

## **REGULAMIN**

### **Liga Robotów - Laboratoria Przyszłości**

„Liga Robotów” to ogólnopolski projekt prowadzony przez: Ośrodek Rozwoju Edukacji z siedzibą w Warszawie wraz z partnerami (więcej informacji o partnerach: <https://www.gov.pl/web/ligarobotow>), w ramach Laboratoriów Przyszłości. Projekt jest przeznaczony dla uczniów i nauczycieli szkół podstawowych.

#### **§ 1.**

##### **Postanowienia ogólne**

1. Niniejszy Regulamin („Regulamin”) określa zasady udziału w projekcie „Liga Robotów”.
2. Organizatorem projektu jest Ośrodek Rozwoju Edukacji z siedzibą w Warszawie.
3. Partnerzy konkursu wspierają Organizatora konkursu w zakresie opisanym w niniejszym regulaminie.
4. Projekt jest realizowany w ramach środków programu Laboratoria Przyszłości.
5. Udział w projekcie jest równoznaczny z akceptacją Regulaminu oraz wyrażenia zgody na przetwarzanie danych osobowych do celów realizacji projektu.

#### **§ 2.**

##### **Definicje**

1. Organizator – Ośrodek Rozwoju Edukacji z siedzibą w Warszawie.
2. Partnerzy Projektu - Centrum GovTech, Instytut Badań Edukacyjnych i Ministerstwo Edukacji i Nauki.
3. Projekt – pod pojęciem Projekt rozumie się Projekt „Liga Robotów”.
4. Uczestnik – członek drużyny wytypowanej przez szkołę, biorącą udział w projekcie, będący jej uczniem w przedziale klasowym IV-VIII.
5. Szkoła – podstawowe szkoły: publiczne, niepubliczne, prywatne, szkoły o uprawnieniach szkoły publicznej, placówki oświatowe.
6. Zgłoszenie – podanie swoich danych w formularzu rejestracyjnym, dostępnym na Stronie Organizatora.
7. Strona Organizatora – strona: <https://www.gov.pl/web/ligarobotow> , na której dokonuje się zgłoszenia udziału w projekcie.
8. Turniej – turniej o charakterze regionalnym lub ogólnopolskim.
9. Drużyna – zespół uczestników wytypowanych przez Szkołę biorącą udział w projekcie.

### **§ 3.**

#### **Warunki uczestnictwa w projekcie**

1. Podstawą zakwalifikowania do udziału w projekcie, jest wypełnienie formularza zgłoszeniowego, dostępnego na Stronie Organizatora. Kryteria naboru zostały doprecyzowane w § 8 Regulaminu pt. „ Kryteria naboru”.
2. Liczba miejsc jest ograniczona - maksymalnie 320 szkół, po 20 szkół na województwo.

### **§ 4.**

#### **Cele projektu**

Celem projektu jest:

1. Rozpowszechnienie wśród uczestników idei STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics),
2. Kształtowanie umiejętności budowania robotów i programowania: układania i programowania algorytmów oraz posługiwania się aplikacjami komputerowymi,
3. Formowanie sprawności kreatywnego podejścia do rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów na bazie logicznego i abstrakcyjnego myślenia, myślenia algorytmicznego i sposobów reprezentowania informacji,
4. Rozwijanie umiejętności posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi, w tym znajomość zasad działania urządzeń cyfrowych i sieci komputerowych oraz wykonywania obliczeń i programów,
5. Wzmacnianie umiejętności manualnych,
6. Modelowanie kompetencji społecznych, takich jak komunikacja i współpraca w grupie, w tym w środowiskach wirtualnych, udział w projektach zespołowych oraz zarządzanie projektami,
7. Doświadczenie poprzez dotyk i eksperyment, co ułatwia uczenie się,
8. Budowanie świadomości dotyczącej problemów otaczającego świata (np. globalne ocieplenie, zanieczyszczenie środowiska, odnawialne źródła energii, itp.),
9. Rozpowszechnianie wiedzy o przestrzeganiu prawa i zasad bezpieczeństwa w sieci-  
respektowanie prywatności informacji i ochrony danych, praw własności intelektualnej, etykiety w komunikacji i norm współżycia społecznego, ocena zagrożeń związanych z technologią i ich uwzględnienie dla bezpieczeństwa swojego i innych.

### **§ 5.**

#### **Wyposażenie dla uczestników**

1. Organizator zobowiązuje się do przekazania szkołom biorącym udział w projekcie :
  - a. jednego zestawu klocków Lego Spike Prime,
  - b. jednego zestawu klocków do realizacji zadań w ramach Ligi Robotów (Zestaw Turniejowy),

- c. jednej maty turniejowej.
2. Ośrodek Rozwoju Edukacji z siedzibą w Warszawie przekazuje powyższe wyposażenie, zgodnie z §5 pkt 1 szkołom biorącym udział w Projekcie nieodpłatnie na czas nieoznaczony.
3. Szczegółowe zasady dotyczące przekazania oraz korzystania przez Uczestników z wyposażenia o którym mowa powyżej określać będzie umowa użyczenia zawierana z każdym z organów prowadzących szkołę biorącą udział w projekcie, której wzór stanowi załącznik nr 2 Regulaminu.
4. Zawarcie umowy użyczenia jest warunkiem koniecznym do przekazania klocków przez Organizatora dla szkół biorących udział w projekcie.

## **§ 6.**

### **Zasady uczestnictwa w projekcie**

1. W programie przewidziano wsparcie merytoryczne ze strony organizatora, tj. przykładowe scenariusze zajęć, dostęp do bezpłatnych webinarów, e-kursy, które będą dostępne sukcesywnie w trakcie trwania projektu.
2. Projekt jest dedykowany dla szkół podstawowych z całej Polski.
3. Zadaniem Uczestników jest przygotować się do regionalnego Turnieju Ligi Robotów, podczas zorganizowanych na terenie szkoły zajęć robotycznych, z wykorzystaniem innych materiałów przekazanych przez Organizatora.
4. Uczestnicy mają możliwość kontaktowania się z Organizatorem za pośrednictwem dedykowanego adresu e-mail, który będzie dostępny na Stronie Organizatora. Szkoły zobowiązują się do przekazania Organizatorowi zdjęć, filmów, materiałów i zajęć, w celu opublikowania ich na stronie Organizatora: <https://www.gov.pl/web/ligarobotow>, w terminach ustalonych z Organizatorem. Do ww. materiałów muszą być dołączone zgody osób będących na tych materiałach na wykorzystanie swojego wizerunku.
6. W terminie wskazanym przez Organizatora, Drużyny wezmą udział w regionalnych turniejach Ligii Robotów.
7. W skład drużyny biorącej udział w Turnieju wchodzi 10 uczestników nad którymi opiekę sprawuje do dwóch nauczycieli.
8. Podczas Turniejów Drużyny będą oceniane w kategoriach:
  - a. Zadanie Praktyczne (przejazdy robota) - robot skonstruowany przez Drużynę ma za zadanie w sposób autonomiczny wykonać misje znajdujące się na specjalnie przygotowanej macie w określonym czasie.
  - b. Zadanie Programistyczne - zadanie polega na wykonaniu wylosowanego podczas Turnieju zadania programistycznego oraz jego zrealizowanie w określonym czasie.
  - c. Wyścig Modeli - zadanie polegające na ocenie sprawności modelu skonstruowanego przez uczestników, zgodnie z wytycznymi opisanymi w Regulaminie Turnieju Ligi Robotów. W tej kategorii kluczowym, ocenianym parametrem będzie odległość.

9. Szczegółowy regulamin przebiegu Turniejów regionalnych oraz Turnieju Ogólnopolskiego określa „Regulamin Gry Liga Robotów 2023 Transformacja Robotyczna”
10. W Turnieju regionalnym oraz Ogólnopolskim przewidziano nagrody w formie statuetek, medali oraz drobnych upominków.
11. Zwycięzcy Turniejów regionalnych wezmą udział w Ogólnopolskim Finale Ligi Robotów w Warszawie, który odbędzie się po przeprowadzeniu rozgrywek regionalnych, o którego terminie drużyny zgłoszone zostaną poinformowane.
12. Szczegółowy regulamin przebiegu Ogólnopolskiego Finału Ligi Robotów zostanie zawarty w osobnym dokumencie.
13. Organizator zastrzega możliwość zmiany terminów realizowanych działań.

## **§ 7.**

### **Rezygnacja z udziału w projekcie**

1. Rezygnacja z udziału w projekcie wymaga przesłania stosownego oświadczenia na adres mail: [ligarobotow@ore.edu.pl](mailto:ligarobotow@ore.edu.pl), który stanowi załącznik nr 1 Regulaminu.
2. Rezygnacja może zostać wysłana najpóźniej do dnia 31.10.2023 r. do godziny 23:59. W przypadku rezygnacji po tym terminie, rezygnujący musi liczyć się z możliwością naliczenia dodatkowych opłat związanych z kosztami logistycznymi, organizacyjnymi lub administracyjnymi.
3. W przypadku rezygnacji z uczestnictwa w projekcie, zgłoszona Szkoła, która wytypowała drużynę do udziału w projekcie zobowiązuje się do zwrotu przekazanego kompletu wyposażenia zgodnie z § 5 pkt a-c, na własny koszt, w terminie do 7 dni od dnia rezygnacji, w stanie kompletnym, nienaruszonym lub kompletnym i możliwym do ponownego użycia.

## **§ 8.**

### **Kryteria naboru**

1. Nabór uczestników rozpoczyna się 23.02.2023, poprzez formularz internetowy dostępny na stronie internetowej : <https://www.gov.pl/web/ligarobotow> . Termin zakończenia rekrutacji to dzień 7 kwietnia 2023 lub do wyczerpania miejsc.
2. Zgłoszenia dokonuje dyrektor szkoły lub wyznaczona przez niego osoba.
3. Szczegółowe kryteria naboru:
  - a. kolejność zgłoszeń- przewidziano 20 miejsc dla każdego województwa,
  - b. poprawne uzupełnienie formularza, który jest dostępny na stronie internetowej: <https://www.gov.pl/web/ligarobotow>.
4. Zgłoszenia uczestników w ramach projektu będą rozpatrywane przez komisję ds. rekrutacji w składzie:

Tomasz Musioł - Przewodniczący komisji

Mateusz Kapica - Członek komisji  
Bartłomiej Wierzchowiak - Członek komisji  
Martyna Matuszak - Członek komisji

5. O wynikach naboru Szkoły zgłaszające chęć uczestnictwa wytypowanych drużyn w projekcie zostaną powiadomione za pośrednictwem podanego w formularzu adresu e-mail.

## § 9.

### Ewaluacja projektu

1. W trakcie projektu będzie realizowane przeprowadzenie badań kompetencji STEAM mających na celu zbadanie wpływu wykorzystania materiałów edukacyjnych oraz sprzętu edukacyjnego,, w ramach projektu Liga Robotów wśród uczestników tj. uczniów klas IV-VIII klas podstawowych na zainteresowanie dziedzinami ścisłymi takimi jak: matematyka, fizyka, informatyka, robotyka itp. oraz zbieraniu wiedzy i dobrych praktyk z zakresu nauczania z użyciem narzędzi STEAM.
2. Badania zostaną przeprowadzone metoda ankietową. Uczestnicy projektu są zobligowani do wypełnienia ankiet przed przystąpieniem do projektu oraz drugiej ankiety po zakończeniu projektu.
3. Metodyka przeprowadzenia badań uczestników może zostać rozszerzona, a udział w takim badaniu jest możliwy wyłącznie za uprzednią zgodą uczestnika.

## § 10.

### Przetwarzanie danych osobowych

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i 2 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016 r.), dalej „RODO”, Organizator informuje, że:

1. Administratorem danych osobowych Uczestników Projektu jest Ośrodek Rozwoju Edukacji z siedzibą w Warszawie (00-478), Aleje Ujazdowskie 28, e-mail: [sekretariat@ore.edu.pl](mailto:sekretariat@ore.edu.pl), tel. 22 345 37 00. W sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych mogą się Państwo skontaktować z Administratorem z wykorzystaniem powyższych danych teleadresowych lub z Inspektorem Ochrony Danych na adres e-mail: [iod@ore.edu.pl](mailto:iod@ore.edu.pl).
2. Dane osobowe przetwarzane będą wyłącznie w celach związanych z uczestnictwem w programie „Liga Robotów”, realizacji działań promocyjnych związanych z programem, a także obroną w przypadku ewentualnych skarg i roszczeń na podstawie:
  - a. art. 6 ust. 1 lit. c RODO – obowiązek prawny ciążyący na administratorze, wynikający z ustawy z dnia 14 lipca 1983 r. o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach;
  - b. art. 6 ust. 1 lit. e RODO - zadanie realizowane w interesie publicznym lub w ramach sprawowania władzy publicznej powierzonej administratorowi, wynikające z rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 28 maja 2019 r. w sprawie placówek doskonalenia nauczycieli oraz Zarządzenia Ministra Edukacji i Nauki z dnia 26 lipca 2022 r. w sprawie nadania statutu Ośrodkowi Rozwoju Edukacji w Warszawie;

- c. art. 6 ust. 1. lit. f RODO - uzasadniony interes administratora w związku z udzieloną zgodą na rozpowszechnianie wizerunku, wyrażoną na podstawie art. 81 ust. 1 Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
3. Odbiorcami danych osobowych mogą być osoby lub podmioty upoważnione na podstawie przepisów prawa, a także podmioty świadczące usługi na rzecz administratora na podstawie zawartych z nim umów.
4. Dane osobowe będą przechowywane przez czas niezbędny dla realizacji celów wymienionych w pkt.3, a po jego zakończeniu czas wymagany przez przepisy powszechnie obowiązującego prawa. W przypadku roszczeń dane będą przetwarzane do czasu ich przedawnienia.
5. Podanie danych osobowych jest dobrowolne ale niezbędne w celu wzięcia udziału w programie Liga Robotów.
6. Dane osobowe nie będą podlegały zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji w tym również profilowaniu.
7. Dane osobowe uczestników nie będą przekazywane do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowej.
8. Osoby których dotyczą dane mają prawo żądania dostępu do swoich danych osobowych,
9. a także ich sprostowania (poprawiania). Osoby te mają także prawo do żądania usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, a także sprzeciwu wobec przetwarzania, przy czym przysługuje ono jedynie w sytuacji, jeżeli dalsze przetwarzanie nie jest niezbędne do wywiązania się przez Administratora z obowiązku prawnego i nie występują inne podstawy prawne przetwarzania. Ponadto osobom, których dane dotyczą przysługuje prawo wniesienia skargi na realizowane przez Administratora przetwarzanie do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.

## **§ 11.**

### **Postanowienia końcowe**

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem 23.02.2023 r.
2. Turniej nie jest grą losową w rozumieniu art. 2 ust. 1 ustawy o grach hazardowych z dnia 19.11.2009 r. (t.j. Dz.U. z 2023 r. poz. 227) i nie podlega regulacjom zawartym w ww. ustawie i rozporządzeniach wykonawczych do tej ustawy.
3. Organizator zastrzega sobie możliwość wprowadzenia zmian w powyższym regulaminie.
4. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem zastosowanie mają przepisy Kodeksu cywilnego.

Załącznik nr 1

do Regulaminu **“Liga Robotów by Laboratoria Przyszłości”**

OŚWIADCZENIE O REZYGNACJI Z UDZIAŁU W PROJEKCIE

.....

(imię i nazwisko)

.....

(nazwa, adres i telefon placówki)

Oświadczam, iż rezygnuję z udziału w projekcie “Liga Robotów”, na podstawie regulaminu ww. projektu.

Jednocześnie informuję, iż przyczyną mojej rezygnacji z udziału w projekcie jest:

.....  
.....  
.....  
.....

Oświadczam, iż ww. powody rezygnacji nie były mi znane w momencie rozpoczęcia udziału w projekcie oraz że zapoznałem/łam się z zasadami rezygnacji z uczestnictwa w Projekcie zawartymi w regulaminie uczestnictwa.

Oświadczam, że do 7. dni zwrócę na własny koszt wszystkie przekazane mi przedmioty wymienione w protokole przekazania oraz w regulaminie projektu “Liga Robotów” w stanie kompletnym, nienaruszonym lub kompletnym i możliwym do ponownego użycia.

.....

MIEJSCOWOŚĆ I DATA

.....

CZYTELNY PODPIS

Załącznik nr 2

## UMOWA UŻYCZENIA SPRZĘTU

zawarta w ..... dnia..... 2023 r. pomiędzy:

Skarbem Państwa – Ośrodkiem Rozwoju Edukacji w Warszawie z siedzibą w Warszawie (00-478), przy Al. Ujazdowskich 28, NIP: 7010211452, REGON: 142143583, w imieniu którego działa Pan Tomasz Madej – p.o. Dyrektora Ośrodka Rozwoju Edukacji w Warszawie, zwanym dalej „**Użyczającym**”,

a

.....

zwanym dalej „**Biorącym w użyczenie**”

Zważywszy że,

w ramach projektu „Liga Robotów”, organizowany jest Ogólnopolski turniej robotyczny - „Liga Robotów”, który ma na celu promowanie robotyki, nowoczesnych technologii oraz kompetencji przyszłości wśród uczniów klas IV-VIII szkół podstawowych poprzez dostarczanie materiałów edukacyjnych i sprzętu edukacyjnego, umożliwiając jednocześnie badania kompetencji STEAM i zainteresowania dziedzinami ścisłymi, została zawarta umowa, o następującej treści:

### § 1

1. Użyczający przekazuje i daje w bezpłatne używanie Biorącemu w użyczenie wyposażenie, składające się z następujących elementów:
  - 1) jeden zestaw klocków edukacyjnych LEGO® Education SPIKE Prime,
  - 2) jeden zestaw klocków do realizacji zadań w ramach Ligi Robotów (Zestaw Turniejowy),
  - 3) jedną matę turniejową.
2. Lista użyczanego wyposażenia wraz z jego charakterystyką oraz numerami seryjnymi, znajduje się w protokole odbioru wyposażenia oraz protokole zdania wyposażenia, stanowiącymi odpowiednio załączniki nr 1 i nr 2 do niniejszej umowy.
3. Użyczający zobowiązuje się do uzupełnienia protokołów, o których mowa w ust. 2, o informacje i dane dotyczące użyczanego wyposażenia, o których mowa w ust. 2, przed podpisaniem protokołów przez Strony.
4. Użyczający oświadcza, że wyposażenie określone w ust. 1 jest jego własnością, albo posiada tytuł prawny do dysponowania użyczanym wyposażeniem w tym do dalszego użyczenia.

5. , Użyczający oświadcza, że wyposażenie określone w ust. 1 niniejszej umowy w pełni sprawne techniczne.

## **§ 2**

1. Biorący w użyczenie przyjmuje do nieodpłatnego używania ww. wyposażenie oraz nabywa wynikające z niego prawa z chwilą zawarcia niniejszej umowy.
2. Bez zgody Użyczającego, Biorący w użyczenie nie może oddać wyposażenia stanowiącego przedmiot niniejszej umowy do bezpłatnego używania lub najmu osobie trzeciej.

## **§ 3**

1. Umowę zawarto na czas nieoznaczony.

## **§ 4**

1. Użyczane wyposażenie może być używane tylko i wyłącznie do działań edukacyjnych związanych z projektem Liga Robotów.
2. Biorący w użyczenie zobowiązuje się korzystać z produktów zgodnie z ich przeznaczeniem i zwrócić wszystkie lub niektóre z nich, niezwłocznie po wezwaniu przez Użyczającego.
3. Biorący w użyczenie zobowiązuje się do nie usuwania oznaczeń (logo), symboli, naklejek identyfikujących przedmiot użyczenia.
4. Jeżeli Biorący w użyczenie używa przedmiot umowy w sposób sprzeczny z umową albo z właściwościami lub przeznaczeniem albo jeżeli powierza przedmiot umowy osobie trzeciej nie będąc do tego upoważniony przez umowę ani zmuszony przez okoliczności albo jeżeli przedmiot umowy stanie się potrzebny Użyczającemu z powodów nieprzewidzianych w chwili zawarcia umowy, Użyczający może żądać zwrotu rzeczy.
5. W przypadku wystąpienia okoliczności o których mowa w ust. 4, Użyczający może wezwać Biorącego w użyczenie do zwrotu przedmiotu umowy w terminie 3 dni od daty powiadomienia go przez Użyczającego.
6. Niniejsza umowa może zostać rozwiązana przez każdą ze Stron za miesięcznym okresem wypowiedzenia.
7. Po zakończeniu użyczenia, Biorący w użyczenie obowiązany jest zwrócić Użyczającemu przedmiot umowy w stanie niepogorszonym.

## **§ 5**

1. Wyposażenie zostanie przekazane Biorącemu w użyczeniu w dniu zawarcia umowy.
2. Biorący w użyczenie potwierdza odbiór wyposażenia.

3. Strony umowy oświadczają, że przekazane elementy wyposażenia, o którym mowa w § 1 ust. 1 niniejszej umowy, są kompletne, nieuszkodzone i zdadne do użytku.
4. Użyczone wyposażenie zostanie wydane Biorącemu w użyczenie na podstawie protokołu odbioru, którego wzór stanowi załącznik nr 1 do umowy, stwierdzającego przyjęcie przez Biorącego w użyczenie przedmiotu użyczenia w stanie kompletnym, technicznie sprawnym i nadającym się do umówionego użytku bez konieczności ponoszenia przez Biorącego w użyczenie żadnych dodatkowych nakładów.
5. W terminie do 5 dni po zakończeniu obowiązywania niniejszej umowy Biorący w użyczenie zwróci Użyczającemu przedmiot użyczenia w stanie nie pogorszonym ponad zwykłe zużycie, który zostanie zwrócony na podstawie protokołu zdania wyposażenia, stanowiącego załącznik nr 2 do umowy.
6. Biorący w użyczenie nie ponosi odpowiedzialności za zużycie rzeczy będące następstwem prawidłowego używania.

## § 6

1. Wszelkie zmiany umowy wymagają dla swej ważności formy pisemnej pod rygorem nieważności.
2. W sprawach nieuregulowanych niniejszą Umową zastosowanie znajdują przepisy Kodeksu cywilnego.
3. Umowę sporządzono i podpisano w dwóch jednobrzmiących egzemplarzach, po jednym dla każdej ze Stron.
4. Wszelkie spory wynikłe na tle realizacji umowy Strony poddają rozstrzygnięciu właściwemu Sądowi powszechnemu w Warszawie.

.....

**UŻYCZAJĄCY**

.....

**BIORĄCY W UŻYCZENIE**

Załącznik nr 1 do umowy użyczenia z dnia .....

### PROTOKÓŁ ODBIORU WYPOSAŻENIA

#### BIORĄCY W UŻYCZENIE:

.....

#### UŻYCZAJĄCY:

Ośrodek Rozwoju Edukacji z siedzibą w Warszawie przy ul. Al. Ujazdowskie 28, 00-478 Warszawa

1. Użyczający przekazuje a Biorący w użyczenie przyjmuje przedmioty opisane w pkt 2 niniejszego protokołu.
2. Przedmioty przekazania stanowią:

Kod produktu	Nazwa	Cena	Ilość	Uwagi
ORE/SP/...../2023	Zestaw LEGO SPIKE Prime – podstawowy	1600,00 zł	1	
ORE/ZT/...../2023	Zestaw klocków turniejowych	633,43 zł	1	
ORE/MT/...../2023	Mata turniejowa	208,00 zł	1	

Powyższy protokół został sporządzony w dwóch jednobrzmiących egzemplarzach, po jednym dla każdej ze stron.

.....  
**UŻYCZAJĄCY**

.....  
**BIORĄCY W UŻYCZENIE**

**PROTOKÓŁ ZDANIA WYPOSAŻENIA**

**BIORĄCY W UŻYCZENIE:**

.....

**UŻYCZAJĄCY:**

Ośrodek Rozwoju Edukacji z siedzibą w Warszawie przy ul. Al. Ujazdowskie 28, 00-478 Warszawa

3. Biorący w użyczenie przekazuje a Użyczający przyjmuje przedmioty opisane w pkt 2 niniejszego protokołu.
4. Przedmioty przekazania stanowią:

Kod produktu	Nazwa	Cena	Ilość	Uwagi
ORE/SP/...../2023	Zestaw LEGO SPIKE Prime – podstawowy	1600,00 zł	1	
ORE/ZT/...../2023	Zestaw klocków turniejowych	633,43 zł	1	
ORE/MT/...../2023	Mata turniejowa	208,00 zł	1	

Powyższy protokół został sporządzony w dwóch jednobrzmiących egzemplarzach, po jednym dla każdej ze stron.

.....

**UŻYCZAJĄCY**

.....

**BIORĄCY W UŻYCZENIE**