

REGULAMIN KONKURSU NA WYKONANIE QUESTU

ORGANIZATOR

1. Organizatorem Konkursu jest Słowiński Park Narodowy z siedzibą w Smołdzinie, ul. Bohaterów Warszawy 1A, tel. 59 8117204, fax 59 8117509. Koordynatorem Konkursu jest Dział Edukacji SPN.

CZAS TRWANIA KONKURSU

1. Konkurs rozpoczyna się z dniem 01 lipca 2013 roku, a kończy się z dniem 30 listopada 2013 roku.

ZASADY UCZESTNICTWA

1. Konkurs ma charakter **zamknięty** i jest adresowany do **mieszkańców** miejscowości wchodzących w skład gmin Ustka, Smołdzino, Główny, Wicko i miasta Łeba.
2. W konkursie mogą wziąć udział osoby zarówno pełnoletnie, jak i niepełnoletnie. W przypadku osób niepełnoletnich udział jest możliwy za zgodą rodziców lub opiekunów prawnych.
3. Udział w Konkursie jest bezpłatny i dobrowolny.
4. Udział w Konkursie jest przewidziany dla **zespołów** składających się z minimum 3 osób, a maksimum 10 osób, wywodzących się z miejscowości, której dotyczy konkurs. Dopuszcza się osoby spoza tej miejscowości, które muszą być mieszkańcami tej samej gminy.
5. Zespołami mogą być rodziny, klasy, gospodarstwa agroturystyczne itp.
6. Uczestnicy Konkursu biorą w nim udział poprzez zgłoszenie Słowińskiemu Parkowi Narodowemu akcesu z podaniem liczby osób wchodzących w skład zespołu na podstawie formularza, którego wypełnienie jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu.
7. Przedmiotem Konkursu jest wykonanie Questu w postaci folderu, który stanowi zaproszenie turystów lub samych mieszkańców do zwiedzenia miejscowości i jej okolic, skąd wywodzi się Zespół. Quest to gra terenowa służąca **prezentacji dotychczas nie odkrytych walorów** kulturowych, historycznych i przyrodniczych, którymi chcemy się pochwalić, zwrócić uwagę na daną miejscowość i jej najbliższe sąsiedztwo, odkryć ją na nowo. Prezentacja ta ma być wskazówką, która tak jak w dawnych „podchodach”, służy zaliczeniu kolejnych zadań przez turystów lub mieszkańców, pokazując im np. legendy związane z miejscowością, infrastrukturę, wyjątkowe położenie, historię bliższą i dalszą, rzadkie okazy roślin lub zwierząt itp. Quest ma być niezapomnianą przygodą i zabawą dla turystów, którzy mogą dzięki niemu aktywnie spędzać czas, a dla mieszkańców ma być powodem do dumy i poczucia, iż wskutek grupowej pracy nad nim, miejscowość i okolica jako Mała Ojczyzna, jest wyjątkowa. Quest jako nietypowa forma turystyki ma aktywizować mieszkańców, wyrobić w nich poczucie tożsamości z miejscem znanym, ale nie odkrytym. Pozwoli to na promowanie miejscowości, gminy, regionu i rozwój lokalnej społeczności.

8. Quest nie powinien być postrzegany jako kolejny szlak turystyczny Słowińskiego Parku Narodowego, ale sam teren Parku może wiązać się z tematem Questu, może być jego uzupełnieniem.
9. W przypadku przebiegu trasy Questu na terenie Słowińskiego Parku Narodowego, to może to się odbywać jedynie po udostępnionych szlakach turystycznych, niedozwolone jest wyznaczenie trasy poza nimi.
10. Zdobywanie punktów za wykonanie zadań, poprzez wędrówkę po **nieoznakowanych miejscach** powinno, oprócz ciekawej zabawy, dostarczać wielu pozytywnych wrażeń, a także edukować uczestniczących. Poprzez **edukację i zabawę** ma wpływać na **emocje** turystów lub mieszkańców, co przełoży się na ich zadowolenie, a w konsekwencji na zwiększenie atrakcyjności danego obszaru.
11. Dopuszczalny **format** Questu to A4-A3.
12. Quest musi zawierać uproszczoną mapę, jego zadania do wykonania nie mogą być zbyt trudne, muszą być wykonalne. Zagadki w nim umieszczone muszą mieć rozwiązania.
13. Quest musi być opatrzony tytułem.
14. Quest może być przygotowany zarówno w wersji kolorowej, jak i czarno-białej.
15. Quest musi być przekazany Słowińskiemu Parkowi Narodowemu po **30 listopada 2013 roku do 31 grudnia 2013 roku**:
 - a) elektronicznie, zapisany w formacie JPG, o objętości nie przekraczającej 500 kB na email sekretariat@slowinski.pn
 - b) Poczta Polska, zabezpieczony przed zginaniem
 - c) osobiście do Działu Edukacji SPN.
16. Słowiński Park Narodowy nie ponosi odpowiedzialności za treści zamieszczone w Questach. Nie będą publikowane Questy zawierające obraźliwe treści, wulgaryzmy, plagiaty, itp.
17. Quest po umieszczeniu na stronie internetowej będzie gotowym plikiem do samodzielnego wydruku, na podstawie którego turyści lub mieszkańcy będą mogli wziąć udział w zabawie.
18. Informacje pomocne przy wykonywaniu Questu dostępne są szeroko w Internecie, gdzie znajdują się gotowe Questy z całej Polski.

OCENA

1. Nadesłane Questy lub dostarczone do siedziby Dyrekcji SPN będą przedstawione na stronie internetowej SPN (www.slowinski.pn) jako pliki PDF w galerii Questów z uwidocznionymi nazwiskami Autorów. Autorzy będą mogli, po wcześniejszym zgłoszeniu, dokonywać zmian w swoim questach i używać go na różnych polach eksploatacji.
2. Quest po umieszczeniu na stronie internetowej będzie gotowym plikiem do wydruku, na podstawie którego turyści lub mieszkańcy będą mogli wziąć udział w zabawie.
3. Wszelkie informacje pomocne przy wykonywaniu Questu dostępne są w Internecie, gdzie znajdują się gotowe Questy z całej Polski i specjalne strony im poświęcone.

NAGRODY

1. Jedną z nagród dla twórców Questów będzie umieszczenie skanu Questu na stronie internetowej SPN z podaniem imion i nazwisk, chyba, że Autorzy zastrzegają sobie takie dane.
2. Dla Autorów najciekawszych Questów przewidziane są również inne nagrody, które nie będą podlegały zwrotowi ani wymianie/zamianie.
3. Nagrody będą wysłane za pośrednictwem Poczty Polskiej lub przekazywane osobiście przez przedstawiciela SPN.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia i nieprawidłowości związane z działaniem Poczty Polskiej.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin Konkursu wraz z plakatem informującym rozpowszechniony będzie na terenie gmin z otuliny Słowińskiego Parku Narodowego poprzez szkoły, urzędy gmin, ośrodki kultury.
2. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany niniejszego regulaminu. Taka zmiana zostanie uwidoczniona dla uczestników Konkursu na stronie internetowej SPN.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za usługi świadczone przez operatorów telekomunikacyjnych, za pośrednictwem których Uczestnicy Konkursu zgłaszają swój Quest do Konkursu.
4. Uczestnicy Konkursu oświadczają, że przysługują im prawa autorskie do nadesłanego Questu, zarówno co do treści, jak i rycin.