

REGULAMIN KONKURSU

1. Organizator konkursu

1. Organizatorem konkursu na opracowanie logo oraz projektu maskotki zmodernizowanego Parku w Szczodrem jest Wójt Gminy Długoleka Wojciech Błoński.

2. Cel i przedmiot konkursu

1. Celem konkursu jest wyłonienie najlepszego graficznego logo oraz maskotki dla Parku w Szczodrem.
2. Logo oraz maskotka wykorzystywane będą przez Urząd Gminy w Długolece do celów identyfikacyjnych, reklamowych, korespondencyjnych, promocyjnych, itp.
3. Konkurs trwa od 5.09.2019 r. do 30.09.2019 r.

3. Warunki uczestnictwa w konkursie

1. W konkursie mogą brać udział wszyscy uczniowie gminnych szkół, którzy zapoznali się z regulaminem konkursu.
2. Projekty konkursowe mogą być realizowane oraz zgłaszane do konkursu indywidualnie lub zespołowo (zespół do 3 osób).
3. Prace konkursowe należy składać zgodnie z wymaganiami zawartymi w regulaminie.
4. Uczestnik jest zobowiązany przedstawić autorski projekt.
5. Uczestnictwo w konkursie jest jednoznaczne ze zrzeczeniem się praw autorskich na rzecz Urzędu Gminy w Długolece.
6. Uczestnictwo w konkursie jest równoznaczne z akceptacją warunków konkursu.

4. Forma prezentacji pracy konkursowej

1. Każdy z uczniów (bądź zespołów 3-osobowych) może zgłosić komisji konkursowej szkolnej maksymalnie 1 projekt logo i maskotki, natomiast każda ze szkół może zgłosić maksymalnie trzy najlepsze prace komisji konkursowej gminnej.

2. Projekty powinny nadawać się do różnorodnego wykorzystania: reklama, Internet, plakat, ulotki.
3. Prace można wykonać ręcznie lub korzystając z technik komputerowych.
4. Projekty konkursowe muszą spełniać następujące warunki:
 - Na formacie A4 należy przedstawić znak mieszczący się w polu 15cmx15cm
 - W swej treści projekt nie może zawierać elementów obraźliwych.
5. Projekty powinny charakteryzować się następującymi cechami: być czytelne i łatwe do zapamiętania, być łatwo identyfikowane dla naszego parku, wzbudzać pozytywne emocje, składać się z 2 podstawowych elementów: sygnetu (symbolu graficznego) i logotypu (graficznie przedstawionej nazwy parku).
6. Prace należy składać w estetycznej formie, w kopercie opatrzonej hasłem „Konkurs na logo i maskotkę Parku w Szczodrem”, w której uczestnik podaje: imię i nazwisko, szkołę oraz klasę do której uczęszcza, projekt w wersji papierowej, płytę z nagraniem pracy jeżeli jest ona wykonana techniką komputerową wraz z nazwą programu, w którym projekt został wykonany.

5. Miejsce i termin składania prac konkursowych

1. Prace należy składać do dnia **30 września 2019r** do Wydziału Promocji Gminy (pokój 127 w urzędzie gminy) lub mailowo na adres: promocja@gmina.dlugoleka.pl,
p.kosciolek@gmina.dlugoleka.pl
2. Prace konkursowe, nie spełniające wymagań, o których mowa w regulaminie konkursu nie będą podlegały ocenie Komisji Konkursowej.
3. Prace dostarczone po terminie nie będą oceniane.
4. Organizator nie zwraca prac.

6. Kryteria oceny prac konkursowych

Projekty oceniane będą zgodnie z następującymi kryteriami:

1. oryginalność znaku, łatwość zapamiętywania,
2. czytelność i funkcjonalność projektu,

3. estetyka wykonania projektu.

7. Ocena prac konkursowych

1. Zwycięskie prace zostaną wybrane przez Komisję Konkursową, powołaną przez Wójta Gminy Długoleka.

8. Rozstrzygnięcie konkursu

1. W wyniku postępowania konkursowego Komisja Konkursowa wyłania zwycięzcę konkursu.
2. Dla zwycięzców przewidziane są nagrody, wszyscy uczestnicy otrzymają dyplom uczestnictwa w konkursie.
3. Planowana data ogłoszenia wyników 7-11. X. 2019r.
4. Komisja zastrzega sobie prawo do przedłużenia konkursu oraz niewybrania pracy zwycięskiej.
5. Wyniki zostaną zamieszczone na profilu gminy na portalu Facebook.
6. Po ogłoszeniu wyników i przyznaniu nagrody zostanie zorganizowana wystawa w Urzędzie Gminy, prezentująca wszystkie prace.

Kierownik Wydziału
Promocji Gminy
i Współpracy z Zagranicą

Paweł Kościółek