



MINISTER SPORTU I TURYSTYKI

OGŁASZA

**Program Rozwoju Sportu i Aktywności Fizycznej Wśród Dzieci i Młodzieży
„Nowe Technologie w Sporcie”**

Warszawa, 2023 r.

- I. WSTĘP
- II. WNIOSKODAWCY UPRAWNIENI DO UZYSKANIA DOFINANSOWANIA
- III. PODSTAWA PRAWNA
- IV. FINANSOWANIE
- V. OPIS, TERMINY I WARUNKI REALIZACJ ZADAŃ
- VI. WARUNKI UDZIELENIA DOFINANSOWANIA
- VII. KRYTERIA OCENY WNIOSKÓW
- VIII. TERMIN I MIEJSCE SKŁADANIA WNIOSKÓW
- IX. TERMIN ROZPATRZENIA WNIOSKÓW
- X. PROCEDURA OCENY ZŁOŻONYCH WNIOSKÓW
- XI. ZASADY REALIZACJI I ROZLICZENIA UMOWY

I. WSTĘP

W Polsce, podobnie jak i w innych krajach występuje zjawisko spadku poziomu aktywności fizycznej wśród dzieci i młodzieży. Okres pandemiczny negatywnie przyczynił się obniżając osiągnięte do tej pory wskaźniki. Udział procentowy dzieci i młodzieży w populacji polskiej w wieku poniżej 20 lat powoli, ale systematycznie zmniejsza się od drugiej połowy lat 80. W 2021 r. grupa ta stanowiła 20,0% ogółu ludności, a dzieci w wieku 0-14 lat 15,3%. W tym samym czasie stopniowo zwiększał się udział osób w wieku 65 lat i więcej, w 2021 r. stanowiły one 19,0% ogółu ludności Polski¹.

W ciągu ostatnich lat wiele państw Regionu Europejskiego odnotowało w populacji wzrost wskaźników nadwagi i otyłości. W 2020 r. oszacowano, że 38,9 mln dzieci w wieku poniżej 5 lat ma nadwagę, podczas gdy w 2016 r. ponad 340 mln dzieci i młodzieży w wieku od 5 do 19 lat zmagало się z nadwagą lub otyłością. W wielu krajach otyłość przybrała rozmiary epidemii, obejmującej także dzieci i młodzież. Epidemiczny charakter otyłości, zwłaszcza w krajach uprzemysłowionych, stanowi poważny problem zdrowotny i społeczny. Omawiane zjawiska dotyczą także Polski.

Niewątpliwie epidemia COVID-19 znacząco wpłynęła na stan zdrowia populacji. Badania z wielu krajów pokazują co prawda, że w porównaniu z osobami dorosłymi, dzieci rzadziej miały pozytywny wynik testu na obecność wirusa SARS-CoV-2 i rzadziej narażone były na rozwój ciężkiej lub krytycznej postaci choroby COVID-19, jednak pandemia wpłynęła na stan zdrowia i zachowania zdrowotne również najmłodszego pokolenia.

W czasie pandemii wielu rodziców dostrzegło też, że w porównaniu z okresem przed pandemią zwiększyła się ilość czasu spędzana przez dzieci przed ekranem w celach niezwiązanych z edukacją zarówno w ciągu tygodnia, jak i w weekendy. Zmniejszył się natomiast czas, jaki dziecko spędzało po lekcjach na aktywnej i energicznej zabawie np. biegając, skacząc na zewnątrz lub grając w gry ruchowe i ćwicząc w pomieszczeniach zamkniętych, szczególnie w dni szkolne⁵.

Niezwykle cenne dla dalszych analiz i rekomendacji okazało się porównanie wyników sprawności fizycznej dzieci i młodzieży regularnie uczestniczących w trzech cyklach dodatkowych zajęć pozalekcyjnych (tzw. Sport Kluby): jesień 2021 r., wiosna 2022 r., jesień 2022 r. Wyniki sprawności fizycznej uzyskiwane przez dzieci w kolejnych edycjach poprawiały się w każdej z prób. Potwierdzono, iż regularne uczestnictwo w dodatkowych zajęciach aktywizujących, ukierunkowanych zarówno na sport, jak również działania profilaktyczne mogą korzystnie wpływać na stan kondycji fizycznej dzieci i młodzieży. Jest to wyraźna rekomendacja do uruchamiania w systemie szkolnym różnych form aktywności rekreacyjnej i sportowej.

Wyniki przeprowadzonego wśród rodziców i opiekunów prawnych uczestników dodatkowych zajęć pozalekcyjnych (Sport Klubów) badania ankietowego dotyczącego sytuacji zdrowotnej

¹ Sytuacja zdrowotna ludności Polski i jej uwarunkowania 2022, red. B. Wojtyniak, P. Goryński, Narodowy Instytut Zdrowia Publicznego PZH – Państwowy Instytut Badawczy, Warszawa 2022

i aspektów społeczno-ekonomicznych wskazały na konieczność intensyfikacji działań edukacyjnych i wdrażania:

a) programów profilaktycznych podnoszących poziom świadomości społecznej w zakresie przeciwdziałania negatywnym skutkom hipokinezji oraz profilaktyki nadmiernej masy ciała

b) międzypokoleniowych programów aktywizujących fizycznie dzieci, młodzież, ich rodziców i opiekunów prawnych, a dodatkowo dziadków.

Odnotowana wysoka częstość zachowań sedentarnych wśród dzieci i młodzieży, duża częstość długiego korzystania z ekranów (ponad 2 godziny dziennie) oraz wskazywana przez rodziców wyraźna niechęć do aktywności ruchowej wśród dzieci, stanowią wyzwanie ku aktywizacji ruchowej dzieci i młodzieży poprzez atrakcyjną dla poszczególnych grup wieku i płci, ofertę zajęć fizycznych.

W Polsce między 16, a 20 milionów osób gra w gry komputerowe, z czego 15% jest od nich uzależniona. Pod względem liczby graczy, nasz kraj znajduje się na 2. miejscu w Europie i 23. na świecie. Mając na uwadze ogromny i stale rosnący wpływ nowych technologii na życie, zarówno ten pozytywny jak i negatywny, związany m.in. z e-zaburzeniami i e-uzależnieniami, potwierdzony jest duży wpływ aktywności sportowej na ograniczenie negatywnych skutków oddziaływania nowych technologii. Niezwykle istotnym aspektem jest stały wzrost znaczenia e-sportu i nowych technologii w życiu młodych ludzi – odpowiedzią na popularyzację e-sportu w Polsce jest próba rozpowszechnienia specjalistycznej edukacji, pozwalającej na podniesienie świadomości młodych ludzi o znaczeniu aktywności fizycznej w dobie powszechnej cyfryzacji życia codziennego.

Warto również poświęcić uwagę wpływowi uprawiania sportów elektronicznych na użytkowników, gdyż może ono nieść ze sobą zarówno wiele zagrożeń, jak i korzyści, oraz bardzo istotną kwestię zdrowia psychofizycznego gracza. Specjaliści ponadto wskazują, że pandemia COVID-19 w istotny sposób wpłynęła na obciążenie zdrowotne i społeczne związane z uzależnieniami w tym e-zaburzeniami i e-uzależnieniami.

Ponadto z badań prowadzonych przez Ministerstwo Sportu i Turystyki wśród osób związanych bezpośrednio z e-sportem (uczniów z klas o profilu e-sportowym, studentów kierunków z tym związanych, jak i esportowców) wynika, że przeciętnie w ciągu dnia spędzają one od 3 do 5 godzin na graniu w gry przy 6-7 godzinach na sen. Jednocześnie blisko 80% osób zajmujących się e-sportem podejmuje aktywność fizyczną co najmniej jeden raz w tygodniu. Warto również podkreślić naturę działalności e-sportowców – 41,5% graczy profesjonalnych bierze wraz ze swoją drużyną udział w rozgrywkach organizowanych przez zewnętrznych sponsorów, z czego 33% to turnieje o zasięgu krajowym, 24% lokalnym, 12% międzynarodowym, 29% regionalnym. Z kolei do najważniejszych sposobów zarobkowania e-sportowców należą nagrody w ramach turniejów (39%), rozgrywek ligowych (20%) oraz stałe wynagrodzenie w ramach klubu lub drużyny, do której należą (20%).

Co więcej, przeprowadzone badania wskazują wyraźnie, że e-sport oraz sporty wirtualne jako samo zagadnienie, a także kwestia powiązania ze sportem w rozumieniu tradycyjnym, nie są zjawiskiem powszechnie znanym w środowisku przedstawicieli polskich związków sportowych i klubów sportowych. Na 32 zbadane kluby sportowe, tylko w trzech (9%) znajdują się sekcje e-sportowe (realizowane w ramach gier/dyscyplin takich, jak FIFA, eFootball, Counter-Strike, Fortnite, Valorant, Minecraft oraz Rocket League). Liczą one od 20 do 50 członków. Podobnie wskazują odpowiedzi badanych przedstawicieli PZS utworzonych w ramach różnych dyscyplin sportowych: na 64 przedstawicieli PZS jedynie 4 osoby (czyli 6%) odpowiedziały, że w obrębie ich sportu istnieją kluby sportowe, które posiadają sekcje e-sportowe. Badania ogółem pokazują, że e-sport jest w bardzo małym stopniu znanym pojęciem w środowisku związanym ze sportem tradycyjnym. Co utrudnia dotarcie oferty sportowej do ludzi związanych z szeroko rozumianym gamingiem.

Według badań opublikowanych przez Uniwersytet w Oksfordzie przeprowadzonych na grupie 5000 chłopców i dziewczyn w wieku 10-15 lat, dzieci grające około godziny dziennie są szczęśliwsze, bardziej społeczne i mniej nadpobudliwe. W odpowiednich dawkach gry mają pozytywny wpływ na odbiorcę, szczególnie tego młodego. Ważne, by nie przesadzić. Z tych samych badań wynika szkodliwość gier, gdy pozwolimy dziecku spędzać więcej niż trzy godziny dziennie w wirtualnym świecie.

Co istotne, obserwuje się ogromne zapotrzebowanie społeczne na działania sportowo – rekreacyjne obejmujące małe i średnie projekty skierowane do dzieci i młodzieży. Aktywność fizyczna w dzieciństwie i młodości jest niezbędna dla prawidłowego rozwoju fizycznego, motorycznego, psychicznego i społecznego człowieka oraz dla zapobiegania zaburzeniom rozwoju i zdrowia, zwłaszcza otyłości i zaburzeniom układu ruchu. Odpowiedni poziom aktywności fizycznej w pierwszych dekadach życia zwiększa szansę na kontynuowanie jej w okresie dorosłości. Sprzyja to wydłużeniu okresu życia w zdrowiu, opóźnieniu procesów starzenia oraz zmniejszeniu ryzyka przedwczesnego rozwoju chorób przewlekłych i niepełnosprawności.

Ma to szczególne znaczenie w okresie, gdy badania eksperckie jednoznacznie wskazują na pogłębiającą się tendencję spadkową dotyczącą sprawności fizycznej dzieci i młodzieży². Konsekwencją braku ruchu jest w szczególności wzrost liczby dzieci z wadami postawy, a także częstotliwość występowania innych schorzeń.

Jak wynika z raportu Instytutu Matki i Dziecka o stanie aktywności fizycznej dzieci i młodzieży³, wśród przedszkolaków, większość dzieci i młodzieży nie spełnia zaleceń WHO dot. minimalnego poziomu aktywności fizycznej. Tylko 19,3% 3-latków, 18,5% 4-latków,

² Zgodnie z zaleceniami WHO (Global Recommendations on Physical Activity for Health), dzieci i młodzież w wieku 5-17 lat powinny podejmować aktywność fizyczną trwającą co najmniej 60 minut codziennie. Porównując dane z badań HBSC z lat 2014 i 2018 (Instytut Matki i Dziecka, *Zdrowie uczniów w 2018 r. na tle nowego modelu badań HBSC, Warszawa 2018*), widoczny jest negatywny trend, czyli zmniejszenie odsetka młodzieży spełniającej zalecenie WHO co do umiarkowanej aktywności fizycznej z 24,2% w 2014 r. do 17,2% w 2018 r.

³ Raport o stanie aktywności fizycznej dzieci i młodzieży w Polsce Global Matrix 4.0, Instytut Matki i Dziecka, Warszawa 2022

15,8% 5-latków i 16,2% 6-latków spełniło zalecenia WHO. Wśród 15-letnich dziewcząt tylko 10% spełniło zalecenie aktywności fizycznej, podobnie w grupie 17-latków – tylko 10% spełniło ww. zalecenia. Na podstawie ww. danych wyliczono, że zaledwie 16,8% dzieci i młodzieży w Polsce wypełnia normę WHO.

W badaniu HBSC⁴ z 2018 r., nadmierna masa ciała występowała u 21,3% nastolatków w Polsce, w tym otyłość u 4,7%, istotnie częściej u chłopców niż dziewcząt. Z krajowych badań przeprowadzonych w 2021 r.⁵ wynika natomiast, że odsetek uczniów ośmioletnich, u których występuje nadwaga lub otyłość wynosi 35,3% (częściej u chłopców 38,5% niż dziewcząt 32,1%). W grupie dziewcząt niekorzystne zmiany masy ciała zaczęły następować dopiero w okresie pandemii COVID-19. Występowanie otyłości brzusznej na podstawie wskaźnika obwodu talii do wysokości ciała stwierdzono u 22,4% badanych drugoklasistów.

Wraz ze spadkiem poziomu uczestnictwa w aktywnościach rozwijających młodzież fizycznie, postępuje spadek sprawności fizycznej młodych Polaków. W badaniach kondycji fizycznej prowadzonych w ramach programu „Wf z AWF – aktywny powrót do szkoły” dokonano diagnozy ponad 110 tys. dzieci, których wyniki porównano z rezultatami badań populacyjnych z roku 2010. Najbardziej niepokojące okazały się wyniki wytrzymałości (wydolności krążeniowo-oddechowej), gdzie odnotowano kilkunastoprocentowe obniżenie poziomu wytrzymałości w stosunku do wyników sprzed dekady, potwierdzając tym samym niebezpieczny dla zdrowia spadek wydolności krążeniowo-oddechowej.

Rezultaty, które odpowiadały 10 lat temu 25% najslabszym wynikom biegu wytrzymałościowego (25. centyl), charakteryzują obecnie połowę chłopców, a poziom, który był osiągnięty przez 50% chłopców w roku 2009/10 był w badaniach w 2022 roku możliwy do osiągnięcia przez jedynie 25% chłopców. Ten bardzo niepokojący trend wymaga natychmiastowego działania i ukierunkowywaniu działań realizowanych przez nauczycieli wychowania fizycznego na wytrzymałości, niezależnie od wieku. Według danych z badania HBSC 2018 dotyczących 15-latków, średnio w państwach UE – 26 zaledwie 17,6% chłopców i 9,6 % dziewcząt wypełniało normy WHO w zakresie aktywności fizycznej. W zdecydowanej większości państw zanotowano spadek w porównaniu z HBSC 2014⁶. Przy tym, zgodnie z badaniami WHO, w regionie europejskim, nadwaga i otyłość dotyka prawie jedno na troje dzieci w wieku szkolnym (29% chłopców i 27% dziewcząt). W przypadku dzieci poniżej 5 roku życia nadmierna masa ciała występuje u 7,9% populacji⁷.

Celem programu jest aktywizacja ruchowa dzieci i młodzieży, które spędzają zbyt wiele czasu przed ekranem oraz motywowanie do podejmowania aktywności sportowej poprzez

⁴ HBSC (ang. Health Behaviour in School-aged Children) Zdrowie uczniów w 2018 roku na tle nowego modelu badań HBSC, red. J. Mazur i wsp., Warszawa 2018

⁵ Raport Zdrowie dzieci w pandemii COVID-19, red. A. Fijałkowska i wsp., Instytut Matki i Dziecka, Warszawa 2022

⁶ WHO/OECD, [Step Up! Tackling the Burden of Insufficient Physical Activity in Europe](#), 2022

⁷ WHO European Regional Obesity Report 2022. Copenhagen: WHO Regional Office for Europe; 2022

wykorzystanie nowych technologii oraz nowoczesnych kanałów dotarcia do tej grupy docelowej.

W nawiązaniu do powyższego, program Rozwoju Sportu i Aktywności Fizycznej Wśród Dzieci i Młodzieży „Nowe technologie w sporcie”, ma być narzędziem wykorzystującym nowe technologie w celu dotarcia z ofertą sportową do dzieci i młodzieży.

Nowe technologie mocno zmieniły życie ludzi nawet amatorsko uprawiających sport - niezależnie od dyscypliny sportowej, postępy najlepiej analizować na podstawie danych pozyskiwanych przy pomocy nowych technologii. Mogą być to różne informacje, od kroków, spalonych kalorii, po przebytą drogę, średnią prędkość. Każdy biegacz, czy rowerzysta ma swoje ulubione programy.

W ramach niniejszego programu, Ministerstwo Sportu i Turystyki planuje wsparcie działań realizowanych w formie kampanii aktywizujących ruchowo dzieci i młodzież (z wykorzystaniem nowych technologii), turniejów sportowych, eventów, oraz aplikacji mobilnych (np. z elementami grywalizacji) i innych wydarzeń sportowych z wykorzystaniem nowych technologii. Projekty te, stanowią podstawę do aktywnego spędzania wolnego czasu w społecznościach lokalnych.

Główne cele programu:

- 1) wspieranie rozwoju aktywności fizycznej wśród dzieci i młodzieży, w szczególności spędzającej zbyt wiele czasu przed komputerem i telefonem,,
- 2) stworzenie warunków do rozwijania aktywizacji ruchowej dzieci i młodzieży korzystających z nowych technologii informatycznych (równoległy rozwój intelektualny i fizyczny),
- 3) włączanie społeczne dzieci i młodzieży mniej aktywnych lub nieaktywnych ruchowo,
- 4) wsparcie nowatorskich rozwiązań mających na celu połączenie aktywności fizycznej z wykorzystaniem nowych technologii.

II. PODSTAWA PRAWNA PROGRAMU

- 1) Art. 86 ust. 4 ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz. U. z 2023 r. poz. 227), zwanej dalej „ustawą”.
- 2) § 1 pkt 1 lit. b oraz § 8 rozporządzenia Ministra Sportu i Turystyki z dnia 12 sierpnia 2019 r. w sprawie przekazywania środków z Funduszu Rozwoju Kultury Fizycznej (Dz. U. poz. 1638), zwanego dalej „rozporządzeniem”.

III. ZADANIE OBJĘTE DOFINANSOWANIEM:

Zadanie polega na dofinansowaniu przedsięwzięć skierowanych do dzieci i młodzieży, których celem jest upowszechnianie aktywności fizycznej.

IV. WNIOSKODAWCY UPRAWNIENI DO UZYSKANIA DOFINANSOWANIA

Program skierowany jest do podmiotów, które w ramach działalności statutowej, realizują zadania w zakresie upowszechniania kultury fizycznej, e-sportu i nowych technologii, posiadających doświadczenie lub dysponującym kompetencjami w zakresie organizacji przedsięwzięć o ww. charakterze i zasięgu ogólnopolskim.

V. WYSOKOŚĆ ŚRODKÓW PRZEZNACZONYCH NA REALIZACJĘ PROGRAMU

Program jest finansowany ze środków Funduszu Rozwoju Kultury Fizycznej (dalej FRKF), którego dysponentem jest Minister Sportu i Turystyki (dalej Minister). Na realizację Programu w 2023 roku przeznaczona jest kwota **5 mln zł**. Ostateczna wysokość środków finansowych może ulec zmianie w zależności od wysokości przychodów FRKF lub w przypadku dokonania zmian w planie rzeczowo-finansowym wydatków ze środków Funduszu na rok 2023. Minimalna kwota wnioskowanej dotacji nie może wynosić mniej niż **300 tys. zł**.

VI. OPIS, TERMINY I WARUNKI REALIZACJI

Program Rozwoju Sportu Dzieci i Młodzieży „Nowe technologie w sporcie” (dalej program) polega na upowszechnianiu różnorodnych form aktywności fizycznej wśród dzieci i młodzieży spędzającej zbyt wiele czasu przed urządzeniami elektronicznymi. Zakres realizowanych działań programowych powinien uwzględniać zainteresowania odbiorców oferty oraz potrzebę kreowania nawyku aktywności fizycznej na każdym etapie życia, przyczyniając się w efekcie do zwiększenia aktywności fizycznej społeczeństwa. Przedmiotem dofinansowania mogą być działania prowadzone w zakresie upowszechniania aktywności fizycznej wśród dzieci i młodzieży przy jednoczesnym wykorzystaniu nowych technologii w sporcie. Komponenty realizacyjne możliwe do dofinansowania:

- działania upowszechniające sport dzieci i młodzieży (np. spoty, kampanie informacyjne skierowane do dzieci i młodzieży z wykorzystaniem nowych technologii – aplikacje aktywizacyjne)
- wydarzenia sportowe dla dzieci i młodzieży (np. eventy sportowe/szkoleniowe, e-sportowe, imprezy sportowe),

Główne warunki realizacji programu

1. Program może być realizowany w terminie od **1.09 do 31.12.2023 r.**,
2. Adresatami programu będą dzieci i młodzież,
3. Minimalna liczba bezpośrednich uczestników zadania dla komponentu dotyczącego wydarzeń sportowych to 500 osób. W przypadku działań upowszechniających wymagane dotarcie do 100 tys. odbiorców.
4. Działania upowszechniające sport dzieci i młodzieży realizowane w ramach programu muszą mieć charakter ogólnopolski i docierać do odbiorców poprzez dostępne kanały masowego przekazu (np. media społecznościowe, radio, telewizja),

5. Wydarzenia sportowe dla dzieci i młodzieży realizowane w ramach programu muszą mieć charakter co najmniej ponadregionalny,
6. Tworzone w ramach programu aplikacje powinny spełniać następujące warunki:
 - łączyć w sobie cechy aplikacji społecznościowych i sportowych (komunikacja poprzez media społecznościowe – tworzenie grup oraz jednocześnie rozwiązania efektywnie motywujące do podejmowania aktywności fizycznej),
 - dopuszczać integrację z siecią obiektów sportowych (np. z orlikami),
 - posiadać funkcje grywalizacji,
 - posiadać możliwości operowania i wykorzystywania pozycjonowania GPS (np. poprzez wykonywanie aktywności fizycznych w określonym miejscu i czasie, wytyczanie tras aktywności rowerowych).
7. Wymagane jest, aby wnioskodawca posiadał doświadczenie w realizacji zadań o podobnym charakterze jaki wskazano w treści niniejszego programu. We wniosku o dofinansowanie należy je wymienić oraz szczegółowo scharakteryzować.

VII. WARUNKI UDZIELENIA DOFINANSOWANIA

Kosztorys zadania, o dofinansowanie którego ubiega się wnioskodawca, musi przewidywać udział środków własnych lub środków pochodzących z innych źródeł nie mniejszy niż **1%** całości kosztów zadania. Wkład własny może być pokryty w formie finansowej bądź niefinansowej (np. udostępnianej infrastruktury – na podstawie stosownej umowy z określeniem kwoty usługi). Wkład własny może być pokryty np. ze środków jednostek samorządu terytorialnego dowolnego szczebla, Unii Europejskiej, sponsorów lub własnych (w tym w postaci pracy wolontariuszy – na podstawie stosownej umowy z wyceną świadczenia).

1. Nie można przeznaczać dofinansowania Ministerstwa Sportu i Turystyki na nagrody finansowe i rzeczowe.
2. Realizator programu, zobowiązany jest do informowania o fakcie dofinansowania przedsięwzięcia zgodnie z obowiązującymi wytycznymi, zamieszczonymi na stronie internetowej <https://www.gov.pl/web/premier/dzialania-informacyjne>.

Zachowanie obowiązku informacyjnego, należy uwzględnić także w wydawanych przez siebie w ramach zadania publikacjach, materiałach informacyjnych, poprzez media lub przez ustną informację kierowaną do odbiorców. Zleceniobiorca zobowiązany jest przedstawić dane o wszystkich formach przekazywania informacji o dofinansowaniu zadania przez Ministerstwo Sportu i Turystyki przy rozliczeniu zadania. Zleceniobiorca jest zobowiązany do informowania, iż dysponentem dotacji jest Minister Sportu i Turystyki oraz do zamieszczania w powyższych informacjach logotypu Ministerstwa Sportu i Turystyki (dostępnego pod adresem: <https://www.gov.pl/web/sport/logotypy-msit>).

Środki finansowe (w zakresie dotacji z Ministerstwa) związane z pokryciem **kosztów bezpośrednich** można przeznaczyć na:

- a) działania upowszechniające aktywność fizyczną (w tym produkcja spotów, kampanii informacyjnych),

- b) dyplomy, medale, puchary,
- c) działania informatyczne (w tym produkcja aplikacji internetowych),
- d) logistyka (w tym transport),
- e) wyżywienie, zakwaterowanie,
- f) obsługę sędziowską,
- g) obsługę medyczną,
- h) obsługę techniczną,
- i) obsługę trenerską, instruktorską, ekspercką,
- j) wynajem obiektów, urządzeń i sprzętu
- k) inne koszty bezpośrednie związane z realizacją zadania (w tym działania promocyjne, marketingowe, do akceptacji zleceniodawcy).

Środki finansowe (w zakresie dotacji z Ministerstwa) związane z pokryciem **kosztów pośrednich** wysokości **do 10%** sumy kosztów bezpośrednich można przeznaczyć na:

- a) pokrycie kosztów wynajmu lokalu biurowego,
- b) zakup niezbędnego sprzętu, materiałów i urządzeń biurowych,
- c) pokrycie kosztów łączności (połączeń telefonicznych), Internetu i korespondencji,
- d) opłaty bankowe,
- e) opłaty za nośniki energii,
- f) koszty realizacji zamówień publicznych,
- g) koszty niezbędnych podróży służbowych, np. wizytacji, kontroli w zakresie realizowanej umowy itp.,
- h) wynagrodzenie osób obsługujących zadanie np. obsługi księgowej, koordynatora projektu,
- i) obsługę techniczną,
- j) inne koszty pośrednie związane z realizacją zadania (do akceptacji zleceniodawcy).

Ze środków Ministerstwa **nie można dofinansować kosztów pośrednich** w zakresie:

- a) remontów biura,
- b) wyposażenia biura w meble,
- c) badań i ubezpieczeń pracowniczych,
- d) doszkalania pracowników,
- e) odpraw, trzynastej pensji, nagród, premii,
- f) funduszu socjalnego,
- g) ryczałtów samochodowych.

Priorytetowo traktowane będą projekty:

- wykorzystujące obszar nowych technologii jako narzędzia aktywizującego ruchowo dzieci i młodzież,
- o dużej efektywności komunikacyjnej i wskaźnikach dotarcia (konieczność określenia we wniosku o dofinansowanie wyników/zasięgów z lat ubiegłych),
- opierające się o dobre praktyki, innowacyjne, edukacyjne,
- o dużym zasięgu – liczbie bezpośrednich uczestników/odbiorców.

VIII. KRYTERIA OCENY WNIOSKÓW

Kryteria stosowane przy wyborze wniosków:

- 1) znaczenie zadania dla upowszechniania kultury fizycznej wśród dzieci i młodzieży, walki z e-uzależnieniami i e-zaburzeniami (w tym ocena logiki projektowej - adekwatność proponowanych rozwiązań w stosunku do zakładanych celów, ocena harmonogramu działań, identyfikacja ryzyk oraz rozwiązania dotyczące ich minimalizacji, priorytety programowe) 0-40 pkt,
- 2) stan zasobów kadrowych, rzeczowych oraz doświadczenie mające wpływ na ocenę możliwości realizacyjnych wnioskodawcy (w tym doświadczenie w realizacji projektów z obszaru nowych technologii w ramach pozyskiwanych grantów lub doświadczenie w realizacji zadań promujących aktywność fizyczną) 0-30 pkt,
- 3) ocena poprawności i spójności przedstawienia wszystkich elementów merytoryczno-finansowych projektu 0-15 pkt (np. błędy rachunkowe, pisarskie i nieścisłości informacyjne),
- 4) oszczędność i racjonalność kalkulacji kosztów realizacji zadania, z uwzględnieniem środków własnych oraz prelimitowanych z innych źródeł, 0-10 pkt,
- 5) udział w realizacji zadania wolontariuszy 0-5 pkt.

W zakresie naboru odrzuceniu podlegać będą wnioski, które nie spełniają poniższych wymogów formalnych:

- 1) sporządzone nieprawidłowo, na niewłaściwych formularzach lub niekompletne,
- 2) podpisane przez osoby nieuprawnione do reprezentowania wnioskodawcy lub nieopatrzone podpisem,
- 3) złożone na zadania inne niż określone w ogłoszeniu Programu,
- 4) złożone przez wnioskodawców nieuprawnionych do udziału w naborze,
- 5) które zawierają kopie dokumentów nie opatrzone potwierdzeniem „za zgodność z oryginałem” i nie podpisane przez osoby uprawnione/upoważnione do reprezentowania wnioskodawcy, zgodnie z rozdziałem IX pkt 5 niniejszego programu,
- 6) złożone po terminie określonym w Programie (o terminie decyduje data wpływu do Ministerstwa),
- 7) które nie zawierają upoważnienia dla osób podpisujących wnioski (jeśli zapis w statucie wnioskodawcy dotyczący reprezentacji to przewiduje),
- 8) prelimitowane niezgodnie z warunkami określonymi w ogłoszeniu Programu.

Program musi być realizowany z najwyższą starannością, w sposób i w terminach określonych w umowie oraz zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.

IX. TERMIN I MIEJSCE SKŁADANIA WNIOSKÓW

1. Wnioski o dofinansowanie na realizację Programu należy składać do dnia **18 września 2023 r.**
2. Wniosek musi być sporządzony na formularzach zamieszczonych wraz z ogłoszeniem naborowym na stronie <https://www.gov.pl/web/sport> w zakładce [co robimy/sport/sport powszechny/dofinansowanie zadań z Funduszu Rozwoju Kultury Fizycznej](#). Wypełniony formularz wniosku wraz z niezbędnymi załącznikami należy **wydrukować, podpisać i wysłać pocztą** (lub złożyć w siedzibie Ministerstwa) na adres: Ministerstwo Sportu i Turystyki, 00-082 Warszawa, ul. Senatorska 14 z dopiskiem na kopercie „**Program Rozwoju Sportu i Aktywności Fizycznej Wśród Dzieci i Młodzieży „Nowe Technologie w Sporcie”**”.
3. Datą złożenia wniosku o dofinansowanie **jest data jego wpływu do siedziby Ministerstwa.**
4. Wnioski muszą być podpisane przez osoby uprawnione/upoważnione do reprezentowania woli i zaciągania zobowiązań finansowych w imieniu wnioskodawcy.
5. W przypadku składania kopii zaświadczeń, wypisów lub innych dokumentów należy opatrzyć je poświadczeniem „za zgodność z oryginałem”. Kopie pozbawione klauzuli „za zgodność z oryginałem” nie będą uwzględniane. Zgodność z oryginałem powinna być potwierdzona przez osoby uprawnione/upoważnione do reprezentowania wnioskodawcy.
6. Wniosek wraz z załącznikami należy złożyć w jednym egzemplarzu.
7. Wszystkie rubryki formularza wniosku oraz stosownych załączników powinny być wypełnione w sposób wyczerpujący.
8. **Wymagane dokumenty:**
 - 1) wniosek wraz z załącznikami (nr 1, 2, 3, 4)
 - 2) aktualny odpis lub wydruk komputerowy z Krajowego Rejestru Sądowego albo zaświadczenie lub informację sporządzoną na podstawie ewidencji właściwej dla formy organizacyjnej wnioskodawcy,
 - 3) statut wnioskodawcy potwierdzony za zgodność z oryginałem przez osoby uprawnione/upoważnione do reprezentowania wnioskodawcy.

Pouczenie

1. Wszystkie pola wniosku muszą zostać czytelnie i wyczerpująco wypełnione.
2. Jeżeli osoby uprawnione nie dysponują pieczętkami imiennymi, **podpis musi być złożony pełnym imieniem i nazwiskiem (czytelnie) z zaznaczeniem pełnionej funkcji.**
3. W przypadku wystawienia przez ww. osoby upoważnień do podpisywania dokumentów (lub określonych rodzajów dokumentów), upoważnienia muszą być dołączone do wniosku.
4. W przypadku złożenia załącznika w formie wydruku komputerowego, musi być on podpisany jak oryginał i opatrzony datą.
5. W razie zaistnienia zmian upoważnień w trakcie procedury wyłaniania wniosków do realizacji należy niezwłocznie, w formie pisemnej, poinformować o tym fakcie Ministerstwo.

X. TERMIN ROZPATRZENIA WNIOSKÓW

Rozpatrzenie wniosków o dofinansowanie nastąpi nie później niż do dnia **29 września 2023 r.**

XI. PROCEDURA OCENY ZŁOŻONYCH WNIOSKÓW

Ocena wniosków pod względem formalnym oraz merytorycznym jest dokonywana przez członków Komisji Oceniającej (dalej komisja) powołanej przez Ministra. Decyzję o udzieleniu dofinansowania podejmuje Minister w formie pisemnej, po zapoznaniu się z wynikami jej prac.

Decyzja o przyznaniu dofinansowania nie jest decyzją administracyjną w rozumieniu Kodeksu postępowania administracyjnego i nie służy od niej odwołanie.

Rozstrzygnięcia naboru są publikowane na stronie internetowej Ministerstwa oraz w BIP. Minister Sportu i Turystyki zastrzega sobie prawo do ogłoszenia dodatkowego naboru wniosków w przypadku, gdy środki przeznaczone na realizację zadań w ramach niniejszego Programu nie zostaną rozdysponowane w całości. Minister zastrzega sobie prawo do dofinansowania większej liczby wnioskodawców w sytuacji, gdy zwiększone zostaną środki na realizację Programu, bez konieczności publikowania nowego ogłoszenia.

Wnioskodawca, którego wniosek zostanie zakwalifikowany do realizacji i otrzyma dofinansowanie, zobowiązany jest wykonywać powierzone zadanie w ramach Programu zgodnie z aktualnie obowiązującym prawem i w oparciu o zasady ustalone w drodze umowy z Ministerstwem, w szczególności zgodnie z przepisami ustawy z dnia 27 sierpnia 2009 r. o finansach publicznych (Dz.U. z 2022 r. poz. 1634, z późn. zm.), rozporządzenia oraz niniejszym Programem.

Ostateczna interpretacja postanowień Programu należy do Ministra.

XII.ZASADY REALIZACJI I ROZLICZENIA UMOWY

1. Przekazanie dofinansowania na realizację danego zadania następuje na podstawie umowy zawieranej pomiędzy Ministrem a wnioskodawcą, która określa szczegółowe warunki realizacji, dofinansowania i rozliczania zadania.
2. Dotacja przyznana na dany rok zostanie przekazana na rachunek Zleceniobiorcy w terminie wskazanym w umowie, a zadanie publiczne zostanie rozliczone na podstawie faktycznie poniesionych kosztów, wykazanych w zestawieniu faktur i rachunków w sprawozdaniu końcowym za dany rok.
3. Rozliczenie dotacji nastąpi poprzez zatwierdzenie sprawozdania z realizacji zadania w zakresie merytorycznym i finansowym.

4. Po podpisaniu umowy Wnioskodawca zobowiązany jest poinformować w formie pisemnej o każdej planowanej zmianie w zakresie realizacji zadania, która powinna być zawarta w formie aneksu do umowy.
5. Środki na realizację zadania mogą być przeznaczone wyłącznie na dofinansowanie kosztów określonych w Programie, umowie i załącznikach do umowy.
6. Przekazywanie środków finansowych odbywać się będzie, zgodnie z harmonogramem określonym w umowie.
7. Wnioskodawca zobowiązany jest do poddania się kontroli w zakresie objętym umową oraz udostępnienia na wniosek Ministra wszystkich niezbędnych dokumentów dotyczących realizowanego zadania – na warunkach określonych w umowie.
8. Dokumenty niezbędne do rozliczenia umowy, należy przesłać w formie papierowej **najpóźniej 30 dni od daty zakończenia realizacji zadania:**
 - 1) załącznik – rozliczenie rzeczowo-finansowe zadania,
 - 2) załącznik – sprawozdanie merytoryczne z realizacji zadania,
 - 3) załącznik – deklaracja rozliczenia dotacji,
 - 4) załącznik – zestawienie finansowe dokumentów księgowych.