

DR.021.1.17.2022

**Zarządzenie nr 17/2022**  
**Dyrektora Biblioteki Publicznej w Dzielnicy Bemowo m.st. Warszawy**  
**z dnia 16 maja 2022 r.**  
**w sprawie wprowadzenia regulaminu wyzwania „Aktywnie z Bemowem” w Bibliotece Publicznej w**  
**Dzielnicy Bemowo m.st. Warszawy**

Na podstawie art. 17 ustawy z dnia 25 października 1991 r. o organizowaniu i prowadzeniu działalności kulturalnej (j.t. Dz.U. 2018. poz.1983), § 7 ust. 1 Statutu Biblioteki Publicznej w Dzielnicy Bemowo m.st. Warszawy, stanowiącego załącznik nr 1 do uchwały Nr LVI/1420/2017 Rady Miasta Stołecznego Warszawy z dnia 19 października 2017 r. (Dz.Urz. Woj. Maz. z 2017 r. poz. 9666), zarządza się co następuje:

**§1**

1. Wprowadza się regulamin wyzwania „Aktywnie z Bemowem”.
2. Treść powyższego Regulaminu stanowi Załącznik nr 1 do niniejszego Zarządzenia.

**§2**

Zarządzenie wchodzi w życie z dniem podpisania.

/-/ Anna Fiszer - Nowacka  
Dyrektor Biblioteki Publicznej  
w Dzielnicy Bemowo m.st. Warszawy

## **Regulamin wyzwania „Aktywnie z Bemowem”**

### **Część ogólna**

1. Organizatorem bezpłatnego wyzwania „Aktywnie z Bemowem” jest Biblioteka Publiczna w Dzielnicy Bemowo m.st. Warszawy.
2. „Aktywnie z Bemowem” to wyzwanie mierzenia liczby wykonanych kroków, które uruchomione jest w aplikacji Pho3nix Kids.
3. Do udziału w wyzwaniu zgłosiły się następujące szkoły z obszaru Dzielnicy Bemowo m.st. Warszawy:
  - 1) Szkoła Podstawowa nr 82
  - 2) Szkoła Podstawowa nr 150
  - 3) Szkoła Podstawowa nr 306
  - 4) Szkoła Podstawowa nr 341
  - 5) Szkoła Podstawowa nr 350
  - 6) Szkoła Podstawowa nr 357
  - 7) Szkoła Podstawowa nr 362
  - 8) Szkoła Podstawowa nr 363
  - 9) Szkoła Podstawowa nr 364
  - 10) Szkoła Podstawowa nr 301
  - 11) Szkoła Podstawowa nr 321
  - 12) LXXVIII Liceum Ogólnokształcące
4. W każdej z w/w szkół wyznaczony został koordynator wyzwania.
5. Wyzwanie trwa od 16 maja do 3 czerwca 2022 r.

### **Logowanie**

1. W wyzwaniu mogą wziąć udział uczniowie szkół, które zgłosiły swój udział w wyzwaniu.
2. Udział w wyzwaniu jest dobrowolny.
3. Uczeń, który chce wziąć udział w wyzwaniu powinien zalogować się w aplikacji podając imię, nazwisko, datę urodzenia, e-mail rodzica lub opiekuna oraz wybrać szkołę do której należy.
4. Po uzupełnieniu wszystkich danych na skrzynkę pocztową opiekuna zostanie dostarczony mail potwierdzający założenie konta.
5. Uczeń przystępujący do udziału w wyzwaniu oświadcza, iż zapoznał się z warunkami użytkowania aplikacji Pho3nix Kids.

### **Zasady rywalizacji**

1. Kontem nie wolno się dzielić z innymi uczniami.
2. Zakazane jest wszelkiego typu nieuczciwe zbieranie kroków (machanie telefonem etc.)

## **Nagrody**

1. W każdej szkole biorącej udział w wyzwaniu nagrodzeni zostaną uczniowie z trzema najwyższymi wynikami przebytej liczby kroków w czasie trwania wyzwania.
2. Nagrody w postaci bonów do Empiku o następujących nominałach:
  - 1) miejsce I – 200 złotych
  - 2) miejsce II – 150 złotych
  - 3) miejsce III – 100 złotych.
3. Szkoła, której uczniowie w sumie zbiorą największą liczbę otrzyma bon na sprzęt sportowy w wysokości 1 000 złotych.
4. Organizator zastrzega sobie wprowadzanie zmian w Regulaminie, które wiążą uczestników z chwilą ich wprowadzenia.
5. W sprawach nie uregulowanych w Regulaminie decyduje Organizator.