

REGULAMIN KONKURSU PLASTYCZNEGO

„Projekt maskotki inspirowanej legendą o Ropusze Romildzie”

§1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem konkursu jest Szkoła Podstawowa nr 3 w Rzeszowie, ul. Hoffmanowej 11, 35-016 Rzeszów oraz Rzeszowskie Piwnice – interaktywna instytucja kultury, Rynek 26, 35-064 Rzeszów, wchodząca w strukturę Estrady Rzeszowskiej, ul. Jagiellońska 24, 35-025 Rzeszów.
2. Konkurs skierowany jest do uczniów klas I–VIII szkół podstawowych z terenu miasta Rzeszowa.
3. Celem konkursu jest:
 - rozwijanie kreatywności i talentów plastycznych dzieci i młodzieży,
 - popularyzowanie lokalnych legend i ciekawostek związanych z miastem Rzeszowem,
 - wyłonienie najciekawszego projektu maskotki inspirowanej legendą o Ropusze Romildzie.

§2. Temat konkursu

1. Przedmiotem konkursu jest wykonanie przestrzennego projektu maskotki przedstawiającej Ropuchę Romildę – postać inspirowaną lokalną legendą związaną z nazwą miasta Rzeszowa.
2. Legenda o Ropusze Romildzie jest jedną z opowieści prezentowanych m.in. podczas zwiedzania Rzeszowskich Piwnic. Informacje o niej można znaleźć m.in. na stronie: <https://rzeszowskiepiwnice.pl/czy-wiesz-rze/rzeszowskie-ciekawostki/legenda-o-nazwie-z-zaba-w-tle/> oraz <https://www.youtube.com/watch?v=9bk9O8dLGlw>
3. Projekt maskotki może w twórczy sposób interpretować postać Ropuchy Romildy. Mile widziane są również pomysły ukazujące ją jako postać aktywną fizycznie (np. biegającą, grającą w piłkę, jeżdżącą na rowerze), nawiązujące do faktu, że Rzeszów jest „Europejską Stolicą Sportu 2026”.
4. Maskotka powinna:
 - być pracą autorską i samodzielnie wykonaną przez uczestnika,
 - mieć maksymalnie 20 cm wysokości.

§3. Warunki uczestnictwa

1. Uczestnikami konkursu mogą być uczniowie klas I–VIII szkół podstawowych z terenu miasta Rzeszowa.
2. Każdy uczestnik może zgłosić jedną pracę.
3. Praca powinna być:
 - trójwymiarową maskotką (np. z materiału, filcu, papieru, masy plastycznej, włóczki itp.),

- trwała i bezpieczna w użytkowaniu.
4. Do pracy należy dołączyć metryczkę zawierającą:
 - imię i nazwisko autora,
 - klasę i nazwę szkoły,
 - dane kontaktowe opiekuna.
 5. Do pracy należy również dołączyć podpisaną zgodę rodzica lub opiekuna prawnego na udział w konkursie oraz przetwarzanie danych osobowych.

§4. Termin i miejsce składania prac – I etap

1. Prace należy dostarczyć do siedziby Szkoły Podstawowej nr 3 w Rzeszowie, ul. Hoffmanowej 11, do dnia 05.06.2026 r., z dopiskiem „Ropucha Romilda”.
2. Prace dostarczone po terminie nie będą brały udziału w konkursie.

§5. Prezentacja i głosowanie – II etap

1. Komisja konkursowa powołana przez Organizatorów wybierze 20 najciekawszych projektów maskotek według poniższych kryteriów:
 - oryginalność pomysłu,
 - estetyka wykonania,
 - stopień trudności wykonania,
 - kreatywność,
 - nawiązanie do symboliki i tożsamości miasta,
 - ogólne wrażenie estetyczne.
2. Wybrane prace zostaną zaprezentowane podczas wydarzenia „Wschód Kultury – Europejski Stadion Kultury 2026”.
3. Prezentacja prac odbędzie się w przestrzeni wydarzenia – w strefie dziecięcej w fosie przy Zamku Lubomirskich.
4. Podczas prezentacji odwiedzający będą mogli oddać głos na wybrany projekt maskotki poprzez wrzucenie karty do głosowania do specjalnej urny.
5. Każdy uczestnik wydarzenia może oddać jeden głos.

§6. Ogłoszenie wyników

1. Zliczenie głosów oraz decyzja komisji konkursowej pozwolą wyłonić laureata konkursu.
2. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone do dnia 30.09.2026 r.
3. Informacja o wynikach zostanie opublikowana na stronach internetowych Organizatorów oraz przekazana do szkół.

4. Autor zwycięskiej pracy otrzyma tytuł laureata konkursu oraz atrakcyjną nagrodę rzeczową.
5. Organizatorzy przewidują również wyróżnienia dla autorów wybranych prac.

§7. Nagrody

1. Laureat konkursu otrzyma nagrodę rzeczową.
2. Autorzy wyróżnionych prac otrzymają nagrody lub upominki.
3. Szczegółowe informacje o nagrodach zostaną podane przez Organizatorów podczas ogłoszenia wyników konkursu.

§8. Prawa autorskie

1. Autor zwycięskiej pracy wyraża zgodę na nieodpłatne przeniesienie na Organizatorów autorskich praw majątkowych do projektu w zakresie jego prezentacji i wykorzystania w działaniach edukacyjnych oraz promocyjnych.
2. Przeniesienie praw nie oznacza zobowiązania Organizatorów do wykorzystania projektu w przyszłości jako oficjalnej maskotki miasta.
3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do publikowania zdjęć prac konkursowych w materiałach informacyjnych i promocyjnych.

§9. Postanowienia końcowe

1. Przystąpienie do konkursu jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.
2. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wprowadzenia zmian w regulaminie z przyczyn organizacyjnych.
3. Regulamin dostępny jest w siedzibie Organizatorów oraz na ich stronach internetowych.

Serdecznie zapraszamy do udziału w konkursie i życzymy powodzenia wszystkim uczestnikom! 🐸