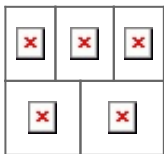


KONKURS LITERACKI NA ESEJ



*Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa
Narodowego*

Książka, gra – dokąd zmierzamy?

W ramach projektu pn.

Planszówkowe podróże po literaturze.

REGULAMIN

I. Cele Konkursu:

1. Popularyzacja czytelnictwa i gier planszowych.
2. Zachęcenie utalentowanej młodzieży, dorosłych do pisania i prezentowania własnej twórczości literackiej.
3. Rozwijanie wrażliwości i wyobraźni Autorów, a także popularyzowanie ich twórczości.

II. Zasady uczestnictwa w Konkursie:

1. Konkurs adresowany jest do młodzieży i dorosłych z całej Polski.
2. Prace będą oceniane w dwóch kategoriach wiekowych:
 - młodzież gimnazjalna
 - młodzież ponad gimnazjalna i dorośli
3. Prace nadesłane na Konkurs muszą być pracami własnymi, napisanymi w języku polskim, wcześniej niepublikowanymi i

nienagrodzonymi w konkursach literackich.

4. Uczestnik Konkursu ma za zadanie napisać esej na podany wyżej temat.

5. Pracę konkursową należy przesłać w 3 egzemplarzach maszynopisu na adres Biblioteki Publicznej im. H. Świącickiego w Śremie oraz w formie pliku tekstowego (pdf., rtf., doc., docx.) na adres e-mail: majorczyk@

6. Utwór należy podpisać imieniem i nazwiskiem Autora. Do pracy należy dołączyć wypełnioną kartę zgłoszeniową.

7. Jeden Autor może nadesłać tylko 1 esej.

8. Esey zgłoszony do Konkursu nie może przekraczać 3 stron znormalizowanego maszynopisu wielkości A4. Tekst należy zapisać czcionką Times New Roman

o wielkości 12 punktów, interlinia 1,5 wiersza i wydrukować jednostronnie.

9. Kartę zgłoszeniową można pobrać ze strony internetowej: oraz tu KARTA ZGŁOSZENIA-ESEJ

III. Termin i miejsce składania prac:

Prace do dnia **30 czerwca 2016 r.** należy składać w Bibliotece Publicznej im.

H. Świącickiego w Śremie oraz w Filiach BP: Przy Moście, Błociszewie, Niesłabinie, Pyszącej, Wyrzece, bądź przesłać pocztą na adres:

Biblioteka Publiczna

Heliodora Świącickiego w Śremie

Grunwaldzka 10,

63-100 Śrem

z dopiskiem „KONKURS LITERACKI NA ESEJ”.

Decyduje data stempla pocztowego.

IV. Jury:

Jury Konkursu zostanie powołane przez Organizatorów Konkursu.

V. Kryteria oceniania:

- twórczy charakter utworu,
- poprawność stylistyczna i językowa,
- poziom literacki pracy,
- samodzielność i oryginalność,
- ogólna estetyka pracy.

VI. Nagrody:

1. Dla zwycięzców Konkursu oraz wyróżnionych przewidziane są nagrody oraz dyplomy: czytniki e-booków, powerbanki, audiobooki, gry planszowe, książki.
2. Przewidujemy publikację wybranych prac w wydawnictwie podsumowującym projekt „Planszówkowe podróże po literaturze”.

VII. Wyłanianie laureata Konkursu:

1. W obu kategoriach wiekowych organizatorzy przewidują przyznanie trzech nagród głównych (I, II, III miejsce) i wyróżnień.
2. Jury zastrzega sobie prawo do innego podziału nagród.
3. Wręczenie nagród nastąpi podczas *I Konwentu Gier Planszowych w Śremie* w dniach 10-11 września 2016 r.
4. Nagrodzeni i wyróżnieni uczestnicy otrzymają zaproszenia na *I Konwent Gier Planszowych w Śremie* drogą elektroniczną (do 1 września 2016).
5. Wyniki zostaną opublikowane na stronie internetowej Organizatorów: ;
6. Decyzje Jury są ostateczne.

VIII. Postanowienia końcowe:

1. Nadsyłając pracę na Konkurs, Autor zgadza się na niezbędne poprawki edytorskie w tekście oraz jej późniejsze upublicznienie przez Organizatorów na ich stronach internetowych, a także na

publikację nagrodzonego Utworu w wydawnictwie podsumowującym projekt „Planszówkowe podróże po literaturze”, bez uiszczania honorarium autorskiego.

2. Biorąc udział w Konkursie, uczestnik akceptuje jego Regulamin.

3. Prace nie będą zwracane.

4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminów w niniejszym regulaminie, jeżeli będą tego wymagały okoliczności obiektywne.