

REGULAMIN KONKURSU PLASTYCZNEGO „Bezpieczna woda”

Dział I. Informacje Ogólne

§1. Postanowienia Wstępne

1. Organizatorem konkursu pod nazwą „Bezpieczna woda” (zwanego dalej „Konkuresem”) jest **Sztorm Sp. z o.o.**, z siedzibą w Warszawie przy ul. Fosa 30, 02-768 Warszawa.
2. Celami głównymi Konkursu są:

Cele edukacyjne i proekologiczne:

- utrwalenie wiadomości o bezpieczeństwie nad wodą oraz propagowanie zasad bezpiecznego wypoczynku,
- upowszechnianie aktywnego spędzania czasu wolnego nad wodą,
- kształtowanie postaw proekologicznych poprzez budowanie świadomości dotyczącej dbania o czystość wód, jezior i mórz,
- rozwijanie szacunku do żywiołów oraz zrozumienia zasad panujących w naturze,
- poznanie etykiety żeglarskiej oraz upowszechnianie wiedzy o tradycjach i kulturze wodnej.

Cele rozwojowe i artystyczne:

- rozwijanie kreatywności i wyobraźni dzieci poprzez przekładanie wiedzy o bezpieczeństwie na język plastyczny,
- doskonalenie warsztatu plastycznego oraz zachęcanie do dbałości o estetykę wykonania pracy,
- budowanie wiary we własne możliwości oraz promowanie radości z tworzenia własnych projektów i zdrowej rywalizacji.

Cele społeczne:

- budowanie więzi rodzinnych poprzez angażowanie rodziców w proces edukacji o bezpieczeństwie nad wodą,
- promocja pasji do sportów wodnych jako dostępnego i atrakcyjnego sposobu spędzania czasu wolnego.

3. Konkurs trwa od dnia do dnia **30 kwietnia 2026 roku** (dalej: „Okres Trwania Konkursu”).
4. Przystąpienie do Konkursu jest równoznaczne z pełną akceptacją niniejszego Regulaminu.
5. Regulamin jest dostępny w siedzibie Organizatora oraz na stronie www.sztormgrupa.pl.

Dział II. Uczestnictwo

§2. Warunki Uczestnictwa

1. Uczestnikiem Konkursu może być każdy **uczeń szkoły podstawowej**, w imieniu którego działają rodzice lub opiekunowie prawni.
2. W Konkursie nie mogą brać udziału dzieci pracowników Organizatora ani osób stale z nim współpracujących.

§3. Zasady i Zadanie Konkursowe

1. Zadaniem konkursowym jest wykonanie pracy plastycznej nawiązującej do zagadnień bezpiecznego zachowania nad wodą.
2. Inspiracje i tematyka prac: Praca może ilustrować dowolny aspekt bezpiecznego i aktywnego wypoczynku, np.:
 - „**Zawsze w kamizelce**” – promowanie noszenia kamizelek ratunkowych i asekuracyjnych podczas żeglowania lub korzystania ze sprzętu pływającego.
 - „**Bezpieczna kąpiel**” – korzystanie ze strzeżonych kąpielisk, rola ratownika oraz znaczenie kolorów flag na plaży.
 - „**Czysta woda, bezpieczna przygoda**” – dbanie o ekologię i porządek nad wodą jako element bezpiecznego środowiska dla ludzi i zwierząt.
 - „**Etykieta i współpraca**” – pomaganie innym na wodzie i kultura żeglarska (tzw. dobre obyczaje).
 - „**Aktywnie i z głową**” – bezpieczne uprawianie sportów wodnych, takich jak kajakerstwo, wioślarstwo czy żeglarstwo.
3. Wymagania techniczne:
 - Technika: **plaska** (malarstwo, rysunek lub grafika).
 - Format: **A4 lub A3**.
 - Podłoże: brystol, papier techniczny lub inny sztywny materiał.
4. Każdy Uczestnik może zgłosić **wyłącznie jedną, samodzielnie wykonaną pracę**.
5. Praca musi być opisana **na odwrocie** następującymi danymi:
 - imię i nazwisko autora,
 - wiek autora,
 - nazwa szkoły, grupa/klasa
 - imię i nazwisko rodzica/opiekuna prawnego + telefon oraz e-mail kontaktowy.
6. Prace należy przesłać do biura Organizatora (Sztorm sp. z o.o. ul. Fosa 30, 02-768 Warszawa) do dnia **30.04.2026 r.**

Dział III. Wybór Laureatów i Nagrody

§4. Komisja i Kryteria Wyboru

1. W celu wyłonienia zwycięzców Organizator powoła Komisję Konkursową (Jury).
2. Komisja dokona oceny nadesłanych prac, biorąc pod uwagę następujące kryteria wyboru:
 - estetyka – ogólne wrażenie wizualne pracy, dobór kolorystyki i kompozycja,
 - dokładność wykonania – staranność, dbałość o szczegóły oraz warsztat techniczny

dostosowany do wieku uczestnika,

-kreatywność przekazu – pomysłowość w interpretacji tematu bezpieczeństwa nad wodą oraz oryginalność ujęcia problematyki edukacyjnej.

3. Komisja wybierze prace, które najlepiej realizują cele Konkursu.
4. Decyzje Komisji Konkursowej są ostateczne i nie podlegają zaskarżeniu.
5. Wybrane prace będą prezentowane w biurze Sztorm Grupy.
6. Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi do dnia 07.05.2026 r. Wyniki zostaną opublikowane wraz z publikacją prac na stronie internetowej Organizatora www.sztormgrupa.pl oraz na oficjalnym profilu Organizatora w mediach społecznościowych (Facebook).

§5. Nagrody

1. Dla zwycięzców przewidziane są **dyplomy oraz nagrody rzeczowe** w postaci gadżetów Sztorm Grupy.
2. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny.

Dział IV. Prawa Autorskie i Dane Osobowe

§6. Prawa Autorskie

1. Z chwilą zgłoszenia pracy do Konkursu, opiekun prawny Uczestnika udziela Organizatorowi nieodpłatnej, niewyłącznej i nieograniczonej terytorialnie licencji na korzystanie z pracy plastycznej w celach promocyjnych Konkursu oraz działalności Organizatora.
2. Licencja obejmuje w szczególności następujące pola eksploatacji:
 1. utrwalanie i zwielokrotnianie pracy dowolną techniką (w tym cyfrową i fotograficzną),
 2. publiczne udostępnianie pracy w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niej dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym (w szczególności na stronie internetowej www.sztormgrupa.pl oraz w mediach społecznościowych Sztorm Grupy),
 3. wystawienie oryginału pracy w biurze Organizatora.
3. Opiekunowie prawni laureatów wyrażają zgodę na publikację imienia oraz wieku dziecka przy prezentacji wyników konkursu.

§7. Ochrona Danych Osobowych

1. Administratorem danych jest Sztorm Sp. z o.o..
2. Dane (imię, nazwisko, kontakt do rodzica) przetwarzane są wyłącznie w celu przeprowadzenia i rozliczenia Konkursu.
3. Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w Konkursie i odbioru nagrody.

Dział V. Postanowienia Końcowe

§8. Reklamacje i Zmiany Regulaminu

1. Reklamacje można składać pisemnie na adres Organizatora w terminie 7 dni od ogłoszenia wyników.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu, jeśli nie naruszy to praw nabytych Uczestników.

3. W sprawach nieuregulowanych stosuje się przepisy Kodeksu cywilnego.