

REGULAMIN GRY TERENOWEJ

„Smaragd Europy”

§ 1. Organizatorzy

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej „Regulaminem”, określa ogólne zasady, zakres i warunki uczestnictwa w grze terenowej pod nazwą „Smaragd Europy”.
2. Organizatorem gry terenowej „Smaragd Europy” zwanej dalej „Grą”, jest Sekretariat ds. Młodzieży Województwa Zachodniopomorskiego prowadzący **punkt EUROPE DIRECT Szczecin** zwany dalej „Organizatorem”.
3. Administratorem zebranych danych osobowych osób biorących udział w Grze („Uczestników”) jest Sekretariat ds. Młodzieży Województwa Zachodniopomorskiego prowadzący punkt EUROPE DIRECT Szczecin.
4. Klauzula informacyjna dla Uczestników Gry, będąca Załącznikiem do niniejszego Regulaminu, stanowi wypełnienie ciężącego na Administratorze obowiązku informacyjnego, o którym mowa w art. 13 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).

§ 2. Zasady Gry – REJESTRACJA

1. Zapisy na Grę prowadzone są przez Internet. Zgłoszenia należy przysyłać przez formularz: <http://formularze.sdsm.szczecin.pl/formularz-zgloszeniowy-do-gry-terenowej-smaragd-europy-2024/>
2. Zgłoszenie powinno zawierać między innymi następujące dane osób wchodzących w skład drużyny: imię i nazwisko kapitana drużyny, imiona i nazwiska pozostałych członków drużyny, e-mail, numer telefonu kontaktowego jednego z członków drużyny.
3. **Zgłoszenia będą przyjmowane do dnia 9 maja 2024 r. (do godziny 12.00)** lub do wyczerpania liczby miejsc w Grze (nie więcej niż 200 osób łącznie, drużyny od 2 do 4 uczestników).
4. Osoba zgłaszająca uczestników zobowiązuje się do zapoznania z niniejszym regulaminem wszystkich zgłoszonych uczestników lub opiekunów prawnych w przypadku osób nieletnich. Regulamin dostępny jest również na stronie www.europedirect-szczecin@wzp.pl
5. Wszystkie wiadomości e-mail wysłane przez Organizatora za pośrednictwem jego serwera pocztowego lub jego infrastruktury poczty elektronicznej uznaje się za dostarczone do adresata.

§ 3. Zasady Gry – UDZIAŁ W GRZE

1. Udział w Grze jest bezpłatny oraz dobrowolny.
2. **Każda z Drużyn składa się z minimum 2 a maksymalnie z 4 osób.**
3. **Minimalny wiek uczestników Gry to 7 lat.**

4. Dzieci poniżej 7. roku życia nie biorą udziału w Grze, ale mogą towarzyszyć rodzicom w czasie trwania Gry.
5. W przypadku opisanym powyżej, dzieci poniżej 7 roku życia nie wliczają się do składu drużyny.
6. W przypadku zabrania na grę dzieci, które jedynie towarzyszą uczestnikom gry należy wypełnić za nie zgodę na przetwarzanie danych osobowych uczestnika oraz wykorzystanie wizerunku tych osób przez Organizatora. Wzór takiej zgody stanowi załącznik numer 1 do regulaminu.
7. **Przynajmniej 1 osoba w każdej zarejestrowanej w Grze drużynie musi być pełnoletnia.**
8. Osoba pełnoletnia w danej drużynie jest kapitanem drużyny.
9. Kapitan drużyny podpisuje się na liście startowej w imieniu drużyny. Jako osoba pełnoletnia odpowiada także za przestrzeganie regulaminu Gry oraz – w zakresie regulowanym przez Kodeks Cywilny – za bezpieczeństwo swojej drużyny w czasie trwania Gry.
10. Osoby niepełnoletnie, które ukończyły 7 lat, ale nie ukończyły 13 lat mogą wziąć udział w Grze wyłącznie w jednej drużynie i pod opieką przedstawiciela ustawowego lub opiekuna prawnego.
11. Osoby niepełnoletnie, które ukończyły lat 13, ale nie ukończyły 18 lat oraz osoby nieposiadające zdolności do czynności prawnych i (lub) posiadające ograniczoną zdolność do czynności prawnych mogą wziąć udział w Grze pod warunkiem przedstawienia w Punkcie Startowym uprzednio podpisanej pisemnej zgody na udział w Grze opiekuna prawnego lub przedstawiciela ustawowego. Dostarczenie pisemnej zgody nie zwalnia takiej drużyny z warunku posiadania w swym składzie jednej osoby pełnoletniej – kapitana drużyny.
12. Zgoda przedstawiciela ustawowego lub opiekuna prawnego powinna obejmować w szczególności zgodę na udział w Grze oraz akceptację postanowień niniejszego regulaminu, w tym na przetwarzanie danych osobowych uczestnika oraz wykorzystanie wizerunku uczestnika przez Organizatora. Wzór takiej zgody stanowi załącznik numer 1 do regulaminu.
13. Zgoda przedstawiciela ustawowego lub opiekuna prawnego na udział w Grze jest dorozumiana, jeśli osoby te biorą udział w jednej drużynie z opiekunem prawnym lub przedstawicielem ustawowym. Kapitan drużyny nadal jednak musi wyrazić zgodę pisemną na przetwarzanie danych osobowych uczestnika oraz wykorzystanie wizerunku uczestnika przez Organizatora (na liście startowej) zarówno za siebie, jak i za wszystkie osoby ze swojej drużyny nieposiadające zdolności do czynności prawnych i (lub) posiadające ograniczoną zdolność do czynności prawnych.
W przypadku szkolnych grup zorganizowanych, w skład których wchodzi osoby niepełnoletnie, istnieje możliwość zgłoszenia jednego opiekuna (w domyśle: nauczyciela), jako kapitana kilku drużyn. W tym przypadku osoba opiekuna nie wlicza się do maksymalnie czterosobowego składu drużyny i nie musi brać udziału w Grze razem z drużyną. Kapitan podpisuje się jednakże na liście startowej każdorazowo w imieniu drużyny, za którą bierze odpowiedzialność na czas trwania Gry. W takim przypadku opiekun także musi dostarczyć na Punkt Startowy wspomniane w par. 3 pkt. 10. zgody stanowiące załącznik nr 1 niniejszego regulaminu.
14. Uczestnikami Gry nie mogą być pracownicy i przedstawiciele Organizatora.

§ 4. ODBIÓR KART DO GRY I DODATKOWA REKRUTACJA

1. Gra przeprowadzona zostanie dnia 11 maja 2024 r. na terenie miasta Szczecin oraz Parku Krajobrazowego Puszcza Bukowa w godzinach 11:00 do 13:30
2. **Punkt Startowy i Finałowy Gry znajdować się będą w punkcie umieszczonym przed Zajazdem Szmaragd, siedzibie Zespołu Parków Krajobrazowych Województwa Zachodniopomorskiego, ul. Kopalniana 2, Szczecin.**
3. Odbiór kart do Gry przez zarejestrowane drogą internetową drużyny będzie możliwy 11 maja od godz. 10:00 i trwać będzie do godziny 10:45 w Punkcie Startowym.
4. Kapitan drużyny (osoba pełnoletnia) kwituje odbiór karty do Gry w punkcie Startowym, podpisując się na liście drużyn.
5. Skład drużyny weryfikowany jest na miejscu przez przedstawicieli Organizatora. Przed odbiorem karty do Gry istnieje możliwość modyfikacji składu drużyny na liście startowej.
6. Każdy zespół w momencie potwierdzenia rejestracji otrzyma kartę do Gry oraz mapę terenu Gry.
7. Odbierając kartę do Gry, kapitan drużyny zgadza się w imieniu drużyny na warunki Gry i potwierdza, że drużyna zapoznała się z jej regulaminem.
8. Osoby, które nie zapiszą się na Grę przez internet, będą mogły to zrobić bezpośrednio w Punkcie Startowym, jeśli Organizator będzie dysponował wolnymi miejscami w Grze.
9. Nieodebranie karty do Gry do godziny 10:45 jest równoznaczne z rezygnacją z udziału w grze. Wolne miejsca przechodzą w tej sytuacji do puli dodatkowej.
10. Pula dodatkowa zakłada wyłącznie zestawy nieodebrane po godzinie 10:45
11. W przypadku miejsc z puli dodatkowej, o przyjęciu zgłoszenia na Grę decydować będzie kolejność stawienia się w Punkcie Startowym w dniu 11 maja 2024, od godziny 10:45 do godziny 11:00
12. Warunkiem odebrania karty przez osoby zapisujące się w dniu 11 maja 2024 r. jest zapoznanie się na miejscu z regulaminem Gry oraz pisemne potwierdzenie odbioru karty do Gry jak również podpisanie stosownych oświadczeń, o których mowa w regulaminie.

§ 5. BEZPIECZEŃSTWO I DODATKOWE WYMAGANIA W CZASIE GRY

1. Każdy pełnoletni uczestnik w momencie odbioru karty do Gry powinien przedłożyć w punkcie startowym podpisany załącznik numer 1 regulaminu– zgodę na przetwarzanie wizerunku za każdą osobę w swojej drużynie oraz, w przypadku gdy dzieci poniżej 7 r.ż. towarzyszą uczestnikom gry, również wypełniony i podpisany załącznik numer 1.
2. Odebranie karty stanowi równocześnie potwierdzenie przez uczestnika dobrego stanu zdrowia umożliwiającego udział w Grze.
3. Organizator 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 kapitan drużyny – osoba pełnoletnia w każdej drużynie.
4. Warunkiem udziału w Grze jest prezentacja przez uczestników w widocznym miejscu elementów identyfikacyjnych przez cały czas trwania Gry: karty do gry podpisanej imionami i nazwiskami wszystkich uczestników.
5. Poprzez odbiór karty do Gry uczestnik wyraża zgodę na:
 - a) wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;

- b) przetwarzanie przez Organizatora Gry danych osobowych uczestnika oraz osób towarzyszących (w domyśle: dzieci) w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (w związku z obowiązkami określonymi w art. 13 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) (Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej z dnia 14 maja 2016 r. L 119/1)) w zakresie określonym w klauzuli stanowiącej Załącznik do Regulaminu;
- c) przetwarzanie danych osobowych gry w zakresie ich ew. udostępnienia Głównemu Inspektoratowi Sanitarnemu i służbom porządkowym danych osobowych uczestników imprezy w przypadku wykrycia zakażenia wirusem Sars-Cov-2, u któregoś z uczestników Gry;
- d) opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronach internetowych Organizatorów oraz innych partnerów Gry zdjęć oraz nagrań z gry, na których znajduje się wizerunek uczestnika lub osób towarzyszących w całości lub częściowo, przetworzony lub zniekształcony, kolorowy lub jednobarwny, w jedno lub wielokrotnych publikacjach, ilustracjach, reklamach, drukowanych lub elektronicznych.

§ 6. ZASADY GRY – PRZEBIEG GRY

1. **Gra rozpoczyna się dokładnie o godzinie 11:00** Od tej godziny liczony jest czas wykonywania zadań, jednakowy dla każdej drużyny.
2. Do wykonania jest siedem punktów stacjonarnych z zadaniami, których przebieg kontrolowany jest przez animatorów.
3. Zadania znajdują się pod opieką animatorów na terenie, którego granice zaznaczone są na mapie terenu Gry, którą drużyna otrzymuje przed startem Gry.
4. Do zadań można będzie przystąpić dopiero od momentu startu Gry – tj. od godziny 11:00
5. **Kolejność wykonywania zadań na trasie Gry jest dowolna.**
6. W przypadku, gdy na wykonanie zadania czeka już inna drużyna, decyzja o szukaniu następnego punktu lub też o pozostaniu w kolejce należy wyłącznie do drużyny.
7. W kolejce do wykonania zadania należy zachować dystans co najmniej 2 m od innych drużyn.
8. Gra toczy się na terenie rekreacyjnym, dostępnym dla innych osób i zaleca się zachowanie szczególnej ostrożności podczas Gry.

§ 7. Zasady Gry – PORUSZANIE SIĘ PO TERENIE GRY ORAZ DYSKWALIFIKACJA

1. Karta do Gry musi być podpisana imionami i nazwiskami wszystkich członków drużyny.
2. Po terenie Gry uczestnicy poruszają się wyłącznie pieszo. Nie wolno w czasie trwania Gry korzystać z żadnych pojazdów, w tym z rowerów, rowerów elektrycznych czy hulajnóg.
3. Wyjątkiem od powyższego punktu są osoby niepełnosprawne, które mogą korzystać z wszelkich niezbędnych do poruszania się pomocy.
4. Zakazane jest rozdzielanie drużyn przez cały czas trwania gry.
5. W przypadku wykrycia przez animatorów lub przedstawicieli Organizatora złamania regulaminu, na kartę do Gry danej drużyny wpisana jest decyzja o dyskwalifikacji wraz z podpisem osoby, która podjęła decyzję o dyskwalifikacji zespołu.

6. Decyzja o dyskwalifikacji drużyny jest ostateczna.

§ 8. Zasady Gry – ZAKOŃCZENIE GRY

1. Gra kończy się 11 maja 2024 r. o godz. 13:30 wręczeniem nagród zwycięzcom.
2. Wykonywanie zadań z karty do Gry będzie możliwe do godz. 13.00.
3. Czas wykonania wszystkich zadań liczy się od momentu startu Gry do momentu dotarcia na punkt finałowy i zdania karty w punkcie rejestracyjnym, w którym drużyna odbierała kartę do Gry.
4. Poprzez zdanie karty rozumie się oddanie jej przedstawicielom Organizatora w punkcie finałowym.
5. **W momencie zdania karty do gry w punkcie finałowym musi być obecna cała drużyna.**
6. Przedstawiciel Organizatora zobowiązany jest do wpisania na kartę do Gry czasu wykonania wszystkich zadań.
7. Gracze mają możliwość zdecydować o zdaniu karty przed godziną 13.00. Decyzja w tej sprawie należy wyłącznie do graczy. Punkt finałowy - odbierania kart do Gry działać będzie już od godziny 12.00
8. Po godzinie 13.00 karty do Gry przestaną być przyjmowane.

§ 9. Wyłanianie zwycięzców i nagrody

1. O miejscu drużyny w rankingu po zakończeniu Gry decydują kolejno:
 - liczba punktów za wykonanie wszystkich zadań w regulaminowym czasie trwania Gry;
 - w przypadku remisu punktowego - łączny czas wykonania wszystkich zadań, rozumiany od momentu startu gry do momentu zdania karty w punkcie finałowym;
2. Drużyny, które w rankingu zajmą pierwsze trzy miejsca otrzymują nagrody rzeczowe o wartości: 250 zł na osobę za III miejsce, 350 zł na osobę za II miejsce, 450 zł na osobę za I miejsce.
3. Najpóźniej o godzinie 13.30 przewidziane jest wręczenie nagród zwycięzcom.

§ 10. Postanowienia końcowe

1. Udział w Grze oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
2. Regulamin Gry dostępny będzie do wglądu w punkcie startowym oraz będzie dostępny na stronie www.europedirect-szczecin.eu
3. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
4. W przypadku zastrzeżeń uczestników, co do zgodności przebiegu Gry z niniejszym regulaminem lub obowiązującymi przepisami prawa, uczestnicy mogą zgłosić reklamację na piśmie w ciągu 7 dni od dnia ogłoszenia wyników Gry. Reklamacja musi zostać złożona na piśmie lub zostać przesłana listem poleconym na adres: Sekretariat ds. Młodzieży Województwa Zachodniopomorskiego, ul. Kuśnierska 12 B, 70-536 Szczecin
5. Po upływie powyższego terminu, reklamacje nie będą rozpatrywane. Zgłoszone w prawidłowym terminie reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatorów w ciągu 30 dni.

6. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidywanych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.

REGULAMIN RODO

1. Informujemy, że zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 ogólnego 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 (RODO) administratorem Pani/Pana danych osobowych przekazanych w zakresie niezbędnym do przeprowadzanie Gry Terenowej „Smaragd Europy” jest - Sekretariat ds. Młodzieży Województwa Zachodniopomorskiego, z siedzibą w Szczecinie ul. Kuśnierska 12 B, 70-536 Szczecin, tel. 91 42 11 285, e-mail: mlodziej@wzp.pl, zwana dalej: „Administratorem”.
2. W każdym czasie, w sprawach ochrony Pana/Pani danych osobowych może się Pan/Pani skontaktować z Administratorem mailowo pod adresem: iod@sds.m.szczecin.pl
3. Pana / Pani dane osobowe, w postaci: imienia i nazwiska, wieku, numeru telefonu i adresu email będą przetwarzane w celu:
 - rejestracji i realizacji zgłoszeń do Gry Terenowej „Smaragd Europy” złożonych za pośrednictwem internetu;
 - niezbędnym do przeprowadzenia Gry Terenowej „Smaragd Europy” zgodnie z postanowieniami Regulaminu Gry Terenowej „Smaragd Europy”.
4. W związku z przetwarzaniem przez Administratora Pana / Pani danych osobowych, ma Pan / Pani prawo, w każdej chwili do:
 - wycofania zgody na przetwarzanie danych osobowych, o ile podstawą przetwarzania danych osobowych jest Pani/Pana zgoda, z zastrzeżeniem, że cofnięcie zgody nie wpływa na zgodność tego przetwarzania, którego dokonano na podstawie Pani/Pana zgody przed datą jej wycofania;
 - dostępu do swoich danych osobowych przekazanych oraz otrzymania kopii tych danych, a także do ich sprostowania (poprawiania) oraz uzupełnienia,
 - żądania usunięcia Pani/Pana danych na podstawie i w zakresie określonym w art. 17 RODO, jeżeli uważa Pani/Pan, że Administrator nie ma podstaw do tego, aby Pani/Pana dane przetwarzać;
 - ograniczenia przetwarzania w przypadkach określonych w art. 18 RODO – w zakresie, w jakim prawo to nie jest wyłączone na podstawie odrębnych przepisów;
 - przenoszenia danych oraz żądania przesłania danych na podstawie art. 20 RODO.
5. Informujemy, że w każdej chwili ma Pani/Pan prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania Pani/Pana danych osobowych w celach, o których mowa w pkt 3, zgodnie i na podstawie art. 21 ust. 1 RODO. Z chwilą wniesienia sprzeciwu, Administrator zaprzestanie przetwarzać Pani/Pana dane w tych celach chyba, że będzie w stanie wykazać, że w stosunku do Pani/Pana danych istnieją dla Administratora ważne prawnie uzasadnione podstawy, które są nadrzędne wobec Pana/Pani interesów, praw i wolności.
6. Mają Państwo prawo wniesienia skargi na sposób przetwarzania danych osobowych do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uznają Państwo, że przetwarzanie Państwa danych odbywa się niezgodnie z prawem.
7. **Podanie przez Panią/Pana danych osobowych ma charakter dobrowolny, ale jest niezbędne do zgłoszenia i udziału w grze terenowej „Smaragd Europy”. Konsekwencją niepodania przez Państwa danych osobowych będzie brak możliwości skutecznego zgłoszenia i wzięcia udziału w Grze.**

- 8.** Dane udostępnione przez Państwa nie będą podlegały zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji oraz profilowaniu.
- 9.** Państwa dane osobowe mogą być udostępnione wyłącznie organom lub podmiotom upoważnionym na podstawie odrębnych przepisów lub podmiotom przetwarzającym dane w imieniu Administratora danych. Odbiorcami Pani/Pana danych osobowych, mogą być podmioty, którym Administrator ma obowiązek przekazywać dane na podstawie obowiązujących przepisów prawa (m.in. Policja; Straż Miejska; Prokuratura, Sąd, Sanepid), zleceniobiorcy lub wykonawcy usług na rzecz Administratora (podmioty przetwarzające) w związku z prawidłową realizacją umowy, w tym dostawcy usług IT. 18.
- 10.** W przypadku wyrażenia przez Państwa zgody na utrwalenie wizerunku w formie zdjęć i materiałów wideo i zamieszczeniem ich w serwisie Facebook Ireland Limited (4 Grand Canal Square, Grand Canal Harbour, Dublin 2 Irlandia) informujemy, że Facebook może przekazywać dane do Stanów Zjednoczonych, zgodnie z regulaminem dostępnym pod adresem <https://www.facebook.com/privacy/explanation>.
- 11.** Państwa dane będą przetwarzane nie dłużej niż jest to konieczne, aby umożliwić nam kontakt z Państwem, spersonalizowanie wiadomości zgodnie z Państwa preferencjami i przekazanie odpowiednich informacji, chyba że istnieje prawny obowiązek dłuższego przechowywania danych. Pana/Pani dane osobowe będą przechowywane przez cały okres przebiegu Gry Terenowej „Szmaragd Europy”.
- 12.** Po upływie obowiązkowych okresów przetwarzania Pani/Pana dane zostaną niezwłocznie usunięte.