

REGULAMIN

Projektu „Szkoła Zero Waste”

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem projektu „Szkoła Zero Waste” (dalej zwanego: Projektem) jest Fundacja Veolia Polska z siedzibą przy ul. Puławskiej 2, 02-566 Warszawa wpisana do Rejestru Stowarzyszeń Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie XIII Wydział Gospodarczy KRS pod numerem 567458, NIP 7822588342 (dalej zwana: Organizatorem).
2. Partnerem projektu jest Anna Jankowiak, prowadząca działalność gospodarczą pod firmą: GRYWIT Anna Jankowiak, z siedzibą w Gdańsku, przy ulicy Sopockiej 7, 80-299 Gdańsk, posiadająca NIP 5932269424, REGON: 364500350 (dalej zwana: Partnerem).
3. Projekt jest organizowany dla uczniów klas IV-VIII szkół podstawowych z terenu Widzewa w terminie 01.12.20-28.02.21.
4. Projekt jest organizowany na zasadach określonych niniejszym regulaminem (dalej zwany: Regulaminem i zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa. Regulamin dostępny jest w siedzibie Organizatora oraz na stronie internetowej <http://zielonemiasto.online/>
5. Poprzez przystąpienie do Projektu Uczestnik, w imieniu którego działa rodzic lub opiekun prawny, akceptuje zasady zawarte w niniejszym Regulaminie.

2. CEL PROJEKTU

1. Celem Projektu jest edukacja ekologiczna w zakresie podejmowania działań Zero Waste, motywowanie do proekologicznych postaw oraz wdrażanie nawyków chroniących środowisko naturalne. Program służy nie tylko pogłębieniu posiadanej wiedzy i zdobyciu nowych informacji, ale również pobudza uczestników do podejmowania realnych działań i szukania nowych rozwiązań ekologicznych w swoim otoczeniu.

2. UCZESTNICY

1. Uczestnikiem Projektu (dalej jako: Uczestnik) może być uczeń klas IV-VIII szkół podstawowych z terenu Widzewa, który uzyskał zgodę rodzica/opiekuna prawnego na udział w Projekcie. Rodzic lub opiekun prawny musi wypełnić formularz rejestracji znajdujący się na stronie <http://zielonemiasto.online/> . Uczestnictwo w Projekcie jest nieodpłatne i całkowicie dobrowolne.
2. Jeden Uczestnik może brać udział w Projekcie tylko z jednego konta zarejestrowanego w Aplikacji.
3. Liczba Uczestników z jednej szkoły podstawowej jest nieograniczona.

3. ZASADY UDZIAŁU W PROJEKCIE

1. W celu wzięcia udziału w Projekcie, Uczestnik powinien aktywować dostęp do aplikacji, wysłany z adresu gra@grywit.pl, poprzez: potwierdzenie linku aktywacyjnego, ustawienie hasła, zaś rodzic lub opiekun prawny Uczestnika musi zaakceptować warunki korzystania z Aplikacji określone w Regulaminie oraz Regulaminie korzystania z Aplikacji GRYWIT.
2. Po wykonaniu działań wskazanych w ust. 1 powyżej Projekt będzie dostępny w Aplikacji mobilnej GRYWIT (dalej jako: Aplikacja) w App Store lub Google Play. Aplikację należy zainstalować na urządzeniu mobilnym. Korzystanie z Aplikacji jest możliwe po zalogowaniu się.
3. Projekt polega na wykonywaniu zadań zamieszczanych w Aplikacji (Dalej jako: Zadania) przez Uczestnika i potwierdzaniu ich wykonania bezpośrednio w Aplikacji. Wykonanie Zadania jest zaliczane Uczestnikowi tylko przy wypełnieniu przez Uczestnika założeń danego Zadania. Za wykonanie danego Zadania Uczestnik otrzymuje określoną dla danego Zadania liczbę punktów. Główną płaszczyzną rywalizacji Uczestników jest zdobywanie jak największej liczby punktów przez realizację Zadań.
4. Zadania dostępne w Projekcie Uczestnicy mogą wykonywać w określonej częstotliwości. Częstotliwość wykonywania danego zadania (np. jednorazowo, wielorazowo, codziennie, co tydzień, co miesiąc) jest każdorazowo określona przez Organizatora przy danym Zadaniu
5. W zakresie sposobu przydzielania punktów, są dwa rodzaje Zadań:
 - a) deklaratywne, w których punkty naliczane są po tym jak Uczestnik zadeklaruje wykonanie Zadania,
 - b) wymagające potwierdzenia, których wykonanie jest weryfikowane przez Partnera pod względem spełnienia warunków danego Zadania.
6. Jedną z możliwości potwierdzenia wykonania Zadania jest zamieszczenie w Projekcie zdjęć z realizacji Zadania.
7. Zdjęcia oraz informacje przekazane przez Uczestnika mogą być wykorzystane przez Organizatora, jego podmioty powiązane lub zależne w komunikacji oraz Partnera, w tym w Internecie, social mediach oraz materiałach informacyjnych i promocyjnych tylko i wyłącznie po uprzednim wyrażeniu zgody na ich wykorzystanie przez rodzica lub opiekuna prawnego Uczestnika.
8. Pod rygorem pominięcia wykonania Zadania niedozwolone jest zamieszczanie przez Uczestnika treści o charakterze bezprawnym, naruszającym prawo lub dobre obyczaje.
9. Organizator ma prawo wykluczyć Uczestnika z udziału w Projekcie w przypadku naruszenia przez Uczestnika zasad określonych w Regulaminie.

4. LAUREACI I ZASADY PRYZNAWANIA NAGRÓD

1. W Projekcie jest możliwość zdobycia nagród za zdobycie największej ilości punktów.

2. W Projekcie przewidziane są:
3. - trzy nagrody główne dla najlepszych uczniów w postaci bonów do Empiku o wartości odpowiednio 300 zł, 200 zł i 100 zł oraz
4. - Wycieczka do Centrum Nauki Kopernik jako nagroda główna dla klasy, której uczniowie jako Uczestnicy Projektu liczą przynajmniej 10 osób w aplikacji oraz zdobyli łącznie największą liczbę punktów
5. Wykonanie, w szczególności sposób wykonania Zadań przez Uczestników podlega swobodnej ocenie Organizatora.
6. Zadania oceniane będą w jednej kategorii obejmującej wszystkich Uczestników.
7. Kryteriami oceny Zadań są: oryginalność, samodzielność wykonania, estetyka wykonania.
8. Po zakończeniu wszystkich Zadań, po zsumowaniu punktów uzyskanych przez Uczestników Organizator wyłoni 3 Uczestników, którzy zdobyli największą liczbę punktów w Projekcie oraz 1 klasę, której uczniowie zdobyli łącznie największą liczbę punktów w Projekcie (dalej jako: Laureat / Laureaci).
9. Laureatom zostaną przyznane nagrody rzeczowe.
10. Imiona i nazwiska Laureatów, jak również wskazanie klasy, która uzyskała łącznie największą liczbę punktów w Projekcie zostaną podane do publicznej wiadomości na stronie internetowej <http://zielonemiasto.online/> oraz stronie www.fundacja.veolia.pl najpóźniej w dniu 4 marca 2021 r. na co Laureaci wyrażają zgodę. Wymieniony termin może ulec zmianie

5. PRZENIESIENIA MAJĄTKOWYCH PRAW AUTORSKICH

1. Z chwilą zgłoszenia wykonania Zadania stanowiącej utwór w rozumieniu ustawy z dnia 04 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. z 2019 r., poz. 1231, t.j. z późn. zm.), Uczestnik nieodpłatnie przenosi na Organizatora majątkowe prawa autorskie do utworu powstałego w związku z realizacją Zadań (dalej jako: Utwór) do nieograniczonej w czasie i przestrzeni eksploatacji Utworu w kraju i za granicą, w tym prawo do zezwalania na wykonywanie autorskich praw zależnych, na wszystkich znanych w dniu zgłoszenia uczestnictwa w Projekcie polach eksploatacji, w szczególności:

a. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania – wszelkie utrwalanie i zwielokrotnianie (w tym wprowadzanie do pamięci komputera lub innego urządzenia), wytwarzanie dowolną techniką egzemplarzy na jakimkolwiek nośniku, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego, zapisu światłoczułego, komputerowego, cyfrowego,

b. w zakresie obrotu oryginałem lub egzemplarzami, na których Utwór utrwalono – wprowadzanie do obrotu w kraju i za granicą, najem, użyczenie lub wymianę nośników, na których Utwór utrwalono,

c. w zakresie rozpowszechniania w sposób inny niż określony w lit. b – publiczne wykonywanie, wystawianie, wyświetlanie, odtwarzanie, nadawanie (w tym publikacja w telewizji), reemitowanie, a także publiczne udostępnianie Utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu przez siebie wybranym (webcasting, simulcasting, payTV, itp.) lub w miejscu i czasie przez siebie wybranym (video on demand itp.) w szczególności udostępnianie w Internecie lub do pobrania przez

urządzenia mobilne (np. telefony komórkowe, konsole i inne przenośne terminale multimedialne),

d. w zakresie łączenia z innymi utworami – niezależnie od treści i formy,

e. w zakresie modyfikacji i opracowań – rozporządzanie i korzystanie w postaci zarówno oryginalnej, jak i dowolnych modyfikacji lub opracowań, w tym także rozporządzanie i korzystanie z poszczególnych fragmentów Utworu w oryginale lub z dowolnymi modyfikacjami, wykorzystywanie fragmentów Utworu do celów promocyjnych i reklamy oraz rozporządzanie i korzystanie z wersji obcojęzycznych, w nieograniczonej liczbie i wielkości nakładów, bez konieczności zapłaty dodatkowego wynagrodzenia.

2. Uczestnik zobowiązuje się do niewykonywania autorskich praw osobistych do Utworu składających się na Utwór oraz upoważnia Organizatora do ich wykonywania w jego imieniu.

3. Z chwilą przeniesienia autorskich praw majątkowych zgodnie z postanowieniami niniejszego paragrafu, Organizator nabywa również własność wszystkich nośników, na których utrwalony jest Utwór.

6. REKLAMACJE

1. Wszelkie reklamacje dotyczące Projektu można zgłaszać w formie pisemnej, przesyłką wysłaną na adres siedziby Organizatora z dopiskiem „Projekt - reklamacja”, lub drogą wiadomości e-mail, wysłanej na adres: agnieszka.kazimierska@veolia.com wpisując w tytule wiadomości „Projekt - reklamacja”.

2. W treści reklamacji należy podać swoje imię i nazwisko, adres, przyczynę reklamacji oraz treść żądania.

3. Reklamacje rozpatrywane są przez Organizatora w terminie 14 (czternastu) dni od daty ich doręczenia. O sposobie rozstrzygnięcia reklamacji Organizator informuje osobę, która złożyła reklamację, tą samą drogą, jaką została wniesiona reklamacja.

7. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator nie zwraca kosztów realizacji Zadań przez Uczestników.

2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za skutki podania przez Uczestnika nieprawdziwych, niepełnych lub nieaktualnych danych, jeżeli pomimo dołożenia przez Organizatora należytej staranności skontaktowanie się z Uczestnikiem okazało się niemożliwe lub nadmiernie utrudnione.

3. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w Regulaminie.

4. W sytuacjach nieprzewidzianych postanowieniami Regulaminu wiążące są rozstrzygnięcia Organizatora.

5. Dodatkowych informacji dotyczących Projektu udziela Agnieszka Kazimierska adres e-mail: agnieszka.kazimierska@veolia.com telefon 667 671 852

6. Regulamin wraz z załącznikiem w postaci wzoru formularza rejestracji Uczestnika dostępny jest pod adresem internetowym <http://zielonemiasto.online/> do pobrania na urządzenia końcowe użytkowników w formacie PDF.
7. Regulamin wchodzi w życie z dniem ogłoszenia.