowego, kultury i tradycji lokalnych w celu zwiększenia ich świadomości kulturalnej.
4. Na podstawie przeprowadzonego konkursu wyłonionych zostanie 30 opisów tras, które Fundacja Questingu opracuje wspólnie z Uczestnikami metodą warsztatową z udziałem młodzieży szkolnej. Opracowane merytorycznie i sprawdzone w terenie questy zostaną wprowadzone do bazy aplikacji mobilnej Questing – gry terenowe. Na podstawie każdego stworzonego questu odbędzie się także wydarzenie promocyjne – grywalizacja z nagrodami.



**Ministerstwo
Edukacji Narodowej**

**Fundacja
Questingu**

II. ZASADY ORGANIZACJI KONKURSU

1. Konkurs składać się będzie z następujących etapów:
 - I etap (czas trwania I etapu: 17 - 31 lipca 2025 r.): zgłaszanie propozycji questów przez Uczestników poprzez Formularz zgłoszeniowy znajdujący się na stronie www.questing.pl;
 - II etap (czas trwania II etapu: 1 - 9 sierpnia 2025 r.): głosowanie internautów na najciekawsze propozycje questów poprzez formularz zamieszczony na stronie www.questing.pl;
2. Podczas głosowania (w II etapie) każdy uprawniony do głosowania:
 - może oddać 1 głos co 24 godziny z jednego adresu IP;
 - głosując akceptuje regulamin konkursu;
 - głosowanie nie wymaga potwierdzenia przez adres e-mail;
3. Organizator nie przewidział nagród dla głosujących.
4. Wyniki głosowania opublikowane zostaną 10 sierpnia 2025 r.
5. Laureatami konkursu uprawnionymi do Nagrody zostanie 30 Uczestników, których zgłoszenia otrzymają najwięcej głosów w internetowym plebiscycie.
6. Organizator nie przewiduje remisów; w przypadku, w którym 2 lub więcej Uczestników otrzyma jednakową liczbę głosów, uprawnione one będą jednakowo do odbioru Nagrody, o ile Uczestnicy Ci też znajdą się wśród 30 podmiotów z największą liczbą głosów;
7. W przypadku, w którym liczba Uczestników z jednakową liczbą głosów uniemożliwi wybór 30 Laureatów, Organizator powoła Komisję Konkursową, która dokona wyboru Laureata na podstawie oceny merytorycznej formularza zgłoszeniowego zgodnie z zasadą metodologii questingu. Decyzja Komisji konkursowej nie podlega reklamacji.
8. Organizator nie przewiduje zwiększenia liczby Laureatów konkursu.
9. Reklamacje w zakresie prawidłowości przeprowadzenia głosowania internetowego mogą być zgłaszane w ciągu 3 dni od ogłoszenia wyników głosowania.
10. Reklamacje z uzasadnieniem należy kierować w formie email na adres kontakt@questing.pl.
11. Reklamacje będą rozpatrywane przez powołaną Komisję Konkursową w terminie 7 dni roboczych od daty jej doręczenia. O decyzji Komisji Konkursowej zgłaszający reklamację zostanie powiadomiony na adres e – mail, z którego została wysłana reklamacja.
12. W razie uwzględnienia reklamacji głosy zostaną ponownie przeliczone.
13. Nagrodą w konkursie dla Laureatów będą:
 - jednodniowe warsztaty dla młodzieży szkolnej z klas 6-8 szkoły podstawowej i z wszystkich klas szkoły ponadpodstawowej (minimum 10 osób), którą to młodzież wskaże Laureat,
 - bezpłatna realizacja questu wg scenariusza przedstawionego w formularzu zgłoszeniowym. Questy zostaną dopracowane przez trenerów questingu (rym, opracowanie graficzne, umieszczenie questów w aplikacji mobilnej i na www.questing.pl)



Ministerstwo
Edukacji Narodowej

Fundacja
Questingu

- organizacja grywalizacji (1-dniowego wydarzenia) na bazie zrealizowanego w ramach Nagrody questu. Wydarzenie skierowane będzie głównie do uczniów ostatnich klas szkół podstawowych (klasy 6-8) oraz szkół ponadpodstawowych z obszaru działania Laureata. W grywalizacji mogą brać udział również uczniowie, którzy nie brali udziału w warsztatach.
14. Wykonanie 30 questów w ramach Nagrody nastąpi w terminie: 11 sierpnia - 23 grudnia 2025 r.

III. WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Uprawnionymi do wzięcia udziału w konkursie są podmioty wymienione w pkt I ust. 2, które złożą w Formularzu zgłoszeniowym odpowiednie oświadczenie o spełnianiu wskazanego tam wymogu podmiotowego potwierdzone odpowiednią dokumentacją rejestrową (w formie załącznika do formularza zgłoszeniowego) jeśli dotyczy, zgodnie z założeniami projektu oraz spełnią poniższe warunki.
2. Formularz, o którym mowa w ust. 1 winien być podpisany przez osobę upoważnioną do reprezentacji Uczestnika wskazaną w załączonym dokumencie rejestrowym, pełnomocnictwie lub innym dokumencie potwierdzającym jej umocowanie.
3. W celu wzięcia udziału w konkursie Uczestnik winien dostarczyć poprawnie wypełniony formularz zgłoszeniowy w nieprzekraczalnym terminie do dnia 31 lipca 2025r., godz. 23:59 na adres kontakt@questing.pl
4. Uczestnik może złożyć maksymalnie jeden formularz. W przypadku, w którym wysłana zostanie większa liczba zgłoszeń przez Uczestnika, pod uwagę wzięte zostanie wyłącznie pierwsze dostarczone na e-mail Fundacji Questingu zgłoszenie.
5. Propozycja scenariusza questu przedstawiona w formularzu zgłoszeniowym zostanie opublikowana na stronie www.questing.pl w dn. 1 sierpnia 2025 r.
6. Formularz, stanowiący załącznik do Regulaminu, składa się z 2 części:
 - informacja o podmiocie zgłaszającym: dane identyfikacyjne Uczestnika (nazwa, adres, dane kontaktowe wraz ze wskazaniem osoby do kontaktu) wraz z podaniem formy prawnej oraz opisem działań na rzecz kultury podejmowanych przez daną Instytucję.
 - opis merytoryczny questu: załączony w formie edytowalnego formularza. Opis merytoryczny pomysłu powinien zawierać się w 1500 znakach ze spacjami. Dodatkowo uczestnicy zobowiązani są do opisania, w jaki sposób powstanie questu wpłynie w przyszłości na rozwój miejsca, w którym ma powstać gra (ta część prezentacji powinna mieć maksymalnie 500 znaków ze spacjami).
7. Poprawne dostarczenie formularza zgłoszeniowego, tj. Wysłanie formularza składającego się z dwóch części zarówno w formie skanu, jak i w wersji edytowalnej, załączenie dokumentu potwierdzającego spełnienie warunków ustawowych (Ustawa z 25 października 1991 r. O organizowaniu i prowadzeniu działalności kulturalnej), a także podpisanie przez osobę uprawnioną (możliwość załączenia pełnomocnictwa) - Fundacja



Ministerstwo
Edukacji Narodowej

Fundacja
Questingu

- Questingu potwierdzi poprzez zwrotną wiadomość e-mail; w przypadku braku informacji zwrotnej w ciągu 1 dnia roboczego od wysłania wiadomości, zgłaszający powinien potwierdzić złożenie formularza telefonicznie pod nr telefonu 500 638 679.
8. Rozpatrywane będą wyłącznie zgłoszenia zawierające komplet wymaganych informacji w formularzu zgłoszeniowym wraz z załącznikami. Zgłoszenie, które nie spełnia wymagań formalnych nie podlega rozpatrzeniu.
 9. Uczestnik oświadcza, że do koncepcji trasy, stanowiącej utwór w rozumieniu Ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawie pokrewnym (Dz.U. z 2025 r., poz. 24):
 - nabył i/lub posiada autorskie prawa majątkowe i prawa pokrewne oraz niezbędne upoważnienia dotyczące pól eksploatacji pozwalających zgodnie z prawem, na wykorzystanie i/lub udzielenia licencji/zezwoleń/zgód w stosunku do przedstawionej koncepcji.
 - że koncepcja jest wolna od wszelkich wad prawnych, nie narusza praw oraz dóbr osobistych osób trzecich, zaś ich wykorzystywanie nie będzie stanowić czynu nieuczciwej konkurencji.
 10. Uczestnik udziela Organizatorowi konkursu niewyłącznej, nieodpłatnej licencji, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych, do utworu wskazanego w ust. 1:
 - Swobodne używanie i korzystanie w całości lub w części;
 - trwale lub czasowe zwielokrotnianie w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiejkolwiek formie, w tym drukowanie, wprowadzanie do systemu informatycznego, pamięci komputerów, sieci komputerowych, odtwarzanie, utrwalanie, przekazywanie, przechowywanie, wyświetlanie, sporządzanie kopii;
 - rozpowszechnianie, w tym publiczne udostępnienie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym.
 11. Uczestnik wyraża zgodę na wprowadzenie zmian do utworu poprzez jego modyfikację podczas tworzenia questu zgodnie z pkt.II ust. 6 Regulaminu

V.OPIS REALIZACJI NAGRODY

1. W ramach Nagrody Fundacja Questingu na podstawie koncepcji tras Laureatów opracuje questy.
2. Questy będą realizowane metodą szkoleniową i ekspercką przez trenerów questingu (osoby z odpowiednimi kwalifikacjami) w terminie od 11 sierpnia do 23 grudnia 2025 roku:
 - zostanie przeprowadzone jednodniowe szkolenie dla 10 uczniów, wskazanych przez Laureatów z klas 6-8 szkół podstawowych i wszystkich klas szkół ponadpodstawowych,
 - questy dopracowane zostaną przez trenerów questingu,
 - questy odzwierciedlać będą założenia koncepcyjne przedstawione w zgłoszeniu,
 - questy realizowane będą w porozumieniu z wyznaczoną przez Laureata osobą do kontaktu.



**Ministerstwo
Edukacji Narodowej**

**Fundacja
Questingu**

3. Gotowy scenariusz questu udostępniony będzie poprzez bezpłatną aplikację mobilną "Questing - gry terenowe" (dostępną na systemy Android i iOS) oraz w postaci ulotki do samodzielnego wydruku; publikacja treści questu nastąpi w ustalonym z Laureatem dniu grywalizacji;
4. Grywalizacja to zabawa dla młodzieży szkolnej, mieszkańców i turystów (minimum 30 osób). Jej celem jest wyłonienie 3 pierwszych drużyn, które najszybciej przejdą trasę questu (jedną z 30 tras Laureatów) udzielając największą liczbę trafnych odpowiedzi na umieszczone na trasie zagadki (zasady grywalizacji określać będzie odrębny regulamin dostarczony przez Fundację Questingu);
5. Grywalizacje z nagrodami zorganizowane będą w dniach uzgodnionych z Laureatami (w nieprzekraczalnym terminie 15 września – 23 grudnia 2025);
6. Grywalizacja:
 - przeprowadzona zostanie poprzez dostarczone przez Fundację Questingu oprogramowanie (specjalny moduł grywalizacyjny aplikacji "Questing – gry terenowe") lub poprzez opis trasy przedstawiony w formie ulotki;
 - Fundacja Questingu zapewni nagrody za 3 pierwsze miejsca (1 miejsce – tablet, 2 miejsce – smartwatch, 3 miejsce – słuchawki bezprzewodowe) oraz gadzety związane z questingiem;
 - Fundacja Questingu zapewni obsługę techniczną grywalizacji;
 - Fundacja Questingu zapewni regulamin grywalizacji;
7. Laureat konkursu zapewni zadaszone stanowisko dla przedstawicieli Fundacji Questingu, promocję grywalizacji w mediach społecznościowych i stronach www.
8. Laureat konkursu może dodatkowo wzbogacić program inauguracji o dodatkowe elementy bezpłatne dla uczestników (poczęstunek dla uczestników, występy artystyczne, powiązanie czasowe lub lokalizacyjne inauguracji z innym wydarzeniem organizowanym przez Laureata, itp.).

V. POZOSTAŁE POSTANOWIENIA

1. Nagroda może być dostarczona wyłącznie przy ścisłej współpracy z Laureatem; w związku z powyższym zgłaszający akceptuje regulamin i zobowiązuje się do ścisłej współpracy z Fundacją w przypadku uzyskania uprawnień do odbioru Nagrody.
2. W przypadku, w którym Laureat nie będzie wyrażał woli współpracy, Organizator zastrzega sobie możliwość odstąpienia od współpracy i opracowanie questu dla kolejnego Uczestnika z listy rankingowej.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak zorganizowania Wydarzenia spowodowanego siłą wyższą. Za siłę wyższą uważane będą wszystkie zdarzenia, jakich nie da się przewidzieć w chwili zawarcia Umowy ani im zapobiec i na które żadna ze Stron nie będzie miała wpływu, w szczególności: powódź, pożar, inne klęski żywiołowe, stany epidemiczne.
4. Organizator zastrzega odwołanie niniejszego Konkursu w przypadku, gdy nie otrzyma dofinansowania z Ministerstwa Edukacji Narodowej.