**Regulamin konkursu „Nazwij naszą pandę”**

1. Organizator i przedmiot konkursu

Centrum Kultury – Miejska Biblioteka Publiczna w Śmiglu ogłasza konkurs na nadanie imienia dla Pandy – maskotki promującej czytelnictwo w Bibliotece

1. Celem konkursu jest wybranie imienia dla maskotki, które będzie wykorzystywane do celów popularyzatorskich i informacyjnych Biblioteki.
2. Pomysł na imię może zostać dostarczony osobiście bądź przesłany drogą pocztową na adres: Miejska Biblioteka Publiczna w Śmiglu, ul. Kościuszki 20, 64-030 Śmigiel lub drogą elektroniczną na adres: bp-smigiel@ck-smigiel.pl
3. Uczestnicy konkursu
4. Konkurs ma charakter jednoetapowy i skierowany jest do wszystkich mieszkańców gminy Śmigiel
5. Warunkiem uczestnictwa jest przesłanie propozycji imienia dla maskotki przedstawiającej pandę. Imię musi nawiązywać do książek, czytania lub biblioteki. Do propozycji należy dodać krótkie uzasadnienie.
6. Propozycja musi zawierać dane pozwalające na identyfikacje autora (imię i nazwisko, kontakt telefoniczny)
7. Każdy uczestnik może zgłosić propozycje jednego imienia.
8. Przebieg i rozstrzygnięcie konkursu
9. Propozycje imienia należy dostarczyć osobiście lub przesłać do dnia 30 listopada 2021r. drogą pocztową na adres Miejska Biblioteka Publiczna w Śmiglu, ul. Kościuszki 20, 64-030 Śmigiel bądź na adres mailowy: bp-smigiel@ck-smigiel.pl
10. Oceny propozycji dokona powołana przez Organizatora Komisja Konkursowa
11. Decyzja Komisji jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie
12. Komisja Konkursowa może podjąć decyzję o nierozstrzygnięciu konkursu
13. Ogłoszenie wyników nastąpi w dniu 2 grudnia br. i zostanie opublikowane na FB oraz stronie internetowej Miejskiej Biblioteki Publicznej w Śmiglu.
14. Autorzy dwóch najlepszych propozycji otrzymają nagrodę rzeczową
15. Prawa autorskie
16. Przesłanie propozycji na konkurs jest traktowane jako oświadczenie, że projekt nie narusza praw osobistych osób trzecich, w szczególności nie narusza ich majątkowych i osobistych praw autorskich.
17. Autor projektu nagrodzonego przez Komisję Konkursową zobowiązuje się do przeniesienia na rzecz organizatora autorskich praw majątkowych do projektu na następujących polach eksploatacji
18. Wyłączne używanie i wykorzystywanie imienia we wszelkiej działalności promocyjnej, reklamowej Organizatora
19. Rozpowszechnianie nazwy – imienia maskotki poprzez publiczne wystawianie
20. Wprowadzanie nazwy – imienia maskotki do pamięci komputera i publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.
21. Postanowienia końcowe

1. Przeslanie propozycji imienia oraz karty zgłoszeniowej jest równoznaczne z akceptacją warunków powyższego regulaminu.