

**Regulamin gry analityczno-terenowej**  
**"Ukryte kokosy. Enigma Wydziału Nauk Społecznych."**

**§ 1**

**Postanowienia ogólne**

1. Gra "**Ukryte kokosy. Enigma Wydziału Nauk Społecznych**", zwana dalej „grą”, jest grą zręcznościową, analityczną i terenową, w której należy wykazać się spostrzegawczością i sprytem.
2. Organizatorem gry jest Wydział Nauk Społecznych Uniwersytetu Przyrodniczo-Humanistycznego w Siedlcach, zwany dalej „organizatorem”.
3. Gra odbywa się wyłącznie na terenie obiektu Wydziału Nauk Społecznych Uniwersytetu Przyrodniczo-Humanistycznego w Siedlcach, przy ulicy Żytniej 17/19.
4. Gra odbywa się w trakcie imprezy pt. "Dni otwarte Wydziału Nauk Społecznych", tj. w dniu 23 marca 2022 r. w godz. 10:00 – 12:30.
5. Udział w grze jest bezpłatny.
6. W grze mogą wziąć udział uczniowie szkół ponadpodstawowych, zwani dalej „uczestnikami”.
7. Osoby niepełnoletnie mogą wziąć udział w grze po wyrażeniu pisemnej zgody rodzica lub opiekuna prawnego uczestnika.
8. Podpisany przez rodzica lub opiekuna prawnego formularz zgody na udział w grze, którego wzór stanowi załącznik do niniejszego regulaminu, należy przekazać organizatorowi przed rozpoczęciem gry.
9. Wymogiem uczestnictwa w grze jest rejestracja konta personalnego za pomocą witryny ***ukrytekokosy.pl***.
10. Jedynym narzędziem niezbędnym do udziału w grze jest urządzenie mobilne posiadające niezależny dostęp do Internetu.
11. Zależnie od miejsca na terenie Wydziału Nauk Społecznych oraz operatora sieci Internet, zasięg może się znacząco różnić, co stanowi jeden z elementów trudności gry, których umiejętne przezwyciężenie pozwoli sprawniej ukończyć grę.

**§ 2**

**Zasady gry**

1. Gra składa się z trzech etapów:
  - 1) **Etap pierwszy:**
    - a) Na terenie Wydziału Nauk Społecznych odbędzie się 5 zadań/mini wykładów, których lokalizacja będzie udostępniana po zrealizowaniu poprzedzającego wydarzenia. Informacja na temat pierwszego spotkania zostanie podana po zalogowaniu się na stronie *ukrytekokosy.pl*,
    - b) Celem graczy jest odnalezienie wszystkich punktów spotkań, po których otrzymają kod odkrywający lokalizację kolejnego spotkania (*po wpisaniu kodu na stronie ukrytekokosy.pl*),
    - c) Ponadto, przewidziane są KODY EXTRA zasilające konto punktów, niezależnie od zaliczenia zadań, których otrzymanie może zdecydować o przejściu do kolejnego etapu. Punkty otrzymują tylko Ci gracze, którzy wpiszą kod podany w trakcie trwania zadania/mini wykładu.

- d) Do etapu drugiego przechodzi 50% graczy z najwyższym wynikiem punktowym, po zamknięciu etapu pierwszego. (UWAGA: *Jeżeli ostatni kwalifikujący wynik osiągnęła więcej niż jedna osoba, to do etapu drugiego przechodzą wszyscy, którzy taki wynik osiągnęli, nawet jeżeli byłoby to np. 65% graczy*);
- 2) **Etap drugi** polega na udziale w quizie - odpowiedzi na serię pytań z wiedzy zdobytej podczas etapu pierwszego. Do finału przechodzi 10 osób z najwyższym wynikiem, który jest sumą wyniku etapu pierwszego oraz drugiego;
- 3) **Etap trzeci (finał)** polega na poszukiwaniu specjalnych „kokosowych kodów” w budynku Wydziału Nauk Społecznych. Do odnalezienia będzie 8 „kokosowych kodów”, które w ciągu 15 minut od rozpoczęcia finału należy przynieść do Sali, w której gra się rozpoczęła. Kody będą ukryte na korytarzach wydziału oraz salach, w których odbywały się wcześniejsze zadania.
2. Finałowa klasyfikacja uczestników zależy wyłącznie od liczby odnalezionych „kokosowych kodów”, a w przypadku posiadania tej samej liczby kokosów przez kilku graczy, o zajęciu miejsca decyduje liczba zdobytych podczas całej gry punktów.

### § 3 Nagrody

1. Nagrody przewidziane są dla osób, które zakwalifikują się do finału, czyli znajdą się w pierwszej dziesiątce najlepszych graczy.
2. Nagroda jest ufundowana przez Dziekana Wydziału Nauk Społecznych i trafi do zwycięzcy w ciągu 14 dni od rozstrzygnięcia konkursu.
3. Nagrodą główną jest Voucher w wysokości 200 zł na dowolne zakupy w sieci **Empik** i jest przyznawany dla zwycięzcy. Laureat drugiego miejsca otrzymuje Voucher na dowolne zakupy w sieci **Empik** o wartości 100 zł, natomiast laureat trzeciego miejsca otrzymuje Voucher na dowolne zakupy w sieci **Empik** o wartości 50 zł.
4. Nagrodą przysługującą każdemu finaliście jest bilet na godzinną rozrywkę w Siedleckim Parku Trampolin JumpOut.
5. Wyniki punktowe pierwszych dziesięciu graczy oraz osoby zalogowanej są aktualizowane co kilka sekund na stronie *ukrytekokosy.pl*. Wyniki można śledzić po zalogowaniu się.
6. Każda nagroda jest przydzielana indywidualnie (nagrodę otrzymuje gracz, a nie grupa, bądź instytucja).

### § 4 Organizacja

1. Gracze zobowiązani są do:
  - 1) zachowania uczciwości i zasad fair play w stosunku do innych graczy;
  - 2) zachowania bezpieczeństwa swojego oraz innych uczestników gry i osób obecnych na terenie Wydziału Nauk Społecznych Uniwersytetu Przyrodniczo-Humanistycznego w Siedlcach.
2. W skład komisji przyznającej nagrody wchodzi:
  - 1) dr hab. Malina Kaszuba, prof. uczelni – Dziekan WNS;
  - 2) dr Marcin Chrzęścik – Prodziekan WNS;
  - 3) Tomasz Dzioba – student kierunku Administracja.
3. Decyzje komisji oceniającej karty odpowiedzi są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

## § 5

### Przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych uczestników gry jest Uniwersytet Przyrodniczo-Humanistyczny w Siedlcach, z siedzibą przy ul. Konarskiego 2, 08-110 Siedlce.
2. Inspektorem Ochrony Danych (IOD) jest Pan Roman Sikorski, z którym można skontaktować się za pośrednictwem adresu e-mail: iod@uph.edu.pl lub telefonicznie pod numerem 25 643 10 20.
3. Dane osobowe podane przez uczestnika gry będą przetwarzane w celu organizacji, przeprowadzenia i promocji gry, publikacji informacji o laureatach, a także w celach archiwizacyjnych i zapewnienia rozliczalności wymaganej przepisami 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 (Dz.Urz. UE L 119 z 4 maja 2016 r., str. 1 oraz Dz.Urz. UE L 127 z 23 maja) ochronie danych osobowych, zwanego dalej RODO.
4. Dane osobowe zbierane są również na podstawie wyrażonej zgody, zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. a ogólnego rozporządzenia o ochronie danych (RODO) na potrzeby organizacji i przeprowadzenia gry oraz opublikowania informacji o laureatach.
5. Dane osobowe przechowywane będą zgodnie z wymaganiami ustawy z dnia 14 lipca 1983 r. o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach (tj. Dz. U. z 2020 r. poz. 164 ze zm.) – przez czas określony w tych przepisach.
6. Osoby, których dane osobowe przetwarza administrator, mają prawo do:
  - 1) dostępu do swoich danych oraz otrzymania ich kopii;
  - 2) żądania sprostowania (poprawienia) swoich danych, jeśli są błędne lub nieaktualne, a także prawo do żądania ich usunięcia, w sytuacji, gdy przetwarzanie danych nie następuje w celu wywiązania się z obowiązku wynikającego z przepisu prawa lub w ramach sprawowania władzy publicznej;
  - 3) żądania ograniczenia przetwarzania danych osobowych;
  - 4) wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych, w przypadku gdy przetwarzanie nie jest oparte na przesłance zgody osoby na przetwarzanie jej danych;
  - 5) wniesienia skargi do Prezesa UODO (na adres Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa).
7. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale konieczne do umożliwienia administratorowi zorganizowania gry, powiadomienia laureatów o wynikach gry i przyznania nagród.
8. Osoba, której dane osobowe są przetwarzane przez organizatora, ma prawo w każdej chwili wycofać zgodę na przetwarzanie jej danych osobowych w takim zakresie, w jakim takiej zgody udzieliła. Cofnięcie zgody nie będzie miało jednak wpływu na przetwarzanie, którego dokonano na podstawie zgody tej osoby przed jej cofnięciem.
9. Administrator nie przetwarza danych osobowych uczestników gry w sposób zautomatyzowany.

## § 6

### Postanowienia końcowe

1. Udział w grze oznacza akceptację warunków, wyrażonych w niniejszym regulaminie.

2. Organizator zastrzega sobie wyłączne prawo do interpretacji niniejszego regulaminu. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym regulaminem rozstrzyga organizator.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego regulaminu, z zastrzeżeniem, że uprawnienia uczestników gry nabyte przed dokonaniem zmiany będą w pełni respektowane.

## ZGODA RODZICA / OPIEKUNA PRAWNEGO\*

Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka / podopiecznego\*

.....  
.....

..

(imię i nazwisko, szkoła, klasa)

w grze terenowej organizowanej przez Wydział Nauk Społecznych Uniwersytetu Przyrodniczo-Humanistycznego w Siedlcach „Ukryte Kokosy. Enigma WNS”.

Jednocześnie oświadczam, że zapoznałem/-am się i akceptuję Regulamin gry analityczno-terenowej "Ukryte kokosy. Enigma Wydziału Nauk Społecznych.", zwanej dalej „grą”, w tym z zawartą w regulaminie gry informacją wynikającą z 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 (RODO) o przetwarzaniu moich danych osobowych oraz danych osobowych mojego dziecka / podopiecznego\* w celu przeprowadzenia gry oraz wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych mojego dziecka / podopiecznego\* przez organizatora dla celów organizacyjnych i promocyjnych związanych z grą.

.....

czytelny podpis rodzica / opiekuna prawnego