



**Jasna szkoła – prosta sprawa! – Konkurs Wiedzy**  
dla młodzieży szkół gimnazjalnych  
w ramach projektu **90 szkół na 90 lat Philips w Polsce**

## REGULAMIN

### § 1. WPROWADZENIE

1. Celem Projektu „**90 szkół na 90 lat Philips**” – zwanym dalej Projektem, jest:
  - a) Poprawa poziomu wiedzy młodzieży na temat zdrowego stylu życia, zgodnego z zasadami zrównoważonego rozwoju (ekologia, profilaktyka zdrowotna, sposoby oszczędzania energii, zasady higieny, podstawy pierwszej pomocy itp.) połączona z aktywnością i rywalizacją sportową podczas rozgrywek w turnieju piłki nożnej;
  - b) Pomoc szkołom biorącym udział w Projekcie w wymianie oświetlenia polegająca na przekazaniu szkołom wytypowanym zgodnie z § 5 regulaminu, produktów oświetleniowych Philips, z okazji 90-lecia działalności Philips w Polsce.
2. Projekt „**90 szkół na 90 lat Philips**” składa się z dwóch etapów:
  - a) ETAP I: Konkursu wiedzy „**Jasna szkoła – prosta sprawa!**” – zwanego dalej Konkursem Wiedzy (będący zarazem eliminacjami do ETAPU II);
  - b) ETAP II: Turnieju piłkarskiego „**Philips Cup 2012**” – zwanego dalej Turniejem.
3. Szczegółowy harmonogram Projektu znajduje się w **ZAŁĄCZNIKU 1**.

### § 2. ORGANIZATORZY I PARTNERZY

1. Organizatorem i sponsorem konkursu wiedzy „**Jasna szkoła – prosta sprawa!**” oraz turnieju piłkarskiego „**Philips Cup 2012**” jest Philips Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, Al. Jerozolimskie 195B, tel. (22) 571 00 00, <http://www.philips.pl> (zwany dalej Organizatorem).
2. Współorganizatorem i Partnerem merytorycznym Projektu jest Centrum UNEP/GRID-Warszawa, Zakład NFOŚ z siedzibą przy ul. Sobieszyńskiej 8, 00-764 Warszawa, tel.: (22) 840 66 64, <http://www.gridw.pl>

### § 3. KONKURS WIEDZY

1. Przedmiotem I ETAPU Projektu - Konkursu Wiedzy - jest:
  - a) Przeprowadzenie w szkole edukacyjnych zadań konkursowych, których wyniki zostaną wprowadzone do formularzy elektronicznych na portalu internetowym Projektu [www.jasnaszkola.pl](http://www.jasnaszkola.pl).
  - b) Udział w elektronicznym **teście wiedzy** na portalu Projektu [www.jasnaszkola.pl](http://www.jasnaszkola.pl).
2. Szczegółowe informacje dotyczące realizacji zadań konkursowych oraz testu wiedzy, a także sposobu ich oceny oraz punktacji, zostaną umieszczone na portalu Konkursu Wiedzy: [www.jasnaszkola.pl](http://www.jasnaszkola.pl).
3. Uczestnikami Konkursu Wiedzy mogą być szkoły gimnazjalne z terenu całej Polski, reprezentowane przez maksymalnie 12-osobowe zespoły uczniowskie z klas I-II składające się zarówno z dziewcząt jak i chłopców, pod kierunkiem Opiekuna/Nauczyciela.
4. Termin zgłoszenia udziału szkoły w Konkursie Wiedzy upływa **31 października 2011**. Aby wziąć udział w Konkursie Wiedzy należy do 31 października 2011 wypełnić elektroniczny formularz zgłoszeniowy szkoły, który znajduje się na stronie Projektu [www.jasnaszkola.pl](http://www.jasnaszkola.pl).
5. Szkoły, które poprawnie wypełnią formularz zgłoszeniowy otrzymają indywidualne hasło dostępu do portalu Konkursu Wiedzy.
6. Termin rozpoczęcia Konkursu Wiedzy to **25 listopada 2011**.
7. Realizacja edukacyjnych zadań konkursowych w zgłoszonych szkołach (zajęcia teoretyczne i praktyczne pod nadzorem Opiekuna/Nauczyciela) powinna się odbyć w terminie **25 listopada 2011 – 28 lutego 2012**.
8. Gimnazja biorące udział w Konkursie Wiedzy będą wypełniały formularze elektronicznych zawierające wyniki przeprowadzonych w szkole edukacyjnych zadań konkursowych oraz test wiedzy na portalu Konkursu Wiedzy [www.jasnaszkola.pl](http://www.jasnaszkola.pl) w terminie **1-15 marca 2012**.
9. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za zerwanie łączności internetowej podczas wypełniania testu wiedzy (każda ze szkół biorących udział w Konkursie Wiedzy otrzyma możliwość udziału w teście wiedzy jeden raz).
10. Ostateczny termin zakończenia Konkursu Wiedzy upływa **15 marca 2012, o godzinie 12.00**.
11. Wyniki edukacyjnych zadań konkursowych zostaną ocenione przez jury Konkursu Wiedzy, złożone z przedstawicieli Organizatora oraz Współorganizatora, które zostanie powołane do 30 stycznia 2012. Ogłoszenie składu jury Konkursu Wiedzy nastąpi **30 stycznia 2012** (na portalu Projektu [www.jasnaszkola.pl](http://www.jasnaszkola.pl)).
12. Jury Konkursu Wiedzy oceni edukacyjne zadania konkursowe przeprowadzone przez daną szkołę. W przypadku oceny wyników testu wiedzy, podstawą oceny będzie liczba punktów uzyskanych przez szkołę. Na tej podstawie powstanie klasyfikacja szkół, klasyfikując je od pierwszego do ostatniego, odrębnie dla każdego z województw.

13. Wyniki Konkursu Wiedzy zostaną ogłoszone na portalu Projektu ([www.jasnaszkola.pl](http://www.jasnaszkola.pl)) **15 kwietnia 2012** (zwycięskie gimnazja – jedno najlepsze w każdym z 16 województw – zostaną również powiadomione telefonicznie i przy pomocy poczty elektronicznej).
14. Szkoły, które najlepiej wykonają zadania Konkursu Wiedzy (16 najlepszych gimnazjów – jedno najlepsze z każdego z 16 województw) zakwalifikują się do II ETAPU Projektu - turnieju piłkarskiego „**Philips Cup 2012**” (opisanego w par. 4 niniejszego regulaminu).
15. Aktualne informacje o Konkursie Wiedzy będą publikowane na stronie internetowej Projektu [www.jasnaszkola.pl](http://www.jasnaszkola.pl)

#### **§ 4. TURNIEJ PIŁKARSKI**

##### **A. INFORMACJE ORGANIZACYJNE**

1. Turniej piłkarski Philips Cup 2012 odbędzie się **w maju 2012 roku** w Warszawie.
2. Uczestnikami Turnieju będzie 16 drużyn reprezentujących 16 szkół (po jednej najlepszej z każdego województwa), które uzyskały najlepsze wyniki w Konkursie Wiedzy.
3. W przypadku gdyby, z przyczyn niezależnych od Organizatora, zespół z gimnazjum, które zajęło pierwsze miejsce w Konkursie Wiedzy w danym województwie nie mogło uczestniczyć w wyjeździe, do udziału w Turnieju zostanie zaproszona szkoła, która zajęła kolejne miejsce w Konkursie Wiedzy.
4. Jeżeli, z przyczyn niezależnych od Organizatora, któraś ze szkół nie przyjedzie na Turniej w terminie uniemożliwiającym zastąpienie jej kolejną w Konkursie Wiedzy w danym województwie, w pierwszym meczu Turnieju jej rywal otrzyma walkower.
5. Każdy zawodnik biorący udział w Turnieju musi mieć przy sobie:
  - a) Ważną legitymację szkolną lub inny dokument potwierdzający tożsamość (ze zdjęciem i datą urodzenia).
  - b) Zgodę Rodziców/Opiekunów prawnych na udział w Turnieju.
  - c) Zgodę Rodziców/Opiekunów prawnych na rozpowszechnianie wizerunku według wzoru zamieszczonego w **ZAŁĄCZNIKU 2a**.
6. Opiekunowie drużyn muszą posiadać:
  - a) Wystawioną przez szkołę listę reprezentantów danego gimnazjum - według wzoru zamieszczonego w **ZAŁĄCZNIKU 3**.
  - b) Ważne badania lekarskie wszystkich zawodników lub poświadczenie lekarza stwierdzające zdolność do uczestnictwa zawodników w Turnieju.
  - c) Zgodę na rozpowszechnianie wizerunku Opiekuna drużyn według wzoru zamieszczonego w **ZAŁĄCZNIKU 2b**.
7. Odpowiedzialność za posiadanie wszystkich powyższych dokumentów podczas Turnieju ponoszą Opiekunowie drużyn.
8. Weryfikacja zawodników oraz zebranie dokumentów, o których mowa w ust. 5 i 6 nastąpi pierwszego dnia Turnieju, przed rozpoczęciem rozgrywek.

## B. ZASADY ROZGRYWEK I PRZEPISY GRY

1. Do Turnieju dopuszczone są reprezentacje gimnazjów liczące nie więcej niż 12 zawodników (uczestników Konkursu Wiedzy - zarówno chłopców, jak i dziewczynki) będących uczniami szkoły oraz 2 opiekunów drużyn, będących nauczycielami szkoły sprawującymi opiekę nad zawodnikami.
2. Zespoły grają w składach 6-osobowych (bramkarz + 5 zawodników z pola).
3. Zespoły zobowiązane są do uczestnictwa w meczach w strojach piłkarskich wyznaczonych przez Organizatora. Obuwie (dopuszczalne korkotrampki lub miękkie korki) uczestnicy Turnieju zobowiązani są zapewnić we własnym zakresie.
4. Wymiary boiska: szerokość 25-30 metrów, długość 44-56 metrów. Nawierzchnią boisk, na których będą rozgrywane mecze Turnieju, będzie naturalna trawa.
5. Bramka: wymiary 2 x 3 metra. Pole bramkowe: prostokąt o wymiarach 7 x 15 m.
6. Mecze rozgrywane będą piłką nożną o rozmiarze 5.
7. Czas gry: 2 x 20 minut + 5 minutowa przerwa.
8. Bramkarz może chwytać i dotykać piłki rękoma tylko w polu bramkowym.
9. Rzut od bramki wykonywany jest nogą.
10. Rzut z autu wykonywany jest rękoma z nad głowy.
11. Rzut karny wykonywany jest z odległości 7 metrów od bramki.
12. Podczas wykonywania stałych fragmentów gry zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się przynajmniej w odległości 5 metrów od piłki.
13. Gra bez „spalonego”.
14. Zmiany hokejowe mogą odbywać się przy linii środkowej boiska. Bramkarz może zmienić się z każdym zawodnikiem, jednak tylko i wyłącznie podczas przerwy w grze i zawsze za zgodą sędziego.
15. Jeżeli mecz zakończy się remisem, przeprowadzona zostanie seria rzutów karnych wykonywanych najpierw po 5, potem po jednym razie do momentu wyłonienia zwycięzcy.
16. Mecze Turnieju będą sędziowane przez sędziów z Mazowieckiego Związku Piłki Nożnej.
17. Pozostałe zasady gry zgodnie z przepisami PZPN.
18. Turniej zostanie rozegrany systemem pucharowym. Losowanie par pierwszej rundy Turnieju nastąpi pierwszego dnia Turnieju w obecności zawodników wszystkich drużyn. Pierwszego dnia Turnieju rozegranych zostanie łącznie 12 spotkań w systemie pucharowym (przegrana drużyna odpada):
  - a) 8 meczów eliminacyjnych, które wyłonią 8 ćwierćfinalistów;
  - b) 4 mecze ćwierćfinałowe, które wyłonią 4 półfinalistów.
19. Drugiego dnia Turnieju rozegrane zostaną półfinały. Ich zwycięzcy wejdą do Finału, a pokonani rozegrają mecz o III miejsce.
20. Drużyny, które odpadną z Turnieju pozostaną na nim do jego zakończenia i wezmą udział w ceremonii zakończenia, ostatniego dnia Turnieju.
21. Sposób interpretacji regulaminu oraz wszystkie sprawy sporne rozstrzyga Organizator.

### C. DOJAZD I POBYT NA TURNIEJU

1. Organizator finansuje dojazd reprezentacji gimnazjów do Warszawy oraz 3-dniowy pobyt i zakwaterowanie wszystkich 16 drużyn. Poza udziałem w Turnieju, Organizator zaproponuje uczestnikom Turnieju organizację czasu wolnego (zwiedzanie Warszawy itp.).
2. Organizator pokrywa koszty organizacyjne Turnieju (wynajem boiska, obsługa sędziowska, techniczna i medyczna).
3. Szczegółowe informacje dotyczące zakresu zwrotu kosztów dojazdu do Warszawy (tj. rodzaj środków lokomocji oraz sposób dokumentowania poniesionych kosztów), zostaną przekazane telefonicznie i przy pomocy poczty elektronicznej szkołom przez Organizatora – po **15 kwietnia 2012**. W tym samym terminie i w ten sam sposób Organizator poinformuje szkoły o propozycji organizacji czasu wolnego uczestników Turnieju.
4. Uczestnicy Turnieju zostaną ubezpieczeni przez jego Organizatora od następstw nieszczęśliwych wypadków. Po 15 kwietnia 2012, a przed rozpoczęciem Turnieju, Organizator prześle kopii polisy szkołom biorącym udział w Turnieju.

### § 5. NAGRODY

1. Gimnazjum, które wygra w meczu finałowym Turnieju otrzyma nagrodę w postaci pokazowej lekcji wychowania fizycznego, przeprowadzonej w zwycięskiej w szkole przez Ambasadora Turnieju (znanego piłkarza).
2. Najlepszy strzelec Turnieju otrzyma nagrodę – piłkę ufundowaną przez Organizatora. W przypadku, gdy dwóch lub więcej zawodników strzeli tyle samo bramek – nagroda przypadnie zawodnikowi z drużyny, która zajęła najwyższe miejsce w Turnieju.
3. Najlepszy bramkarz Turnieju otrzyma nagrodę – rękawice bramkarskie ufundowane przez Organizatora. Decyzję o przyznaniu nagrody najlepszemu bramkarzowi, Organizator podejmie samodzielnie po konsultacji z opiekunami drużyn.
4. Każde z 16 gimnazjów biorących udział w turnieju Philips Cup 2012 zostanie nagrodzone darowizną rzeczową (świetlówki, oprawy oświetleniowe) przeznaczoną na oświetlenie szkoły.
5. Dodatkowo, Organizator pokryje koszt wymiany i instalacji darowanego oświetlenia w szkole, która zwycięży w Turnieju.
6. Każda ze szkół biorących udział w Turnieju ma możliwość wygrania nagród dodatkowych (w postaci darowizn rzeczowych przeznaczonych na wymianę oświetlenia) dla szkół z tego samego województwa, które zajęły kolejne miejsca w Konkursie Wiedzy. Liczba tych szkół uzależniona jest od miejsca w Turnieju, zajętego przez szkołę reprezentującą dane województwo:
  - a) I miejsce w Turnieju: **8 szkół** z województwa
  - b) II miejsce w Turnieju: **7 szkół** z województwa
  - c) III miejsce w Turnieju: **6 szkół** z województwa
  - d) IV miejsce w Turnieju: **5 szkół** z województwa
  - e) Czterech ćwierćfinalistów: **po 3 szkoły każdy** (łącznie 12 szkół)
  - f) Osiem drużyn, które odpadły w eliminacjach: **po 2 szkoły każda** (łącznie 16).
7. Zawodnicy z każdej szkoły otrzymają komplet strojów piłkarskich (koszulka, spodenki) z logo Philips, w których rozgrywali Turniej.
8. Organizator nagrodzi upominkami wszystkich zawodników oraz opiekunów drużyn biorących udział w Turnieju.

9. Szczegółowe informacje dotyczące rodzaju oraz ilości produktów oświetleniowych będących przedmiotem darowizn rzeczowych, a także ich wartości, zostaną ustalone z nagrodzonymi szkołami. Organizator deklaruje, że średnia ilość klas/pracowni objętych wymianą oświetlenia w każdej z nagrodzonych szkół wyniesie 10.

#### **§ 6. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Konkurs Wiedzy opisany w par. 3 niniejszego regulaminu nie jest „grą losową” w rozumieniu ustawy z 19 listopada 2009r. o grach hazardowych (Dz.U., Nr 201, poz. 1540 z późn. zm.).
2. Przystąpienie uczestnika do Konkursu Wiedzy jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu.
3. W razie zaistnienia przyczyn niezależnych od Organizatora zastrzega on sobie prawo do przedłużenia Konkursu Wiedzy i wprowadzenia zmian w Terminarzu.
4. Pytania można kierować na adres e-mail: [konkurs@jasnaskola.pl](mailto:konkurs@jasnaskola.pl) lub telefonicznie: (22) 840 66 64.