

REGULAMIN

PROJEKTU „Adoptuj Bohatera”

§1. Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa zasady organizacji, przebieg, warunki uczestnictwa oraz przyznawania nagród w projekcie edukacyjno-historycznym „Adoptuj Bohatera”, zwanym dalej „Projektem”.
2. Organizatorem Projektu jest **Fundacja dla Młodych** z siedzibą w **Sosnowcu, ul. Kielecka 22/28**, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem **0000045964**, NIP: **6443056600**, REGON: **277633816**, zwana dalej „Organizatorem”.
3. Projekt ma charakter ogólnopolski i jest skierowany do uczestników spełniających warunki niniejszego Regulaminu.
4. Projekt **„Adoptuj Bohatera”** jest przeznaczony dla osób w wieku od 16 do 30 lat. Uczestnictwo osób poniżej 16 roku życia nie jest dopuszczalne.
5. Przy ocenie spełnienia kryterium wiekowego (16–30 lat) brany jest pod uwagę wiek Uczestnika w dniu wystąpienia zgłoszenia do Projektu. Zmiana wieku w trakcie trwania Projektu nie wpływa na ważność zgłoszenia ani udział w Projekcie.
6. Celem Projektu jest:
 - 6.1. popularyzacja historii Polski poprzez przedstawienie wybitnych Bohaterów,
 - 6.2. rozwijanie kompetencji cyfrowych, kreatywnych, komunikacyjnych i analitycznych,
 - 6.3. inspirowanie młodzieży do aktywności społecznej i edukacyjnej,
 - 6.4. kształtowanie odpowiedzialności cyfrowej i świadomego korzystania z mediów społecznościowych,
 - 6.5. zachęcenie młodych ludzi do analizy źródeł, tworzenia wysokiej jakości treści i rzetelnej edukacji historycznej.
7. Projekt ma charakter niekomercyjny i realizowany jest wyłącznie w celach edukacyjnych.
8. Projekt ma charakter **edukacyjno-konkursowy**. Uczestnicy realizują działania edukacyjne określone Regulaminem, a następnie podlegają ocenie Komisji Konkursowej. Nagrodą główną jest edukacyjne stypendium, o którym mowa w dalszej części Regulaminu.
9. Udział w Projekcie jest dobrowolny i nieodpłatny.

§2. Definicje

Na potrzeby niniejszego Regulaminu wprowadza się następujące definicje:

1. **Projekt** – „Adoptuj Bohatera – Ogólnopolski Projekt Edukacyjno-Historyczny (I edycja)”.
2. **Organizator** – Fundacja dla Młodych, dane: KRS **0000045964**, NIP: **6443056600**, REGON: **277633816**.

3. **Uczestnik** –:
 - 3.1. pełnoletnia osoba fizyczna, lub
 - 3.2. osoba niepełnoletnia, która ukończyła 16 lat i posiada zgodę rodzica/opiekuna prawnego,
która akceptuje warunki Regulaminu i przesyła zgłoszenie do Projektu.
4. **Profil Bohatera** – profil utworzony przez Uczestnika w mediach społecznościowych (Facebook, Instagram, TikTok, X, YouTube), prowadzony na potrzeby Projektu, stylizowany na wybranego bohatera historycznego.
5. **Bohater** – postać historyczna nieżyjąca od co najmniej 70 lat, wybrana przez Uczestnika zgodnie z zasadami Projektu.
6. **Treści Projektowe** – materiały tworzone przez Uczestnika w ramach Profilu Bohatera, obejmujące teksty, posty, nagrania, grafiki, komentarze, serie edukacyjne oraz inne formy twórcze zgodne z Regulaminem.
7. **Komisja Konkursowa** – zespół powołany przez Organizatora do oceny prac i przyznania nagród.
8. **Obowiązkowy Post Informacyjny** – pierwsza publikacja na Profilu Bohatera wymagana do zgłoszenia.
9. **Laureat** – Uczestnik wybrany przez Komisję Konkursową, który otrzymuje nagrodę.
10. **Stypendium** – nagroda główna Projektu, o charakterze edukacyjnym, opisana w dalszych częściach Regulaminu.
11. **Regulamin** – niniejszy dokument.

§4. Zakres działania Projektu

1. Projekt polega na twórczym prowadzeniu profilu edukacyjnego stylizowanego na wybranego bohatera historycznego.
2. Profil Bohatera:
 - 2.1. musi być założony wyłącznie na potrzeby udziału w Projekcie;
 - 2.2. musi być publiczny przez cały okres trwania Projektu;
 - 2.3. nie może naruszać regulaminów platform społecznościowych;
 - 2.4. musi być prowadzony zgodnie z zasadami etyki, szacunku i rzetelności historycznej.
3. Uczestnik prowadzi profil w formie **stylizowanej narracji edukacyjnej**, a nie faktycznego podszywania się pod daną osobę. Treści muszą mieć charakter edukacyjny, popularnonaukowy, historyczny lub kulturowy.
4. Projekt nie wymaga ani nie przewiduje prowadzenia Profilu Bohatera na stronie internetowej Organizatora. Strona adoptujbohatera.edu.pl pełni funkcję wyłącznie informacyjną.

§4. Warunki uczestnictwa i zgłoszenia

1. W Projekcie może wziąć udział każda osoba fizyczna spełniająca warunki niniejszego Regulaminu.

2. Osoba niepełnoletnia może uczestniczyć w Projekcie wyłącznie pod warunkiem:
 - 2.1. ukończenia 16 roku życia;
 - 2.2. przesłania zgłoszenia;
 - 2.3. dostarczenia **skanu podpisanej zgody rodzica/opiekuna prawnego** na udział w Projekcie na adres: **zgoda@adoptujbohatera.edu.pl** w ciągu **3 dni od daty wysłania zgłoszenia**, pod rygorem odrzucenia zgłoszenia.
3. Jeden Uczestnik może zgłosić tylko jeden Profil Bohatera.
4. Warunkiem udziału jest:
 - 4.1. wybór Bohatera;
 - 4.2. założenie nowego profilu w mediach społecznościowych wyłącznie na potrzeby Projektu;
 - 4.3. przesłanie linku do Profilu Bohatera w formularzu zgłoszeniowym;
 - 4.4. akceptacja Regulaminu;
 - 4.5. podanie prawdziwych danych kontaktowych;.
5. Zgłoszenia przyjmowane są wyłącznie poprzez formularz zgłoszeniowy obsługiwany przez Google Forms dostępny na stronie internetowej Projektu.
6. Uczestnik w formularzu podaje:
 - 6.1. imię i nazwisko,
 - 6.2. adres e-mail,
 - 6.3. deklarację wieku,
 - 6.4. link do Profilu Bohatera,
 - 6.5. wymagane zgody.
7. Zgłoszenia niezgodne z Regulaminem, niekompletne lub spóźnione nie będą rozpatrywane.
8. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność za treści publikowane na Profilu Bohatera do momentu ewentualnego przekazania dostępu Organizatorowi.

§5. Harmonogram Projektu

1. Zgłoszenia do Projektu przyjmowane są **do 31 grudnia 2025 r.**
2. Okres **przygotowawczy** dla Uczestników trwa od momentu wysłania zgłoszenia do 31 grudnia 2025 r.
W tym czasie Uczestnik:
 - 2.1. wybiera Bohatera,
 - 2.2. tworzy Profil Bohatera,
 - 2.3. publikuje Obowiązkowy Post Informacyjny,
 - 2.4. przygotowuje materiały, badania, strategię publikacji.Publikacje w tym okresie nie podlegają ocenie.
3. Okres konkursowy trwa **od 1 stycznia 2026 r. do 31 marca 2026 r.**
4. Wyniki Projektu zostaną ogłoszone **15 kwietnia 2026 r.**

5. Nagrody zostaną przekazane Laureatom w terminie **30 dni od przekazania dostępu do profilu** oraz podpisania wymaganych dokumentów (w tym Umowy Stypendialnej – jeśli dotyczy).
6. Organizator kontaktuje się z Laureatami drogą elektroniczną.
7. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany harmonogramu z przyczyn organizacyjnych, technicznych lub niezależnych od jego woli, przy czym wszelkie zmiany będą publikowane na stronie: **<https://adoptujbohatera.edu.pl/regulamin>**.

§6. Obowiązki Uczestnika

1. Uczestnik zobowiązuje się do:
 - 1.1. publikowania **minimum dwóch treści tygodniowo** w okresie trwania Projektu w rozumieniu postu, rolki, wideo, wpisu, grafiki lub innej formy dopuszczonej przez platformę.;
 - 1.2. tworzenia treści zgodnych z prawem, dobrymi obyczajami, zasadami etyki i rzetelności historycznej;
 - 1.3. niewykorzystywania Profilu Bohatera do treści komercyjnych, politycznych, naruszających prawo lub będących niezgodne z charakterem Projektu;
 - 1.4. zachowania kultury wypowiedzi;
 - 1.5. nienaruszania praw osób trzecich;
 - 1.6. przestrzegania regulaminów poszczególnych platform.
2. Uczestnik nie może wykorzystywać Profilu Bohatera do:
 - 2.1. promocji marek, produktów lub usług;
 - 2.2. promowania konkretnych ugrupowań politycznych;
 - 2.3. publikowania treści nieodpowiednich, obraźliwych lub niezgodnych z prawem.
3. Uczestnik oświadcza, że treści tworzone w ramach Projektu:
 - 3.1. są jego autorstwa lub posiada do nich pełne prawa;
 - 3.2. nie naruszają praw autorskich, dóbr osobistych ani praw do wizerunku osób trzecich;
 - 3.3. nie stanowią plagiatu ani adaptacji cudzej treści bez zgody autora.
4. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność za treści publikowane na Profilu Bohatera, w tym również za komentarze osób trzecich. Uczestnik zobowiązuje się do bieżącej moderacji profilu, w szczególności do usuwania lub ukrywania komentarzy naruszających prawo, dobre obyczaje, prawa osób trzecich lub wartości Projektu. Uczestnik oświadcza ponadto, że podejmuje pracę nad profilem po uprzednim rzetelnym zapoznaniu się z materiałami historycznymi dotyczącymi Bohatera oraz zobowiązuje się do dochowania najwyższej staranności przy tworzeniu treści edukacyjnych.
5. Uczestnik wyraża zgodę na nieodpłatne wykorzystanie treści i materiałów publikowanych w ramach Projektu przez Organizatora na potrzeby działań edukacyjnych i marketingowych, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.

§7. Przebieg Projektu

1. Uczestnik zakłada nowy, dedykowany Profil Bohatera na jednej wybranej platformie społecznościowej: Facebook, Instagram, TikTok, X lub YouTube.
2. Profil Bohatera:
 - 2.1. musi być prowadzony przez cały okres trwania Projektu;
 - 2.2. musi być w pełni publiczny;
 - 2.3. musi zawierać treści zgodne z Regulaminem, charakterem Projektu i zasadami platformy.
3. Uczestnik prowadzi Profil Bohatera w formie **stylizowanej narracji edukacyjnej**. Nie jest dopuszczalne deklarowanie, sugerowanie lub tworzenie wrażenia, że Uczestnik jest realnie wybraną postacią historyczną. Forma stylizowana ma charakter twórczy i edukacyjny.
4. Publikowane materiały muszą posiadać charakter:
 - 4.1. edukacyjny, historyczny, kulturowy lub popularnonaukowy;
 - 4.2. rzetelny — oparty o fakty historyczne, biografie, autentyczne źródła lub ich współczesne opracowania;
 - 4.3. twórczy — dopuszcza się interpretację, stylizację, współczesne komentarze, humor, formę „opowieści pierwszoosobowej”, o ile nie narusza to prawa i dobrych obyczajów.
5. Uczestnik może w każdym czasie usunąć swoje zgłoszenie i zrezygnować z udziału, jednak traci wtedy prawo do jakichkolwiek nagród.

§8. Kryteria oceny

1. Oceny dokonuje **Komisja Konkursowa** powołana przez Organizatora.
2. Komisja ocenia Uczestników na podstawie następujących kryteriów:
 - 2.1. **wartość edukacyjna i merytoryczna** treści;
 - 2.2. **kreatywność i forma narracji**;
 - 2.3. **systematyczność publikacji**;
 - 2.4. **rzetelność historyczna i zgodność z faktami**;
 - 2.5. **zaangażowanie odbiorców** (reakcje, komentarze, liczba obserwujących, dynamika rozwoju profilu).
3. Kryteria z ust. 2 pkt 5 mają charakter pomocniczy i nie mogą być jedyną podstawą przyznania nagrody. Ich celem jest ocena umiejętności komunikacji, nie popularności platformy.
4. Komisja ma prawo odrzucić zgłoszenie lub wykluczyć Uczestnika na każdym etapie Projektu, jeśli treści publikowane na Profilu Bohatera:
 - 4.1. są niezgodne z prawem;
 - 4.2. naruszają dobra osobiste lub prawa autorskie osób trzecich;

- 4.3. są wulgarne, obraźliwe, dyskryminujące lub stoją w sprzeczności z edukacyjnym charakterem Projektu;
- 4.4. naruszają Regulaminy platform społecznościowych;
- 4.5. stanowią plagiat lub nieautoryzowaną adaptację cudzych treści;
- 4.6. istotnie odbiegają od definicji treści Projektowych.

§9. Nagrody

§9a. Nagroda główna – stypendium edukacyjne

1. Laureat nagrody głównej otrzymuje **stypendium edukacyjne w łącznej wysokości 24 000 zł**, wypłacane w 12 miesięcznych transzach po 2 000 zł każda.
2. Stypendium ma charakter edukacyjny, rozwojowy i nie stanowi wynagrodzenia za świadczenie usług.
3. Stypendium może być przyznane wyłącznie na podstawie:
 - 3.1. wyników oceny Komisji Konkursowej,
 - 3.2. przestrzegania Regulaminu,
 - 3.3. przekazania Organizatorowi dostępu do Profilu Bohatera zgodnie z §9.
4. Warunkiem wypłaty stypendium jest podpisanie Umowy Stypendialnej z Organizatorem.

§9b. Nagrody dodatkowe

1. Do nagród dodatkowych należą:
 - 1.1. nagrody rzeczowe: książki, sprzęt multimedialny, gadżety edukacyjne;
 - 1.2. udział w **wyjeździe edukacyjno-historycznym**, organizowanym przez Fundację i w całości finansowanym przez Organizatora.
2. Udział w wyjeździe obejmuje:
 - 2.1. transport,
 - 2.2. noclegi,
 - 2.3. wyżywienie,
 - 2.4. Projekt edukacyjny.
3. Organizator nie wypłaca ekwiwalentu pieniężnego za nagrody dodatkowe.

§10. Przekazanie dostępu do Konta i prawa autorskie

§10a. Przekazanie dostępu

1. Każdy Uczestnik, który zostanie nagrodzony w Projekcie, niezależnie od rodzaju nagrody (nagroda główna, nagroda dodatkowa, udział w rajdzie edukacyjno-historycznym), zobowiązany jest do:
 - 1.1. przekazania Organizatorowi danych dostępowych (login i hasło) do Profilu Bohatera;
 - 1.2. zaprzestania prowadzenia Profilu Bohatera z chwilą ogłoszenia wyników;
 - 1.3. nieusuwania treści opublikowanych w ramach Projektu;
 - 1.4. niezminiania ustawień konta do momentu przekazania dostępu.

2. Przekazanie dostępu do Profilu Bohatera stanowi **warunek konieczny** do otrzymania nagrody.
3. Organizator ma prawo odmówić wręczenia nagrody, jeśli przed przekazaniem dostępu stwierdzi, że Profil Bohatera:
 - 3.1. zawiera treści niezgodne z prawem,
 - 3.2. narusza prawa osób trzecich,
 - 3.3. narusza zasady platform społecznościowych,
 - 3.4. łamie Regulamin Projektu,
 - 3.5. zawiera treści wulgarne, dyskryminujące, obraźliwe lub sprzeczne z dobrymi obyczajami.
4. W przypadku odmowy Organizator może wyłonić innego Uczestnika do nagrody.

§10b. Prawa autorskie

1. Z chwilą przekazania dostępu Uczestnik nagrodzony przenosi na Organizatora **autorskie prawa majątkowe** do wszystkich treści zgodnych z prawem i Regulaminem, opublikowanych na Profilu Bohatera.
2. Przeniesienie praw NIE obejmuje treści:
 - 2.1. naruszających prawo,
 - 2.2. naruszających prawa osób trzecich,
 - 2.3. sprzecznych z Regulaminem Projektu,
 - 2.4. które Organizator uzna za niepożądane lub wątpliwe.
3. Przeniesienie praw obejmuje w szczególności pola eksploatacji:
 - 3.1. utrwalanie i zwielokrotnianie w dowolnej formie,
 - 3.2. wprowadzanie do obrotu,
 - 3.3. publiczne wyświetlanie,
 - 3.4. udostępnianie online w dowolnych kanałach,
 - 3.5. tworzenie opracowań i adaptacji,
 - 3.6. wykorzystanie w działalności statutowej, edukacyjnej i promocyjnej Organizatora.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za treści zamieszczone na profilu **przed** jego przejęciem.
5. Uczestnik nagrodzony zachowuje osobiste prawa autorskie, w szczególności prawo do oznaczenia autorstwa, w sposób uzgodniony z Organizatorem.
6. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że prowadzone przez niego profile oraz treści opublikowane w ramach Projektu mogą być wykorzystywane przez Organizatora do celów edukacyjnych, informacyjnych oraz marketingowych, związanych wyłącznie z promocją Projektu „Adoptuj Bohatera”, działalnością Fundacji dla Młodych oraz popularyzacją historii. Wykorzystanie to może obejmować m.in.: prezentowanie treści uczestników na stronach internetowych, w mediach społecznościowych, materiałach promocyjnych, filmach, publikacjach oraz raportach związanych z Projektem.

§10c. Dalsze wykorzystanie profilu przez Organizatora

1. Organizator może:
 - 1.1. kontynuować prowadzenie profilu jako projektu edukacyjnego,
 - 1.2. zmienić jego nazwę, wygląd, opis lub kierunek działań,
 - 1.3. zarchiwizować treści, ukryć je lub usunąć,
 - 1.4. połączyć profil z innymi projektami edukacyjnymi Fundacji.
2. Uczestnik nagrodzony traci prawo dostępu i zarządzania profilem z chwilą przekazania danych dostępowych.

§11. Odpowiedzialność Organizatora

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za:
 - 1.1. treści publikowane przez Uczestników na Profilach Bohaterówbohater
 - 1.2. naruszenia prawa, regulaminów platform, dóbr osobistych lub praw autorskich dokonane przez Uczestnika;
 - 1.3. problemy techniczne, przerwy w działaniu platform społecznościowych lub ich blokady;
 - 1.4. utratę dostępu do profilu spowodowaną działaniem platformy, naruszeniem jej zasad lub decyzją moderatorów;
 - 1.5. działania osób trzecich, które uzyskają dostęp do Profilu Bohatera z winy Uczestnika;
 - 1.6. zdarzenia losowe niezależne od Organizatora.
2. Organizator nie gwarantuje rozwoju, liczby obserwujących ani aktywności pod treściami publikowanymi na Profilu Bohatera.
3. Organizator zastrzega sobie prawo usunięcia, ukrycia lub modyfikacji treści przejętych od Uczestników bez podawania przyczyny.
4. Organizator nie odpowiada za błędne dane przekazane w zgłoszeniu przez Uczestnika.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek roszczenia osób trzecich dotyczące treści umieszczanych przez Uczestnika przed przekazaniem dostępu do profilu.

§12. Wykluczenie Uczestnika z Projektu

1. Organizator ma prawo wykluczyć Uczestnika na każdym etapie Projektu, jeśli:
 - 1.1. narusza Regulamin;
 - 1.2. publikuje treści niezgodne z prawem lub dobrymi obyczajami;
 - 1.3. używa profilu do celów komercyjnych lub politycznych;
 - 1.4. narusza prawa autorskie, prawa do wizerunku lub dobra osobiste innych osób;
 - 1.5. stosuje plagiat lub sztuczne metody pozyskiwania aktywności (np. kupowanie obserwujących, boty, farmy reakcji);

- 1.6. publikuje treści mogące narazić Organizatora na odpowiedzialność prawną lub wizerunkową.
2. Wykluczenie skutkuje:
 - 2.1. usunięciem z Projektu;
 - 2.2. utratą prawa do nagród;
 - 2.3. usunięciem zgłoszenia z systemów Organizatora;
 - 2.4. brakiem możliwości udziału w przyszłych edycjach Projektu.
3. Decyzja Organizatora o wykluczeniu jest ostateczna i nie podlega odwołaniu.

§13. Zasady publikowania danych i materiałów Uczestnika

1. Uczestnik wyraża zgodę na:
 - 1.1. publikację informacji o udziale w Projekcie,
 - 1.2. publikację imienia i nazwiska w przypadku uzyskania nagrody (lub pseudonimu – jeśli dotyczy),
 - 1.3. publikację materiałów związanych z projektem, w tym opinii, podsumowań i materiałów edukacyjnych.

§15. Tryb zgłaszania reklamacji

1. Reklamacje dotyczące przebiegu Projektu należy zgłaszać pisemnie na adres e-mail: **kontakt@adoptujbohatera.edu.pl**.
2. Reklamacja powinna zawierać:
 - 2.1. imię i nazwisko Uczestnika;
 - 2.2. opis problemu;
 - 2.3. wskazanie daty i okoliczności zdarzenia;
 - 2.4. dowody lub materiały potwierdzające zgłoszenie (jeśli istnieją).
3. Organizator rozpatruje reklamacje w terminie 30 dni.
4. Decyzja w sprawie reklamacji jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.

§16. Zmiany Regulaminu

1. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie, jeśli wymagają tego względy organizacyjne, prawne lub techniczne.
2. Zmiany nie mogą naruszać praw nabytych Uczestników.
3. Aktualny Regulamin jest dostępny na stronie:
<https://adoptujbohatera.edu.pl/regulamin>

§17. Postanowienia końcowe

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem publikacji.
2. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem zastosowanie mają przepisy prawa polskiego.
3. Wszelkie spory rozstrzyga sąd właściwy dla siedziby Organizatora.

4. Projekt nie jest grą losową, loterią, zakładem wzajemnym ani żadną formą działalności regulowanej ustawą o grach hazardowych.