

Regulamin uczestnictwa w XIII Ogólnopolskiej Olimpiadzie Kreatywności Destination Imagination

§ 1

Organizatorzy

1. Organizatorem Olimpiady jest Fundacja Wspierania i Rozwoju Kreatywności z siedzibą w Otwocku, wyłączny partner międzynarodowej organizacji Destination Imagination Inc. w Polsce, posiadający wyłączną licencję na prowadzenie i realizację Programu na terenie kraju.
2. Partnerem strategicznym wydarzenia jest Wrocławskie Centrum Rozwoju Społecznego.
3. Wydarzenie jest współfinansowane ze środków Gminy Wrocław.

§ 2

Zgłoszenie drużyny do udziału w Ogólnopolskiej Olimpiadzie Kreatywności

1. Każda drużyna pracująca w Programie ma możliwość zaprezentowania swojego rozwiązania przed Ekspertami oraz publicznością z Polski i zagranicy.
2. Do dnia 15 grudnia należy:
 - wypełnić Formularz zgłoszenia drużyny on-line dostępny po zalogowaniu do Panelu Trenera;
 - wydrukować i podpisać Formularz (musi zostać podpisany zarówno przez Trenera, jak i Dyrekcję Szkoły/Placówki);
 - zebrać wymienione poniżej dokumenty (dostępne w Pakiecie dla Trenera i drużyny, w rozdziale Kalendarz i ważne dokumenty):
 - *Formularz Zgody na przetwarzanie danych* członków drużyny (podpisany przez rodzica/opiekuna każdego członka drużyny) oraz *Formularz Zgody na przetwarzanie danych* osób pełnoletnich (Trenera/ów, pełnoletnich członków drużyny i dodatkowego opiekuna, który będzie towarzyszyć drużynie podczas Olimpiady);
 - *Formularz Zgody na wykorzystanie wizerunku* członków drużyny (podpisany przez rodzica/opiekuna każdego członka drużyny) oraz *Formularz Zgody na wykorzystanie wizerunku* osób pełnoletnich (Trenera/ów, pełnoletnich członków drużyny i dodatkowego opiekuna, który będzie towarzyszyć drużynie podczas Olimpiady)
 - Deklarację odpowiedzialności Rodzica/Opiekuna (podpisany przez rodzica/ opiekuna każdego członka drużyny)
 - Formularz zgłoszenia drużyny oraz wszystkie dokumenty należy przesać pocztą na adres biura we Wrocławiu:

Fundacja Wspierania i Rozwoju Kreatywności
ul. Ślężna 2-24,
53-302 Wrocław

Formularz zgłoszenia drużyny musi zostać wypełniony osobno dla każdej drużyny ze Szkoły/Placówki.

Wszystkie dokumenty z jednej Szkoły/Placówki mogą być przesłane razem.

3. Po zgłoszeniu do udziału w Olimpiadzie i otrzymaniu wszystkich dokumentów, Trener otrzyma drogą elektroniczną potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia oraz najpóźniej do 28 lutego 2018 roku unikalny Numer Drużyny nadany przez międzynarodową organizację Destination Imagination Inc. z siedzibą w Stanach Zjednoczonych.

4. Drużyny liczące od 4 do 7 osób uczestniczą w XIII Ogólnopolskiej Olimpiadzie Kreatywności w czterech poziomach wiekowych. Oddzielną grupą wiekową są przedszkolaki – Wschodzące Gwiazdy, których drużyny mogą liczyć do 15 uczestników.
5. Członkowie drużyny mogą być w różnym wieku. Należy jednak pamiętać, że poziom wiekowy drużyny zostanie określony na podstawie wieku najstarszego z jej członków.
Poziomy wiekowe:
I - 6-12 lat (uczniowie, którzy nie ukończą 12 roku życia do 15.06.2018 r.)
II - 12-15 lat (uczniowie, którzy nie ukończą 15 roku życia do 15.06.2018 r.)
III - 15-19 lat (uczniowie, którzy nie ukończą 19 roku życia do 15.06.2018 r.)
IV - uczniowie ostatnich klas technikum, studenci studiów dziennych, zaocznych, wieczorowych i podyplomowych, którzy nie ukończyli 26 roku życia.
Wschodzące Gwiazdy - poziom pozakonkursowy, obejmujący dzieci w wieku przedszkolnym.
6. Drużyny Wschodzących Gwiazd mogą zaprezentować swoje rozwiązania podczas Olimpiady. Ich występ zostanie odebrany ciepło, aby zachęcić najmłodszych do dalszej pracy nad rozwojem własnej kreatywności. Wszyscy uczestnicy Olimpiady z tego poziomu wiekowego otrzymują nagrody oraz medale. Każda drużyna przedszkolna otrzymuje również pamiątkowy dyplom uczestnictwa w XIII Ogólnopolskiej Olimpiadzie Kreatywności.

Udział w Ogólnopolskiej Olimpiadzie Kreatywności Destination Imagination jest jedynym etapem uczestnictwa dla tego poziomu wiekowego. Drużyny przedszkolne ze względu na wiek dzieci nie otrzymują prawa wyjazdu na Światową Olimpiadę DI do USA.

§ 3

Organizacja Olimpiady

1. XIII Ogólnopolska Olimpiada Kreatywności Destination Imagination odbędzie się w dniach 11-13 marca 2018 r. we Wrocławiu w Hali Stulecia oraz Wrocławskim Centrum Kongresowym.
2. Trener każdej zgłoszonej do udziału w Olimpiadzie drużyny ma obowiązek wypełnić i przesłać najpóźniej do dnia 2 lutego 2018 roku, *Formularz Zamówienia Rozrywek Wszelakich*, w którym zadeklaruje chęć skorzystania lub zrezygnuje z proponowanych przez Organizatora Olimpiady noclegów.
3. W proponowanych przez Organizatora miejscach noclegowych dostępne będą pokoje 2 i 3-osobowe z pojedynczym lub podwójnym łóżkiem, śniadaniem i kolacją oraz łazienką w pokoju. W przypadku nieparzystej liczby przyjeżdżających osób, istnieje możliwość zakwaterowania w pokoju 1-osobowym za dodatkową opłatą. Nie ma możliwości łączenia/dzielenia pokoju z drużyną z innej szkoły/miasta.
4. Miejsce noclegowe – hotel – wybierze Trener drużyny poprzez dokonanie rezerwacji w *Panelu Trenera* na stronie internetowej www.kreatywnosc.pl. Cena noclegu wynosi 100 zł od os./doba. W cenę wliczone jest śniadanie i kolacja. O miejscu noclegowym decyduje kolejność zgłoszeń i dokonanej rezerwacji.
5. Drużyna zdecyduje, który z trzech dostępnych Pakietów Zakwaterowania wybierze. Pakiet pierwszy obejmuje 4 noclegi (sobota-środa). Pakiet drugi obejmuje 3 noclegi (sobota-wtorek lub niedziela-środa). Pakiet trzeci obejmuje 2 noclegi (niedziela-wtorek). Nie ma możliwości zakwaterowania w innej konfiguracji dni. Dostępne będą wyłącznie wymienione powyżej Pakiety.
6. Deklaracje zawarte w wypełnionym i przesłanym Formularzu Zamówienia Rozrywek Wszelakich są wiążące. Drużyna poniesie koszt noclegu każdej zgłoszonej w Formularzu osoby. W przypadku zachorowania lub rezygnacji z przyjazdu któregoś z członków grupy należy zabrać na jego miejsce inną osobę (dodatkowego opiekuna lub pomocnika drużyny). Związane jest to z umową Organizatora z hotelami.

§ 4 Przebieg Olimpiady

1. Wstępny program Olimpiady:

Niedziela 11 marca 2018 roku	
Rejestracja drużyn. Ceremonia Otwarcia.	Kompleks Hali Stulecia Hala Stulecia
Poniedziałek 12 marca 2018 roku	
Prezentacje Wyzwań Drużynowych, Wyzwania Na Już, warsztaty, atrakcje dla drużyn. Wyzwanie Bliźniacze i Niespodzianka dla drużyn.	Kompleks Hali Stulecia Hala Stulecia
Wtorek 13 marca 2018 roku	
Prezentacje Wyzwań Drużynowych, Wyzwania Na Już, warsztaty, atrakcje dla drużyn. „Słodkie co nieco” dla drużyn i Trenerów. Ceremonia Zakończenia. Spotkanie dla Trenerów drużyn, które zdobyły I miejsce i/lub Nagrodę Specjalną uprawniającą do wyjazdu na Olimpiadę Światową do USA.	Kompleks Hali Stulecia Kompleks Hali Stulecia Hala Stulecia Hala Stulecia

- Ostateczny harmonogram Olimpiady zostanie przesłany do wszystkich Trenerów, których drużyny zostały zgłoszone do udziału w Olimpiadzie, najpóźniej do dnia 5 marca 2018 roku.
- Każda z drużyn zgłoszonych do udziału w Olimpiadzie zostanie uwzględniona w harmonogramie – tak, aby jeden z dni Olimpiady obejmował prezentację *Wyzwania Drużynowego*, a drugi rozwiązanie *Wyzwania Na Już*. Nie ma możliwości, aby jedna drużyna podejmowała się obydwu Wyzwań jednego dnia wydarzenia. Zgłaszając się do udziału w Olimpiadzie drużyna deklaruje jednocześnie swój udział we wszystkich trzech dniach wydarzenia. Wyjątek stanowią drużyny z poziomu pozakonkursowego – *Wschodzących Gwiazd* – których ewentualne potrzeby organizacyjne będą rozpatrywane indywidualnie.

§ 5 Wymagane dokumenty

- Deklaracja Samodzielności* jest oświadczeniem drużyny w sprawie Pomocy z Zewnątrz. Każdy pomysł przedstawiony w Prezentacji musi pochodzić tylko i wyłącznie od członków drużyny. Jeśli pomysł nie jest autorstwa żadnego z członków drużyny, wówczas drużyna nie może go wykorzystać. Wzór dokumentu znajduje się w *Pakiecie dla Trenera i drużyny* na bieżący sezon Programu. Drużyna ma obowiązek przygotować **2 kopie** Deklaracji i oddać je upoważnionemu do tego Ekspertowi w miejscu Olimpiady.
- Raport Kosztów*: drużyna musi przedstawić listę przedmiotów użytych w Prezentacji wraz z ich cenami. Dotyczy to wszystkich Wyzwań oprócz Wyzwania Improwizacyjnego i Wyzwania Wschodzących Gwiazd. *Raport Kosztów* powinien zawierać ceny materiałów, sprzętu, rekwizytów, dekoracji i kostiumów, które drużyna wykorzystwała w swojej prezentacji. Każde Wyzwanie, oprócz Wyzwania Improwizacyjnego i Wschodzących Gwiazd ma przypisany dopuszczalny limit wydatków. Wzór dokumentu znajduje się w *Pakiecie dla Trenera i drużyny* na bieżący sezon Programu. Drużyna ma obowiązek przygotować **1 kopię** Raportu i oddać ją Ekspertowi Przedscenium w Obszarze Przedscenium w miejscu Olimpiady.
- Formularze Wyzwania*, uzupełnione przez drużynę **komputerowo**, należy dostarczyć Ekspertowi Przedscenium w Obszarze Przedscenium w miejscu Olimpiady w **5 kopiach**.

Formularze znajdują się na ostatnich stronach opisu każdego z Wyzwań Drużynowych. Zostaną również udostępnione w *Panelu Trenera* w wersji elektronicznej w lutym 2018 roku.

§ 6

Standardowe Procedury Wyzwania Drużynowego

1. *Wyzwania Drużynowe* dzielą się na sześć rodzajów:
 - Wyzwanie techniczne,
 - Wyzwanie naukowe,
 - Wyzwanie konstrukcyjne,
 - Wyzwanie artystyczne,
 - Wyzwanie improwizacyjne,
 - Wyzwanie społeczne - projekt Zasięg.Dodatkowy rodzaj Wyzwania stanowi *Wyzwanie Wschodzących Gwiazd* – dedykowane wyłącznie uczestnikom w wieku przedszkolnym.
2. Nad *Wyzwaniem Drużynowym* może pracować łącznie od 4 do 7 osób. Ta sama liczba uczestników bierze udział w Prezentacji rozwiązania na Olimpiadzie (wyjątek stanowią zespoły spoza poziomu rywalizacji – drużyny *Wschodzących Gwiazd*).
3. Szczegółowe procedury przebiegu *Wyzwania Drużynowego* na Olimpiadzie zawarte są i opisane w *Przewodniku 2017-18*. Trener oraz drużyna zapoznają się z nimi przed zgłoszeniem do udziału w Olimpiadzie.
4. Każda drużyna pracująca nad wybranym *Wyzwaniem Drużynowym* może zadać *Pytanie do Wyzwania* na każdym etapie swoich przygotowań, jednak nie później niż do dnia 10 lutego 2018 roku. Na pytania drużyn odpowiada Ekspert Główny danego Wyzwania. Pytania należy przysyłać drogą mailową na adres: pytaniadowyzwania@dipolska.pl
5. Drużyny z I, II i III poziomu wiekowego mogą wybrać i zaprezentować na Olimpiadzie więcej niż jedno *Wyzwanie Drużynowe*. Aby móc podjąć się rozwiązania więcej niż jednego Wyzwania, zobowiązane są do wcześniejszego kontaktu z Dyrektorem Programu DI w Polsce. Drużyny z IV poziomu wiekowego nie mogą podjąć się rozwiązania więcej niż jednego Wyzwania Drużynowego.

§ 7

Standardowe Procedury Wyzwania Na Już

1. Szczegółowe procedury przebiegu *Wyzwania Na Już* na Olimpiadzie są zawarte i opisane w *Przewodniku 2017-18*. Trener oraz drużyna zapoznają się z nimi przed zgłoszeniem do udziału w Olimpiadzie.
2. Każda drużyna uczestnicząca w Olimpiadzie w tym samym poziomie wiekowym, będzie rozwiązywać to samo *Wyzwanie Na Już* i zostanie oceniona przez tę samą grupę Ekspertów.
3. Trener nie może towarzyszyć drużynie podczas Wyzwania Na Już. Oczekuje na nią przed Salą Wyzwań Na Już. Wyjątek stanowią drużyny i Trenerzy *Wschodzących Gwiazd*.
4. Drużyna otrzyma informacje na temat *Wyzwania Na Już* włączając w to informacje o jego rodzaju dopiero po wejściu do *Pokoju Wyzwań Na Już* (w miejscu Olimpiady).
5. Wyniki *Wyzwania Na Już* nie będą znane drużynom do momentu opublikowania oficjalnej punktacji na stronie internetowej Organizatora www.kreatywnosc.pl, nie później niż do 5 dni po zakończeniu Olimpiady.
6. Ocena *Wyzwania Na Już* jest subiektywną oceną Ekspertów *Wyzwań Na Już* i nie można się od niej odwoływać. Jeżeli wątpliwości dotyczą strony proceduralnej, Trener może zgłosić się do Koordynatora Zespołu Ekspertów Wyzwań Na Już, Dyrektora Olimpiady DI lub Dyrektora

Programu DI w Polsce, który podejmie ostateczną decyzję po konsultacji z Dyrektorem Olimpiady i/lub Dyrektorem Programu w Polsce.

7. Drużyny Wschodzących Gwiazd także uczestniczą w *Wyzwaniu Na Już*, przygotowanym specjalnie dla poziomu przedszkolnego. Podczas Wyzwania drużynie może towarzyszyć Trener i w razie potrzeby interweniować lub wspomóc drużynę. Eksperti dokonują opisowej, nie punktowej, oceny drużyny.

§ 8

Zachowanie i bezpieczeństwo na Olimpiadzie

1. Członkowie drużyny muszą być cały czas odpowiednio ubrani. Nagość, skąpy ubiór lub wyzywające kostiumy nie będą akceptowane, nawet podczas przedstawień.
2. Profanacje, brak tolerancji wobec innych i wulgaryzmy są niedopuszczalne podczas trwania Olimpiady. Wynikające z nich Potrącenia punktów nie podlegają procesowi Wyjaśnień. Organizatorzy, członkowie drużyn, Trenerzy i osoby trzecie powinny dawać przykład swoim zachowaniem i być wzorem dla pozostałych uczestników.
3. Destination Imagination to program, którego misją jest nauka kreatywności, rozwiązywania problemów i współpracy w drużynie, dlatego też prosimy zespoły o wyjście poza schematy i podejmowanie koncepcyjnego ryzyka, pamiętając przy tym, że rozwiązania, które przedstawiają trudne bądź kontrowersyjne poglądy i tematy, powinny być przedstawione w sposób symboliczny, nie obrażając uczuć i poglądów innych.
4. Szczegółowe kwestie dotyczące bezpieczeństwa (w tym również materiałów niedozwolonych) w trakcie Olimpiady zawarte są w *Przewodniku* na bieżący sezon Programu.

§ 9

Zasady przyznawania punktów

1. Punkty przyznawane przez Ekspertów nazywamy Punktami Surowymi. Są one wyliczane i przypisywane do trzech podstawowych kategorii: Wyzwania Głównego, Atrybutów Drużyny i *Wyzwania Na Już*.
2. Gdy Punkty Surowe dla wszystkich drużyn zostaną już przyznane, wyniki zostają przeliczone/wyskalowane. Oznacza to, że drużyna z najwyższym Wynikiem Surowym dostaje najwyższą możliwą liczbę punktów. Punktacja reszty zespołów zostaje podniesiona odpowiednio o taką liczbę punktów, jaką wynosi różnica pomiędzy maksymalnymi punktami surowymi, a Punktami Surowymi drużyny, która zdobyła ich najwięcej.
3. Po wyskalowaniu, wszystkie punkty są dodawane i drużyna uzyskuje Wynik Końcowy.
4. Potrącenia to punkty, które zostały odjęte od wyniku drużyny z powodu specjalnego lub przypadkowego naruszenia zasad. Z wyjątkiem niesportowych zachowań, wszystkie punkty odejmowane są od Punktów Surowych zespołu.
5. Do 120 minut po prezentacji *Wyzwania Drużynowego*, drużyna będzie mogła poznać wynik przedstawiony w postaci Punktów Surowych. Koordynator Zespołu Ekspertów Wyzwań Drużynowych publikuje listę drużyn, które zostały już ocenione, na tablicy umieszczonej w miejscu Olimpiady.
6. W momencie, gdy wyniki są gotowe do odbioru, Trener zgłasza się do Koordynatora Zespołu Ekspertów Wyzwań Drużynowych, aby je odebrać.
7. Jeśli Trener i/lub drużyna mają wątpliwości co do uzyskanej oceny punktowej, mogą, a nawet powinni prosić Ekspertów o uzasadnienie poszczególnych ocen (punkty surowe,

które drużyna otrzymuje na tym etapie są wstępne i poprawki o podłożu np. matematycznym mogą je zmienić). Koordynator Zespołu Ekspertów wyjaśnia poszczególne elementy punktowane Trenerowi, któremu może towarzyszyć jeden przedstawiciel drużyny.

§ 10 Nagrody

1. Każda drużyna zmierzy się z innymi drużynami, które wybrały to samo *Wyzwanie Drużynowe* oraz znajdują się w tym samym poziomie wiekowym.
2. Remis zostaje ogłoszony w przypadku, gdy różnica pomiędzy końcowymi punktami wyskalowanymi wynosi jeden punkt. O „wielodrużynowym remisie” mówimy wtedy, gdy końcowe Punkty Przeliczone zespołów różnią się jednym punktem lub jego ułamkiem od najwyższego wyniku.
3. O przyznaniu I miejsca zdecydują Progi Punktowe, ustalone wspólnie przez Ekspertów Głównych i Zarząd FWIRK. Progi punktowe obowiązują we wszystkich Wyzwaniach Drużynowych i we wszystkich poziomach wiekowych.

4. Progi Punktowe ustalone na sezon 2017/18:

Wyzwanie techniczne, naukowe, artystyczne, improwizacyjne, społeczne- Projekt Zasięg	Wyzwanie Drużynowe Punkty Surowe (do 300 pkt.)
I miejsce	min. 200 pkt

Wyzwanie konstrukcyjne	Wyzwanie Drużynowe Punkty Surowe (do 180 pkt.)	Utrzymana waga
I miejsce	min. 120 pkt	min. 160 kg

5. W programie Destination Imagination przyznawane są różnorodne nagrody - zarówno za otrzymane punkty, jak i za zrobienie czegoś innowacyjnego, specjalnego, oryginalnego.
6. Drużyny, które zdobędą najwyższą punktację w swoim *Wyzwaniu Drużynowym* i poziomie wiekowym otrzymają I miejsce i prawo wyjazdu na Światową Olimpiadę Kreatywności Destination Imagination w Stanach Zjednoczonych w drugiej połowie maja 2018 roku.
7. Poza nagrodami wynikającymi z punktacji, Ekspersi mogą nominować drużyny do otrzymania Nagrody Specjalnej. Wszystkie nominacje rozstrzygane są przez grono Ekspertów w porozumieniu z Dyrektorem Olimpiady i Dyrektorem Programu.
8. Nagrody Specjalne uprawniające do wyjazdu na Światową Olimpiadę Kreatywności Destination Imagination w Stanach Zjednoczonych to: nagroda im. Leonarda Da Vinci, nagroda Renesansu, nagroda Oświecenia, nagroda *Wyzwań Na Już*. Szczegółowy opis Nagród Specjalnych znajduje się w *Przewodniku 2017-18*.
9. Nagrody Specjalne przyznawane tylko w Polsce, nieuprawniające do wyjazdu na Światową Olimpiadę Kreatywności Destination Imagination w Stanach Zjednoczonych to nagroda Ducha Destination ImagiNation, nagroda Kreatora, nagroda Grzegorzewskiego oraz nagroda Duszy Sceny.

§ 11 Organizacja i przebieg Światowej Olimpiady Kreatywności Destination Imagination

1. Drużyny, które zajęły pierwsze miejsce i/lub uzyskały nagrodę specjalną spośród: Renesansu, im. Leonarda Da Vinci, Oświecenia, *Wyzwań Na Już* w Ogólnopolskiej Olimpiadzie Kreatywności, otrzymują prawo reprezentowania Polski w Światowej Olimpiadzie Kreatywności – Destination Imagination Global Finals 2018, która odbędzie się w maju w Knoxville (Tennessee) w Stanach Zjednoczonych.

2. Wszystkie koszty związane z wyjazdem na Światową Olimpiadę Kreatywności leżą po stronie uczestników. Placówka zgłaszająca drużynę do udziału w Olimpiadzie jest prawnym organizatorem wyjazdu.
3. FWiRK wspiera Trenera/ów i drużynę w sprawach logistyczno-organizacyjnych, pośredniczy w kontakcie pomiędzy drużyną, a Organizatorem Olimpiady w USA i pomaga przy ubieganiu się o wizę i pozyskiwaniu sponsorów.
4. Drużyny reprezentujące nasz kraj poza jego granicami, zobowiązane są do zapoznania się z zasadami zachowania ustalonymi w *Deklaracji Reprezentacji Polski* i przestrzegania ich.

§ 12 Odwołania

1. Po odebraniu wyników surowych Wyzwania Drużynowego drużyna będzie miała 30 minut, aby zapoznać się z przyznaną punktacją i w razie wątpliwości zwrócić się do Koordynatora Zespołu Ekspertów o wyjaśnienie.
2. Jeżeli drużyna ma wątpliwości co do oceny/potrąceń, może delegować do Koordynatora Zespołu Ekspertów jednego członka drużyny wraz z Trenerem. Drużyna nie omawia wyników z żadnym z Ekspertów, omawia je z Koordynatorem Zespołu Ekspertów.
3. Koordynator Zespołu Ekspertów zapozna się z opinią drużyny i wątpliwościami. Jeśli zajdzie taka potrzeba, przedyskutuje omawiane zagadnienie z Ekspertami. Nagrania wideo czy fotografie nie mogą zostać użyte przy ponownej dyskusji na temat zgłaszanych wątpliwości.
4. Jeżeli Drużyna jest przekonana, że Punkty Surowe zostały źle/nieprawidłowo przyznane ze względu na błąd, który nie wynikał z błędu drużyny – są to Nieprawidłowości Proceduralne i powinny zostać przedstawione Koordynatorowi Zespołu Ekspertów.
5. Jeżeli po skontaktowaniu się z Koordynatorem Zespołu Ekspertów wątpliwości drużyny co do punktacji nie zostały lub nie mogą zostać rozwiane, Koordynator Zespołu Ekspertów może polecić skontaktowanie się z Zespołem Dialogowym w celu uzyskania niezależnej opinii. Drużyna może poprosić również o interwencję Zespołu Dialogowego, jeżeli jest przekonana i posiada argumenty, że złożone odwołanie jest nieprawidłowo rozpatrywane.
6. Zespół Dialogowy składa się z trzech osób. Są to: Dyrektor Olimpiady, Dyrektor Programu oraz Ekspert Główny danego Wyzwania.
7. Trener drużyny zostanie poinformowany o decyzji Zespołu Dialogowego. Decyzje Zespołu Dialogowego są ostateczne i nieodwołalne.

§ 13 Odwołania po zakończeniu Olimpiady

1. W rzadkich przypadkach, informacje znacznej wagi, mające wpływ na wynik drużyny, wychodzą na światło dzienne po zakończeniu Olimpiady. Z racji tego, że Olimpiada zakończyła się, a Eksperti i Zespół Dialogowy nie są już w jednym miejscu, drużyna za pośrednictwem Trenera powinna skontaktować się z Dyrektorem Programu. Wnikliwie bada on sprawę, aby zapewnić drużynie sprawiedliwy, uczciwy i adekwatny wynik końcowy.
2. Dyrektor Programu wydaje ostateczną i nieodwołalną decyzję dotyczącą wyniku drużyny.
3. Osobami uprawnionymi do kontaktowania się z Ekspertami Punktującymi w kwestii punktacji/oceny danej drużyny są: Ekspert Główny Wyzwania, Dyrektor Olimpiady, Dyrektor Programu. Niedopuszczalne są sytuacje, w których drużyna lub Trener, z pominięciem wyżej wymienionych osób, podejmują interwencję bezpośrednio z Ekspertami Punktującymi.

§ 14

Prawa autorskie i znaki firmowe

1. Jednym z celów programu Destination Imagination jest prezentowanie własnych pomysłów, tworzenie oryginalnych obiektów, muzyki, postaci, itp.
2. Nielegalne jest wykorzystywanie i przetwarzanie materiałów objętych prawami autorskimi lub posiadających znaki firmowe bez zgody ich właściciela. Destination Imagination wyraża zgodę na użycie swojej nazwy i logo wyłącznie w rozwiązaniach Wyzwania Drużynowego przez zespoły posiadające Numer Drużyny w danym sezonie Programu.
3. Niedozwolone jest wykorzystywanie nazwy Destination Imagination, logo Programu DI i jego elementów na jakichkolwiek gadżetach tworzonych przez drużynę w tym również koszulkach. Drużyna musi otrzymać wyraźną zgodę Fundacji Wspierania i Rozwoju Kreatywności na wykorzystanie nazwy i/lub logo Programu DI oraz nazwy i/lub logo FWIRK we wszelkich materiałach drukowanych, w tym również plakatach i ulotkach o drużynie oraz listach do sponsorów.
4. Zadaniem Trenera lub szkoły/placówki jest pomoc w określeniu, czy wybrane przez drużynę utwory są objęte prawami autorskimi i znalezienie odpowiedzi na pytanie, w jaki sposób można uzyskać zgodę na ich użycie. Odpowiedzi na pytania dotyczące użycia zastrzeżonych materiałów nie będą udzielane w odpowiedzi na Pytania do Wyzwania. Wsparcie Trenera lub innej osoby, związane ze znalezieniem informacji dotyczących praw autorskich/znaków firmowych w celu zdobycia zgody na ich wykorzystanie, nie jest uznawane za Pomoc z Zewnątrz.
5. Zgodnie z prawem, parodiowanie osób publicznych i muzyki jest dozwolone. Na potrzeby Destination Imagination „parodią” nazywamy wycinek tekstu lub utworu muzycznego prezentowanego w inny, zabawny, kabaretowy sposób. Oznacza to, że jeśli przedstawienie drużyny zawiera sławny, objęty prawami autorskimi element, może on zostać ujęty w śmiesznej, satyrycznej, oczywistej dla Ekspertów formie.
6. Wyzwania Na Już są wyłączone z zasad dotyczących praw autorskich/znaków firmowych, ze względu na swoją improwizacyjną formę.

§ 15

Tworzenie atmosfery podczas

XIII Ogólnopolskiej Olimpiady Kreatywności Destination Imagination

1. Drużyna wraz z Trenerem i innymi osobami, które przybędą na Olimpiadę tworzy jak najlepszą atmosferę tego wydarzenia, między innymi poprzez pomoc w potrzebie innym drużynom, wspólne spędzanie wolnego czasu, oglądanie przedstawień innych drużyn (szczególnie Drużyn Bliźniaczych), dobry humor i życzliwość wobec wszystkich uczestników Olimpiady.
2. Drużyny i Trenerzy otrzymają podczas Rejestracji w miejscu Olimpiady koszulki oraz imienne identyfikatory. Znakiem bycia Drużyną DI jest noszenie ich podczas Ogólnopolskiej Olimpiady Kreatywności Destination Imagination.