

Regulamin Konkursu na Grę Planszową

I. Organizator

Organizatorem konkursu jest Miejska i Powiatowa Biblioteka Publiczna im. Jana Śpiewaka w Świdwinie, mieszcząca się przy ul. Niedziałkowskiego 17.

II. Cele konkursu

- Pobudzenie wyobraźni i kreatywności;
- Promowanie grania offline;
- Zaangażowanie osób uczestniczących w działalność biblioteki poprzez stworzenie własnej gry planszowej, którą będą mogły zaprezentować podczas tegorocznej Nocy Bibliotek;
- Bliższe zapoznanie się z mechaniką tworzenia gier planszowych;
- Dla dzieci: rozwój zdolności sensorycznych oraz nauka organizacji miniprojektów twórczych.

III. Zasady uczestnictwa

1. Udział w konkursie jest bezpłatny;
2. Udział w konkursie mogą wziąć osoby z poniższych grup wiekowych:
 - Dzieci 6-9 lat;
 - Młodzież 10-18 lat;
 - Dorośli 19+.
3. Uczestnik może zgłosić do konkursu tylko jedną pracę.
4. Praca musi być wykonana własnoręcznie. **Obowiązuje całkowity zakaz używania w procesie twórczym narzędzia generycznej sztucznej inteligencji.**
5. Tematyka gry oraz sposób jej rozgrywania są dowolne.
6. Do pracy konkursowej powinna zostać przygotowana instrukcja gry na osobnej kartce oraz akcesoria typowe dla gier planszowych: pionki, plansza, kostki, karty etc.
7. Technika wykonania pracy jest dowolna. Uczestnicy mogą wykorzystać m.in. papier, karton, tekturę, materiały plastyczne oraz materiały z recyklingu.

8. Obowiązuje format pracy nie większy niż A3 (na płasko), lecz dopuszcza się prace przestrzenne.
9. Do konkursu mogą być zgłaszane wyłącznie prace autorstwa uczestników, nigdzie dotąd niepublikowane. Gra nie może stanowić kopii istniejącej gry planszowej.
10. Prace należy złożyć do 23.10.2026 r., do biblioteki dla dzieci i młodzieży w Świdwinie.

IV. Nagrody i finał konkursu

1. Prace konkursowe ocenia Jury powołane przez Organizatora.
2. Przy ocenie prac Jury bierze pod uwagę następujące kryteria:
 - zgodność pracy z tematem konkursu,
 - pomysłowość i oryginalność,
 - atrakcyjność rozgrywki,
 - grywalność,
 - przejrzystość i kompletność zasad,
 - estetykę wykonania;
 - kreatywne wykorzystanie materiałów i elementów gry.
3. Jury przyzna nagrody dla autorów najciekawszych prac konkursowych.
4. Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do nieprzyznania nagrody w przypadku niewystarczającego poziomu zgłoszonych prac.
6. Nagrody będzie można odebrać po ogłoszeniu wyników konkursu w Kawiarni „Czytelnik”, najpóźniej do końca maja.
7. Ogłoszenie wyników konkursu odbędzie się po 23.10.2026 r. w social mediach Miejskiej i Powiatowej Biblioteki Publicznej oraz na stronie internetowej. Organizator zastrzega sobie zmianę terminu ogłoszenia wyników.
8. Najciekawsze prace z każdej kategorii wiekowej zostaną nagrodzone.
9. Organizator zastrzega sobie prawo do przyznania dodatkowych wyróżnień.
10. Nagrody będzie można odebrać po ogłoszeniu wyników konkursu w Kawiarni „Czytelnik”, najpóźniej do końca października.

V. Postanowienia końcowe

1. Przyniesienie Gry Planszowej do biblioteki wraz z kartą zgłoszenia i udział w konkursie są jednoznaczne z akceptacją Regulaminu.
3. Uczestnik konkursu z chwilą przyniesienia Gry Planszowej udziela organizatorowi nieodpłatnej, nieograniczonej terytorialnie, czasowo i ilościowo licencji na publiczne udostępnianie jej przez Organizatora konkursu.
4. Udział w konkursie jest równoznaczny z wyrażeniem zgody na wykorzystanie wizerunku Uczestnika oraz zgłoszonej skrzynki w wyżej wymienionych celach promocyjnych.
5. Organizator konkursu nie zwraca poniesionych przez uczestników kosztów przygotowania oraz złożenia prac konkursowych.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za naruszenie praw autorskich osób trzecich przez autora pracy zgłoszonej do konkursu.
7. Regulamin konkursu jest dostępny na stronie internetowej Organizatora.
8. Sprawy nieujęte w Regulaminie rozstrzyga Organizator konkursu.