

REGULAMIN GRY TERENOWEJ „Zawodowa Nawigacja”

§ 1. Organizator

1. Organizatorem Gry terenowej (zwanej dalej Grą) o charakterze zespołowym pt. „Zawodowa Nawigacja” jest Centrum Wsparcia Rzemiosła, Kształcenia Dualnego i Zawodowego w Pile (zwane dalej CWRKDiZ w Pile) z siedzibą przy ul. Bydgoskiej 21, 64-920 Piła.
2. Gra odbywa się na terenie miasta Piły podczas Wielkopolskiego Festiwalu Zawodów.

§ 2. Informacje ogólne

1. Gra „Zawodowa Nawigacja” organizowana jest w ramach współzawodnictwa uczniów szkół podstawowych powiatu pilskiego.
2. Gra odbędzie się 25.09.2025r. na terenie miasta Piły.
3. Ogłoszenie wyników odbędzie się w dniu 03.10.2025 r. (piątek) podczas Nocy Zawodowców 2025 edycja 8.0 – w Hali Sportowej Liceum Ogólnokształcącego Mistrzostwa Sportowego w Piłce Siatkowej w Pile przy ul. Wincentego Pola 11.
4. Cele Gry:
 - Kształtowanie pozytywnego wizerunku wykwalifikowanej pracy zawodowej,
 - promocja współczesnego, nowoczesnego rzemiosła, kształcenia dualnego i zawodowego,
 - upowszechnianie idei uczenia się przez całe życie (lifelong learning), zachęcanie do rozwijania umiejętności i poszerzania horyzontów w każdym wieku,
 - integracja mieszkańców wokół wartości edukacyjnych i wspólnotowych poprzez udział w angażującej grze edukacyjnej w przestrzeni publicznej,
 - bezpośredni kontakt uczniów z pracodawcami.
5. Gra skierowana jest do uczniów klas 8 szkół podstawowych z **miasta Piły i powiatu pilskiego**. W Grze uczestniczą 3-osobowe drużyny: **3 uczniów**, którym towarzyszy 1 opiekun (osoba dorosła). Nie dopuszcza się udziału innych osób towarzyszących.
6. W Grze może wziąć udział **maksymalnie 12 drużyn, decyduje kolejność zgłoszeń**.
7. Szkoła może zgłosić jedną drużynę.
8. Udział w Grze jest bezpłatny oraz dobrowolny.

§ 3. Warunki i zgłoszenie uczestnictwa

1. Gra odbywa się 25 września 2025 r. na terenie miasta Piły w godzinach od 10.00 do 13.00.
2. Zgłoszenia przyjmowane są do 17 września 2025 r. pod adresem e-mail: konkurs@cwrkdiz.pila.pl
3. Informacji telefonicznej udziela Julia Kuśniar-Zielińska tel. 733 771 057.
4. Miejscem rozpoczęcia i zakończenia Gry jest siedziba Centrum Wsparcia Rzemiosła, Kształcenia Dualnego i Zawodowego w Pile, ul. Bydgoska 21.
5. W miejscu startu Organizator przekaze zgłoszonym drużynom pakiet startowy: identyfikatory, kartę Gry, mapę terenu Gry oraz suchy prowiant i wodę.

6. Warunkiem udziału w Grze jest zgłoszenie drużyny poprzez wypełnienie karty zgłoszenia oraz zgód na udział poszczególnych członków drużyny i przesłanie skanu dokumentów do 17 września 2025 r. pod adres e-mail: konkurs@cwrkdiz.pila.pl
7. Opiekun drużyny przekazuje **oryginały** podpisanych zgód rodziców/opiekunów prawnych na udział niepełnoletnich uczestników w Grze przed rozpoczęciem Gry najpóźniej 25 września 2025 r. w godzinach 9:00-10.00.
8. Każda drużyna podaje na karcie zgłoszeniowej swoją nazwę według własnego pomysłu.
9. Organizator poinformuje e-mailowo oraz telefonicznie o zakwalifikowaniu drużyny do udziału w Grze 19 września 2025 r.
10. Przystąpienie do Gry jest równoznaczne z zapoznaniem się z niniejszym Regulaminem i jego akceptacją.
11. Poprzez zgłoszenie do Gry każdy uczestnik wyraża zgodę na:
 - a. przetwarzanie danych osobowych przez administratora danych;
 - b. zamieszczenie przez Organizatora wizerunku, dla potrzeb własnych oraz podmiotów realizujących zadania związane z działalnością Organizatora w celu promocji Gry;
 - c. opublikowanie przez Organizatora na stronie internetowej oraz na Facebooku i w informacjach medialnych danych uczestników tj. imię i nazwisko, nazwa szkoły i miejscowość.
12. Biorąc udział w Grze uczestnik oświadcza, że zapoznał się z treścią klauzuli informacyjnej, w tym z informacją o celu i sposobach przetwarzania danych osobowych oraz prawie dostępu do treści swoich danych i prawie ich poprawiania.
13. Opiekun drużyny jest zobowiązany poinformować Organizatora o ewentualnej rezygnacji z udziału drużyny w Grze najpóźniej trzy dni przed terminem Gry tj. 22.09.2025 r.
14. W przypadku rezygnacji z udziału w Grze pojedynczych członków drużyny dopuszcza się zastąpienie nowym uczestnikiem, który zobowiązany jest do dopełnienia formalności poprzez dostarczenie zgody na udział w Grze opiekunowi drużyny, najpóźniej w dniu rozpoczęcia Gry.
- 15. Każda drużyna musi posiadać przynajmniej jeden telefon komórkowy z dostępem do Internetu i czytnikiem kodów QR.**
16. Organizator ubezpiecza imprezę – Grę terenową i nie ponosi odpowiedzialności za bezpieczeństwo osób uczestniczących w Grze, poza odpowiedzialnością wyrażoną wprost w przepisach obowiązującego prawa. Każdy z uczestników odpowiada za własne bezpieczeństwo w trakcie udziału w Grze. Za bezpieczeństwo niepełnoletnich uczestników Gry oraz przestrzeganie Regulaminu odpowiada opiekun drużyny – osoba pełnoletnia.

§ 4. Przebieg i zasady Gry

1. Uczestników Gry obowiązuje strój sportowy dostosowany do przewidywanych warunków atmosferycznych z uwzględnieniem ewentualnych opadów deszczu.
2. Opiekun drużyny (osoba pełnoletnia) kwituje odbiór pakietu startowego w miejscu rozpoczęcia Gry (Centrum Wsparcia Rzemiosła, Kształcenia Dualnego i Zawodowego w Pile), 25 września 2025 r. między godz. 9:00-10.00, podpisując się na liście obecności.
3. Skład drużyny weryfikowany jest na miejscu przez przedstawicieli CWRKDIZ w Pile na podstawie podpisanych zgód udziału w Grze.
4. Karta Gry z nazwą drużyny musi być podpisana imionami i nazwiskami wszystkich jej członków.

5. Opiekunowie drużyn po otrzymaniu mapy terenu Gry losują miejsce startu, z którego rozpoczną Grę.
6. Kolejność dalszych punktów wyznaczonych na mapie jako miejsc rozwiązywania zadań jest dowolna – zależy od decyzji uczestników.
7. Zakazane jest rozdzielanie się członków drużyny podczas trwania Gry. Liczba członków drużyny będzie weryfikowana w poszczególnych punktach. W razie niezgodności składu, drużyna będzie mogła przystąpić do realizacji danego zadania dopiero wtedy, kiedy będzie w komplecie.
8. Podczas Gry drużyny poruszają się pieszo. Uczestnicy mają zakaz przemieszczania się samochodami, autobusami, skuterami, rowerami, hulajnogami i innymi pojazdami.
9. W przypadku wykrycia przez Przedsiębiorców lub Organizatora złamania Regulaminu, na kartę Gry danej drużyny wpisywana jest decyzja o dyskwalifikacji wraz z podpisem osoby, która podjęła decyzję o dyskwalifikacji zespołu.
10. Decyzja o dyskwalifikacji drużyny jest ostateczna.
11. Pojawienie się drużyny we wszystkich punktach wyznaczonych na mapie jest warunkiem ukończenia Gry.
12. Na każdym etapie Gry istnieje możliwość wycofania się drużyny z dalszego udziału w Grze po uprzednim poinformowaniu Organizatora.
13. Drużyny uczestników w oparciu o przekazane karty Gry i mapę odnajdują w terenie wskazane miejsca oraz w każdym z nich wykonują określone zadania.
14. Do wykonania będzie 6 zadań zlokalizowanych u Przedsiębiorców.
15. Dodatkowo wyznaczone będą 3 punkty premium, niewskazane na mapie, umieszczone na trasie Gry w przestrzeni miejskiej, które będą zawierały zadania do rozwiązania w formie kodów QR. Odpowiedzi należy wpisać na karcie gry.
16. Uczestnicy Gry poznają treść zadań w momencie przybycia do danego miejsca.
17. Warunkiem przystąpienia do danego zadania jest weryfikacja przez Przedsiębiorcę, czy drużyna jest w składzie zgodnym z kartą Gry i posiada elementy identyfikacyjne w postaci identyfikatorów.
18. Potwierdzeniem przybycia i prawidłowego wykonania danego zadania przez drużynę będzie otrzymanie pieczętki na karcie Gry oraz wpisana przez Przedsiębiorcę liczba uzyskanych punktów.
19. Jeżeli do określonego miejsca przyjdzie więcej drużyn w jednym czasie należy przestrzegać kolejności przybycia drużyny. Zadanie jako pierwsza wykonuje ta drużyna, która jest w komplecie i stawiała się najszybciej. Pozostali czekają w kolejce na zewnątrz.
20. Na mecie Gry drużyny będą musiały rozwiązać na czas krzyżówkę rzemieślniczą.
21. Warunkiem zwycięstwa w Grze jest zdobycie jak największej liczby punktów podczas Gry oraz poprawne rozwiązanie krzyżówki w jak najkrótszym czasie.

§ 5. Punktacja

1. Każda drużyna (3 uczniów) zbiera punkty realizując następujące aktywności Gry:

a) Wizyta i zadanie u Pracodawcy (od 0 do 3 pkt.)

Kryteria brane pod uwagę:

- wykonanie zadania – od 0 do 3 pkt.

b) Punkty premium (od 0 do 3 pkt.)

Kryteria brane pod uwagę:

- udzielenie poprawnych odpowiedzi z kodów QR (od 0 do 3 pkt.)

c) Rozwiązanie krzyżówki rzemieślniczej (od 0 do 6 pkt)

Kryteria brane pod uwagę:

- poprawne rozwiązanie krzyżówki (uzupełnienie 5 pkt. + podanie hasła 1 pkt.)
- czas rozwiązania (decydujący w przypadku remisu)

§ 6. Wyłonienie zwycięzców

1. Podsumowanie wyników odbędzie się na podstawie kart Gry przedłożonych w miejscu zakończenia Gry.
2. Zwycięzcą Gry zostanie drużyna, która zdobędzie największą łączną liczbę punktów oraz poprawnie rozwiąże krzyżówkę rzemieślniczą w jak najkrótszym czasie.
3. O zajętych miejscach przez poszczególne drużyny po zakończeniu Gry decydują kolejno:
 - a) liczba punktów za wykonanie wszystkich zadań w regulaminowym czasie trwania Gry;
 - b) w przypadku remisu punktowego – o miejscu na liście decyduje czas wykonania krzyżówki rzemieślniczej.
4. Organizator powoła Komisję, która będzie czuwała nad prawidłowością przebiegu Gry, będzie na bieżąco rozstrzygała sprawy sporne, zapewni prawidłową organizację przebiegu Gry oraz na podstawie karty Gry utworzy listę rankingową i dokona wyboru zwycięzców.
5. Podsumowanie i wręczenie nagród odbędzie się 3 października 2025 roku w godzinach ok. 17.00-20.00 podczas Nocy Zawodowców 2025 edycja 8.0 organizowanej w Hali Sportowej przy ul. Wincentego Pola 11 w Pile.
6. Organizator przewiduje następujące nagrody rzeczowe dla zwycięzców:
 - I miejsce - vouchery upominkowe o łącznej wartości 300 zł dla każdego członka drużyny oraz voucher upominkowy o łącznej kwocie 100 zł dla opiekuna drużyny.
 - II miejsce - vouchery upominkowe o łącznej wartości 250 zł dla każdego członka drużyny oraz voucher upominkowy o łącznej kwocie 100 zł dla opiekuna drużyny.
 - III miejsce - vouchery upominkowe o łącznej wartości 200 zł dla każdego członka drużyny oraz voucher upominkowy o łącznej kwocie 100 zł dla opiekuna drużyny.
7. Organizator nie wyklucza przyznania wyróżnień, upominków dla pozostałych uczestników Gry oraz upominków dla opiekunów drużyn.
8. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny.

§ 7. Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora: www.cwrkdiz.pila.pl
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie, a także do przerwania lub odwołania Gry bez podania przyczyn oraz niewyłonienia zwycięzcy.
4. Regulamin wchodzi w życie 3.09.2025r.

§ 8. Przetwarzanie danych osobowych

Zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 17 kwietnia 2016 roku w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (dalej: RODO) informujemy, że:

Informacja o przetwarzaniu danych osobowych uczestników Gry terenowej

1. Administrator danych osobowych:

- a) Administratorem Pani / Pana danych jest Centrum Wsparcia Rzemiosła, Kształcenia Dualnego i Zawodowego w Pile (dalej: Administrator).
- b) Z Administratorem można kontaktować się listownie pisząc na adres: ul. Bydgoska 21, 64-920 Piła, poprzez e-mail: sekretariat@cwrkdiz.pila.pl lub dzwoniąc pod numer: (67)307 00 04.

2. Inspektor Ochrony Danych:

- a) Administrator powołał Inspektora Ochrony Danych (dalej: IOD).
- b) Z IOD można kontaktować się we wszystkich sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych oraz korzystania z praw związanych z przetwarzaniem danych pisząc e-mail na adres: iod@cwrkdiz.pila.pl lub na adres siedziby Administratora.

3. Cel i podstawa prawna przetwarzania danych:

- a) Przeprowadzenie i realizacja Gry terenowej, w tym jej rozstrzygnięcie, publikacja informacji o laureatach Gry, wręczenie nagród, upublicznienie wyników Gry na stronie internetowej oraz profilach społecznościowych Administratora – realizacja zadań w interesie publicznym lub w ramach sprawowania władzy publicznej powierzonej Administratorowi, w ramach realizacji obowiązku prawnego ciążącego na Administratorze oraz na podstawie zapisów Regulaminu Gry terenowej „Zawodowa Nawigacja” (art. 6 ust. 1 lit. e) RODO, art. 6 ust. 1 lit. c) RODO oraz art. 6 ust. 1 lit. b) RODO).
- b) Dysponowanie wizerunkiem będzie miało miejsce w oparciu o zgodę, na zasadach określonych postanowieniami art. 81 ust. 1 Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. (art. 6 ust. 1 lit. a RODO).

4. Okres przechowywania danych:

Dane osobowe uczestników Gry terenowej będą przetwarzane przez 5 lat.

5. Informacja o wymogu podania danych:

Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do wzięcia udziału w Grze terenowej.

6. Prawa osób, których dane dotyczą:

- a) Prawo dostępu do treści swoich danych oraz otrzymania ich kopii.
- b) Prawo do sprostowania (poprawienia) danych.
- c) Prawo do usunięcia danych, w sytuacji, gdy przetwarzanie danych nie następuje w celu wywiązania się z obowiązku wynikającego z przepisu prawa lub w ramach sprawowania władzy publicznej.
- d) Prawo do ograniczenia przetwarzania danych.

7. Prawo do sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych.

8. Prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa (w przypadku podejrzenia, że przetwarzanie danych osobowych narusza przepisy prawa dotyczące ochrony danych osobowych).

9. Odbiorcy danych:

Podmioty zewnętrzne wspierające Administratora, np. dostawca usługi poczty elektronicznej (wszystkie podmioty biorą udział w procesie przetwarzania danych osobowych na podstawie upoważnienia lub zawartych umów powierzenia przetwarzania danych z Administratorem i zapewniają odpowiedni poziom ochrony danych osobowych).

10. Dane osobowe nie będą przekazywane poza Europejski Obszar Gospodarczy ani do organizacji międzynarodowych.

11. Dane osobowe nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany, w tym nie będą przedmiotem profilowania.

Informacja o przetwarzaniu danych osobowych rodziców/ opiekunów prawnych oraz opiekunów drużyn w Grze terenowej

1. Administrator danych osobowych:

- a) Administratorem Pani/Pana danych jest Centrum Wsparcia Rzemiosła, Kształcenia Dualnego i Zawodowego w Pile (dalej: Administrator).
- b) Z Administratorem można kontaktować się listownie pisząc na adres: ul. Bydgoska 21, 64-920 Piła, poprzez e-mail: sekretariat@cwrkdiz.pila.pl lub dzwoniąc pod numer: (67) 307 00 04.

2. Inspektor Ochrony Danych:

- a) Administrator powołał Inspektora Ochrony Danych (dalej: IOD).
- b) Z IOD można kontaktować się we wszystkich sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych oraz korzystania z praw związanych z przetwarzaniem danych pisząc e-mail na adres: iod@cwrkdiz.pila.pl lub na adres siedziby Administratora.

3. Cel i podstawa prawna przetwarzania danych osobowych:

- a) Pani/Pana dane gromadzone są wyłącznie w celach dowodowych, a więc, żeby wykazać, że Pani/Pana podopieczni biorą udział w Grze terenowej za Pani/Pana zgodą lub opieką.
- b) Podstawą prawną wykorzystania Pani/Pana danych jest niezbędność tych działań o realizacji wynikającego z przepisów prawa (art. 6 ust. 1 lit. c i f RODO). Źródłem omawianego obowiązku prawnego są postanowienia Ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny, ze szczególnym uwzględnieniem art. 15 i 17.
- c) Dysponowanie wizerunkiem będzie miało miejsce w oparciu o zgodę, na zasadach określonych postanowieniami art. 81 ust. 1 Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. (art. 6 ust. 1 lit. a RODO).

4. Okres przechowywania danych:

Pani/Pana dane osobowe będą przechowywane przez okres, przez jaki przetwarzane będą dane Pani/Pana podopiecznych, zgodnie z postanowieniem zaakceptowanego Regulaminu.

5. Informacja o wymogu podania danych:

Podanie danych jest dobrowolne, ale konieczne do wzięcia udziału Pani/Pana podopiecznego w Grze terenowej.

6. Prawa osób, których dane dotyczą:

- a) Prawo dostępu do treści swoich danych oraz otrzymania ich kopii.
- b) Prawo do sprostowania (poprawienia) danych.

- c) Prawo do usunięcia danych.
- d) Prawo do ograniczenia przetwarzania danych.

7. Prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa (w przypadku podejrzenia, że przetwarzanie danych osobowych narusza przepisy prawa dotyczące ochrony danych osobowych).

8. Odbiorcy danych:

Podmioty zewnętrzne wspierające Administratora, np. dostawca usługi poczty elektronicznej (wszystkie podmioty biorą udział w procesie przetwarzania danych osobowych na podstawie upoważnienia lub zawartych umów powierzenia przetwarzania danych z Administratorem i zapewniają odpowiedni poziom ochrony danych osobowych).

9. Dane osobowe nie będą przekazywane poza Europejski Obszar Gospodarczy ani do organizacji międzynarodowych.

10. Dane osobowe nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany, w tym nie będą przedmiotem profilowania.

DYREKTOR

Klar.
Ewa Krupka-Zareba

03.08.2025 v.