

Zmluva o spolupráci pri organizovaní súťaže FIRST® LEGO® League ročník 2016

(ďalej len „Zmluva“) medzi zmluvnými stranami

Manageria o.z.

Sídlo: Kysucká 5, 811 04 Bratislava
IČO: 42136571
DIČ: 2022783653
Banka:
IBAN:
Zastúpená: Mgr. Ivana Boledovičová,
výkonná riaditeľka, štatutárny zástupca
Právna forma: združenie občanom, zapísané v
registri združení občanov MVSR, registračné
číslo VVS/1-900/90- 27783

(ďalej aj ako „Koordinátor“)

Univerzita Komenského v Bratislave, Fakulta matematiky, fyziky a informatiky

Sídlo: Mlynská dolina, 842 48, Bratislava
IČO: 00397865 07
DIČ: 2020845332
IČ DPH: SK2020845332
Banka:
IBAN:
Zastúpená: prof. RNDr. Jozef Masarik, DrSc.,
dekan fakulty
Právna forma: verejnoprávna inštitúcia zriadená
zákonom č. 131/2002 Z. z. o vysokých
školách ako verejná vysoká škola

(ďalej aj ako „Organizátor“)

Článok 1.

Úvodné ustanovenia a definície

1. Koordinátor je organizácia, ktorá manažuje a zastrešuje súťaž FIRST® LEGO® League (ďalej aj ako „FLL“), vrátane jednotlivých regionálnych turnajov na Slovensku, na základe zmluvy s HANDS on TECHNOLOGY e.V., Nemecko (ďalej ako „HoT“), ktorá je strešnou organizáciou pre sieť FLL v rámci strednej Európy.
2. FLL je najväčšia robotická súťaž pre žiakov od 9 do 16 rokov. Zúčastňujú sa jej desaťtisíce detí na celom svete a najlepšie tímy postupujú do ďalších – semifinálových a finálových kôl, prípadne až na celosvetový festival. Každý rok sú zadane nové úlohy a deti sa vo svojich triedach/kluboch pripravujú v tímoch – postaví a naprogramujú robotov a trénujú na súťaž. Roboty musia byť postavené výlučne zo stavebníc LEGO®, použitím iba základných senzorov a naprogramované štandardným softvérom, aby súťaž mala jednotnú úroveň technických možností a výsledky tímov boli porovnateľné. Súťaž spočíva v turnaji, na ktorom žiaci štartujú svoje prinesené a vopred naprogramované roboty na ihrisku FLL. Roboty plnia na ihrisku rôzne úlohy, za ktoré zbierajú body. Okrem súťažného turnaja na ihrisku tímy vždy riešia aj tzv. výskumnú úlohu vo svojom okolí/prostredí, ktorú konzultujú s odborníkmi z praxe a prezentujú porote rozhodcov na turnaji. Všetky tieto aktivity vedú mladých ľudí ku vzdelávaniu hrou a vlastnou skúsenosťou.
3. „Challenge set“ je oficiálny hrací plán, ktorý každoročne tematicky pripravuje spoločnosť FIRST® pre súťaž FIRST® LEGO® League. Hrací plán obsahuje hraciu plochu, špeciálne časti stavebnice LEGO® a návod na rozloženie častí stavebnice LEGO® na hracej ploche.

Článok 2.

Predmet zmluvy

1. Koordinátor ustanovuje Organizátora ako oficiálneho regionálneho organizátora FLL na Slovensku, pre región Bratislava (ďalej aj ako „Región“) za podmienok uvedených v tejto Zmluve a na obdobie platnosti tejto Zmluvy.

2. Organizátor získava práva na zorganizovanie regionálneho turnaja FLL v regióne Bratislava (ďalej ako „Turnaj“) a akceptuje Koordinátora ako spolupracujúceho partnera.
3. Organizátor sa zaväzuje k spolupráci pri organizovaní súťaže FLL na Slovensku: preložením zadaní úloh, hodnotiacich hárkov a ďalších súťažných materiálov, spolupráci pri aktualizovaní webstránok súťaže www.fll.sk, k zabezpečeniu školení pre rozhodcov a porotu na všetkých regionálnych turnajoch FLL na Slovensku a k poradenstvu a aktivitám smerujúcim k rozvoju a rozširovaniu súťaže v existujúcich a nových regiónoch.

Článok 3. Povinnosti Koordinátora

Koordinátor sa zaväzuje:

1. Zriadiť prístup pre Organizátora do online informačných systémov HoT a www.fll.sk a priebežne kontrolovať aktuálnosť údajov;
2. Bezplatne zabezpečiť medaily a trofeje FLL;
3. Poskytnúť Organizátorovi pomoc a efektívne nástroje pri oslovovaní a zabezpečovaní tímov v rámci regiónu prostredníctvom webovej stránky, tlačových správ, ako aj prostredníctvom účasti na zážitkových a odborných podujatiach;
4. Zabezpečiť celý registračný proces tímov, ktoré majú záujem sa zúčastniť na Turnaji, vrátane finančných transakcií a doručenia Challenge setov. Posledný deň registrácie tímov je **14. októbra 2016** (ďalej „Termín registrácie“);
5. Organizátorovi bezplatne zabezpečiť aspoň 2 (dva) Challenge sety. Dodatočné sety, ak budú potrebné, môže Organizátor zakúpiť prostredníctvom Koordinátora;
6. Zabezpečiť Turnaju bezplatnú mediálnu podporu;
7. Poskytnúť Organizátorovi všetky údaje spojené s tímami registrovanými pre ním organizovaný Turnaj.
8. Poskytnúť Organizátorovi finančný príspevok vo výške do 50,- Eur za každý tím, ktorý sa zúčastní na regionálnom Turnaji. Finančný príspevok musí byť použitý na organizáciu Turnaja. Finálna výška príspevku na tím bude určená na základe finančných možností Koordinátora po uplynutí termínu registrácie tímov pre aktuálny ročník FLL.

Článok 4. Povinnosti Organizátora

Organizátor sa zaväzuje:

1. Spravovať celý proces prípravy aj samotnej realizácie súťaže regionálneho Turnaja FLL podľa definovanej štruktúry a pravidiel FLL (dodržanie časovej osi turnajov, dodržanie oficiálnych pravidiel turnajov a pod.);
2. **Zahájiť Turnaj len v prípade, ak je v Termíne registrácie do Turnaja prihlásený aspoň minimálny počet súťažných tímov, t.j. 12.** V prípade, ak je v Termíne registrácie prihlásených do Turnaja menej tímov ako je vyžadovaný minimálny počet, tak Organizátor zahájí Turnaj iba ak dostane od Koordinátora schvaľovací list;
3. Povolíť účasť Turnaji iba tímom, ktoré sa oficiálne registrovali na stránke www.fll.sk, uviedli všetky požadované údaje, splnili podmienky súťaže, uhradili registračný poplatok a to všetko najneskôr do Termínu registrácie;
4. Do 10 dní po podpísaní tejto Zmluvy navrhnúť dátum konania Turnaja Koordinátorovi. Konečný dátum konania Turnaja bude následne stanovený dohodou medzi Koordinátorom a Organizátorom.

5. Zabezpečiť minimálne 6 porotcov pre deň konania turnaja (minimálne dvaja rozhodcovia pre každú súťažnú kategóriu – Robot dizajn, Tímová spolupráca, Výskumná úloha);
6. Zabezpečiť minimálne 2 rozhodcov pre deň konania turnaja pre kategóriu „Robot game“. Rozhodcovia pre túto kategóriu musia absolvovať online test „FLL Referee Test“, ktorý zabezpečuje HoT;
7. Používať výlučne FLL kritériá hodnotenia a udeľovania bodov;
8. Nerozširovať a nezverejňovať údaje spojené s tímami FLL bez písomného súhlasu Koordinátora. Pre marketingové účely a účel získania sponzorov Turnaja je možné poskytovať tretím stranám nasledujúce údaje: názvy súťažných tímov, počty súťažiacich v jednotlivých tímoch a názvy organizácií reprezentovaných súťažnými tímami;
9. Používať všetky logá spojené s FLL, HoT a Koordinátorom podľa predpísaných pravidiel užívania a zverejňovania;
10. Zabezpečiť, aby Koordinátor dostával priebežne všetky potrebné informácie o stave organizácie súťaže, prípadných problémoch, ako aj potrebách, v rámci ktorých je potrebná spoločná koordinácia;
11. Zabezpečiť kontaktnú osobu pre Koordinátora;
12. Zabezpečiť materiály na FLL (FLL Sprievodca pre organizátorov, FLL Pravidlá, FLL Sprievodca pre rozhodcov a pod.) pre všetkých porotcov a registrovaných účastníkov Turnaja.
13. Na Turnaj zabezpečiť aspoň dva FLL súťažné stoly a jeden stôl na tréning.
14. Preložiť zadania úloh, hodnotiace hárky a ďalšie súťažné materiály, spolupracovať pri aktualizovaní webstránok súťaže www.fll.sk, zabezpečiť školenia pre rozhodcov a porotu na všetkých regionálnych turnajoch FLL na Slovensku a k poradenstvu a aktivitám smerujúcim k rozvoju a rozširovaniu súťaže v existujúcich a nových regiónoch.

Článok 5. Záverečné ustanovenia

1. Táto zmluva sa uzatvára na dobu určitú, do **30. marca 2017**.
2. Táto zmluva je vyhotovená v dvoch rovnopisoch, pričom každá zmluvná strana obdrží jeden rovnopis.
3. Zmluvné strany môžu meniť Zmluvu po vzájomnej dohode písomnými dodatkami.
4. Zmluva nadobúda platnosť po jej podpísaní oboma zmluvnými stranami a účinnosť nasledujúci deň po zverejnení zmluvy v CRZ. Ostatné práva a povinnosti zmluvných strán sa riadia ustanoveniami Občianskeho zákonníka.
5. Zmluvné strany prehlasujú, že si Zmluvu prečítali, bola podpísaná podľa ich skutočnej a slobodnej vôle, jej obsahu porozumeli a na znak súhlasu s ňou pripájajú svoje vlastnoručné podpisy.

Za Koordinátora:

Za Organizátora:

Dňa

Dňa

.....
Mgr. Ivana Boledovičová
výkonná riaditeľka

.....
prof. RNDr. Jozef Masarik, DrSc.
dekan fakulty