

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ

„MIASTO RZEMIEŚLNİKÓW. Leszno 2022”



Niniejszy regulamin, zwany dalej „Regulaminem”, określa ogólne zasady, zakres i warunki uczestnictwa w grze miejskiej pod nazwą „Miasto Rzemieślników. Leszno 2022”.

§ 1. Organizatorzy i Partnerzy

1. Organizatorem Gry Miejskiej „**MIASTO RZEMIEŚLNİKÓW**” zwanej dalej „Grą” jest Centrum Wsparcia Rzemiosła, Kształcenia Dualnego i Zawodowego w Lesznie, z siedzibą przy ul. Śniadeckich 5, 64-100 Leszno, zwane dalej Organizatorem oraz Cech Rzemiosł Różnych w Lesznie, z siedzibą przy Alejach Jana Pawła II nr 6, 64-100 Leszno, zwany dalej Organizatorem.
2. Współorganizatorem Gry Miejskiej jest Wielkopolska Izba Rzemieślnicza w Poznaniu, z siedzibą przy ulicy Słowiańskiej 54, 64-100 Leszno; zwana dalej Współorganizatorem oraz Urząd Miasta Leszno, zwany dalej Współorganizatorem.
3. Partnerem Gry Miejskiej jest Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Lesznie.

§ 2. Termin i miejsce Gry

1. Gra przeprowadzona zostanie dnia **8 czerwca 2022 r.** w godzinach **8:30- 14:00** na terenie miasta Leszno bez względu na pogodę.
2. Miejscem rozpoczęcia Gry jest „**Punkt Startowy**” znajdujący się w **Cechu Rzemiosł Różnych w Lesznie, z siedzibą przy ulicy Jana Pawła II**. W tym miejscu Organizatorzy podadzą Zespołom dodatkowe szczegóły Gry oraz pierwszą wskazówkę.
3. Szczegółowa trasa z rozmieszczeniem punktów na trasie zostanie przekazana zespołom w Punkcie Startowym w dniu Gry.
4. **Miejscem zakończenia Gry jest „Meta”** znajdująca się w **Bibliotece Ratuszowej w Lesznie**.

§ 3. Zasady uczestnictwa

1. W Grze mogą wziąć udział uczniowie klas 7 szkół podstawowych z miasta Leszna oraz powiatu leszczyńskiego wraz z opiekunem.
2. W Grze uczestniczą 4-osobowe zespoły: 3 uczniów i opiekun.
3. Udział w Grze jest bezpłatny.
4. Ilość miejsc w Grze jest ograniczona (maksymalnie 10 drużyn), decyduje kolejność zgłoszeń.
5. Każdy uczestnik Gry powinien być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze.
6. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za poniesione straty/ wypadki podczas Gry.
7. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za zachowanie uczestników Gry oraz następstwa z niego wynikające, w tym częściowy lub stały uszczerbek na zdrowiu i wypadki śmiertelne.
8. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Zespół, którego choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu zostanie automatycznie wykluczony z dalszego udziału.
9. Po trasie Gry zespoły poruszają się pieszo. Uczestnicy mają zakaz poruszania się samochodami, skuterami, rowerami, hulajnogami i innymi pojazdami.
10. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim w związku z czym uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności.
11. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub zespół niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom Zespół może zostać zdyskwalifikowany w dowolnym momencie gry.
12. W czasie trwania Gry członkowie poszczególnych Zespołów nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Zespołu będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach kontrolnych. W razie niezgodności Zespół będzie mógł przystąpić do realizacji danego zadania dopiero wtedy, kiedy wszyscy członkowie dołączą.
13. Pojawienie się na wszystkich punktach wyznaczonych na mapie jest jednym z warunków ukończenia Gry.
14. Na każdym etapie Gry istnieje możliwość wycofania się z dalszego udziału w Grze Miejskiej po uprzednim poinformowaniu Organizatora.
15. Organizator powoła Komisję, w skład której wchodzić będzie:
 - a) przedstawiciel Centrum Wsparcia Rzemiosła, Kształcenia Dualnego i Zawodowego w Lesznie,
 - b) przedstawiciel Cechu Rzemiosł Różnych w Lesznie,
 - c) przedstawiciel Wielkopolskiej Izby Rzemieśniczej w Poznaniu,
 - d) przedstawiciel Urzędu Miasta Leszna,
 - e) przedstawiciel Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Lesznie.Komisja zostanie powołana celem zapewnienia prawidłowej organizacji i przebiegu Gry oraz w celu dokonania wyboru zwycięskiego zespołu Gry.

§ 4. Zgłoszenia

1. Warunkiem udziału w Grze jest:
 - a) **REJESTRACJA**, która prowadzona jest online. Rejestracji należy dokonać wypełniając **FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY** dostępny pod linkiem: <https://forms.gle/DXZUASmXduhdG4ieA>, który zawiera dane tj.: nazwa i adres szkoły, nazwa zespołu, skład zespołu (imiona i nazwiska uczestników), imię i nazwisko opiekuna zespołu, numer telefonu opiekuna zespołu, adres e-mail opiekuna zespołu. **Rejestracja trwa od 18.05.2022 r. do 3.06.2022 r.**
 - b) przesłanie wypełnionych i podpisanych zgód rodziców/opiekunów prawnych na udział niepełnoletnich uczestników w Grze (**ZAŁĄCZNIK nr 1**) na adres e-mail: e.pawlak@cwrkdiz.leszno.pl lub na adres Organizatora:
*Centrum Wsparcia Rzemiosła, Kształcenia Dualnego i Zawodowego w Lesznie
ul. Śniadeckich 5, 64-100 Leszno, z dopiskiem „Gra Miejska”;*
 - c) przesłanie wypełnionych i podpisanych zgód rodziców/opiekunów prawnych na wykorzystanie wizerunku Uczestnika Gry (**ZAŁĄCZNIK nr 2**) na adres e-mail: e.pawlak@cwrkdiz.leszno.pl lub na adres Organizatora:
*Centrum Wsparcia Rzemiosła, Kształcenia Dualnego i Zawodowego w Lesznie
ul. Śniadeckich 5, 64-100 Leszno, z dopiskiem „Gra Miejska”.*
2. Poprzez rejestrację w Grze Uczestnik wyraża zgodę na:
 - a) wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie,
 - b) przetwarzanie przez Organizatorów danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych, Dz.U.tj. z 2002 roku, nr 101, poz. 962 z późn. zm.);
 - c) opublikowanie na łamach strony internetowej i w informacjach medialnych przez Organizatorów wizerunku Uczestnika oraz imienia i nazwiska uczestnika.
3. W dniu Gry należy **potwierdzić obecność** w Punkcie Startowym nie później niż do godziny **8:50**.

§ 5. Zasady Gry

I. START GRY

1. Gra rozpoczyna się odprawą dla uczestników, która odbędzie się w Punkcie Startowym od godziny 8:30 do godziny 8:50.
2. Start Gry przewidziany jest na godzinę 9:00.
3. Każdy zarejestrowany Zespół otrzyma kopertę z zawartością: karta Gry z nazwą Zespołu oraz mapa terenu Gry.
4. Karta Gry musi być podpisana imionami i nazwiskami wszystkich członków Zespołu wraz z opiekunem.

II. ZADANIA STACJONARNE GRY

1. Do wykonania jest 11 zadań, których przebieg kontrolowany jest przez danego rzemieślnika, Organizatorów lub Komisję.
2. Rzemieślnicy oraz Organizatorzy posiadają zadania do wykonania dla każdego Zespołu.
3. Zadaniem Uczestników jest zlokalizowanie wskazanych ZAKŁADÓW RZEMIEŚLNICZYCH oraz PUNKTU WIEDZY na terenie miasta Leszna, a następnie rozwiązywanie zagadek, odpowiadanie na pytania, wykonywanie zadań u określonych **rzemieślników** i w **Punkcie Wiedzy** oraz wykonanie zdjęcia danego zakładu rzemieślniczego i Punktu Wiedzy, w którym było wykonywane zadanie.
4. Ostatnie zadanie, dla uczestników, znajdować się będzie na **Mecie**. Po dotarciu na miejsce wyznaczona osoba z każdego Zespołu wylosuje zestaw 3 pytań związany z pracą rzemieślników oraz Organizatorów i Współorganizatora, których to działalność uczestnicy poznają w dniu Gry.
5. Zakłady rzemieślnicze, Punkt Wiedzy oraz Meta zostaną umieszczone na mapie.

III. ZAKOŃCZENIE GRY

1. Gra kończy się o godzinie **14:00** wręczeniem nagród zwycięzcom.
2. Wykonywanie zadań z Karty Gry będzie możliwe do godziny 13:30.
3. Uczestnicy gry muszą dotrzeć do **Mety**, która znajduje się w Bibliotece Ratuszowej do godziny **13:50**.
4. Czas wykonywania wszystkich zadań liczy się do momentu dotarcia do Mety i oddania Karty Gry Organizatorom.
5. W momencie oddania Karty Gry muszą być obecni wszyscy członkowie Zespołu wraz z opiekunem.
6. Po godzinie 13:50 Karty Gry nie będą przyjmowane.

§ 6. Zasady Gry- PUNKTACJA

1. Punkty w Grze można zdobywać odnajdując wskazane w „Karcie Gry” miejsca oraz wykonując zadania i prawidłowo odpowiadając na pytania.
2. Aby otrzymać punkty należy odwiedzić 9 rzemieślników (zakłady rzemieślnicze zaznaczone na mapie) oraz Organizatorów (PUNKT WIEDZY), a także Komisję na Mecie. Następnie należy wykonać zadania zarówno u rzemieślników, jak i u Organizatorów i Komisji.
3. Punktacja przyznawana w Grze:
 - a) 1 pkt. za odnalezienie wskazanego rzemieślnika i Punktu Wiedzy na mapie,
 - b) 1 pkt. za wykonane prawidłowo zadanie przez zespół,

- c) 1 pkt. za wykonanie zdjęcia w zakładzie rzemieślniczym (zdjęcie zespołu wraz z opiekunem i rzemieślnikiem) oraz w Punkcie Wiedzy (zdjęcie zespołu wraz z opiekunem i Organizatorem),
- d) 3 pkt. za prawidłowo podane odpowiedzi na pytania, które znajdować się będą u członków Komisji (Meta).

Łącznie można zdobyć **33 pkt.**

§ 7. Zasady Gry- WYŁONIENIE ZWYCIĘZCÓW

1. Podsumowanie i ogłoszenie wyników odbędzie się po ukończeniu wszystkich zadań przez Uczestników oraz zliczeniu punktów.
2. Zwycięzcą Gry zostanie Zespół, który zdobędzie największą łączną liczbę punktów oraz ukończy Grę jako pierwszy. Organizatorzy przewidują także drugie i trzecie miejsce.
3. W przypadku równej ilości punktów i jednoczesnego dotarcia na Metę zostanie przeprowadzona dogrywka w formie WYKREŚLANKI O ZAWODACH. Do tego zadania zespół wyznaczy 1 osobę, która w czasie dwóch minut odnajdzie jak największą ilość nazw zawodów.

§ 8. Nagrody

1. Laureaci otrzymają nagrody rzeczowe:
 - a) **I miejsce- walizki**
 - b) **II miejsce- plecaki**
 - c) **III miejsce- śpiwór**

Nagroda liczona jest na uczestnika gry, nie wliczając opiekuna grupy. Wszyscy uczestnicy Gry otrzymują dyplomy.

2. Nagrody rzeczowe nie podlegają zamianie na inne rzeczy, ani na ich równowartość pieniężną.

§ 9. Postanowienia końcowe

1. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest wyrażenie zgody przez rodziców lub prawnych opiekunów uczestników na przetwarzanie danych osobowych uczestników i nieodpłatną publikację zdjęć w ramach działań prowadzonych przez CWRKDiz w Lesznie.
2. Regulamin jest dostępny na stronie internetowej Centrum Wsparcia Rzemiosła, Kształcenia Dualnego i Zawodowego w Lesznie www.cwrkdiz.leszno.pl/ oraz www.leszno.icech.pl/

3. Uczestnicy biorący udział w Grze akceptują Regulamin.
4. Organizator może odstąpić od przeprowadzenia gry bez podania przyczyny.
5. Regulamin wchodzi w życie z **dniem 18.05.2022 r.**
6. Przystąpienie do Gry oznacza akceptację Regulaminu oraz wyrażenie zgody uczestnika (jego opiekunów prawnych) na przechowywanie i przetwarzanie jego danych osobowych przez organizatora (zgodnie z Ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych, Dz.U.tj. z 2002 roku, nr 101, poz. 962 z późn. zm.) w zakresie niezbędnych do prawidłowej współpracy z organizatorem oraz w celach związanych z Grą.
7. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
8. Organizator nie odpowiada za rzeczy zgubione w trakcie Gry.
9. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzania zmian w Regulaminie.

§ 10. 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 uchylenie dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) dalej RODO.
2. Administratorem danych osobowych jest Centrum Wsparcia Rzemiosła, Kształcenia dualnego i Zawodowego w Lesznie przy ul. Śniadeckich 5. Z administratorem danych można się kontaktować poprzez adres poczty elektronicznej kontakt@cwrkdiz.leszno.pl, telefonicznie pod numerem +48 65 513 03 67 lub pisemnie na adres siedziby administratora.
3. W sprawach związanych z przetwarzaniem danych osobowych prosimy o kontakt z inspektorem ochrony danych, pod adresem e-mail: kontakt@cwrkdiz.leszno.pl
4. W związku z uczestnictwem w konkursie przetwarzane będą następujące dane:
 - a) Imię i nazwisko Uczestników gry oraz nazwę szkoły do której uczęszczają Uczestnicy gry w celu jednoznacznej identyfikacji (rozdzielenia) Uczestników.
 - b) Wizerunek uczestników wydarzenia wyłonienia zwycięzców i rozdania nagród, zarejestrowania w postaci nagrania wideo oraz zdjęć, w celu jego publikacji w Internecie – na stronie internetowej oraz fanpage'u w serwisie Facebooka Organizatora oraz Partnerów, a także w celu udostępniania Partnerom, aby umożliwić im publikację i realizację ich zadań statutowych.
5. Podstawą prawną (uzasadnieniem) stosowania powyższych informacji jest niezbędność do realizacji tzw. Przyrzeczenia publicznego, a więc niezbędność do wywiązania się poprzez Organizatora z jego zadań określonych tym Regulaminem (art. 6 ust. 1 lit. F RODO).

6. Każdemu uczestnikowi, opiekunowi prawnemu Uczestnika oraz osobie obecnej w czasie wydarzenia wyłaniania zwycięzców i rozdanie nagród przysługuje prawo do dostępu do danych osobowych, ich sprostowania, prawo do wezwania administratora do usunięcia danych, prawo do wezwania administratora do ograniczenia, przetwarzania między innymi przez okres potrzebny na aktualizację danych, prawo do sprzeciwu wobec dalszego przetwarzania, prawo do przeniesienia danych oraz prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego.
7. Dane osobowe nie są przetwarzane w sposób zautomatyzowany w celu podjęcia jakichkolwiek decyzji.
8. Podanie danych jest wymagane postanowieniami niniejszego Regulaminu.