

REGULAMIN KONKURSU „NAKRĘĆ SIĘ NA KSIĄŻKĘ”

I. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem konkursu „Nakręć się na książkę”, zwanego dalej „Konkursem”, jest Biblioteka Szkolna w Zespole Szkół nr 3 im. Jana III Sobieskiego w Szczycie.
2. Konkurs skierowany jest do uczniów liceum.
3. Celem Konkursu jest:
 - o promowanie czytelnictwa wśród młodzieży,
 - o zachęcenie do sięgania po książki,
 - o rozwijanie kreatywności i umiejętności tworzenia krótkich form filmowych,
 - o umożliwienie uczniom twórczego przedstawienia książek, które warto przeczytać.
4. Konkurs polega na przygotowaniu krótkiego filmu, spotu reklamowego lub innej formy audiowizualnej zachęcającej do przeczytania wybranej przez uczestnika książki.

II. Zadanie konkursowe

1. Zadaniem uczestnika jest stworzenie filmu promującego wybraną przez siebie książkę.
2. Film powinien przede wszystkim **zachęcać do przeczytania książki**, a jednocześnie w ciekawy i kreatywny sposób przedstawiać jej walory.
3. Film może mieć formę m.in.:
 - o spotu reklamowego,
 - o mini-trailera
 - o scenki,
 - o teledysku,
 - o animacji,
 - o recenzji wideo.
4. Maksymalny czas trwania filmu wynosi **3 minuty**.
5. Film powinien być wykonany samodzielnie przez uczestnika lub zespół uczestników.

III. Zasady uczestnictwa

1. Konkurs może być realizowany indywidualnie lub zespołowo.
2. Jeden uczestnik lub jeden zespół może zgłosić **jedną pracę konkursową**.
3. Film należy przesłać na adres e-mail: **biblioteka@loszczytno.edu.pl**
4. Termin nadsyłania prac upływa **30 października 2026 r.**

5. W tytule wiadomości należy wpisać: „**Nakręć się na książkę – imię i nazwisko uczestnika/ uczestników konkursu.**”
6. W treści wiadomości należy podać:
 - imię i nazwisko uczestnika/uczestników,
 - klasę,
 - tytuł i autora promowanej książki.
7. Plik z filmem należy przesłać w popularnym formacie, np. MP4. W przypadku dużego rozmiaru pliku dopuszcza się przesłanie linku do pliku umieszczonego w chmurze.

IV. Wykorzystanie AI

1. W Konkursie dopuszcza się **umiarkowane wykorzystanie narzędzi wykorzystujących sztuczną inteligencję (AI).**
2. AI może być wykorzystana np. do:
 - stworzenia lub modyfikacji elementów graficznych,
 - generowania efektów wizualnych,
 - pomocy przy montażu,
 - przygotowania muzyki lub innych elementów dźwiękowych, jeśli pozwalają na to warunki licencyjne.
3. Niedopuszczalne jest przygotowanie całej pracy przez AI w sposób, który pozbawia uczestnika własnego twórczego wkładu.
4. Uczestnik powinien poinformować organizatora o istotnym wykorzystaniu AI przy tworzeniu pracy, np. w krótkiej informacji dołączonej do zgłoszenia.
5. Uczestnicy ponoszą odpowiedzialność za zgodność wykorzystanych materiałów, w tym materiałów wygenerowanych przez AI, z prawem oraz prawami autorskimi osób trzecich.

V. Wymogi dotyczące prac

1. Praca powinna być autorska i nie może naruszać praw autorskich, praw do wizerunku ani dóbr osobistych innych osób.
2. W filmie nie należy wykorzystywać materiałów, do których uczestnik nie ma prawa.
3. Jeżeli w filmie pojawiają się osoby inne niż autor/autorzy, uczestnik powinien uzyskać ich zgodę na wykorzystanie i publikację wizerunku.
4. Film nie może zawierać treści obraźliwych, dyskryminujących, wulgarnych, propagujących przemoc lub naruszających dobre obyczaje.
5. Organizator może wykluczyć pracę, która nie spełnia wymogów Regulaminu.

VI. Kryteria oceny

Prace konkursowe zostaną ocenione przez komisję konkursową powołaną przez Organizatora.

Pod uwagę będą brane w szczególności:

- **pomysłowość i kreatywność,**
- **siłę przekazu i skuteczność zachęcania do przeczytania książki,**
- **oryginalność formy,**
- **jakość i estetyka wykonania,**
- **zgodność filmu z tematyką Konkursu,**
- **samodzielność i twórczy wkład uczestnika.**

VII. Wyniki i nagrody

1. Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone na stronie szkoły i FB.
2. Organizator przewiduje nagrody dla laureatów Konkursu.
3. Organizator zastrzega sobie możliwość przyznania wyróżnień.
4. Decyzja komisji konkursowej jest ostateczna.

VIII. Prawa do prac i ich publikacja

1. Przesłanie pracy na Konkurs oznacza zgodę na jej prezentację podczas wydarzeń organizowanych przez szkołę oraz publikację na szkolnych kanałach komunikacji, w zakresie określonym w zgodach wymaganych od uczestników.
2. Organizator zobowiązuje się do podania imienia i nazwiska autora/autorów przy prezentowaniu pracy, o ile jest to zgodne z udzielonymi zgodami.
3. Organizator nie wykorzystuje prac w celach komercyjnych bez uzyskania dodatkowej zgody autora/autorów.

IX. Postanowienia końcowe

1. Przystąpienie do Konkursu oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.
2. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem decyzję podejmuje Organizator.
3. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego ogłoszenia.
4. Dodatkowych informacji dotyczących Konkursu udzielają nauczyciele bibliotekarze.