

## **REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „TROPICIELE ZAWODÓW”**

Konin, wrzesień 2024 r.

### **§ 1.**

#### **Organizatorzy**

1. Organizatorem konkursu jest Centrum Wsparcia Rzemiosła, Kształcenia Dualnego i Zawodowego w Kaliszu z siedzibą przy ul. Nowy Świat 13.
2. Współorganizatorem Gry Miejskiej „Tropiciele zawodów”, zwanej dalej Grą, jest Centrum Wsparcia Rzemiosła Kształcenia Dualnego i Zawodowego w Koninie, adres: ul. Okólna 47a, 62-510 Konin, zwane dalej Współorganizatorem przy współpracy z Partnerami: Cechem Rzemiosł Różnych w Koninie, Wojewódzkim Ośrodkiem Ruchu Drogowego w Koninie oraz przedsiębiorcami, które zaaranżują punkty z zadaniami dla uczestników.
3. Wydarzenie realizowane jest w ramach inwestycji A3.1.1 Krajowego Planu Odbudowy „Wsparcie rozwoju nowoczesnego kształcenia zawodowego, szkolnictwa wyższego oraz uczenia się przez całe życie”, przedsięwzięcia pn. „Zbudowanie systemu koordynacji i monitorowania regionalnych działań na rzecz kształcenia zawodowego, szkolnictwa wyższego oraz uczenia się przez całe życie, w tym uczenia się dorosłych” w województwie wielkopolskim (Zadanie 2. Upowszechnianie uczenia się przez całe życie w regionie oraz działania własne wg. koncepcji województwa).
4. Niniejszy regulamin reguluje zasady i warunki uczestnictwa w Grze, prawa i obowiązki Współorganizatora oraz uczestników Gry.
5. Przez organizację Gry rozumie się zaaranżowanie zadań związanych z określonymi zawodami w 10 przedsiębiorstwach, zadania proponowanego przez WORD oraz zamieszczenie 3 punktów premium z zadaniami w miejscach użyteczności publicznej na terenie miasta Konin (Starówka). Charakter wydarzenia powoduje, że drużyny poruszają się po mieście pieszo, pod opieką nauczyciela (opiekuna), na własną odpowiedzialność z zastosowaniem przepisów prawa ruchu drogowego. W związku z powyższym odpowiedzialność Współorganizatora dotyczy działań związanych z udziałem w Grze określonych miejscach prowadzonych przez obsługę gry.

### **§ 2**

#### **Cel i uczestnicy**

1. Głównym celem Gry jest promocja kształcenia zawodowego i dualnego wśród dzieci i młodzieży oraz wsparcie w zakresie orientacji zawodowej dostosowanej do krajowego i lokalnego rynku pracy. Celem szczegółowym jest popularyzacja zawodów rzemieślniczych i zawodów ginących oraz odkrywanie w przestrzeni publicznej miejsc z nimi związanych i innych punktów związanych z dziedzictwem lokalnym.

Zbudowanie systemu koordynacji i monitorowania regionalnych działań na rzecz kształcenia zawodowego, szkolnictwa wyższego oraz uczenia się przez całe życie, w tym uczenia się dorosłych w województwie wielkopolskim.

2. Gra skierowana jest dla uczniów szkół podstawowych z klas VII i VIII z miasta Konina oraz powiatów: konińskiego, kolskiego, słupeckiego i tureckiego.
3. W Grze uczestniczą 3-osobowe drużyny: 3 uczniów, którym towarzyszy 1 opiekun (osoba dorosła). Nie dopuszcza się udziału innych osób towarzyszących.
4. W grze może wziąć udział maksymalnie 10 drużyn, decyduje kolejność zgłoszeń.
5. Szkoła może zgłosić jedną drużynę.
6. Przy rejestracji drużyn Współorganizator zadba o reprezentantów wszystkich powiatów.
6. Udział w Grze jest bezpłatny oraz dobrowolny.

### § 3

#### Warunki i zgłoszenie uczestnictwa

1. Gra odbywa się 18 września 2024 r. w godzinach od 9.00 do 14.30.
2. Zgłoszenia przyjmowane są do 12 września 2024 r. pod adresem e-mail:  
sekretariat@cwrkdiz-konin.pl
3. Informacji telefonicznej udzielają:  
Anna Koziarska tel. 500 317 589 oraz Grażyna Sędziak tel. 797 901 112
4. Miejscem rozpoczęcia Gry jest Zespół Szkół Centrum Kształcenia Ustawicznego im. Stefana Batorego w Koninie, ul. Wodna 1, 62-500 Konin.
5. W miejscu startowym Współorganizator przekaze zgłoszonym drużynom pakiet startowy: identyfikatory, Kartę Gry, mapę terenu Gry oraz suchy prowiant i wodę.
6. Miejscem zakończenia Gry jest Zespół Szkół Centrum Kształcenia Ustawicznego im. Stefana Batorego w Koninie, ul. Wodna 1, 62-500 Konin.
7. Warunkiem udziału w Grze jest zgłoszenie drużyny poprzez wypełnienie karty zgłoszenia oraz zgód na udział poszczególnych członków drużyny i przesłanie dokumentów do 12 września 2024 r. pod adres e-mail: sekretariat@cwrkdiz-konin.pl
8. Opiekun drużyny przekazuje oryginały podpisanych zgód rodziców/opiekunów prawnych na udział niepełnoletnich uczestników w Grze przed rozpoczęciem Gry najpóźniej 18 września przed godziną 9.00.
9. Każda drużyna podaje na karcie zgłoszeniowej swoją nazwę według własnego pomysłu.
10. Współorganizator poinformuje e-mailowo oraz telefonicznie o zakwalifikowaniu drużyny do udziału w Grze 13 września 2024 r.
11. Przystąpienie do Gry jest równoznaczne z zapoznaniem się z niniejszym Regulaminem i jego akceptacją.
12. Poprzez zgłoszenie do Gry każdy uczestnik wyraża zgodę na:

Zbudowanie systemu koordynacji i monitorowania regionalnych działań na rzecz kształcenia zawodowego, szkolnictwa wyższego oraz uczenia się przez całe życie, w tym uczenia się dorosłych w województwie wielkopolskim.

- a. przetwarzanie danych osobowych przez administratora danych tj. Współorganizatora;
  - b. zamieszczenie przez Współorganizatora wizerunku, dla potrzeb własnych oraz podmiotów realizujących zadania związane z działalnością Współorganizatora w celu promocji Gry;
  - c. opublikowanie przez Współorganizatora na stronie internetowej oraz na Facebooku i w informacjach medialnych danych Uczestników tj. imię i nazwisko.
13. 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.
  14. Opiekun drużyny jest zobowiązany poinformować Współorganizatora o ewentualnej rezygnacji z udziału drużyny w grze najpóźniej trzy dni przed terminem gry tj. 15.09.2024 r.
  15. 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.
  16. Każda drużyna musi posiadać przynajmniej jeden telefon komórkowy z dostępem do Internetu i czytnikiem kodów QR.
  17. Współorganizator ubezpiecza imprezę – Grę Miejską 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 (Zespół Szkół Centrum Kształcenia Ustawicznego im. Stefana Batorego w Koninie, ul. Wodna 1, 62-500 Konin), 18 września 2024 r. przed godz. 9.00, podpisując się na liście obecności.
3. Skład drużyny weryfikowany jest na miejscu przez przedstawicieli CWRKDiZ w Koninie na podstawie podpisanych zgód udziału w Grze.
4. Karta Gry wraz 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.

Zbudowanie systemu koordynacji i monitorowania regionalnych działań na rzecz kształcenia zawodowego, szkolnictwa wyższego oraz uczenia się przez całe życie, w tym uczenia się dorosłych w województwie wielkopolskim.

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, skuterami, rowerami, hulajnogami i innymi pojazdami.
9. W przypadku wykrycia przez Partnerów lub Współorganizatora 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 w jak największej liczbie punktów wyznaczonych na mapie jest jednym z warunków ukończenia Gry i zwiększa szansę wygranej.
12. Na każdym etapie Gry istnieje możliwość wycofania się drużyny z dalszego udziału w Grze po uprzednim poinformowaniu Współorganizatora.
13. Zadaniem Uczestników Gry jest dotarcie do punktów oznaczonych na mapie i wykonanie określonych zadań.
14. Każde wykonane prawidłowo zadanie liczone jest jako jeden punkt do ogólnej sumy punktów zbieranych podczas Gry.
15. Dodatkowo wyznaczone będą 3 punkty premium, nie wskazane na mapie, umieszczone na trasie Gry w przestrzeni miejskiej, które będą zawierały zadania do rozwiązania w formie kodów QR. Wyniki należy wpisać na karcie gry.
16. Każda drużyna ma szansę na uzyskanie maksymalnie 14 punktów (10 punktów z miejsc wyznaczonych na mapie, 1 punkt za zadanie WORD i 3 punkty premium).
17. Drużyny uczestników w oparciu o przekazane karty Gry oraz mapę odnajdują w terenie wskazane miejsca oraz w każdym z nich wykonują określone zadania.
18. Do wykonania będzie 10 zadań zlokalizowanych u Partnerów Gry/Przedsiębiorców.
19. Uczestnicy Gry poznają treść zadań w momencie przybycia do danego miejsca.
20. W każdym miejscu realizacji zadania (przedsiębiorstwie) będzie wyznaczony Wolontariusz oraz przedstawiciel Partnera Gry.
21. Warunkiem przystąpienia do danego zadania jest weryfikacja przez Wolontariusza/Partnera, czy drużyna jest w składzie zgodnym z kartą Gry i posiada elementy identyfikacyjne w postaci identyfikatorów.
22. Potwierdzeniem przybycia i prawidłowego wykonania danego zadania przez drużynę będzie otrzymanie pieczętki na karcie Gry oraz wpisana przez Partnera Gry liczba uzyskanych za zadanie punktów 1 lub 0 (jeżeli zadanie nie zostanie prawidłowo wykonane).

Zbudowanie systemu koordynacji i monitorowania regionalnych działań na rzecz kształcenia zawodowego, szkolnictwa wyższego oraz uczenia się przez całe życie, w tym uczenia się dorosłych w województwie wielkopolskim.

23. 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 stawia się najszybciej. Pozostali czekają w kolejce na zewnątrz a Wolontariusz dba o zachowanie poufności treści zadań.
24. Oprócz zadań, w ośmiu wybranych miejscach Partnerzy będą udostępniać drużynom litery, które należy zachować i na zakończenie utworzyć z nich hasło, które jest nazwą zawodu.
25. Każde miejsce wyznaczone na mapie to przedsiębiorstwo oznakowane nazwą Gry „Tropiciele zawodów” z nadanym losowo numerem, w którym uczestnicy będą przyjęci przez: Wolontariusza oraz przedstawiciela Partnera Gry.
26. Warunkiem zwycięstwa w Grze jest zdobycie jak największej liczby punktów oraz rozszyfrowanie hasła przewodniego w jak najkrótszym czasie.

## § 5

### Wyłonienie zwycięzców

1. Podsumowanie wyników odbędzie się na podstawie kart Gry przedłożonych w miejscu zakończenia Gry to jest Zespół Szkół Centrum Kształcenia Ustawicznego im. Stefana Batorego w Koninie, ul. Wodna 1, 62-500 Konin do godziny 14.30.
2. Zwycięzcą Gry zostanie drużyna, która zdobędzie największą łączną liczbę punktów.
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 łączny czas wykonania wszystkich zadań, rozumiany od momentu startu danej drużyny i otrzymania karty do gry do momentu zdania karty na mecie.
4. Współorganizator 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 dokonana wyboru zwycięzców.
5. Podsumowanie i wręczenie nagród odbędzie się 4 października 2024 roku w godz. 17.00-20.00 podczas wydarzenia „Noc zawodowców” organizowanego w Zespole Szkół Ekonomiczno-Usługowych im. Fryderyka Chopina w Żychlinie koło Konina.
6. Organizator przewiduje następujące nagrody rzeczowe dla zwycięzców:
  - I miejsce - nagrody rzeczowe oraz vouchery upominkowe o łącznej wartości 500 zł dla każdego członka drużyny
  - II miejsce - nagrody rzeczowe oraz vouchery upominkowe o łącznej wartości 350 zł dla każdego członka drużyny
  - III miejsce - nagrody rzeczowe oraz vouchery upominkowe o łącznej wartości 200 zł dla każdego członka drużyny

Zbudowanie systemu koordynacji i monitorowania regionalnych działań na rzecz kształcenia zawodowego, szkolnictwa wyższego oraz uczenia się przez całe życie, w tym uczenia się dorosłych w województwie wielkopolskim.

7. Organizator nie wyklucza przyznania wyróżnień dla pozostałych Uczestników Gry i nagrodzenia ich atrakcyjnymi gadżetami.
8. Opiekunowie drużyn otrzymują atrakcyjne gadżety firmowe.
9. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny.

## § 6

### Postanowienia końcowe

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Współorganizatora: [www.cwrkdiz-konin.pl](http://www.cwrkdiz-konin.pl)
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora i Współorganizatora.
3. Organizator i Współorganizator zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie a także do przerwania lub odwołania Gry bez podania przyczyn oraz niewyłonienia zwycięzcy.

## § 7

### Przetwarzanie danych osobowych

W związku z realizacją wymogów 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 „RODO”), informujemy o zasadach przetwarzania Pani/Pana danych osobowych oraz o przysługujących Pani/Panu prawach z tym związanych.

Organizator Gry informuje, że:

1. Administratorem Pani/Pana danych osobowych, jest Dyrektor Centrum Wsparcia Rzemiosła, Kształcenia Dualnego i Zawodowego w Koninie, ul. Okólna 47a, 62-510 Konin, zwanym dalej Administratorem.
2. W sprawach związanych z przetwarzaniem danych osobowych prosimy o kontakt z inspektorem ochrony danych: e-mail: [abi@osdidk.pl](mailto:abi@osdidk.pl)
3. Pani/Pana dane osobowe przetwarzane będą w celu zorganizowania oraz przeprowadzenia Gry Miejskiej „Tropiciele zawodów”, w tym także dla celów sprawozdawczych, kontrolnych, informacyjnych oraz archiwalnych.
4. Podstawą przetwarzania danych osobowych jest art. 6 ust. 1 lit. a) Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r.), tj. zgoda uczestnika.
5. Pani/Pana dane osobowe będą udostępniane pracownikom oraz współpracownikom Administratora, jak również osobom trzecim w zakresie niezbędnym do realizacji celów sprawozdawczych, kontrolnych oraz archiwalnych, w tym organom nadzorczym oraz organom kontrolnym;

Zbudowanie systemu koordynacji i monitorowania regionalnych działań na rzecz kształcenia zawodowego, szkolnictwa wyższego oraz uczenia się przez całe życie, w tym uczenia się dorosłych w województwie wielkopolskim.

6. Podanie przez Panią/Pana danych osobowych jest niezbędne do dokonania rejestracji oraz uczestnictwa w Grze, co oznacza, że odmowa podania przez Panią/Pana danych osobowych będzie równoznaczna z dobrowolną rezygnacją z wzięcia udziału w Grze;
7. W zakresie, na zasadach oraz warunkach określonych w Ustawie oraz RODO posiada Pani/Pan prawo do: o żądania od Administratora dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania danych osobowych, o wniesienia sprzeciwu wobec takiego przetwarzania, o przenoszenia danych, o wniesienia skargi do organu nadzorczego, gdy uzna Pani/Pan, iż przetwarzanie Pani/Pana danych osobowych narusza przepisy RODO;
8. Osobie, która udzieliła zgody na przetwarzanie danych osobowych przysługuje prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem. W celu skorzystania z prawa do cofnięcia zgody należy skontaktować się z Organizatorem konkursu dostępnym pod adresem e-mail: sekretariat@cwrkdiz-konin.pl
9. Pani/Pana dane osobowe nie podlegają zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu.
10. Pani/Pana dane osobowe będą przechowywane przez okres realizacji przez Administratora zadań polegających na promocji wyników oraz informowaniu o przebiegu ww. Gry, jak również polegających na dopełnieniu obowiązków sprawozdawczych, kontrolnych i archiwalnych oraz informacyjnych lub do czasu upływu okresu przedawnienia roszczeń związanych z uczestnictwem w w/w Grze Miejskiej (w zależności od tego, który z tych okresów upłynie później).

Zbudowanie systemu koordynacji i monitorowania regionalnych działań na rzecz kształcenia zawodowego, szkolnictwa wyższego oraz uczenia się przez całe życie, w tym uczenia się dorosłych w województwie wielkopolskim.