



REGULAMIN WAKACYJNEJ GRY MIEJSKIEJ 2020 r. „POZNAJEMY ZAWODOWCÓW”

§ 1.

Organizatorzy

1. Gra organizowana jest na bazie dotychczasowej Gry Miejskiej „Poznajemy zawodowców” oraz Wakacyjnej Gry Miejskiej.
2. Organizatorem Wakacyjnej Gry Miejskiej „Poznajemy zawodowców” , zwanej dalej Grą, jest Centrum Wsparcia Rzemiosła Kształcenia Dualnego i Zawodowego w Koninie, adres: ul. Sosnowa 14, 62-510 Konin, zwane dalej Organizatorem przy współpracy z Konińską Izbą Gospodarczą, Turecką Izbą Gospodarczą, Cechami Rzemiosł Różnych w Koninie, w Kole i w Turku pod patronatem medialnym telewizji KNTV.
3. Niniejszy regulamin reguluje zasady i warunki uczestnictwa w Grze, prawa i obowiązki Organizatora oraz uczestników Gry.
4. Gra organizowana jest z użyciem narzędzi internetowych: <https://www.facebook.com/cwrkdizkonin> oraz <http://cwrkdiz-konin.pl>
5. Przez organizację Gry rozumie się publikację pytań i zadań z obszaru działań Organizatora.
6. Zasięgiem obejmuje teren miasta Konina i powiatów: konińskiego, kolskiego, słupeckiego i tureckiego.

§ 2

Cel i uczestnicy

1. Celem Gry jest popularyzacja kształcenia zawodowego, promocja zawodów rzemieślniczych i zawodów ginących oraz odkrywanie w przestrzeni publicznej miejsc z nimi związanych i innych punktów związanych z dziedzictwem lokalnym.
2. Gra skierowana jest dla uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych z miasta Konina oraz powiatów: konińskiego, kolskiego, słupeckiego i tureckiego.
3. Warunkiem uczestnictwa jest posiadanie własnego profilu na Facebooku.
4. Uczestnikiem może być każda osoba w przedziale: od ukończenia 13 roku życia do 18 lat.

§ 3

Warunki i zgłoszenie uczestnictwa

1. Gra trwa od 1 lipca do 15 września 2020 r.



2. Zgłoszenia przyjmowane są w trybie ciągłym.
3. Warunkiem udziału w Grze jest dołączenie do Grupy Wakacyjna Gra Miejska 2020 „Poznajemy zawodowców” utworzonej na Facebooku Organizatora i rozwiązanie minimum jednego zadania.
4. W celu weryfikacji i przyjęcia uczestnika, zainteresowane osoby muszą wysłać prośbę o dołączenie do Grupy oraz podać swoje dane osobowe (imię i nazwisko) i nazwę szkoły oraz rok urodzenia (absolwenci wskazują szkołę, którą ukończyli w roku szkolnym 2019/2020).
5. Administrator zatwierdza i przyjmuje uczestników do Grupy.
6. Przystąpienie do Gry jest równoznaczne z zapoznaniem się z niniejszym Regulaminem i jego akceptacją.
7. Poprzez dołączenie do Grupy na Facebooku uczestnik wyraża zgodę na:
 - a. przetwarzanie danych osobowych przez administratora danych tj. Organizatora;
 - 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. profilu na Facebooku.
8. Ze względu na niepełnoletność Uczestników do udziału w Grze NIEZBĘDNA jest zgoda rodziców (załącznik nr 1), którą należy wydrukować i podpisany skan lub zdjęcie przesłać w wiadomości na Facebooka lub pocztą elektroniczną na adres: promocja@cwrkdiz-konin.pl.
9. 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.
10. Udział w Grze ma charakter dobrowolny i nieodpłatny.

§ 4

Przebieg i zasady Gry

1. Zadaniem Uczestników Gry jest śledzenie grupy na Facebooku oraz odpowiadanie na zadawane tam pytania lub rozwiązywanie zadań i innych zamieszczanych poleceń w tym związanych z pracą na mapach i w terenie.
2. Pytania i zadania zamieszczane będą z różną częstotliwością począwszy od 1 lipca.
3. Za każde prawidłowe rozwiązanie/odpowiedź Uczestnik otrzymuje punkty.
4. Dodatkowo w publikowanych zadaniach będą ukrywane kolejno litery, które utworzą hasło przewodnie.
5. Hasło będzie zaszyfrowane a szyfr ujawniony na zakończenie Gry.
6. Punkty przyznaje Organizator Gry.
7. Każdy zarejestrowany Uczestnik zyskuje dodatkowych 5 punktów, pod warunkiem skutecznego pozyskania kolejnego Uczestnika, który zobowiązany jest do udziału



- i rozwiązania minimum pięciu zadań oraz wskazania z imienia i nazwiska osobę, która poleciła Grę.
8. Warunkiem zwycięstwa jest zdobycie jak największej liczby punktów oraz rozszyfrowanie hasła przewodniego.
 9. Informacja o podsumowaniu i terminie wręczenia nagród zostanie opublikowana na grupie po zakończeniu Gry.
 10. Organizator przewiduje następujące nagrody rzeczowe dla zwycięzców:

I miejsce – TABLET

II miejsce – SMARTBAND

III miejsce – GŁOŚNIK BEZPRZEWODOWY

11. Organizator nie wyklucza przyznania wyróżnień dla pozostałych Uczestników i nagrodzenia ich atrakcyjnymi gadżetami.
12. Nagrody rzeczowe nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny.
13. Na każdym etapie gry istnieje możliwość dołączenia lub wycofania się z dalszego udziału w Grze poprzez opuszczenie grupy.

§ 5

Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora: www.cwrkdiz-konin.pl
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie a także do przerwania lub odwołania Gry bez podania przyczyn oraz niewyłonienia zwycięzcy.
4. W sprawach przebiegu Gry można kontaktować się z Organizatorem poprzez Messengera.

§ 6

Przetwarzanie danych osobowych

1. W związku z uczestnictwem w Grze dojdzie do zbierania, wykorzystywania oraz publikacji informacji stanowiących dane osobowe w rozumieniu art. 4 ust. 1 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) (dalej RODO).
2. Administratorem danych osobowych jest Centrum Wsparcia Rzemiosła, Kształcenia Dualnego i Zawodowego w Koninie, ul. Sosnowa 14.



3. W sprawach związanych z przetwarzaniem danych osobowych prosimy o kontakt z inspektorem ochrony danych: e-mail: inspektor@osdidk.pl
4. W związku z uczestnictwem w Grze oraz działaniami promocyjnymi Organizatora, przetwarzane będą następujące dane osobowe:
 - a) imię i nazwisko Uczestnika konkursu;
 - b) nazwa szkoły do której uczęszcza Uczestnik;
 - d) wizerunek uczestników Gry podczas wyłonienia zwycięzców i rozdania nagród, zarejestrowany w postaci nagrania wideo oraz zdjęć, w celu jego publikacji w Internecie – na stronie internetowej oraz na Fanpage'u w serwisie Facebook Organizatora, a także na kanale Organizatora w serwisie YouTube.
7. Podstawą prawną (uzasadnieniem) stosowania powyższych informacji jest niezbędność do realizacji tzw. przyrzeczenia publicznego, a więc niezbędność do wywiązania się przez Organizatora z jego zadań określonych tym Regulaminem (art. 6 ust. 1 lit. f RODO).
8. Dane osobowe nie są przetwarzane w sposób zautomatyzowany w celu podjęcia jakichkolwiek decyzji.