

REGULAMIN GRY TERENOWEJ

„ZAGRAJ Z NATURĄ” w Dobkowie

I. PRZEPISY OGÓLNE

1. Gra terenowa pod tytułem „Zagraj z Naturą” przeprowadzona będzie w ramach projektu „Człowiek dla Natury – Natura dla Człowieka. Koegzystencja zamiast konkurencji w dolnośląskich obszarach Natura 2000” dofinansowanego w ramach działania 2.4 Ochrona przyrody i edukacja ekologiczna współfinansowanego ze środków Funduszu Spójności w ramach Programu Operacyjnego Infrastruktura i Środowisko 2014-2020.
2. Gra odbędzie się w dniu 27 lipca 2019 r w godzinach 11.00-13.00 w Sudeckiej Zagrodzie Edukacyjnej
3. Gra organizowana jest przez firmę Akademia Zaciekawienia Julia Jankowska na zlecenie Uniwersytetu Przyrodniczego we Wrocławiu.
4. Gra odbędzie się na terenie Dobkowa.
5. Gra ma charakter otwarty, co oznacza, że udział może wziąć każdy, ale wymaga wcześniejszej rejestracji zespołu.
6. Organizatorzy zapewniają poczęstunek dla uczestników gry oraz certyfikaty potwierdzające udział w grze. Poczęstunek będzie zorganizowany w formie grilla lub wspólnego pieczenia kiełbasy na ognisku po zakończeniu gry.
7. Uczestnicy Gry biorą w niej udział na własną odpowiedzialność. Udział w grze jest bezpłatny.
8. Gra odbędzie się bez względu na warunki pogodowe, ale w warunkach niezagrażających życiu.

I. PRZEPISY SZCZEGÓŁOWE

1. Celem Gry jest popularyzacja i kształtowanie postaw proekologicznych, w tym podniesienie poziomu świadomości społeczeństwa w zakresie konieczności ochrony obszarów najcenniejszych pod względem zachowania bioróżnorodności, prezentacja dziedzictwa i zróżnicowania przyrodniczego Polski na przykładzie województwa dolnośląskiego, a także edukacja ludności w zakresie walorów zamieszkiwanych przez nią obszarów chronionych.
2. Do gry mogą zostać zgłoszone zespoły składające się od 2 do 4 uczestników. Każdy zespół musi mieć pełnoletniego kapitana zespołu. Zalecany minimalny wiek uczestnika to 7 lat.
3. Zgłoszenia drużyn można dokonywać elektronicznie, wypełniając prawidłowo kartę zgłoszeniową dostępną pod adresem <https://forms.gle/uP2ANakXRmCy7MGH8>. **Zakwalifikowanie zespołu do gry Organizator potwierdzi wysyłając do uczestników informację mailową w dniu 25.07.2019.**
4. Zgłoszeń należy dokonywać najpóźniej do dnia 16 lipca 2019 roku. Zgłaszając zespół należy podać jego nazwę, skład osobowy (imię, nazwisko i wiek każdego uczestnika) oraz wyznaczyć pełnoletniego kapitana zespołu.
5. Maksymalna liczba osób, mogących wziąć udział w Grze to 50. W razie przekroczenia tej liczby, o udziale w Grze zadecyduje kolejność zgłoszeń.
6. Jeżeli w podanym terminie nie zgłosi się maksymalna liczba zawodników Organizator może wskazać dodatkowy termin naboru i nowy termin gry.

III. PRZEBIEG GRY.

1. Drużyny proszone są o przybycie na miejsce startu najpóźniej 30 minut przed planowanym rozpoczęciem Gry.
2. Drużyny startują z zgodnie z wytycznymi przekazanymi na miejscu startu przez Organizatora.
3. Każda z drużyn zobowiązana jest do posiadania:
 - a) co najmniej jednego smartfona z dostępem do Internetu.
 - b) stroju odpowiedniego do panującej pogody.
4. W momencie startu każda z drużyn otrzymuje kartę gry a następnie wykonuje zadania przewidziane w grze.
5. Zadania dotyczyć będą podstawowych wiadomości związanych z ochroną przyrody ze szczególnym uwzględnieniem obszarów Natura 2000 Góry i Pogórze Kaczawskie. Wszystkie informacje o w/w obszarach Natura 2000 wykorzystane w grze znaleźć można na stronie <http://czlowiek-natura.upwr.edu.pl/dzialania/gra-terenowa-zagraj-z-natura/>
6. Na przebycie trasy każda z drużyn ma 90 minut.
7. Drużyny poruszają się pieszo.
8. Korzystanie z Internetu jest dozwolone. Szczególnie poleca się bazę wiedzy ze strony <http://czlowiek-natura.upwr.edu.pl/dzialania/gra-terenowa-zagraj-z-natura/>
9. Całą trasę zespół musi pokonać razem, bez rozdzielania się.
10. Po przybyciu na metę należy oddać obsłudze wypełnioną kartę gry.

II. PRZEPISY KOŃCOWE

1. Gra może zostać odwołana przez Organizatora bez podania przyczyn.
2. Zmiany w regulaminie mogą zostać wprowadzone przez Organizatora jedynie do czasu startu Gry.
3. Interpretacja niniejszego regulaminu zależy wyłącznie od Organizatora.
4. Uczestnik wyraża zgodę na opublikowanie na łamach strony internetowej i w informacjach medialnych przez Organizatora wizerunku oraz imienia i nazwiska uczestnika.
5. Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych podanych w zgłoszeniu zgodnie z klauzulą informacyjną*.
6. Wzięcie udziału w turnieju stanowi potwierdzenie zapoznania się z niniejszym regulaminem.

***KLAUZULA INFORMACYJNA**

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 ogólnego europejskiego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. (RODO), informujemy, iż:

1) Administratorem danych osobowych jest Uniwersytet Przyrodniczy we Wrocławiu z siedzibą przy ulicy Norwida 25, 50-375 Wrocław, NIP: 896-000-53-54, REGON: 000001867.

2) Uniwersytet Przyrodniczy we Wrocławiu wyznaczył Inspektora Ochrony Danych (IOD), z którym można się skontaktować pod adresem mailowym: iod@upwr.edu.pl.

3) Dane osobowe przetwarzane będą zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. c RODO.

4) Dane osobowe będą przetwarzane do czasu wygaśnięcia wszelkich zobowiązań umownych lub do czasu wygaśnięcia praw i obowiązków wynikających z przepisów prawa.

5) Istnieje prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych zgodnie z przepisami ogólnego europejskiego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. W celu skorzystania z przysługujących praw, należy skontaktować się z IOD Uniwersytetu Przyrodniczego we Wrocławiu, pod adresem mailowym iod@upwr.edu.pl.

6) Dane osobowe nie będą podlegały zautomatyzowanym procesom podejmowania decyzji i profilowania i nie będą przekazywane do państw trzecich (do państwa poza Europejskim Obszarem Gospodarczym - EOG).

7) Istnieje prawo wniesienia skargi do Urzędu Ochrony Danych Osobowych gdy uzna Pani/Pan, iż przetwarzanie danych osobowych narusza przepisy ogólnego europejskiego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r.