



SEZON 2026 / 2027

REGULAMIN KONKURSU

GANG AMSIAKÓW

Akademia Małego Sportowca

STOWARZYSZENIE AKADEMIA MAŁEGO SPORTOWCA

ul. Księcia Janusza I 14/39, 18-400 Łomża, Polska
KRS: 0001159759 • NIP: 7182173507 • REGON: 541093043

SPORTOWE PRZEDSZKOLE • 16 WOJEWÓDZTW • 35 KART KOLEKCJI

SPIS PARAGRAFÓW

- 1 Postanowienia ogólne
- 2 Program „Gang AMSiaków”
- 3 Warunki uzyskania prawa do udziału w Konkursie
- 4 Tajemnicza Misja Finałowa
- 5 Zgłoszenie pracy konkursowej
- 6 Komisja Konkursowa
- 7 Kryteria oceny
- 8 Rozstrzygnięcie Konkursu i remis
- 9 Nagrody główne
- 10 Nagrody gwarantowane
- 11 Ogłoszenie wyników i wydanie nagród
- 12 Prace konkursowe i bezpieczeństwo
- 13 Dane osobowe
- 14 Reklamacje
- 15 Postanowienia końcowe

80%

MINIMALNA
FREKWENCJA

35

KART W KOLEKCJI

16

NAGRÓD GŁÓWNYCH

35

MAKSYMALNA
PUNKTACJA



1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa zasady i warunki udziału w konkursie „Gang AMSiaków” 2026/2027, zwanym dalej „Konkursem”.
2. Organizatorem Konkursu jest STOWARZYSZENIE AKADEMIA MAŁEGO SPORTOWCA z siedzibą przy ul. Księcia Janusza I 14/39, 18-400 Łomża, Polska, KRS: 0001159759, NIP: 7182173507, REGON: 541093043, zwane dalej „Organizatorem”.
3. Konkurs skierowany jest do dzieci uczestniczących w zajęciach Akademii Małego Sportowca w roku szkolnym 2026/2027.
4. Celem Konkursu jest:
 - a) rozwijanie kreatywności i wyobraźni dzieci,
 - b) zachęcanie do aktywności fizycznej również poza zajęciami,
 - c) rozwijanie samodzielności i twórczego myślenia,
 - d) promowanie prostych zabaw ruchowych możliwych do wykonania w domu,
 - e) zwiększanie zaangażowania uczestników w program „Gang AMSiaków”.
5. Udział w Konkursie jest dobrowolny i nieodpłatny.
6. Konkurs ma charakter kreatywny. Prace konkursowe ocenia Komisja Konkursowa według kryteriów określonych w niniejszym Regulaminie.
7. Konkurs nie ma charakteru losowego. Przy wyborze laureatów nie będzie przeprowadzane losowanie ani stosowany żaden inny mechanizm przypadkowego wyboru zwycięzców.
8. Prawo do uczestnictwa w Konkursie oraz prawo do otrzymania nagrody nie mogą zostać przeniesione na inną osobę.

2 PROGRAM „GANG AMSIAKÓW”

1. W roku szkolnym 2026/2027 uczestnicy zajęć Akademii Malesgo Sportowca biorą udział w programie „Gang AMSiaków”.
2. W ramach programu dzieci mogą otrzymywać podczas zajęć kolejne karty należące do kolekcji „Gang AMSiaków”.
3. Kolekcja podstawowa obejmuje 35 kart Gangu AMSiaków. Finał programu związany jest dodatkowo z Tajemniczą Kartą, której zawartość zostanie ujawniona uczestnikom na końcowym etapie programu.
4. Karty mogą zawierać w szczególności sportowe misje, zadania, materiały dodatkowe oraz inne elementy związane z programem „Gang AMSiaków”.
5. Szczególne znaczenie w programie ma Tajemnicza Karta, która ujawni uczestnikom finałowe zadanie konkursowe.
6. Samo zbieranie kart lub udział w programie „Gang AMSiaków” nie oznacza automatycznego udziału w Konkursie ani zdobycia nagrody.

3 WARUNKI UZYSKANIA PRAWA DO UDZIAŁU W KONKURSIE

80%

Warunek podstawowy: prawo do udziału w Konkursie uzyskuje uczestnik, który osiągnie w roku szkolnym 2026/2027 minimum 80% frekwencji na zajęciach Akademii Malesgo Sportowca.

1. Prawo do udziału w Konkursie uzyskuje uczestnik, który osiągnie w roku szkolnym 2026/2027 minimum 80% frekwencji na zajęciach Akademii Malesgo Sportowca.
2. Frekwencja będzie ustalana przez Organizatora na podstawie prowadzonej ewidencji obecności.
3. Organizator poinformuje uczestników spełniających warunek określony w ust. 1 o możliwości przystąpienia do Konkursu.
4. Spełnienie warunku frekwencji nie oznacza automatycznego udziału w Konkursie ani zdobycia nagrody.
5. Aby wziąć udział w Konkursie, uczestnik spełniający warunek frekwencji musi dodatkowo:
 - a) wykonać Tajemniczą Misję Finałową,
 - b) zgłosić swoją pracę zgodnie z zasadami i w terminie wskazanym przez Organizatora.



6. Każdy uczestnik może zgłosić wyłącznie jedną pracę konkursową.
7. Frekwencja przekraczająca wymagane 80% nie daje uczestnikowi dodatkowych punktów ani innej przewagi w Konkursie.

4 TAJEMNICZA MISJA FINAŁOWA

1. Zadanie konkursowe stanowi finałowy element programu „Gang AMSiaków”.
2. Szczegółowa treść zadania konkursowego zostanie ujawniona uczestnikom dopiero na końcowym etapie programu, w związku z odkryciem Tajemniczej Karty.
3. Do momentu ujawnienia zadania jego dokładna treść pozostaje tajemnicą stanowiącą element programu „Gang AMSiaków”.
4. Zadanie będzie miało charakter kreatywny i ruchowy oraz będzie polegało na samodzielnym przygotowaniu przez dziecko pomysłu związanego z aktywnością fizyczną możliwą do wykonania w warunkach domowych, przede wszystkim z wykorzystaniem bezpiecznych przedmiotów codziennego użytku.
5. Wraz z ujawnieniem Tajemniczej Misji Finałowej Organizator poda uczestnikom:
 - a) dokładną treść zadania,
 - b) wymagania dotyczące wykonania pracy,
 - c) sposób zgłoszenia pracy,
 - d) termin przyjmowania zgłoszeń,
 - e) wymagania techniczne dotyczące materiału prezentującego pracę.

Finałowy etap Konkursu odbędzie się pod koniec roku szkolnego 2026/2027, a dokładne terminy zostaną ogłoszone wraz z ujawnieniem Tajemniczej Misji Finałowej.

6. Informacje wskazane w ust. 5 stanowią uszczegółowienie niniejszego Regulaminu i nie mogą zmieniać podstawowych zasad wyboru laureatów ani wprowadzać elementu losowego.
7. Praca powinna zostać wykonana przez dziecko samodzielnie, odpowiednio do jego wieku i możliwości.
8. Rodzic lub opiekun prawny może udzielić dziecku pomocy organizacyjnej lub technicznej, w szczególności przygotować bezpieczne przedmioty, nagrać materiał, przesłać zgłoszenie lub pomóc zapisać opis, jednak nie powinien wymyślać ani wykonywać zadania konkursowego za dziecko.



5 ZGŁOSZENIE PRACY KONKURSOWEJ

1. Szczegółowy termin oraz sposób przysyłania prac zostaną podane wraz z ogłoszeniem Tajemniczej Misji Finałowej.
2. Zgłoszenia pracy konkursowej dokonuje rodzic lub opiekun prawny uczestnika za pośrednictwem formularza, aplikacji lub innego narzędzia elektronicznego udostępnionego przez Organizatora.
3. Zgłoszenie może obejmować w szczególności:
 - a) nazwę wymyślonej misji,
 - b) krótki opis jej zasad,
 - c) krótki materiał filmowy prezentujący sposób wykonania misji,
 - d) dane umożliwiające identyfikację uczestnika,
 - e) dane kontaktowe rodzica lub opiekuna prawnego.
4. Docelowa maksymalna długość materiału filmowego wynosi 30 sekund, chyba że Organizator przy ujawnieniu Misji Finałowej wskaże inaczej. Przesłanie zgłoszenia przez rodzica lub opiekuna prawnego oznacza potwierdzenie zapoznania się z Regulaminem i zgłoszenie dziecka do udziału w Konkursie.
5. Prace przesłane po wyznaczonym terminie nie zostaną zakwalifikowane do Konkursu.
6. Organizator dokonuje weryfikacji formalnej zgłoszonych prac przed przekazaniem ich Komisji Konkursowej.
7. Organizator może odmówić zakwalifikowania pracy w przypadku, gdy:
 - a) praca nie jest zgodna z treścią Tajemniczej Misji Finałowej,
 - b) zgłoszenie jest niekompletne,
 - c) praca została przesłana po terminie,
 - d) uczestnik nie spełnia warunku frekwencji,
 - e) zachodzi uzasadnione podejrzenie, że pomysł lub praca nie są samodzielnym dziełem uczestnika,
 - f) praca zawiera treści bezprawne, obraźliwe, wulgarne, niebezpieczne lub nieodpowiednie dla dzieci.



6 KOMISJA KONKURSOWA

1. Prace konkursowe ocenia Komisja Konkursowa powołana przez Organizatora.
2. Komisja dokonuje oceny prac oddzielnie dla każdego z 16 województw: dolnośląskiego, kujawsko-pomorskiego, lubelskiego, lubuskiego, łódzkiego, małopolskiego, mazowieckiego, opolskiego, podkarpackiego, podlaskiego, pomorskiego, śląskiego, świętokrzyskiego, warmińsko-mazurskiego, wielkopolskiego oraz zachodniopomorskiego.
3. Komisja Konkursowa dokonuje wspólnej oceny każdej pracy i przyznaje jej od 0 do 35 punktów zgodnie z kryteriami określonymi w § 7.
4. Laureatem w danym województwie zostaje uczestnik, którego praca uzyska najwyższą liczbę punktów.
5. Komisja nie ocenia popularności uczestnika ani liczby reakcji, polubień, udostępnień czy głosów w mediach społecznościowych.
6. Z przebiegu oceny i ustalenia wyników Organizator sporządzi protokół.

7 KRYTERIA OCENY

Każda zakwalifikowana praca może otrzymać maksymalnie 35 punktów. Komisja ocenia prace według następujących kryteriów:

Punkty	Kryterium
0–10	Kreatywność i oryginalność pomysłu. Oceniane są ciekawość, pomysłowość i oryginalność zaproponowanej misji.
0–10	Atrakcyjność dla innych dzieci. Oceniane jest, czy zabawa jest angażująca, daje radość z ruchu i może zainteresować inne dzieci.
0–5	Prostota i możliwość wykonania w domu. Oceniane jest, czy misję można łatwo wykonać w warunkach domowych, przede wszystkim z wykorzystaniem bezpiecznych przedmiotów codziennego użytku, bez konieczności posiadania specjalistycznego sprzętu sportowego.
0–5	Ruch i aktywność. Oceniane jest, czy misja rzeczywiście zachęca dziecko do aktywności fizycznej.



0–5 Samodzielność i pomysł dziecka. Oceniane jest, czy zgłoszona misja pokazuje własny pomysł i kreatywność dziecka.

1. Nie podlegają ocenie w szczególności: jakość nagrania, montaż filmu, użyty telefon lub kamera, wygląd miejsca nagrania, koszt wykorzystanych przedmiotów ani poziom sprawności fizycznej dziecka.
2. Konkurs nie jest konkursem na najbardziej sprawne, najszybsze, najsilniejsze ani najbardziej wysportowane dziecko. Przedmiotem oceny jest przede wszystkim pomysł na Misję AMSiaka.

8 ROZSTRZYGNIĘCIE KONKURSU I REMIS

1. Zwycięzcą Konkursu w danym województwie zostaje uczestnik, którego praca uzyska największą liczbę punktów Komisji Konkursowej.
2. W przypadku uzyskania identycznej najwyższej liczby punktów przez dwie lub więcej prac o kolejności decyduje kolejno:
 - a) większa liczba punktów za kreatywność i oryginalność,
 - b) większa liczba punktów za atrakcyjność dla innych dzieci,
 - c) większa liczba punktów za samodzielność i pomysł dziecka.
3. Jeżeli po zastosowaniu kryteriów określonych w ust. 2 nadal wystąpi remis, Komisja ponownie oceni wyłącznie remisujące prace i w drodze wspólnej decyzji wybierze pracę najlepiej realizującą cele Konkursu.
4. W żadnym przypadku remis ani wybór laureata nie będą rozstrzygane poprzez losowanie.

9 NAGRODY GŁÓWNE

16

HULAJNÓG ELEKTRYCZNYCH — PO JEDNEJ NA WOJEWÓDZTWO

1. W Konkursie przewidziano nagrody główne w postaci hulajnóg elektrycznych.
2. Organizator przewiduje przyznanie jednej nagrody głównej w każdym z 16 województw.



3. Nagrodę główną w danym województwie otrzyma uczestnik, którego praca zostanie najwyżej oceniona zgodnie z zasadami niniejszego Regulaminu.
4. Nagroda główna w danym województwie zostanie przyznana pod warunkiem zakwalifikowania do Konkursu co najmniej jednej prawidłowo zgłoszonej pracy z tego województwa. Nagroda nieprzyznana z tego powodu nie przechodzi automatycznie na inne województwo.
5. Przy zakwalifikowaniu co najmniej jednej prawidłowej pracy w każdym województwie Organizator przyzna łącznie 16 nagród głównych – po jednej hulajnodze elektrycznej na każde województwo.
6. Szczegółowy model oraz parametry hulajnogi stanowiącej nagrodę główną zostaną podane przez Organizatora przed rozpoczęciem przyjmowania zgłoszeń.
7. Nagroda główna nie podlega wymianie na ekwiwalent pieniężny ani przeniesieniu na inną osobę.

10

NAGRODY GWARANTOWANE

1. Każdy uczestnik, który:
 - a) spełni warunek minimum 80% frekwencji,
 - b) prawidłowo przystąpi do Konkursu,
 - c) wykona Tajemniczą Misję Finałową,
 - d) zgłosi pracę w wymaganym terminie i zgodnie z zasadami Konkursu,
 - e) którego praca zostanie zakwalifikowana do Konkursu – otrzyma nagrodę gwarantowaną.
2. Otrzymanie nagrody gwarantowanej nie jest uzależnione od liczby punktów zdobytych przez pracę.
3. Nagrodą gwarantowaną będzie gadżet związany z Akademią Małego Sportowca lub Gangiem AMSiaków. Szczegółowy rodzaj gadżetu zostanie wskazany najpóźniej wraz z rozpoczęciem finałowego etapu Konkursu.
4. Nagroda gwarantowana może mieć formę gadżetu związanego z Akademią Małego Sportowca lub Gangiem AMSiaków.
5. Organizator określi przed rozpoczęciem Konkursu, czy laureat nagrody głównej otrzymuje również nagrodę gwarantowaną.
6. Nagrody gwarantowane nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny.

11 OGŁOSZENIE WYNIKÓW I WYDANIE NAGRÓD

1. Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone po zakończeniu oceny prac przez Komisję Konkursową.
2. Dokładny termin ogłoszenia wyników zostanie podany przez Organizatora wraz z informacją dotyczącą finałowego etapu Konkursu.
3. Rodzice lub opiekunowie prawni laureatów nagród głównych zostaną poinformowani indywidualnie o wynikach Konkursu.
4. Organizator może również opublikować wyniki Konkursu za pośrednictwem swojej strony internetowej, aplikacji oraz oficjalnych profili w mediach społecznościowych, z uwzględnieniem obowiązujących przepisów dotyczących ochrony danych osobowych.
5. Sposób oraz termin przekazania nagród głównych i gwarantowanych zostaną określone przez Organizatora.

12 PRACE KONKURSOWE I BEZPIECZEŃSTWO

1. Uczestnik może zgłosić do Konkursu wyłącznie własny pomysł i pracę wykonaną samodzielnie, odpowiednio do swojego wieku i możliwości.
2. Zgłoszona praca nie może naruszać praw autorskich, dóbr osobistych ani innych praw osób trzecich.
3. Misja powinna być możliwa do bezpiecznego wykonania przez dzieci w warunkach domowych. Nie może wymagać korzystania z przedmiotów lub wykonywania czynności, które w zwykłych warunkach mogą stwarzać nieuzasadnione zagrożenie dla dziecka lub innych osób.
4. Organizator może odmówić zakwalifikowania misji, która według uzasadnionej oceny stwarza ryzyko dla bezpieczeństwa dzieci.
5. Materiał przesłany przez rodzica lub opiekuna prawnego może być wykorzystany przez Organizatora w zakresie niezbędnym do przyjęcia zgłoszenia, weryfikacji pracy, przeprowadzenia Konkursu oraz oceny przez Komisję Konkursową.
6. Publiczna publikacja materiału zawierającego wizerunek lub głos dziecka, w szczególności na stronie internetowej, w aplikacji lub w mediach społecznościowych Organizatora, wymaga odrębnej zgody rodzica lub opiekuna prawnego, jeżeli taka zgoda jest wymagana przez obowiązujące przepisy. Brak zgody na publiczną publikację wizerunku nie wyklucza dziecka z udziału w Konkursie.



7. Wykorzystanie zwycięskich lub innych zgłoszonych misji w aplikacji, materiałach edukacyjnych, materiałach drukowanych, kolejnych edycjach programu „Gang AMSiaków” lub działaniach promocyjnych Organizatora będzie odbywało się zgodnie z obowiązującymi przepisami oraz na podstawie wymaganych zgód lub uprawnień.

13 DANE OSOBOWE

1. Administratorem danych osobowych przetwarzanych w związku z Konkursem jest STOWARZYSZENIE AKADEMIA MAŁEGO SPORTOWCA z siedzibą przy ul. Księcia Janusza I 14/39, 18-400 Łomża, Polska, KRS: 0001159759, NIP: 7182173507, REGON: 541093043.
2. Dane osobowe będą przetwarzane w zakresie niezbędnym do:
 - a) przeprowadzenia Konkursu,
 - b) weryfikacji spełnienia warunków uczestnictwa,
 - c) identyfikacji zgłoszeń,
 - d) przypisania pracy do właściwego województwa,
 - e) przeprowadzenia oceny przez Komisję Konkursową,
 - f) kontaktu z rodzicem lub opiekunem prawnym,
 - g) ogłoszenia wyników,
 - h) przekazania nagród,
 - i) rozpatrywania reklamacji.
3. Szczegółowe informacje dotyczące podstaw prawnych przetwarzania danych, okresu ich przechowywania, odbiorców danych oraz praw osób, których dane dotyczą, zostaną przekazane zgodnie z obowiązującymi przepisami dotyczącymi ochrony danych osobowych.
4. Podanie danych wymaganych do przeprowadzenia Konkursu jest dobrowolne, jednak ich niepodanie może uniemożliwić udział w Konkursie lub wydanie nagrody.

14 REKLAMACJE

1. Rodzic lub opiekun prawny uczestnika może zgłosić reklamację dotyczącą przebiegu lub wyników Konkursu.
2. Reklamację należy przesłać drogą elektroniczną na adres: administracja@amalegosportowca.pl, w terminie 14 dni od dnia ogłoszenia wyników Konkursu.



3. Reklamacja powinna zawierać:
 - a) dane umożliwiające identyfikację uczestnika,
 - b) opis zgłaszanych zastrzeżeń,
 - c) uzasadnienie reklamacji,
 - d) dane kontaktowe osoby składającej reklamację.
4. Organizator rozpatrzy reklamację i poinformuje osobę składającą reklamację o sposobie jej rozpatrzenia drogą elektroniczną.
5. Złożenie reklamacji nie ogranicza praw przysługujących uczestnikowi lub jego przedstawicielowi ustawowemu na podstawie obowiązujących przepisów prawa.

15 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Przystąpienie do Konkursu oznacza akceptację zasad określonych w niniejszym Regulaminie.
2. Regulamin określa podstawowe zasady Konkursu. Szczegółowe informacje dotyczące Tajemniczej Misji Finałowej, w szczególności dokładna treść zadania, wymagania dotyczące wykonania pracy, sposób jej zgłoszenia oraz terminy, zostaną ujawnione przez Organizatora na końcowym etapie programu „Gang AMSiaków”.
3. Materiały reklamowe i promocyjne dotyczące Konkursu mają charakter informacyjny.
4. Organizator może dokonać zmian Regulaminu wyłącznie z ważnych przyczyn, w szczególności w przypadku:
 - a) zmiany obowiązujących przepisów prawa,
 - b) konieczności zapewnienia prawidłowego i bezpiecznego przebiegu Konkursu,
 - c) wystąpienia problemów technicznych mających istotny wpływ na przeprowadzenie Konkursu,
 - d) wystąpienia okoliczności niezależnych od Organizatora.
5. Zmiany Regulaminu nie mogą naruszać praw już nabytych przez uczestników ani prowadzić do wprowadzenia losowego sposobu wyboru laureatów.
6. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają odpowiednie przepisy prawa polskiego.
7. Regulamin będzie dostępny uczestnikom oraz ich rodzicom lub opiekunom prawnym przez cały okres trwania Konkursu.

