

REGULAMIN KONKURSU „Na tropie pałuckich tajemnic”

§ 1 ORGANIZATOR

1. Organizatorem konkursu „ Na tropie pałuckich tajemnic” jest Lokalna Organizacja Turystyczna PAŁUKI z siedzibą w Żninie, przy Placu Wolności 20.
2. Konkurs organizowany jest w ramach zadania publicznego pn. Na tropie pałuckich tajemnic współfinansowanego ze środków budżetu Województwa Kujawsko-Pomorskiego.

§ 2 CELE KONKURSU

1. Propagowanie wiedzy krajoznawczej o Pałukach jako ważnym obszarze turystycznym na terenie województwa kujawsko-pomorskiego.
2. Promocja turystyczna małych miejscowości, w szczególności ciekawych i mniej znanych przez turystów miejsc oraz historii z obszaru działalności LOT Pałuki, tj. w granicach administracyjnych powiatu żnińskiego.
3. Zachęcenie młodzieży do poznawania lokalnych atrakcji turystycznych, historii i dziedzictwa kulturowego regionu.
4. Propagowanie wiedzy na temat obiektów na Szlaku Piastowskim.
5. Zachęcenie młodzieży do angażowania się w lokalne inicjatywy i działania.
6. Edukacja młodszego pokolenia lokalnych społeczności w zakresie historii i lokalnego dziedzictwa kulturowego oraz przyrodniczego.
7. Zwiększenie ruchu turystycznego na obszarze działalności LOT Pałuki.

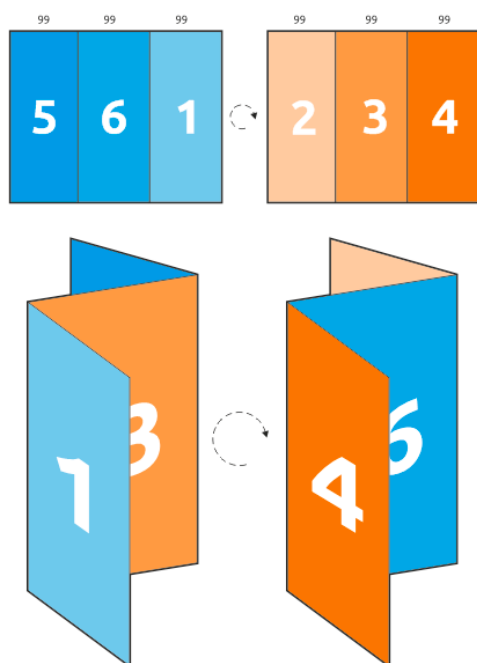
§ 3 PRZEDMIOT KONKURSU

1. Przedmiotem konkursu jest opracowanie treści oraz projektu graficznego questu, którego tematyka dotyczy jednego z obiektów lub miejscowości wskazanych w ust. 2.
2. Tematyka questu dotyczyć może następujących obiektów lub miejscowości:
 - 1) miasto Żnin (w kontekście Szlaku Piastowskiego),
 - 2) Marcinkowo Górne i Gąsawa (w kontekście Szlaku Piastowskiego),
 - 3) Wenecja (rejon Muzeum Kolei Wąskotorowej, stacji Żnińskiej Kolei Powiatowej, ruin zamku, kościoła i cmentarza; w kontekście Szlaku Piastowskiego),
 - 4) Biskupin (obszar rezerwatu archeologicznego; w kontekście Szlaku Piastowskiego),
 - 5) zespół pałacowo-parkowy w Lubostroniu,
 - 6) inne ciekawe z punktu widzenia krajoznawczego miejsce na terenie Powiatu Żnińskiego.

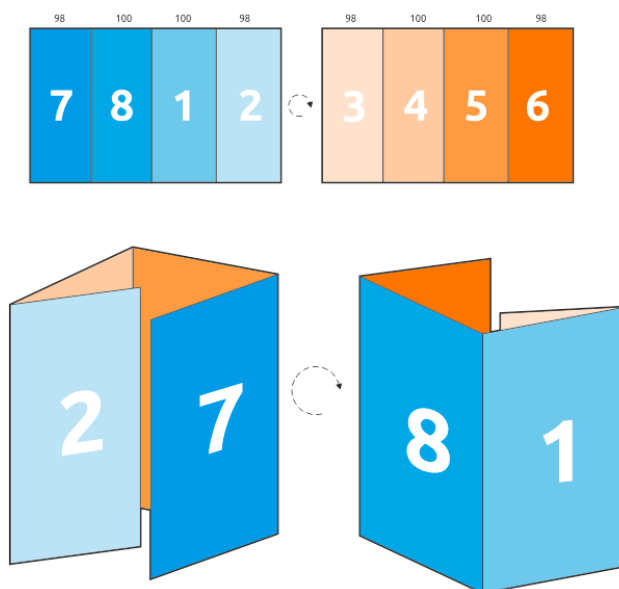


3. Quest to nieoznakowany szlak, którym turysta/odkrywca wędruje dzięki informacjom zawartym w wierszowanej instrukcji. Turysta/odkrywca odnajduje kolejne punkty na szlaku poprzez znalezienie prawidłowej odpowiedzi na zagadkę i wyszukanie w terenie odpowiadającego jej miejsca. Na końcu szlaku jest umieszczony skarb – skrzyneczka z pieczętą, której przyłożenie na drukowanej ulotce potwierdza przebycie całej trasy.
4. Utworzenie questu w niniejszym konkursie rozumiane będzie jako wytyczenie nieoznakowanej trasy o wybranej tematyce spośród tych określonych w ust. 2, opracowanie do niej wierszowanej instrukcji z zagadkami i stworzenie projektu graficznego ulotki. Czas przejścia szlakiem nie powinien być dłuższy niż 40 – 60 minut.
5. Złożona ulotka ma mieć format DL (99x210 mm). Dopuszcza się, aby po rozłożeniu ulotka miała format A4 składany do DL lub 4xDL składany do DL.

A4 składany do DL



4xDL składany do DL



6. Projekt ulotki wykonany może być komputerowo lub w formie odręcznego rysunku.



§ 4

UCZESTNICY KONKURSU

1. Uczestnikami konkursu mogą być uczniowie szkół ponadgimnazjalnych z terenu województwa kujawsko-pomorskiego.
2. Prace konkursowe mogą być wykonane indywidualnie lub w dwuosobowych zespołach.

§ 5

WARUNKI ZGŁOSZENIA PRACY KONKURSOWEJ

1. Uczestnik Konkursu winien złożyć w terminie i miejscu określonym w § 6 niniejszego Regulaminu następujące dokumenty i materiały:
 - 1) wypełniony i podpisany Formularz zgłoszeniowy, który stanowi Załącznik nr 1 do niniejszego Regulaminu;
 - 2) kompletny quest (wierszowane zagadki + projekt graficzny wraz z rozwiązanymi zadaniami i hasłem) w wersji papierowej. Zalecane jest dołączenie wersji elektronicznej na płycie CD.
 - 3) przygotowany projekt skarbu – pieczęci questu (szkic lub plik w formacie jpg).
 - 4) propozycję miejsca ukrycia skarbu.
2. Można zgłosić dowolną ilość questów, przy czym do każdego questu należy dołączyć osobno dokumenty i materiały, o których mowa w ust. 1.
3. Zgłoszony do konkursu quest musi być pracą autorską. Nie może być wcześniej publikowany.
4. Nadesłanie pracy na konkurs oznacza, że autor zapoznał się z regulaminem i wyraża zgodę na nieodpłatne wykorzystanie projektu przez Lokalną Organizację Turystyczną PAŁUKI w celach promocyjnych regionu oraz nieodpłatne udostępnienie go turystom.

§ 6

TERMIN I MIEJSCE SKŁADANIA PRAC DO KONKURSU

1. Prace konkursowe należy składać w terminie od 26 kwietnia do 23 czerwca 2017 r. do godz. 16.00. O zachowaniu terminu decyduje data dostarczenia do biura Organizatora.
2. Prace konkursowe można składać osobiście lub przesłać pocztą do biura Organizatora, tj. Lokalna Organizacja Turystyczna PAŁUKI, Plac Wolności 20, 88-400 Żnin. Biuro czynne jest w godz. 8.00 – 16.00.
3. Prace dostarczyć należy w zamkniętej kopercie na której umieścić należy imię i nazwisko autora/autorów wraz z dopiskiem: Konkurs „Na tropie pałuckich tajemnic” - (tematyka pracy zgodnie z § 3 ust. 2).



§ 7

KOMISJA KONKURSOWA

1. Konkurs zostanie rozstrzygnięty przez Komisję Konkursową powołaną przez Organizatora.
2. Komisja Konkursowa dokona wyboru laureatów konkursu spośród autorów biorących w nim udział w terminie do 31 lipca 2017 r.
3. Organizator zakłada, że Komisja Konkursowa przyzna I, II i III miejsce w każdej z kategorii – temacie wskazanym w § 3 ust. 2.
4. Komisja Konkursowa może nie przyznać nagród w danej kategorii – temacie wskazanym w § 3 ust. 2.
5. Decyzja Komisji Konkursowej jest ostateczna i nie przysługuje od niej żadna forma odwołania.

§ 8

OCENA QUESTU

1. Podczas oceny zgłoszonych prac Komisja Konkursowa będzie kierować się następującymi kryteriami:
 - a) kompletność questu – quest zawiera wszystkie elementy: tytuł, opis, czas przejścia, informacje o miejscu, mapę, informację jak dojechać na start questu, wierszowaną instrukcję, miejsce na przybicie pieczęci, hasło, informację o autorach Questu;
 - b) jakość instrukcji – dobrze napisana instrukcja powinna zawierać następujące elementy: rytm, rym, narratorsa, humor, włączenie lokalnych motywów, powinna dostarczać informacji o miejscu którego dotyczy quest, zawierać informacje dotyczące poruszania się w terenie pomiędzy poszczególnymi punktami questu i dostarczać wskazówek niezbędnych do rozwiązania zagadki i dotarcia do ukrytego skarbu, wyznaczenie ciekawej trasy z wyborem najlepszego początku i końca wyprawy;
 - c) zgodność z faktami historycznymi – wykorzystanie w queście faktów i ciekawostek historycznych, odniesienie do obiektów na Szlaku Piastowskim (jeżeli dotyczy);
 - d) mapa questu – dokładna lub schematyczna mapa ilustrująca przebieg całej trasy, uzupełniająca wskazówki z instrukcji;
 - e) atrakcyjność questu – quest jest formą zabawy, jego przejście stanowi wyzwanie, jest rozwiązywalny, ma atrakcyjną formę graficzną, prowadzi przez interesujący obszar, opowiada ciekawą historię, ma intrygująco napisane wskazówki, ma zajmujący motyw przewodni, oddaje zaangażowanie twórców, ma dobrze ukryty skarb, skarb ma ciekawą formę graficzną, nie jest podobny do innego questu lub oznakowanej trasy;
 - f) bezpieczeństwo osób wędrujących trasą questu;
 - g) dostępność questu dla różnych grup odbiorców;
 - h) ogólne wrażenie estetyczne.
2. Karta oceny stanowi Załącznik nr 2 do niniejszego Regulaminu.



§ 9
NAGRODY

1. Osoby nagrodzone w konkursie (I, II, III miejsce w każdej kategorii – temacie określonym w § 3 ust. 2) otrzymają nagrody rzeczowe.
2. Nagrodą dodatkową dla zdobywców I miejsca w każdej z kategorii będzie wydanie questu w formie drukowanej i zamieszczenie na stronie internetowej Informacji Turystycznej w Żninie.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w treści questu oraz jego szaty graficznej.
4. Nagrody zostaną wręczone laureatom podczas uroczystej gali podmurowującej konkurs, która zorganizowana zostanie w miesiącu październiku 2017 r.
5. Informacje dotyczące konkursu publikowane będą na stronie internetowej www.it.znin.pl (zakładka LOT PAŁUKI – aktualności).

§ 10
INNE USTALENIA

1. Z chwilą przekazania pracy/prac uczestnik przenosi nieodpłatnie i bezterminowo na Organizatora, autorskie prawa majątkowe do pracy/prac, na następujących polach eksploatacji w rozumieniu przepisów ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych:
 - a) w zakresie utrwalania i zwielokrotniania prac dowolną techniką, w tym w szczególności wytwarzania dowolnej ilości egzemplarzy techniką drukarską, kserograficzną, fotograficzną, wszystkimi technikami reprograficznymi, zapisu magnetycznego, techniką cyfrową, wykonywanie skanów itp.,
 - b) w zakresie przechowywania i przekazywania prac, w tym w szczególności wprowadzanie prac do pamięci komputerów i innych urządzeń, przesyłanie ich sieciami wewnętrznymi i z wykorzystaniem Internetu,
 - c) w zakresie obrotu oryginałem lub egzemplarzami, na których prace utrwalono, w tym w szczególności wprowadzanie prac do obrotu, sprzedaż, użyczenie, najem, odpłatne lub nieodpłatne udostępnianie na innych podstawach,
 - d) w zakresie rozpowszechniania prac, w tym w szczególności jej publiczne wystawienie, wyświetlenie, odtwarzanie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie pracy/prac, w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.
2. Prace zgłoszone do konkursu nie będą zwracane.
3. Zarząd Lokalnej Organizacji Turystycznej PAŁUKI zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian do niniejszego regulaminu.
4. Ostateczna interpretacja regulaminu należy do Organizatora.

