

REGULAMIN KONKURSU pt. „Konkurs na nazwę sieci NGO”

§ 1 Organizator i cel konkursu

1. Organizatorem konkursu jest konsorcjum fundacji realizujących program „Questy – Wyprawy Odkrywców” tj.
 - a. Fundacji Mapa Pasji, z siedzibą w Krakowie, przy ul. Stańczyka 12/4, nr KRS 0000643396;
 - b. Fundacji Calamita, z siedzibą w Legnicy, przy ul. Miodowej 3, nr KRS 0000479464;
2. Administratorem danych osobowych przetwarzanych na potrzeby konkursu jest Fundacja Mapa Pasji.
3. Informacja o konkursie jest publikowana na stronie www.questy.org.pl, www.mapapasji.pl oraz na profilach „Questy – Wyprawy Odkrywców” oraz „Fundacja Mapa Pasji” na Facebooku i Instagramie.
4. **Celem konkursu jest wyłonienie nazwy powstającej sieci organizacji pozarządowych, działających w oparciu o questy, zwanej dalej Siecią.**
5. Questy to bezpłatne i samoobsługowe krajoznawcze gry terenowe oparte na scenariuszach.
6. Konkurs realizowany jest w ramach projektu „Questy – narzędzie aktywizacji dla lokalnych organizacji”.
7. Projekt „Questy – narzędzie aktywizacji dla lokalnych organizacji” sfinansowany jest przez Narodowy Instytut Wolności – Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego w ramach rządowego programu Fundusz Inicjatyw Obywatelskich NOWEFIO 2021–2030.

§ 2 Charakterystyka sieci

1. Członkami Sieci mogą być organizacje pozarządowe zarejestrowane w Polsce, zgodnie z definicją zawartą w art. 3 pkt 2 ustawy o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie, w szczególności stowarzyszenia, fundacje, lokalne grupy działania, lokalne organizacje turystyczne, koła gospodyń wiejskich, ochotnicze straże pożarne, kluby sportowe, organizacje harcerskie, uniwersytety trzeciego wieku.
2. Członkami wspierającymi Sieć mogą być podmioty publiczne lub organizacje nieposiadające osobowości prawnej.
3. Celem Sieci jest:
 - a. Rozwój programu Questy - Wyprawy Odkrywców, by był on skutecznym narzędziem rozwoju lokalnego, a w szczególności aktywizacji mieszkańców, edukacji regionalnej, promocji walorów przyrodniczych, historycznych i kulturowych regionu oraz rozwoju przedsiębiorczości lokalnej.
 - b. Wspieranie Członków Sieci w wykorzystywaniu questów jako skutecznego narzędzia rozwoju lokalnego.

- c. Wzmacnianie instytucjonalne Członków Sieci.
 - d. Współpraca różnych podmiotów na rzecz rozwoju i promocji programu Questy - Wyprawy Odkrywców w całej Polsce.
4. Członkowie Sieci oraz członkowie wspierający Sieci wykorzystują bezpłatne krajoznawcze gry terenowe Questy – Wyprawy Odkrywców w swojej działalności, np. prowadzonej na rzecz rozwoju regionu, aktywizacji mieszkańców, edukacji, promocji walorów przyrodniczych, historycznych i kulturowych regionu.

§ 3 Uczestnictwo w konkursie

1. Uczestnikiem konkursu może być **osoba**, która:
 - a. ukończyła 13 lat;
 - b. posiada konto w serwisie www.questy.org.pl.
2. Przesłanie zgłoszenia udziału w konkursie jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.
3. W konkursie nie mogą brać udziału reprezentanci i pracownicy Organizatora konkursu i osoby pozostające z nimi w pokrewieństwie pierwszego lub drugiego stopnia.

§ 4 Zgłoszenia w konkursie

Aby zgłosić się do udziału w Konkursie, Uczestnik:

1. Loguje się na swoim koncie w portalu www.questy.org.pl;
2. W swoim profilu użytkownika klika "DOŁĄCZ" przy konkursie pt. „Konkurs na nazwę sieci NGO”;
3. Wypełnia formularz zgłoszeniowy, podając:
 - a. swoją nazwę użytkownika na portalu www.questy.org.pl;
 - b. propozycję nazwy/nazw sieci organizacji pozarządowych, działających w oparciu o questy.
4. Akceptuje regulamin konkursu oraz przesyła zgłoszenie poprzez kliknięcie przycisku „WYŚLIJ”.
5. Uczestnik może zgłosić dowolną liczbę propozycji nazw.

§ 5 Weryfikacja zgłoszeń

1. Organizator weryfikuje nadesłane zgłoszenia poprzez sprawdzenie:
 - a. Istnienia wskazanego konta użytkownika w systemie na portalu www.questy.org.pl;
 - b. Zgodności nadesłanego zgłoszenia z wymogami konkursu opisanymi w art. 3 i 4;
2. W razie niepoprawnego zgłoszenia Uczestnika Organizator ma prawo poprosić o uzupełnienia / wyjaśnienia lub wykluczyć go z udziału w Konkursie. Od decyzji o wykluczeniu z konkursu nie przysługuje odwołanie.

§ 6 Ocena nadesłanych materiałów

1. W wyniku weryfikacji zgłoszeń konkursowych, Organizator ustala listę zgłoszeń spełniających wymogi konkursu zawarte w art. 3 i 4.
2. Oceny dokonuje jury konkursowe w min. 3-osobowym składzie. Przy ocenie brane są pod uwagę:
 - a. **Zgodność z misją i celami sieci** – nazwa powinna oddawać ideę wspólnego rozwoju organizacji pozarządowych poprzez questy (gry terenowe).
 - b. **Czytelność** – nazwa powinna być zrozumiała dla odbiorców spoza sektora NGO i dla potencjalnych partnerów.
 - c. **Oryginalność** - pomysł, innowacyjność.
 - d. **Potencjał komunikacyjny** - nazwa powinna być łatwa do zapamiętania i powinna się kojarzyć z siecią i questami.
3. Każdy członek jury wypełnia kartę oceny zgłoszenia Uczestnika, a następnie jury wspólnie podejmuje decyzję o przyznaniu nagród.

§ 7 Nagrody w konkursie

1. Organizator przyznaje w konkursie nagrody dla Uczestników, których praca konkursowa osiągnie najwyższą ocenę zgodnie z kryteriami wskazanymi w art. 6 pkt. 2.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do przyznania wyróżnień.
3. Organizator przyznają nagrodę w postaci **bidonu questowego i bonu na zakupy w sklepie questowym** (www.questy.online) o wartości 300,00 zł.
4. Zwycięska nazwa zostanie przyjęta jako oficjalna nazwa sieci organizacji pozarządowych działających w oparciu o questy tworzonej w ramach projektu „Questy – narzędzie aktywizacji dla lokalnych organizacji”.
5. Organizator poinformuje Uczestników konkursu o uzyskanych nagrodach i udostępni wygrane bony drogą mailową.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do niewyłonienia zwycięzcy.

§ 8 Prawa autorskie

1. Uczestnik Konkursu oświadcza, że przysługują mu wyłączne i nieograniczone prawa autorskie oraz prawa pokrewne do zawartej w jego pracy konkursowej propozycji nazwy.
2. Z chwilą zgłoszenia Uczestnik Konkursu udziela Organizatorowi nieodpłatnej, niewyłącznej, nieograniczonej terytorialnie i czasowo licencji do korzystania z przesłanej propozycji nazwy w zakresie niezbędnym do realizacji celów statutowych i promocyjnych Organizatora, w szczególności do jej utrwalania, rozpowszechniania, publikowania i wykorzystania w materiałach informacyjnych i marketingowych.
3. W przypadku wyboru zwycięskiej propozycji nazwy, Uczestnik Konkursu przenosi na Organizatora nieodpłatnie wszelkie autorskie prawa majątkowe do tej nazwy, bez ograniczeń terytorialnych i czasowych, obejmujące w szczególności prawo do: utrwalania i zwielokrotniania dowolną techniką, wprowadzania do obrotu, publikowania, używania w działalności Organizatora oraz modyfikowania i adaptowania.

4. Uczestnik Konkursu zrzeka się wykonywania wobec Organizatora autorskich praw osobistych do zgłoszonej propozycji nazwy, w zakresie dopuszczalnym przez prawo.
5. Uczestnik oświadcza, że zgłoszona propozycja nazwy nie narusza praw osób trzecich ani obowiązujących przepisów prawa.
6. Uczestnik Konkursu dodatkowo zapewnia, że ewentualni współtwórcy, nie będą dochodzić od Organizatora wynagrodzenia za korzystanie z nazwy zgodnie z niniejszym Regulaminem, w tym w szczególności wynagrodzenia za rozpowszechnianie nazwy na stronie internetowej oraz inne przypadki publicznego udostępniania nazwy, nie będą także wykonywały autorskich praw osobistych, a w szczególności nie będą domagali się wskazywania i sposobu wskazywania ich jako współautora.
7. Organizator konkursu zastrzega sobie prawo modyfikowania i skracania przekazanych mu w ramach niniejszego konkursu propozycji nazwy przed ich publikacją.

§ 9 Harmonogram konkursu

1. Nadsyłanie zgłoszeń konkursowych: do 24.09.2025
2. Weryfikacja zgłoszeń konkursowych: 24-25.09.2025.
3. Ogłoszenie wyników konkursu: 26.09.2025.

§ 10 Postanowienia końcowe

1. Wszelkie pytania i uwagi można kierować na adres info@questy.org.pl.
2. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie znajdą odpowiednie przepisy Kodeksu Cywilnego.