Znak sprawy: ZP.261.8.2021.EFS Prabuty, 22.03.2021 r.

ZAPYTANIE OFERTOWE

Kierownik Miejsko – Gminnego Ośrodka Pomocy Społecznej zaprasza do składania ofert na **dostawę gier planszowych i towarzyskich** dla potrzeb realizacji projektu pn.: „Aktywnie w gminie Prabuty" przez Miejsko – Gminny Ośrodek Pomocy Społecznej w Prabutach

I. Informacje o Zamawiającym:

Miejsko – Gminny Ośrodek Pomocy Społecznej w Prabutach
ul. Łąkowa 24
82-550 Prabuty
NIP: 5811484069
Strona internetowa prowadzonego postępowania: **http://mgops.prabuty.pl/**
Osoba uprawniona do kontaktów z Wykonawcami:
Katarzyna Krasińska, e-mail: **zamowienia@mgops.prabuty.pl**

II. Tryb udzielenia zamówienia:

1. Postępowanie o wartości **poniżej kwoty 130 000 zł**, stosownie do art. 2 ust. 1 ustawy z dnia 11 września 2019 r. Prawo zamówień publicznych (Dz. U. z 2019 r., poz. 2019 ze zm.).
2. Postępowanie prowadzone jest zgodnie z **procedurą rozeznania rynku** wynikającą z Wytycznych w zakresie kwalifikowalności wydatków w ramach Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Europejskiego Funduszu Społecznego oraz Funduszu Spójności na lata 2014-2020.

III. Udział środków europejskich:

1. Zamówienie realizowane jest z udziałem środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Pomorskiego na lata 2014-2020.
2. Umowa Nr RPPM.06.02.02-22-0002/20-00 o dofinansowanie Projektu pn.: „Aktywnie w Gminie Prabuty", Oś priorytetowa 6 Integracja, Działanie 6.2. Usługi społeczne, Poddziałanie 6.2.2. Rozwój usług społecznych.

IV. Przedmiot zamówienia:

1. Przedmiotem zamówienia jest dostawa **gier planszowych i towarzyskich** dla potrzeb realizacji projektu „Aktywnie w gminie Prabuty" przez Miejsko – Gminny Ośrodek Pomocy Społecznej w Prabutach, zgodnie z poniższym opisem i innymi warunkami wykonania przedmiotu zamówienia:

Lp.	Nazwa	Ilość	Opis
1.	**5 sekund – edycja z 2019 r.**	**2 szt.**	Gracze ustawiają na środku planszę oraz pudełko z kartami i losują pytanie, na które odpowiada gracz siedzący na „Gorącym Krześle". W momencie gdy gracz siedzący na „Gorącym Krześle" usłyszy pytanie, inny gracz startuje czasomierz odmierzający dokładnie 5 sekund przeznaczonych na udzielenie 3 poprawnych odpowiedzi. Prawidłowa odpowiedź pozwala graczowi na przesunięcie pionka na planszy w kierunku mety. Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze na metę. Zawartość pudełka: – 378 kart z pytaniami (756 pytań) – 6 kart "Następny" – 6 kart "Zmiana" – 6 pionków do gry – plansza do gry – specjalny czasomierz – pudełko na karty – instrukcja

2.	**5 sekund – junior**	**2 szt.**	Gracze ustawiają na środku planszę oraz pudełko z kartami i losują pytanie, na które odpowiada gracz siedzący na „Gorącym Krześle". W momencie gdy gracz siedzący na „Gorącym Krześle" usłyszy pytanie, inny gracz startuje czasomierz odmierzający dokładnie 5 sekund przeznaczonych na udzielenie 3, bądź 2 poprawnych odpowiedzi. Prawidłowa odpowiedź pozwala graczowi na przesunięcie pionka na planszy w kierunku mety. Wygrywa gracz, który pierwszy dotrze na metę. Zawartość pudełka: – 354 karty z pytaniami (708 pytań) – 18 kart "Czas" – 18 kat "Zmiana" – 6 pionków – specjalny czasomierz – plansza – pudełko na karty – instrukcja
3.	**Splendor Marvel**	**2 szt.**	Gracze stają na czele drużyn bohaterów i złoczyńców z uniwersum Marvela, aby odnaleźć rozsiane po różnych zakątkach wszechświata Kamienie Nieskończoności. W trakcie gry gracze pozyskują znaczniki Kamieni Nieskończoności, werbują i rezerwują karty bohaterów, podbijają płytki miejsc. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie co najmniej 16 punktów nieskończoności oraz po 1 bonusie każdego koloru, oraz 1 zielony znacznik. Zawartość pudełka: – 30 znaczników Kamieni Nieskończoności – 90 kart – 5 znaczników T.A.R.C.Z.Y. – 4 płytki miejsc – płytka Rękawicy Nieskończoności – płytka Avengers – instrukcja
4.	**Splendor**	**3 szt.**	Gracze wcielają się w renesansowych kupców, którzy próbują nabyć kopalnie klejnotów, środki transportu, sklepy - wszystko to w celu zdobycia jak największego prestiżu. W trakcie gry gracze pozyskują żetony klejnotów, kupują, budują i rezerwują karty kopalni, aby zdobywać punkty. Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie, co najmniej 15 wymaganych punktów prestiżów. Zawartość pudełka: – 40 żetonów (7 szmaragdów, 7 szafirów, 7 diamentów, 7 onyxów, 7 rubinów, 7 złotych) – 90 kart rozwoju (40 poziomu 1, 30 poziomu 2, 20 poziomu 3) – 10 kafli szlachty – instrukcja
5.	**Osadnicy: Narodziny Imperium**	**2 szt.**	Gracze stają na czele jednej z wybranych czterech cywilizacji – Rzymian, Barbarzyńców, Egipcjan, bądź Japończyków. W ciągu 5 rund, zdobywają karty, aby odkrywać nowe tereny, wznosić budowle, wytwarzać i handlować surowcami oraz najeżdżać wrogów. Celem jest zdobycie największej liczby punktów zwycięstwa. Zawartość pudełka: – 220 kart – 4 plansze gracza – plansza punktów – 136 drewnianych żetonów surowców – 63 żetony – instrukcja – woreczki strunowe
6.	**Azul: Letni Pawilon**	**3 szt.**	W grze uczestnicy, jako portugalscy mistrzowie rzemiosła, budują Letni Pawilon na zlecenie Króla Manuela I. W przeciągu 6 kolejnych rund gracze pobierają kolorowe płytki z dostępnych w polu gry, a następnie układają je, według określonych zasad, na swoich planszach pawilonów. Za każdą ułożoną płytkę gracze zdobywają punkty. Zwycięzcą zostaje gracz, który po 6 rundach zdobędzie najwięcej punktów. Zawartość pudełka: – 132 żywiczne płytki – 4 plansze graczy – 1 plansza organizacyjna – 1 płytka gracza rozpoczynającego – 9 żetonów warsztatów – 4 znaczniki punktacji – 1 tekturowa wieża

			– 1 znacznik rund – 1 lniany woreczek – 1 instrukcja
7.	**Wsiąść do Pociągu: Pierwsza podróż**	**2 szt.**	Zadaniem graczy jest budowanie tras kolejowych łączących poszczególne miasta Europy, a wynikających z posiadanych przez graczy biletów. Gracze zdobywają karty wagonów, a następnie przy użyciu plastikowych odpowiedników budują określone trasy na planszy. Gra kończy się w momencie, gdy któryś z graczy zrealizuje swój szósty bilet. Zawartość pudełka: – plansza – 80 plastikowych wagoników – 72 karty pociągów – 32 karty biletów – 4 karty biletów specjalnych – złoty bilet
8.	**Wsiąść do Pociągu: EUROPA**	**1 szt.**	Zadaniem graczy jest zbieranie karty przedstawiające wagony i używają ich budować dworce, pokonywać tunele, wsiadać na promy i zajmować trasy kolejowe jak Europa długa i szeroka. Zawartość pudełka: – plansza przedstawiająca mapę Europy z roku 1900 – 240 kolorowych figurek wagonów – 15 kolorowych figurek dworców – 110 kart pociągów – 46 kart biletów – 5 drewnianych znaczników punktacji
9.	**Gobblety**	**2 szt.**	Podobnie jak w grze kółko i krzyżyk gracze ustawiają naprzemiennie swoje pionki na polach wyznaczonych na stole przez plastikowe belki. Wygrywa gracz, który jako pierwszy ustawi trzy swoje pionki w linii. Zawartość pudełka: – 4 beleczki do budowy planszy – 12 pionków nazywanych Gobbletami (6 niebieskich i 6 pomarańczowych) – instrukcja
10.	**Pszczółki**	**2 szt.**	Przygotowując rozgrywkę gracze układają stos kart na środku stołu, a dookoła stosu kart rozkładają wszystkie figurki pszczółek. Wszyscy grający zapoznają się z położeniem pszczółek, a następnie figurki zakrywane są ulami. Podczas gry gracze dobierają karty ze stosu i odkrywają ule aby odnaleźć pszczółki w poszczególnych kolorach. Wygrywa gracz, który jako pierwszy uzbiera cztery ule. Zawartość pudełka: – 6 kolorowych pszczół – 6 uli – 36 kart – Instrukcja
11.	**7 cudów świata - nowa edycja**	**2 szt.**	Każdy biorący udział w rozgrywce staje na czele jednego z siedmiu wielkich miast świata antycznego. Rozgrywka toczy się przez 3 rundy zwane Epokami, w czasie których gracze równocześnie zagrywają karty, aby rozwijać swoje miasta. Karty przedstawiają różne typy budowli: produkujące surowce i dobra, a także cywilne, handlowe, militarne, naukowe i Gildie. Po rozegraniu Epoki III każdy gracz sumuje swoje punkty pochodzące z miasta, wybudowanych Cudów, przewagi militarnej i skarbca. Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą Zawartość pudełka: – 7 plansz Cudów – 148 kart – 48 żetonów Konfliktów – 78 monet – notes punktacji – 3 arkusze z opisami efektów – arkusz ze spisem kart i siatką powiązań – instrukcja
12.	**Dobble Kids**	**2 szt.**	Gra karciana dla dzieci wspierająca spostrzegawczość i szybkość reakcji. Gra zawiera 5 wariantów rozgrywki. Na każdej karcie znajduje się 6 symboli zwierząt. Rozgrywka opiera się na skojarzeniu symbolu zwierzątka posiadanego na karcie gracza, a symbolami znajdującymi się na kartach wykładanych na stole do gry. Zwycięzcę rozgrywki określają zasady poszczególnych wariantów gry. Zawartość pudełka: – 30 okrągłych kart – puszka

			– instrukcja
13.	**Timeline Polska**	**2 szt.**	Podczas rozgrywki gracze starają się umieścić swoje karty z wydarzeniami z historii Polski na linii osi czasu utworzonej z kart wyłożonych na stole. Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich posiadanych kart w swojej pulo. Zawartość pudełka: – 110 kart – Instrukcja
14.	**Wielka Pętla**	**2 szt.**	Gracze biorą udział w wyścigu dookoła Francji. Każdy z graczy zarządza drużyną składającą się dwóch zawodników. Podczas wyścigu gracze zagrywają karty, które określają, jak daleko poruszy się zawodnik gracza. Zawartość pudełka: – 4 plansze graczy – 8 figurek kolarzy – 21 fragmentów trasy – 190 kart – instrukcja
15.	**Catan: gra planszowa**	**3 szt.**	Gracze wcielają się w osadników, którzy przybyli na wyspę Catan. W trakcie rozgrywki budują drogi, osady, miasta. Zdobywają surowce, reprezentowane w formie kart, które stanowią podstawowy budulec do realizacji ich strategii rozwoju. Gracze mogą prowadzić handel wymienny zarówno z graczami, jak i morski. Za wybudowane ciągi komunikacyjne, osady i miasta zdobywają punkty zwycięstwa. Wygrywa gracz, który jako pierwszy uzyska minimum 10 punktów zwycięstwa. Zawartość pudełka: – 19 pól terenu – 6 części ramowych – 18 żetonów z liczbami – 95 kart surowców – 25 kart rozwoju – 6 kart pomocy – 96 pionków – 1 złodziej – 2 podstawki na karty – 2 kostki – 1 instrukcja – 1 almanach
16.	**Na skrzydłach**	**2 szt.**	Podczas rozgrywki każdy z graczy rozwija swój własny rezerwat. Gra składa się z następujących po sobie tur podczas których gracze wykładają na specjalną plansze karty ptaków. Ptaki muszą być karmione odpowiednim pożywieniem. Z każdą rundą, gracze mają coraz mniej akcji do wykorzystania. Na koniec gry gracze otrzymują określoną liczbę punktów za zagrane ptaki, cele z planszy, karty bonusowe, jajka i pożywienie na kartach ptaków oraz dodatkowe karty. Zawartość pudełka: – 5 plansz graczy – wieża kości – notes punktacji – 170 kart ptaków – 26 kart bonusowych – 75 jaj – 5 kości pożywienia – 40 kostek akcji – 103 żetony pożywienia – 8 dwustronnych żetonów celów – znacznik pierwszego gracza – plastikowa tacka na karty – plansza celów – załącznik – instrukcja
17.	**Pędzące żółwie**	**2 szt.**	Gracze biorą udział w wyścigu żółwi, zagrywają karty, które umożliwiają ruch poszczególnymi żółwiami. Karty pozwalają zarówno poruszać się do przodu na planszy, jak i cofać do tyłu wybranego żółwia. Gracz którego żółw pierwszy dotrze na metę wygrywa rozgrywkę. Zawartość pudełka: – 1 plansza – 5 drewnianych znaczników żółwi – 5 kartoników wyboru koloru żółwia – 52 karty ruchu – instrukcja

18.	**Pentago**	**3 szt.**	Gracze na przemian układają na planszy po jednej kuli w swoim kolorze. Po każdym ułożeniu kuli gracz obraca jedną z czterech części planszy o 90 stopni. Wygrywa gracz, który jako pierwszy ułoży 5 swoich kul w jednej linii. Zawartość pudełka: – plansza składająca się z czterech ruchomych części – 18 białych kulek – 18 czarnych kulek – instrukcja
19.	**Potwory w Nowym Jorku**	**2 szt.**	Osoby biorące udział w rozgrywce wcielają się w potwory atakujące miasto Nowy Jork. Każdy z graczy prowadzi jednego potwora. Rozgrywka opiera się na realizacji wyników z symboli uzyskanych w rzutach kostkami. Gracze niszczą budynki oraz inne obiekty, walczą z potworami reprezentującymi innych graczy. Wygrywa gracz, który zdobędzie 20 punktów zwycięstwa. Zawartość pudełka: – 8 kostek – 66 kart – 46 żetony efektów – 6 planszetek potworów – 6 kartonowych postaci potworów z podstawkami – 45 znaczników – 50 sześcianów energii – plansza – instrukcja
20.	**Dixit**	**3 szt.**	Dixit to narracyjna gra karciana, w której wymyślamy i odgadujemy skojarzenia do wieloznacznych, bogato ilustrowanych kart. W każdej rundzie jedna z osób zostaje Bajarzem - wybiera dowolną kartę z ręki i podaje hasło, które jej zdaniem odzwierciedla obrazek. Może to być pojedyncze słowo, całe zdanie, cytat lub fragment piosenki czy filmu. Kolejne osoby wybierają spośród swoich kart po jednej pasującej do słów Bajarza, a następnie wszystkie obrazki są tasowane. Zadaniem graczy jest odgadnięcie, który obrazek był tym pierwszym. Zawartość pudełka: – plansza – 84 karty – 8 żetonów do głosowania – 8 drewnianych króliczków – instrukcja
21.	**Milionerzy – polska edycja**	**3 szt.**	Milionerzy to polska edycja gry planszowej, oparta na popularnym na całym świecie teleturnieju. Pytania pochodzą z programu telewizyjnego TVN. Odpowiedz poprawnie na 12 pytań i zostań milionerem! Pudełko zawiera: - 1 plansza do gry - 4 ramki na karty Pytanie i Odpowiedź - 660 kart Pytanie i Odpowiedź - 20 kart Pytanie do publiczności/Telefon do przyjaciela - 7 kart dodatkowych z ciekawostkami - 12 żetonów Kół Ratunkowych - 6 pionków - plik 30 czeków
22.	**TAboo**	**1 szt.**	Gra niewypowiedzianych słów. Angażująca i pełna śmiechu gra słowami! Zbierz swój zespół i odgadujcie hasła, nie wypowiadając słów Tabu. Czas działa przeciwko Tobie. Wiesz, co chcesz powiedzieć, jeśli tylko znajdziesz odpowiednie słowa. Ale w życiu są rzeczy, które są tabu. Jak sprawić, by Twoja drużyna powiedziała np. "przecinek", jeśli nie wolno Ci użyć słów "interpunkcja", "znak", "przestanek", "zdanie", ani "kropka"? Musisz użyć wyobraźni, sprytu i wiedzy, by wygrać. Jeśli Twoja drużyna odgadnie hasło, zdobywacie punkt. Zawartość pudełka: – kostka – karty zawierająca ponad 1000 haseł – piszczałka – notes do podliczania punktów – klepsydra – podstawka na karty – instrukcja
23.	**Abalone Clasic**	**1 szt.**	Dwóch graczy zasiada do sześciokątnej planszy z wgłębieniami, w której umieszcza się po 14 białych kul i 14 czarnych. Gracze na przemian popychają swoje kule tak, aby ostatecznie wypchnąć poza planszę 6 kul przeciwnika. Przepycha się 1, 2 lub 3 swoje bile (znajdujące się w jednej linii) do przodu, do tyłu lub na boki, przy czym 2 moje bile mogą popchnąć 1 bilę przeciwnika, 3 moje bile mogą popchnąć do 2 bil przeciwnika.

			Zawartość pudełka: – plansza do gry – 28 kul (po 14 białych i czarnych) – instrukcja
24.	**Tzaar**	**1 szt.**	Celem rozgrywki jest, by albo pozbawić przeciwnika jednego z trzech rodzajów pionków, albo też postawić go w sytuacji, w której nie będzie w stanie pojmać naszych. Podczas każdej tury gracze muszą zadać sobie jedno bardzo ważne pytanie: "Czy powinienem wzmocnić swe siły, czy raczej osłabić przeciwnika?". Albo pojmiesz jeden z pionków przeciwnika - tym samym go osłabiając - albo też wskoczysz na jeden z własnych pionków - wzmacniając własne siły. Zawartość pudełka: – 1 plansza – 30 białych pionków: 6 Tzaarów, 9 Tzarr oraz 15 Tottów – 30 czarnych pionków: 6 Tzaarów, 9 Tzarr oraz 15 Tottów – instrukcja
25.	**Minerały**	**1 szt.**	W grze uczestnicy wcielają się w geologów wyruszających na wyprawę, której celem jest wydobycie drogocennych Minerałów. Starannie planują każdy swój ruch i uważnie obserwują poczynania innych graczy. W trakcie poruszają się po planszy i wydobywają Minerały. Im bardziej rzadki i drogocenny Minerał, tym trudniej jest go pozyskać. Zdobyte Minerały zamieniają w Kolekcję, która przyniesie splendor i uznanie. Na końcu gry sumuje się wartość swoich Minerałów i Kolekcji. Gracz, który zgromadzi najcenniejsze skarby ziemi, zostanie zwycięzcą. Zawartość pudełka: – 53 kafle wollastonitu (biały) – 30 kafli kianitu (niebieski) – 20 kafli turmalinu arbuzowego (różowy) – 10 kafli antracytu (czarny) – 5 kafli aurypigmentu (żółty) – 24 karty kolekcji – 5 silikonowych pionków w kolorach graczy – 5 planszetek w kolorach graczy – 5 dwustronnych kafli narzędzi – 1 sakiewka – instrukcja
26.	**Jenga Classic**	**1 szt.**	Gra składa się z drewnianych klocków ułożonych w wieżę (3 klocki na piętro). Gracze na przemian wyciągają jeden klocek z dowolnego piętra wieży i kładą go na szczycie, uważając, by wieża się nie zawaliła. Każdy kolejny gracz ma trudniejsze zadanie, a wieża potrafi zachować równowagę nawet gdy jest dwa razy wyższa niż na starcie. Zawartość pudełka: – 54 drewniane klocki Jenga, – rękaw do układania wieży – instrukcja
27.	**Scrable- polska wersja**	**1 szt.**	Rozgrywka polega na układaniu na planszy słów w taki sposób, aby wzajemnie się krzyżowały tak jak w klasycznej krzyżówce. Każdy gracz stara się uzyskać jak najlepszy wynik punktowy. Punktowana jest każda litera składająca się na słowo. Dodatkowe punkty uzyskujemy, jeżeli litery umieszczone są na punktowanych polach planszy. Są dwa rodzaje premii: słowne i literowe. W pierwszym przypadku premiowane jest całe słowo, podczas gdy w drugim tylko litera, którą położyliśmy na odpowiednim polu planszy. Zawartość produktu: – plansza do gry – 4 stojaki – 100 płytek z literami – bawełniany woreczek na płytki – instrukcja
28.	**Szachy**	**2 szt.**	Zestaw drewnianych szachów ze składaną planszą do przechowywania figur. Minimalne wymiary: – planszy: 34 x 34 – wysokość pionka: 3 cm – wysokość figury: 6 cm
29.	**Karty do gry – zestaw dwóch talii**	**10 szt.**	Zestaw dwutaliowy kart do gry: – 110 szt. (2 talie) plastikowanych kart o wymiarach min. 58 x 89 mm – podwójne pudełko

3. **Inne wymagani i warunki realizacji przedmiotu zamówienia:**

   3.1. Dostarczone gry muszą być fabrycznie nowe, wolne od wad oraz od obciążeń prawami osób trzecich i pochodzące z legalnych źródeł.

   3.2. Gry muszą znajdować się w oryginalnych opakowaniach producenta.

   3.3. Gry muszą być dedykowane **na polski rynek i w edycji polskiej** oraz posiadać polską instrukcję i (jeśli jest oryginalnie załączona) inna dokumentację.

   3.4. Zamawiający zastrzega sobie prawo żądania wymiany w ciągu 7 dni wadliwej lub niezgodnej z warunkami zamówienia gry na produkt nowy, wolny od wad.

   3.5. Wykonawca dostarczy przedmiot zamówienia na własny koszt i na własne ryzyko do siedziby Zamawiającego, **w terminie 14 dni od podpisania umowy**.

   3.6. Odpowiedzialność i wszelkie ryzyko do momentu dostawy przedmiotu zamówienia do Zamawiającego ponosi Wykonawca.

   3.7. Warunkiem odbioru przedmiotu zamówienia jest podpisanie przez strony protokołu odbioru, który będzie stanowił podstawę do wystawienia faktury.

V. Kryteria oceny ofert:

Kryterium oceny ofert: **Najniższa cena**

VI. Miejsce, termin i forma składania ofert:

1. Ofertę należy złożyć według **Formularza ofertowego** stanowiącego **Załącznik nr 1 do Zapytania ofertowego**. Wykonawca zobowiązany jest do podania cen jednostkowych (brutto) oraz do wyliczenia ceny łącznej za cały przedmiot zamówienia (brutto), zgodnie z treścią formularza ofertowego, o którym mowa powyżej.
2. Wartość cenową należy podać w złotych polskich.
3. Oferta winna być podpisana przez osobę uprawnioną do reprezentowania Wykonawcy.
4. Ofertę należy:

   4.1. **złożyć osobiście lub listownie** w Miejsko – Gminnym Ośrodku Pomocy Społecznej w Prabutach, ul. Łąkowa 24, 82-550 Prabuty z dopiskiem na kopercie: Oferta na dostawę gier planszowych i towarzyskich dla potrzeb realizacji projektu „Aktywnie w gminie Prabuty",

   lub

   4.2. przesłać **skan oferty** (w formacie pdf) na adres e-mailowy: zamowienia@mgops.prabuty.pl

w nieprzekraczalnym terminie do dnia 31.03.2021 r. do godz. 12:00.

VII. Wyjaśnienia dotyczące treści zapytania ofertowego:

1. Wykonawca może zwrócić się do Zamawiającego o wyjaśnienie treści Zapytania ofertowego, przesyłając zapytanie na adres e-mailowy: **zamowienia@mgops.prabuty.pl.**
2. Zamawiający udzieli wyjaśnień niezwłocznie, jednak nie później niż na 2 dni przed upływem terminu składania ofert.
3. Treść zapytań wraz z wyjaśnieniami, bez ujawniania źródła zapytania, Zamawiający przekaże Wykonawcom poprzez publikację na stronie internetowej prowadzonego postępowania.

VIII. Podstawy odrzucenia oferty:

Oferta Wykonawcy podlega odrzuceniu w przypadku gdy jej treść nie odpowiada treści Zapytania ofertowego lub została złożona po wyznaczonym terminie na składanie ofert.

IX. Wybór oferty:

1. Informacja o wyborze najkorzystniejszej oferty zostanie zamieszczona na stronie internetowej prowadzonego postępowania i wysłana drogą mailową do Wykonawców, którzy złożyli oferty.
2. Jeżeli Wykonawca, którego oferta została wybrana nie podpisze umowy w terminie wyznaczonym przez Zamawiającego, Zamawiający będzie uprawniony do wyboru oferty najkorzystniejszej spośród pozostałych ofert.
3. Jeżeli w postępowaniu nie będzie można dokonać wyboru oferty najkorzystniejszej ze względu na to, że zostały złożone oferty o takiej samej cenie, Zamawiający Wezwie Wykonawców, którzy złożyli oferty, do złożenia w terminie określonym przez Zamawiającego ofert dodatkowych. Oferty dodatkowe, nie będą mogły przedstawiać cen wyższych niż zaproponowane w złożonych ofertach.

X. Unieważnienie postępowania:

1. Zamawiający zastrzega sobie prawo unieważnienia postępowania bez podania przyczyny, na każdym etapie postępowania, od jego wszczęcia do zawarcia umowy.
2. Informację o unieważnieniu postępowania zamawiający zamieści na stronie internetowej prowadzonego postępowania i wyśle drogą mailową do Wykonawców, którzy złożyli oferty.

XI. Obowiązki informacyjne wynikające z RODO:

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) zwanego dalej RODO, informuję, że:

1. Administratorem Pani/Pana danych osobowych jest Kierownik Miejsko – Gminnego Ośrodka Pomocy Społecznej w Prabutach, ul. Łąkowa 24, 82-550 Prabuty, tel. 55 261 71 14, e-mail: sekretariat@mgops.prabuty.pl
2. Wyznaczony został Inspektor Ochrony Danych Osobowych, z którym można się kontaktować za pośrednictwem poczty elektronicznej: a.duch@mgops.prabuty.pl lub listownie na adres: Miejsko – Gminny Ośrodek Pomocy Społecznej w Prabutach, ul. Łąkowa 24, 82-550 Prabuty.
3. Przetwarzanie Pani/Pana danych osobowych jest niezbędne do wykonania umowy, której stroną jest osoba, której dane dotyczą lub do podjęcia działań na żądanie osoby, której dane dotyczą przed zawarciem umowy zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. b RODO lub przetwarzanie jest niezbędne do wykonania zadania realizowanego w interesie publicznym lub w ramach sprawowania władzy publicznej powierzonej administratorowi zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. e RODO w celu związanym z postępowaniem na dostawę robotów edukacyjnych do samodzielnego montażu i programowania wraz z niezbędnym wyposażeniem dla potrzeb realizacji projektu pn.: „Aktywnie w gminie Prabuty" realizowanego z udziałem środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Pomorskiego na lata 2014-2020 - umowa nr RPPM.06.02.02-22-0002/20-00 o dofinansowanie Projektu pn.: „Aktywnie w Gminie Prabuty", Oś priorytetowa 6 Integracja, Działanie 6.2. Usługi społeczne, Poddziałenie 6.2.2. Rozwój usług społecznych.
4. W związku z przetwarzaniem Pani/Pana danych osobowych w celu wskazanym powyżej Pani/Pana dane mogą być udostępnione innym odbiorcom lub kategoriom odbiorców. Odbiorcami danych mogą być:
   1) podmioty upoważnione do odbioru Pani/Pana danych osobowych na podstawie przepisów prawa,
   2) organy ochrony prawnej (m.in. sądy, organy ścigania, inne podmioty publiczne) w związku z prowadzonym postępowaniem,
   3) podmioty, które przetwarzają Pani/Pana dane osobowe w imieniu Administratora na podstawie zawartej umowy powierzenia przetwarzania danych osobowych,
   4) pracownicy, którzy są upoważnieni do przetwarzania Pani/Pana danych osobowych.
5. Pani/Pana dane osobowe przetwarzane są zgodnie z RODO oraz powszechnymi i szczególnymi przepisami prawa obowiązującymi w Rzeczypospolitej Polskiej i nie są przekazywane poza Unię Europejską.

6. Pani/Pana dane osobowe będą przechowywane przez okres niezbędny do realizacji wskazanego powyżej celu przetwarzania, a następnie archiwizowane zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
7. Przysługuje Pani/Panu, w stosunku do przetwarzanych przez nas danych osobowych, prawo do: dostępu do danych osobowych, sprostowania danych osobowych, usunięcia danych osobowych, ograniczenia lub rozszerzenia przetwarzania danych osobowych, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych, przenoszenia danych osobowych.
8. Podanie przez Panią/Pana danych osobowych jest obowiązkowe i jest warunkiem realizacji obowiązków ustawowych przez Administratora.
9. Jeżeli Pani/Pan uzna, że przetwarzanie Pani/Pana danych jest nieprawidłowe przysługuje Pani/Panu prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
10. Pani/Pana dane osobowe nie będą przekazywane do państwa trzeciego lub do organizacji międzynarodowej w rozumieniu art. 4 pkt. 26 RODO.
11. Pani/Pana dane nie podlegają zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym również profilowaniu.

XVI. Załączniki do Zapytania ofertowego:

1. Załącznik nr 1 do Zaproszenia do złożenia ofert – Formularz ofertowy

Zatwierdził: Kierownik Miejsko – Gminnego
Ośrodka Pomocy Społecznej w Prabutach
Wanda Angielska – Koniszewska