

Regulamin rekrutacji i uczestnictwa w projekcie „Akademia młodzieżowa – gra w życie”

§ 1 Informacje ogólne

1. Niniejszy regulamin określa warunki uczestnictwa oraz formy wsparcia w ramach Projektu „Akademia młodzieżowa – gra w życie”.
2. Projekt „Akademia młodzieżowa – gra w życie” realizowany jest przez Fundację Pro Edu z siedzibą w Warszawie, ul. Długa 23/25, 00-238 Warszawa oraz partnerów: Stowarzyszenie Progres z Lublina, Regionalny Ośrodek Kultury w Łomży oraz Gminny Ośrodek Kultury w Rudzie Hucie.
3. Projekt jest realizowany od 01.04.2013 r. do 31.12.2013 r. na terenie województw lubelskiego i podlaskiego, z zastrzeżeniem że obóz organizowany w ramach Projektu odbędzie się w województwie zachodniopomorskim, ponieważ przez obszar realizacji w Projekcie rozumie się miejsce pochodzenia uczestników objętych wsparciem.
4. Obóz organizowany w ramach projektu odbędzie się w dniach 8-22.07.2013 r.
5. Adres Biur Projektu:
 - a. woj. podlaskie: ul. Wojska Polskiego 113, 18-402 Łomża,
 - b. woj. lubelskie: ul Radomska 14, 20-729 Lublin
6. Projekt jest realizowany przy wsparciu Szwajcarii w ramach szwajcarskiego programu współpracy z nowymi krajami członkowskimi Unii Europejskiej.
7. Projekt „Akademia młodzieżowa- gra w życie” jest skierowany do młodzieży ponadgimnazjalnej powyżej 16 r.ż. W szczególnych przypadkach, rozpatrywanych odrębnie przez realizatora, istnieje możliwość objęcia wsparciem osoby powyżej 16 r.ż., która kończy edukację w gimnazjum w roku szkolnym 2012/2013.
8. Beneficjentami projektu będzie również 10 wolontariuszy, którzy będą uczestniczyć w obozie wspierając kadrę merytoryczną i opiekuńczą, nabywając jednocześnie doświadczenie w pracy na rzecz młodzieży oraz w przekazywaniu wiedzy z edukacji obywatelskiej.
9. Na potrzeby projektu założona została strona internetowa www.gra.fundacijaproedu.pl, na której umieszczane będą do pobrania dokumenty

Projekt „Akademia młodzieżowa – gra w życie” realizowany przy wsparciu Szwajcarii
w ramach szwajcarskiego programu współpracy z nowymi krajami członkowskimi Unii Europejskiej

niezbędne w procesie rekrutacji oraz informacje na temat bieżącej realizacji projektu.

§ 2 Zakres wsparcia

1. Uczestnicy Projektu wezmą udział w obozie zorganizowanym na bazie harcerskiej. Miejsce obozu zostanie podane do publicznej wiadomości najpóźniej na 10 dni przed jego rozpoczęciem, poprzez umieszczenie nazwy miejscowości na materiałach reklamowych oraz stosowną informację na stronie www.gra.fundacijaproedu.pl.
2. Uczestnictwo w obozie jest bezpłatne. Organizator zapewnia
 - a. transport z Lublina i Łomży do miejsca obozu oraz w drodze powrotnej;
 - b. wyżywienie (4 posiłki dziennie);
 - c. zakwaterowanie (w namiotach typu NS lub tzw. dziesiątkach, łóżka wojskowe lub kanadyjki z materacami oraz kocem);
 - d. opiekę ratownika WOPR oraz pielęgniarki.
3. Uczestnicy projektu mogą zostać objęci dodatkowym wsparciem materialnym w postaci części rzeczy niezbędnych do funkcjonowania na obozie, jak śpiwór, czy prześcieradło. W tym celu należy złożyć stosowne podanie, jego wzór będzie dostępny na stronie internetowej projektu w zakładce „do pobrania”. Do podania dołączyć należy zaświadczenie o dochodach osiągniętych w gospodarstwie domowym. Wsparcie takie będzie udzielone w miarę możliwości, jego zakres uzależniony będzie również od liczby osób potrzebujących pomocy w wyposażeniu młodzieży w niezbędne na obozie akcesoria.
4. Obóz jest organizowany w sposób partycypacyjny, co oznacza że część zasad i reguł funkcjonowania uczestników i uczestniczek podczas wypoczynku określa się w porozumieniu z młodzieżą, z uwzględnieniem ich zdania, odrębnych osobowości, wartości, poszanowaniem życia prywatnego, poglądów i różnych motywacji do udziału w Grze.
5. Obóz zakłada edukację obywatelską poprzez grę stworzoną specjalnie na potrzeby projektu „Akademia młodzieżowa – gra w życie”. Gra ta zawiera 7 poziomów, z których 6 uczestnicy/uczestniczki przejdą na obozie. Moduły będą miały postać mini gier 1-2 dniowych, podczas których uczestnicy otrzymają konkretne instrukcje

Projekt „Akademia młodzieżowa – gra w życie” realizowany przy wsparciu Szwajcarii w ramach szwajcarskiego programu współpracy z nowymi krajami członkowskimi Unii Europejskiej

- i zadania aktywizujące integrujące, wspomagające pracę w zespołach, wprowadzające ich w zasady uczestnictwa w życiu społecznym i publicznym, funkcjonowania organizacji pozarządowych i sektora administracji samorządowej.
6. Po obozie odbędzie się moduł 7, w ramach którego uczestnicy zrealizują mini projekty na rzecz swoich społeczności lokalnych. W tym celu zostaną objęci opieką animatora i zobowiązują się do regularnych spotkań, przynajmniej raz w tygodniu, do końca trwania projektu. Na mini projekty uczestników przeznaczone są odrębne środki w budżecie.
7. Gra, jako całość oraz poszczególne jej moduły objęta jest osobistymi i majątkowymi prawami autorskimi i nie może być wykorzystana bez zgody i wiedzy realizatora oraz partnerów projektu do czasu upublicznienia jej w ramach dobrych praktyk.

§ 3

Warunki uczestnictwa w projekcie, rekrutacja

1. W projekcie może wziąć udział młodzież w wieku 16-20 l. uczęszczająca do szkół ponadgimnazjalnych, z województwa lubelskiego i podlaskiego.
2. W szczególnych przypadkach, rozpatrywanych indywidualnie przez realizatora i partnerów, do udziału mogą zostać dopuszczone osoby, które kończą edukację na poziomie gimnazjum w roku szkolnym 2012/2013, z zastrzeżeniem że muszą mieć ukończone 16 lat i zamierzają kontynuować naukę w szkole ponadgimnazjalnej.
3. W projekcie weźmie udział 40 uczestników, po 20 z województw lubelskiego i podlaskiego.
4. Pierwszeństwo w udziale mają osoby:
 - a. uczęszczające do szkół zawodowych (zasadnicze szkoły zawodowe i technika);
 - b. wykluczone społecznie z powodu sieroctwa, pólsieroctwa, niskich dochodów w gospodarstwie domowym, wykluczone terytorialnie.
 - c. Z terenów wiejskich.
5. Warunkiem uczestnictwa jest:
 - a. Zapoznanie się z niniejszym regulaminem;

Projekt „Akademia młodzieżowa – gra w życie” realizowany przy wsparciu Szwajcarii w ramach szwajcarskiego programu współpracy z nowymi krajami członkowskimi Unii Europejskiej

- b. Spełnienie kryteriów zw. z wiekiem (pow. 16 r.ż.) i miejscem zamieszkania (woj. podlaskie lub lubelskie).
- c. Wypełnienie formularza zgłoszeniowego znajdującego się na stronie www.gra.fundacjaproedu.pl w zakładce projekt, do dnia 25.06.2013r. W razie niemożności wypełnienia tegoż formularza, z powodu np. braku dostępu do Internetu, realizator zapewnia użyczenie komputera z podłączeniem do Internetu w biurze projektu, z którego można skorzystać w celu zgłoszenia się do udziału w projekcie „Akademia młodzieżowa – gra w życie” ;
- d. Zastrzega się, że samo wypełnienie i wysłanie formularza nie jest jednoznaczne z przyjęciem uczestnika do udziału w projekcie, a jest jedynie pierwszym etapem w procesie rekrutacji;
- e. Odbycie rozmowy rekrutacyjnej przeprowadzanej przez organizatora i/lub partnerów. O rozmowie uczestnicy zostaną poinformowani drogą telefoniczną i/lub e-mailową.
- f. Podpisanie dokumentów rekrutacyjnych.
- g. Wypełnienie i dostarczenie karty kwalifikacyjnej uczestnika wycieczki określonej w Rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 21 stycznia 1997 r. w sprawie warunków, jakie muszą spełniać organizatorzy wycieczki dla dzieci i młodzieży szkolnej, a także zasad jego organizowania i nadzorowania (zał. nr 3). Karta ta zostanie udostępniona uczestnikom pełnoletnim oraz rodzicom uczestników niepełnoletnich najpóźniej na 10 dni przed rozpoczęciem obozu oraz umieszczona na stronie internetowej projektu w zakładce „do pobrania”.
- h. W przypadku zgłoszenia się liczby osób przekraczającej limit miejsc zostanie utworzona lista osób rezerwowych, a przyjęci zostaną uczestnicy/czki, które mają pierwszeństwo określone w niniejszym regulaminie w §3 pkt. 4 i założeniach projektowych.
- i. Ostateczna kwalifikacja uczestników należy do komisji złożonej z realizatora i/lub partnerów projektu. O decyzji uczestnicy zostaną powiadomieni telefonicznie, mailowo oraz listem poleconym za pośrednictwem Poczty Polskiej.

6. Jeśli uczestnik/uczestniczka zrezygnuje z udziału w projekcie przed rozpoczęciem obozu, na jego/jej miejsce do udziału zaproszona zostanie osoba z listy rezerwowej spełniająca warunki zawarte w pkt 5 § 3.

§ 4 **Wolontariat**

1. W projekcie udział weźmie 10 wolontariuszy;
2. W pierwszym etapie rekrutacji wypełniają ten sam formularz, co uczestnicy, dostępny na stronie internetowej projektu, przy czym w ostatniej rubryce „o sobie” należy wyraźnie zaznaczyć, że aplikuje się na wolontariusza;
3. Drugim etapem jest rozmowa kwalifikacyjna badająca motywację do udziału w projekcie, doświadczenie w działalności społecznej i pracy z młodzieżą;
4. O zaakceptowaniu lub odrzuceniu kandydatury na wolontariusza decyduje koordynator projektu i/lub partnerzy;
5. Wolontariusze w trakcie obozu pozostają pod bezpośrednim nadzorem koordynatora;
6. Wolontariusze zobowiązani są do wykonania powierzonych im zadań sumiennie i z najwyższą starannością;
7. Zakres obowiązków każdego z wolontariuszy będzie określony w porozumieniu zawartym przed wyjazdem na obóz i zostanie dostosowany do poziomu wiedzy i doświadczenia wolontariusza;
8. Wolontariusze muszą prowadzić rejestr wykonywanych obowiązków w postaci karty pracy lub dzienniczka. Forma rejestru zostanie dookreślona w porozumieniu z wolontariuszem, przed wyjazdem na obóz.

§ 5 **Zasady monitoringu uczestników/uczestniczek i ewaluacji projektu**

1. W ramach realizacji projektu prowadzony jest bieżący monitoring działań zaplanowanych w projekcie.
2. Uczestnicy/uczestniczki projektu, wolontariusze, trenerzy i opiekunowie są zobowiązani/zobowiązane do współdziałania z pracownikami/pracownicami projektu w zakresie wszelkich działań podejmowanych dla potrzeb monitorowania projektu.

Projekt „Akademia młodzieżowa – gra w życie” realizowany przy wsparciu Szwajcarii w ramach szwajcarskiego programu współpracy z nowymi krajami członkowskimi Unii Europejskiej

3. Na potrzeby ewaluacji projektu uczestnicy/uczestniczki zobowiązani/zobowiązane są do współpracy podczas prowadzenia badań ewaluacyjnych.
4. Uczestnik/uczestniczka na potrzeby monitorowania projektu zobowiązany/a jest do:
 - a. informowania o wszelkich zmianach w danych podanych w dokumentacji rekrutacyjnej w ciągu 7 dni od ich powstania;
 - b. potwierdzenia odbioru otrzymywanego wsparcia własnoręcznym podpisem (m.in. materiały dydaktyczne, wsparcie rzeczowe).
 - c. Wyrażenia zgody na fotografowanie i udostępnianie wizerunku na potrzeby kręcenia filmów dokumentujących przebieg projektu.

§ 6

Obowiązki uczestników/uczestniczek

1. Uczestnicy/uczestniczki zobowiązani są do:
 - a. Przestrzegania niniejszego Regulaminu oraz Regulaminu Obozu.
 - b. Punktualnego stawienia się na miejsce zbiórki przed wyjazdem na obóz.
 - c. Uczestnictwa w zajęciach w pełnym zakresie przewidzianym w programie obozowym.
 - d. Poddawania się monitoringowi zgodnie z zasadami, o których mowa w § 5;
 - e. Złożenia pisemnego oświadczenia w przypadku rezygnacji z udziału w projekcie z podaniem przyczyny rezygnacji z dalszego udziału w projekcie. W przypadku uczestnika poniżej 18 r.ż. oświadczenie musi podpisać również opiekun prawny uczestnika/uczestniczki.

§ 7

Zasady rezygnacji z uczestnictwa w projekcie

1. Rezygnacja z udziału w projekcie możliwa jest tylko w uzasadnionych przypadkach i następuje poprzez złożenie pisemnego oświadczenia na formularzu dostarczonym przez Organizatora.
2. Uzasadnione przypadki, o których mowa w pkt. 1 niniejszego paragrafu mogą wynikać z przyczyn natury zdrowotnej lub działania siły wyższej i z zasady nie

- mogą być znane przez uczestnika/uczestniczkę w momencie rozpoczęcia udziału w projekcie.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do skreślenia uczestnika/uczestniczki z listy uczestników/uczestniczek projektu w przypadku naruszenia przez niego niniejszego regulaminu lub regulaminu obozu oraz zasad współżycia społecznego, w szczególności w przypadku naruszenia nietykalności cielesnej innego uczestnika/innej uczestniczki, trenera/trenerki lub pracownika/pracowniczki biura projektu, udowodnionego aktu kradzieży lub szczególnego wandalizmu.
 4. W przypadku rezygnacji lub skreślenia uczestnika/uczestniczki z listy osób zakwalifikowanych do projektu, jego/jej miejsce zajmie pierwsza osoba z listy rezerwowej zgodnie z zasadami zawartymi w § 5.
 5. W przypadku przerwania uczestnictwa w obozie z winy uczestnika projektu lub drastycznego złamania regulaminu obozowego, uczestnik zobowiązany jest do zwrotu wsparcia rzeczowego oraz materiałów szkoleniowych. W przypadku podjęcia decyzji o wyrzuceniu uczestnika/uczestniczki z obozu, wraca on/ona do domu na koszt własny lub opiekunów prawnych. Szczegółowe zapisy dotyczące takich sytuacji znajdują się w regulaminie obozu, z którym uczestnicy i ich opiekunowie prawni mają obowiązek zapoznać się przed rozpoczęciem obozu.
 6. Realizator może dochodzić zwrotu kosztów uczestnictwa w projekcie od osób, które z własnej winy przerwały udział w nim. Uczestnik może zostać zobowiązany do zwrotu należnej kwoty, która będzie ustalana indywidualnie, uzależniona będzie od etapu, na jakim uczestnik przerwał udział w Projekcie „Akademia młodzieżowa – gra w życie”.

§ 10

Postanowienia końcowe

1. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie zastosowanie mają przepisy Kodeksu cywilnego, ustawy z dnia 27 lipca 2002r.
2. W sprawach spornych ostateczna interpretacja *Regulaminu rekrutacji i uczestnictwa w Projekcie „Akademia młodzieżowa – gra w życie”* należeć będzie

do Realizatora Projektu Fundacji Pro Edu, a w jego imieniu: Prezesa Zarządu i/lub koordynatora projektu.

3. W przypadku zmiany wyżej wymienionych wytycznych Fundacja Pro Edu zastrzega sobie prawo zmiany niniejszego Regulaminu w trakcie trwania projektu.
4. Wszelkie zmiany w Regulaminie będą zamieszczane na bieżąco na stronie internetowej projektu, aktualny Regulamin zamieszczony będzie w zakładce „do pobrania” oraz w obu /biurach Projektu pod adresami wymienionymi w § 1.
5. Regulamin wchodzi w życie z dniem **01.04.2013r.**