

REGULAMIN KONKURSU

"Gdańskie Rozgrywki Międzyszkolne Superfarmera"

Organizator



Patroni



§ 1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Ilekroć w niniejszym Regulaminie jest mowa o:
 - a. Konkursie – należy przez to rozumieć Konkurs „Gdańskie Rozgrywki Międzyszkolne w Superfarmera”, organizowany na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie;
 - b. Regulamin – należy przez to rozumieć niniejszy Regulamin;
 - c. Organizatorze – należy przez to rozumieć Świetlicę w Zespół Szkół Sportowych i Mistrzostwa Sportowego im. Janusza Kusocińskiego, 80-354 Gdańsk, ul Subisława 22
 - d. Uczestniku – należy przez to rozumieć osobę zakwalifikowaną do Konkursu na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie;
 - e. Rozgrywce – należy przez to rozumieć pojedynek między Uczestnikami, na zasadach określonych w niniejszym regulaminie;
 - f. Gdańskie Szkoły Podstawowe – wszystkie szkoły podstawowe w Gdańsku;
 - g. Szkoła Macierzysta – jest to szkoła podstawowa, do której uczęszcza uczestnik.
2. Konkurs prowadzony jest na terenie miasta Gdańska.
3. Przedmiotem Konkursu jest planszowa gra strategiczno-logiczna autorstwa prof. Karola Borsuka „Hodowla Zwierzątek” obecnie znana jako „Superfarmer” dla uczniów gdańskich szkół podstawowych.
4. Celem Konkursu jest promocja wśród uczniów gdańskich szkół podstawowych polskiego dziedzictwa kultury jakim jest polska gra planszowa powstała podczas okupacji Warszawy, rozwijanie umiejętności logicznego myślenia oraz umiejętności matematycznych wśród najmłodszych.
5. Przed rozpoczęciem Konkursu, rodzice/ prawni opiekunowie Uczestnika zobowiązani są do zapoznania się i akceptacji Regulaminu oraz udzieleniu niezbędnych zgód.

§ 2

UCZESTNICZY KONKURSU

1. Uczestnikiem może zostać każdy uczeń Gdańskich Szkół Podstawowych z klas I-III;
2. Zgłoszenie do Konkursu następuje poprzez rejestrację Uczestnika w Konkursie, przy zaakceptowaniu warunków niniejszego Regulaminu przez rodziców/ opiekunów prawnych oraz udzieleniem niezbędnych zgód. Miejszem rejestracji jest Szkoła Macierzysta Uczestnika.
3. Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo do zawieszenia możliwości zgłoszenia do Konkursu w każdym czasie.

§ 3

ZGŁOSZENIE DO KONKURSU

1. Etap I – Rozgrywki wewnętrzne
 - a. Osoby zainteresowane udziałem w Konkursie mogą dokonywać zgłoszeń w swoich Szkołach Macierzystych według ich wewnętrznych ustaleń.

- b. Złożenie formularza zgłoszeniowego jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.
 - c. Nie jest dopuszczalne zgłoszenie do Konkursu w innym terminie lub formie niż określone w § 3 ust 1 ppkt a.
 - d. Warunkiem uczestnictwa w Konkursie uprawniającym do odbioru nagrody jest podanie wszystkich wymaganych danych w formularzu zgłoszeniowym zgodnych ze stanem faktycznym danych oraz otrzymanie od Organizatora potwierdzenia zakwalifikowania się do konkursu międzyszkolnego, co jest równoznaczne z zakwalifikowaniem do uczestnictwa w Konkursie.
 - e. Osoba, która poda dane niezgodne ze stanem faktycznym lub dane niepełne może zostać w każdym czasie wykluczona z Konkursu lub utracić prawo do nagrody.
 - f. W przypadku, gdy formularz zgłoszeniowy, o którym mowa w § 3 ust. 1 ppkt a nie zostanie zaakceptowany przez Organizatora, osoba zgłaszająca nie zostanie zakwalifikowana do udziału w Konkursie. Nie wyłącza to możliwości ponownej próby ubiegania się o uczestnictwo w Konkursie.
2. Etap II – Rozgrywki międzyszkolne
- a. Szkoły zainteresowane rejestracją reprezentacji w Konkursie mogą dokonywać zgłoszeń u Organizatora w terminie do 23 maja 2025r.
 - b. Każda szkoła może zgłosić reprezentację składającą się maksymalnie z 2 uczestników.
 - c. Nie jest dopuszczalne zgłoszenie do Konkursu w innym terminie lub formie niż określone w § 3 ust 2 pkt a.
 - d. Warunkiem rejestracji reprezentacji do rozgrywek międzyszkolnych jest wypełnienie formularza zgłoszeniowego oraz przekazanie Organizatorowi oryginałów formularzy zgłoszeniowych uczestników podanych jako reprezentacja szkoły.
 - e. Organizator określił maksymalną liczbę Uczestników Konkursu w rozgrywkach międzyszkolnych na 36 osoby. O zakwalifikowaniu do Konkursu decyduje kolejność zgłoszeń.
 - f. Organizator zastrzega sobie prawo do zwiększenia maksymalnej liczby Uczestników Konkursu, która jest określona w § 3 ust 2 ppkt b.

§ 4

KALENDARZ KONKURSU

1. Rozpoczęcie Konkursu nastąpi w dniu 19 maja 2025 r.
2. Eliminacje wewnątrzszkolne w dniach pomiędzy 19 – 23 maja 2025 r.
3. Zgłoszenia reprezentacji szkolnej do rozgrywek międzyszkolnych do dnia 23 maja 2025 r. do godz. 15:00
4. Rozgrywki międzyszkolne w dniach pomiędzy 2 – 6 czerwca 2025 r.
5. Zakończenie Konkursu nastąpi do 6 czerwca 2025 r.
6. Wyniki oraz wręczania nagród odbędą się w dniu rozgrywek międzyszkolnych

PRZEBIEG KONKURSU

1. Konkurs jest podzielony na dwa etapy
 - a. Wewnętrzny – w celu wyłonienia reprezentacji szkoły
 - b. Międzyszkolny – w celu wyłonienia laureatów konkursu
2. Konkurs na etapie wewnętrznym nie określa trybu wyłonienia reprezentacji szkoły, z zastrzeżeniem, że nie jest on sprzeczny z regulaminem.
3. Konkurs na etapie międzyszkolnym odbywa się na zasadzie Drabinki Turniejowej, w której uczestnicy dobierani są w grupy w drodze losowania i przystępują do Rozgrywki mającej na celu wyłonienie zwycięzcy z każdej grupy Uczestników. Uczestnik, który zwycięży w Rozgrywce ma prawo przystąpić do kolejnej Rozgrywki.
4. Losowanie odbędzie się komisyjnie po zakończeniu rejestracji Uczestników. Losowanie przeprowadzi Organizator.
5. Po zakończeniu Rejestracji i przeprowadzeniu Losowania Organizator przedstawi Drabinkę Turniejową.
6. Czas trwania Rozgrywki nie finałowej mającej na celu wyłonienie zwycięzcy z każdej grupy nie może przekroczyć 60min. W przypadku przekroczenia limitu czasowego zwycięzcą Rozgrywki zostaje gracz, który jest najbliższym osiągnięcia celu.
7. Czas trwania Rozgrywki finałowej mającej na celu wyłonienie zwycięzcy Konkursu nie ma limitu czasowego.
8. Za zwycięzcę każdej przeprowadzonej Rozgrywki uważa się Uczestnika, który przed upływem czasu danej Rozgrywki będzie posiadał w swoim stadzie co najmniej 1 królika, 1 owcę, 1 świnię, 1 krowę i 1 konia, lub w przypadku przekroczenia limitu czasowego, który jest najbliższym osiągnięcia tego celu.

ZASADY KONKURSU

1. Rozgrywki będą się odbywać na zasadach klasycznych według wznowienia z 1997:
 - a. Zawartość pudełka
 - I. 128 kartoników z obrazkami zwierząt: 60 królików, 24 owce, 20 świń, 12 krów, 6 koni, 4 małe psy, 2 duże psy;
 - II. 2 różne dwunastościenne kostki
 - III. Tabela wymian
 - IV. Instrukcja
 - b. Instrukcja do gry

Jesteś hodowcą zwierząt i chcesz zostać superfarmerem. Twoje zwierzęta rozmnażają się, a to przynosi ci zysk. Możesz zamieniać wyhodowane zwierzęta na inne, jeśli uznasz, że to się opłaca. Aby zwyciężyć musisz jako pierwszy uzyskać stado złożone co najmniej z konia, krowy, świni, owcy i królika. Jednak wszystkie Twoje plany mogą pozostać tylko w sferze marzeń, jeśli nie zachowasz należytej ostrożności! W okolicy grasują bowiem wilk i lis, których łatwym łupem mogą stać się Twoje zwierzęta.

 - I. Przebieg gry

W grze może brać udział od 2 do 6 osób. Jedna dodatkowa osoba, jeśli chce, może się bezpośrednio nie angażować w grę, a tylko pełnić funkcję

opiekuna stada i dokonywać wymian. Wszystkie kartoniki i figurki psów znajdują się w głównym stadzie, czyli najlepiej - w pudełku.

II. Rozmnażanie zwierząt

Gracze rzucają kolejno, zawsze dwiema kostkami. Jeśli gracz rzuci kostkami tak, że na obu wypadnie takie samo zwierzę, to dostaje to zwierzę ze stada głównego. Gdy po kilku kolejkach gracz ma już jakieś zwierzęta, to po rzucie otrzymuje ze stada tyle zwierząt wyrzuconego gatunku, ile ma pełnych par tego gatunku (łącznie z wyrzuconymi na kostkach).

III. PRZYKŁADY:

1. Jeśli gracz miał 6 królików i 1 świnię, a wyrzucił królika i świnię, to dostaje 3 króliki i 1 świnię.
2. Jeżeli gracz miał 6 królików i 1 świnię, wyrzucił owcę i świnię, to otrzymuje tylko 1 świnię.
3. Gracz miał 5 królików i 1 krowę, a wyrzucił owcę i świnię; w tej sytuacji nie dostaje nic.
4. Gdy gracz miał 4 króliki, 2 owce i 1 konia, a wyrzucił 2 świnię, to z głównego stada otrzymuje 1 świnię.

IV. UWAGA!

Gracz, który nie ma konia lub krowy, nie może w wyniku rzutu otrzymać takiego zwierzęcia, ponieważ na jednej kostce umieszczony jest koń, a na drugiej krowa. Uzyskanie pierwszego konia lub krowy może nastąpić tylko w wyniku wymiany.

V. Wymiana

Przed każdym rzutem kostkami gracz, jeśli zechce może dokonać jednej wymiany:

1. z głównym stadem (o ile stado ma potrzebne mu zwierzęta) lub
2. z innym graczem (oczywiście jeżeli ten się na to zgodzi).
3. Wymiany odbywają się zgodnie z przelicznikami przedstawionymi w tabeli wymian.

Tabela wymian

- a. 1 owca = 6 królików
- b. 1 świnia = 2 owce
- c. 1 krowa = 3 świnię
- d. 1 koń = 2 krowy
- e. 1 mały pies = 1 owca
- f. 1 duży pies = 1 krowa

VI. UWAGA! Gracz może kilka zwierząt zamienić na jedno zwierzę. Może też jedno zwierzę wymienić na kilka zwierząt - zachowując przeliczniki podane w tabeli wymian. Nie można się targować i żądać więcej, niż to wynika z tabeli.

VII. Jeśli w stadzie jest już mało zwierząt, to gracz otrzymuje ze stada (w wyniku rzutu kostką lub wymiany) jedynie tyle, ile ich tam jest, tracąc prawo do brakujących. Na przykład, jeśli w stadzie pozostały 3 króliki, a gracz w wyniku rzutu kostkami powinien otrzymać 4 króliki, to dostaje tylko trzy.

VIII. PRZYKŁADY:

1. Gracz, który ma 6 królików, 1 owcę, 2 świnię, gdy zechce może je zamienić na 1 krowę, (bo 6 królików to 1 owca, 2 owce to 1 świnia, a 3 świnię to 1 krowa).

2. Gracz ma 1 konia, może go wymienić na przykład na 1 krowę, 2 świnie i 2 owce.
 3. Gracz ma 6 królików i 2 krowy. Nie może podczas jednej wymiany zamienić 6 królików na owce i 2 krów na konia.
- IX. Utrata zwierząt: Jeśli gracz wyrzuci lisa, to traci na rzecz stada wszystkie posiadane króliki, oprócz jednego.
- X. Jeśli wyrzuci wilka, traci wszystkie posiadane zwierzęta, z wyjątkiem konia, królików i małego psa, (jeśli je ma).
- XI. PRZYKŁADY: Jeżeli gracz wyrzucił wilka i lisa, ma małego psa, ale nie posiada dużego, to traci wszystkie owce, świnie i krowy. Koń i króliki pozostają bezpieczne. Następnie gracz odkłada małego psa do pudełka.
- XII. Od straty wynikającej z wyrzucenia lisa chroni gracza mały pies. Jeżeli gracz wyrzuci lisa, a ma małego psa, to jego zwierzęta pozostają nietknięte; do stada wraca jedynie mały pies.
- XIII. Od straty spowodowanej wyrzuceniem wilka chroni duży pies. Jeżeli gracz wyrzuci wilka, a ma dużego psa, to jego zwierzęta pozostają nietknięte; do stada wraca jedynie duży pies. UWAGA! Duży pies nie chroni przed lisem. Koniec gry Superfarmerem zostaje ten z graczy, w którego hodowli znajdzie się przynajmniej po jednym koniu, krowie, świnie, owcy i króliku. Pozostali mogą grać dalej.

§ 7

WYŁONIE NIE ZWYCIĘZCY

1. Organizator wytypuje Zwycięzcę Konkursu na podstawie wyniku Rozgrywki finałowej.
2. Zwycięzcą Konkursu zostanie ten Uczestnik Rozgrywki finałowej, który jako pierwszy spełni warunki określone w § 5 ust. 9.
3. Rozgrywka finałowa będzie kontynuowana do momentu, w którym 3 Uczestników Rozgrywki finałowej spełni warunki określone w § 5 ust. 9.

§ 8

OGÓLNE ZASADY PRYZNANIA NAGRÓD

1. Laureaci Konkursu wskazani według zapisów zawartych w § 7 otrzyma nagrodę ufundowaną przez Granna Sp. z o.o. oraz Muzeum II Wojny Światowej.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do nieprzekazania nagrody lub do decyzji o innym przeznaczeniu nagrody.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za niemożność odbioru nagrody z przyczyn leżących po stronie Zwycięzcy lub Uczestnika, który zajął drugie miejsce. W przypadku nieodebrania nagrody, Organizator może zdecydować o utracie przez Zwycięzcę lub Uczestnika, który zajął drugie miejsce prawa do nagrody, a następnie przyznać nagrodę innemu Uczestnikowi albo zdecydować o innym przeznaczeniu nagrody.
4. W przypadku negatywnej weryfikacji danych, Organizator zastrzega sobie prawo do nieprzekazania nagrody.
5. W przypadku wykluczenia Uczestnika z Konkursu, traci on prawo do nagrody.

OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 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 (zwane dalej RODO), informujemy, że: osobowe Uczestników będą chronione zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 o ochronie danych osobowych (Dz. U. 1997, nr 133, poz. 883).

1. Organizator – zwany również Administratorem danych osobowych jest Zespół Szkół Sportowych i Mistrzostwa Sportowego w Gdańsku, ul. Subistawa 22, 80-354 Gdańsk.
2. Przedstawicielem Administratora jest Dyrektor Szkoły, p.Ewa Leyk-Latowska, kontakt: e.leyk-latowska@zssms.edu.gdansk.pl
3. Kontakt z Inspektorem Ochrony Danych: iod@rodo-edu.pl
4. Podane przez Panią/Pana dane osobowe będą przetwarzane na podstawie wyrażonej przez Panią/Pana zgody – podstawa prawna art. 6 ust.1 lit a) RODO.
5. Dane osobowe będą przetwarzane bezterminowo bądź do momentu wycofania przez Panią/ Pana zgody na przetwarzanie danych osobowych.
6. Ma Pani/Pan prawo do wycofania zgody w dowolnym momencie. Wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.
7. Odbiorcami danych osobowych mogą być wyłącznie podmioty publiczne, na podstawie stosownych przepisów prawa bądź podmioty, z którymi Zespół Szkół Sportowych i Mistrzostwa Sportowego w Gdańsku może współpracować na podstawie odrębnych, stosownych umów powierzenia przetwarzania danych.
8. Przysługuje Pani/Panu prawo żądania dostępu do podanych danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania oraz prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych.
9. Dodatkowo, przysługuje Pani/Panu prawo do złożenia skargi do organu nadzorczego – Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, jeśli uważa Pani/Pan, że przetwarzanie danych osobowych narusza w/w prawa.
10. Dane osobowe nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany oraz nie będą profilowane.
11. Wizerunek upubliczniony może być przekazywany do państw trzecich lub organizacji międzynarodowych (Facebook), jeśli wcześniej wyraził Pan/Pani na to zgodę. Administrator nie przekazuje danych osobowych poza teren Polski, Unii Europejskiej i Europejskiego Obszaru Gospodarczego, z zastrzeżeniem, że przepływ danych w ramach Facebook lub YouTube ma ponadnarodowy charakter. Meta Platforms Ireland Limited i Google Ireland Limited przekazują dane do USA. Gwarancją ochrony danych stanowią zatwierdzone przez Komisję Europejską „Ramy ochrony danych UE-USA” przyjęte w decyzji wykonawczej z dnia 10 lipca 2023 r. Stwierdzającej odpowiedni stopień ochrony danych przez Stany Zjednoczone.

§ 10

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Zgłoszenie udziału w Konkursie oraz wzięcie w nim udziału oznacza wyrażenie zgody na warunki niniejszego Regulaminu.
2. Organizator zastrzega sobie prawo unieważnienia Konkursu w każdym czasie, bez podania przyczyny.
3. Niniejszy Regulamin jest dostępny w siedzibie Organizatora oraz na stronie Organizatora.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonywania w każdym czasie zmian w niniejszym Regulaminie. Zmienione warunki Regulaminu zostaną udostępnione w miejscu wskazanym w § 10 ust. 3.
5. W przypadku określonym w § 10 ust. 4 zmieniony Regulamin zacznie obowiązywać od daty jego ogłoszenia.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nieodebranie nagrody w wyznaczonym przez Organizatora terminie z przyczyn leżących po stronie Uczestnika.
7. Prawem właściwym dla niniejszego Regulaminu jest prawo polskie. Regulamin wchodzi w życie z dniem 25 marca 2025 r.

Etap I – Rozgrywki wewnętrzne

Formularz zgłoszeniowy Uczestnika

Imię	
Nazwisko	
Klasa	
Szkoła	

OŚWIADCZENIE

Ja, niżej podpisany/podpisana

.....,

(imię i nazwisko, jako przedstawiciel ustawowy dziecka),

.....

(imię i nazwisko dziecka)

(w wybranym miejscu postawić X)

☐ TAK ☐ NIE Wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych mojego dziecka: (imię i nazwisko, klasa, nazwa szkoły oraz wizerunku dziecka) przez organizatora konkursu tj. Zespół Szkół Sportowych i Mistrzostwa Sportowego w Gdańsku w celach organizacyjnych i promocyjnych Konkursu „Gdańskie Rozgrywki Międzyszkolne Superfarmera” na stronie www Zespołu.

☐ TAK ☐ NIE Wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych mojego dziecka: (imię i nazwisko, klasa, nazwa szkoły oraz wizerunku dziecka) przez organizatora konkursu tj. Zespół Szkół Sportowych i Mistrzostwa Sportowego w Gdańsku w celach organizacyjnych i promocyjnych Konkursu „Gdańskie Rozgrywki Międzyszkolne Superfarmera” na oficjalnym profilu Facebooka Zespołu.

Zapoznałem/ zapoznałam się z klauzulą informacyjną dotyczącą przetwarzania danych mojego dziecka w związku z jego/ jej udziałem w Konkursie „Gdańskie Rozgrywki Międzyszkolne Superfarmera” organizowanym przez Zespół Szkół Sportowych i Mistrzostwa Sportowego w Gdańsku.

.....

(data i czytelny podpis rodzica/ opiekuna prawnego ucznia)

Informacja dotycząca przetwarzania danych osobowych

INFORMACJA dot. przetwarzania danych osobowych zbieranych w ramach organizowanego Konkursu „Gdańskie Rozgrywki Międzyszkolne Superfarmera” w Gdańsku.

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 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 (zwane dalej RODO), informujemy, że:

1. Administratorem danych osobowych jest Zespół Szkół Sportowych i Mistrzostwa Sportowego w Gdańsku, ul. Subistawa 22, 80-354 Gdańsk a Przedstawicielem Administratora jest Dyrektor Szkoły, p.Ewa Leyk-Latowska, kontakt: e.leyk-latowska@zssms.edu.gdansk.pl
 2. Kontakt z Inspektorem Ochrony Danych: iod@rodo-edu.pl
 3. Podane przez Panią/Pana dane osobowe będą przetwarzane na podstawie wyrażonej przez Panią/Pana zgody – podstawa prawna art. 6 ust.1 lit a) RODO.
 4. Dane osobowe będą przetwarzane bezterminowo bądź do momentu wycofania przez Panią/Pana zgody na przetwarzanie danych osobowych.
 5. Ma Pani/Pan prawo do wycofania zgody w dowolnym momencie. Wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem.
 6. Odbiorcami danych osobowych mogą być wyłącznie podmioty publiczne, na podstawie stosownych przepisów prawa bądź podmioty, z którymi Zespół Szkół Sportowych i Mistrzostwa Sportowego w Gdańsku może współpracować na podstawie odrębnych, stosownych umów powierzenia przetwarzania danych.
 7. Przysługuje Pani/Panu prawo żądania dostępu do podanych danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania oraz prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych.
 8. Dodatkowo, przysługuje Pani/Panu prawo do złożenia skargi do organu nadzorczego – Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, jeśli uważa Pani/Pan, że przetwarzanie danych osobowych narusza w/w prawa.
 9. Dane osobowe nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany oraz nie będą profilowane.
 10. Wizerunek upubliczniony może być przekazywany do państw trzecich lub organizacji międzynarodowych (Facebook), jeśli wcześniej wyraził Pan/Pani na to zgodę. Administrator nie przekazuje danych osobowych poza teren Polski, Unii Europejskiej i Europejskiego Obszaru Gospodarczego, z zastrzeżeniem, że przepływ danych w ramach Facebook lub YouTube ma ponadnarodowy charakter. Meta Platforms Ireland Limited i Google Ireland Limited przekazują dane do USA. Gwarancją ochrony danych stanowią zatwierdzone przez Komisję Europejską „Ramy ochrony danych UE-USA” przyjęte w decyzji wykonawczej z dnia 10 lipca 2023 r. stwierdzającej odpowiedni stopień ochrony danych przez Stany Zjednoczone.
-

Etap II – Rozgrywki międzyszkolne

Formularz zgłoszenia reprezentacji

Nazwa szkoły	
Adres	
Telefon	
e-mail	
opiekun	
ilość uczestników w rozgrywkach wewnątrzszkolnych	
reprezentant 1	
reprezentant 2	

Oświadczam, że uczestnicy zapoznali się z zasadami gry Superfarmer i potrafią je stosować w praktyce w tym m. in. rozmnażanie zwierząt, utrata zwierząt, wymiana.

.....
Podpis opiekuna