

Regulamin konkursu

„Wymyśl imię dla maskotki – kotka bibliotecznego”

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Konkursu „Wymyśl imię dla maskotki – kotka bibliotecznego” (dalej: Konkurs) jest Miejska Biblioteka Publiczna w Szczecinie z siedzibą przy ul. J. Hoene-Wrońskiego 1 (dalej: Organizator).
2. Konkurs polega na wymyśleniu imienia dla maskotki biblioteki – kotka bibliotecznego.
3. Celami Konkursu są: promowanie czytelnictwa wśród dzieci, zwiększenie wśród dzieci świadomości istnienia takich miejsc, jak biblioteki, pozyskanie nowych zarejestrowanych czytelników oraz budowanie pozytywnego wizerunku biblioteki, jako miejsca otwartego i przyjaznego dzieciom.
4. Czas trwania konkursu: 01.04-07.04.2026.

§ 2

Uczestnicy

1. Udział w Konkursie jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Konkurs ma charakter otwarty i skierowany jest do wszystkich Czytelników Miejskiej Biblioteki Publicznej w Szczecinie (dalej: Uczestnik), ze szczególnym uwzględnieniem Czytelników niepełnoletnich.

§3

Zasady konkursu

1. Zadaniem Uczestnika jest zaproponowanie w zgłoszeniu oryginalnego imienia dla maskotki - kotka bibliotecznego uwidocznionego na grafikach konkursowych. Imię to powinno być:
 - 1) kreatywne i łatwe do zapamiętania
 - 2) związane z czytaniem, książkami i biblioteką (mile widziane, lecz nieobowiązkowe)
2. Zgłoszenie należy dostarczyć w formie:
 - 1) elektronicznej – na adres mailowo na adres konkurs@mbp.szczecin.pl lub

- 2) pisemnej – poprzez umieszczenie go w pudełku z wizerunkiem kotka w trakcie Szczecińskiego Dnia Książki dla Dzieci – 2 kwietnia 2026 roku w filii nr 54 (ProMedia), przy al. Wojska Polskiego 2 w Szczecinie.
3. Zgłoszenie powinno zawierać:
 - 1) proponowane imię dla kotka
 - 2) imię oraz nazwisko Uczestnika
 - 3) adres mailowy Uczestnika lub jego opiekuna prawnego w przypadku, gdy Uczestnik nie ukończył 13 lat w dniu 7 kwietnia 2026 r.
4. Zgłoszenia nie spełniające warunków niniejszego Regulaminu mogą nie być brane pod uwagę przez Organizatora.

§ 4 Nagrody i ocena prac

1. Organizator przewiduje przyznanie jednej nagrody głównej. Zwycięzca otrzyma zestaw nagród: układankę Plus Plus głowa kota, książkę-niespodziankę o przygodach kota, voucher na dwie godziny zabawy w Top Kids Fun – Bawialnia Kawiarnia, gadżety z logo Miejskiej Biblioteki Publicznej w Szczecinie.
2. Organizator zastrzega możliwość przyznania Wyróżnień.
3. Powołanie Jury Konkursu (dalej: Jury) należy do Organizatora.
4. Jury wybierze Zwycięzcę, kierując się:
 - a. oryginalnością
 - b. pomysłowością
 - c. dopasowaniem imienia do charakteru biblioteki i maskotki.
5. Ogłoszenie wyników planowane jest na dzień 10.04.2026.
6. Zwycięzca zostanie ogłoszony na profilach społecznościowych Organizatora oraz stronie internetowej Organizatora - www.mbp.szczecin.pl.
7. Zwycięzca zostanie powiadomiony o zwycięstwie drogą mailową na adres e-mail podany w Zgłoszeniu. W przypadku Uczestnika, który nie ukończył 13 lat w dniu 7 kwietnia 20226 r. przyznanie nagrody następuje w porozumieniu Organizatora z opiekunem prawnym Uczestnika
8. Ogłoszone decyzje Jury są ostateczne i nie podlegają zaskarżeniu, chyba że decyzja Jury była inna niż ogłoszona.

§ 5 Postanowienia końcowe

1. Organizator oraz wyłoniony Zwycięzca lub jego opiekun prawny współpracują ze sobą przy przekazywaniu nagród.
2. Koszty uczestnictwa w konkursie obciążają Uczestnika.
3. Wątpliwości interpretacyjne wynikłe na gruncie niniejszego Regulaminu rozstrzyga Dyrektor Miejskiej Biblioteki Publicznej w Szczecinie.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania zwycięskiego imienia oraz jego publikacji w materiałach promocyjnych.
5. Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych. Klauzula informacyjna Administratora Danych Osobowych (Organizatora) znajduje się na stronie <https://mbp.szczecin.pl/pl/o-nas/rodo/>
6. Uczestnik z chwilą złożenia Zgłoszenia oświadcza, że akceptuje niniejszy regulamin.