UCHWAŁA Nr 31/2026
MŁODZIEŻOWEJ RADY MIEJSKIEJ
ALEKSANDROWA KUJAWSKIEGO

z dnia 20 października 2026 r.

w sprawie organizacji turnieju pn. “Aleksandrowski BuildCup - turniej budowania”

Na podstawie § 11 ust. 1 uchwały nr XXI/182/20 Rady Miejskiej Aleksandrowa Kujawskiego z dnia 16 lipca 2020 r. w sprawie wyrażenia zgody na powołanie Młodzieżowej Rady Miejskiej Aleksandrowa Kujawskiego oraz nadania jej statutu (Dz. Urz. Woj. Kujawsko-Pomorskiego z 2026 r., poz. 2741) uchwala się, co następuje:

§ 1. Młodzieżowa Rada Miejska Aleksandrowa Kujawskiego organizuje turniej pod nazwą “Aleksandrowski BuildCup - turniej budowania”.

§ 2. Regulamin turnieju, o którym mowa w § 1, stanowi załącznik nr 1 do niniejszej uchwały.

§ 3. Wykonanie uchwały powierza się doraźnej komisji do spraw organizacji turnieju ,,Budowania w minecraft”.

§ 4. Uchwała wchodzi w życie z dniem podjęcia i podlega ogłoszeniu w sposób zwyczajowo przyjęty.

Przewodnicząca
Młodzieżowej Rady Miejskiej
Aleksandrowa Kujawskiego

/-/ Dagmara Czernielewska

Załącznik Uchwały Nr 31/2026
Młodzieżowej Rady Miejskiej Aleksandrowa Kujawskiego z dnia 20 października 2026 r.
w sprawie organizacji turnieju pn. “Aleksandrowski BuildCup - turniej budowania”

Regulamin Turnieju

“Aleksandrowski BuildCup - turniej budowania”

Regulamin określa zasady udziału w Turnieju Aleksandrowski Builcup - turniej budowania organizowanym przez Młodzieżową Radę Miejską Aleksandrowa Kujawskiego, w tym warunki zgłoszenia, przebieg rywalizacji, kryteria oceny prac oraz prawa i obowiązki uczestników.

Rozdział I
Postanowienia ogólne

§ 1

1. Organizatorem Turnieju “Aleksandrowski Builcup - turniej budowania”, zwanego dalej „Turniejem”, jest Młodzieżowa Rada Miejska Aleksandrowa Kujawskiego, zwana dalej „Organizatorem”.
2. Turniej zostanie przeprowadzony w formule zdalnej za pośrednictwem gry Minecraft oraz platformy Discord, w terminie i godzinach wskazanych w ogłoszeniu o Turnieju.
3. Szczegółowe informacje organizacyjne, w tym adres serwera, wersja gry, harmonogram oraz dane dostępowe, zostaną przekazane zakwalifikowanym uczestnikom przed rozpoczęciem Turnieju.
4. Udział w Turnieju jest dobrowolny i bezpłatny.
5. Regulamin jest dostępny w kanałach informacyjnych Organizatora oraz w formularzu zgłoszeniowym.

§ 2

1. Celem Turnieju jest rozwijanie kreatywności, umiejętności planowania przestrzennego i sprawnego posługiwania się narzędziami cyfrowymi.
2. Tematem zadania turniejowego jest wykonanie w grze Minecraft charakterystycznego miejsca, obiektu lub budynku znajdującego się na terenie Aleksandrowa Kujawskiego.
3. Turniej służy także upowszechnianiu wiedzy o mieście oraz integrowaniu młodych osób zainteresowanych grami i twórczością cyfrową.

Rozdział II
Uczestnicy Turnieju

§ 3

1. W Turnieju może wziąć udział osoba, która w dniu wydarzenia ukończyła 13 lat i nie ukończyła 22 lat.
2. Osoba niepełnoletnia może uczestniczyć w Turnieju po dostarczeniu zgody rodzica albo opiekuna prawnego. Wzór zgody stanowi załącznik nr 1 do Regulaminu.
3. Turniej ma charakter indywidualny, chyba że Organizator przed rozpoczęciem naboru wyraźnie dopuści udział zespołowy.

4. Jedna osoba może przesłać tylko jedno zgłoszenie i wykonać jedną pracę konkursową.
5. Uczestnik powinien korzystać z konta i nazwy gracza podanych w formularzu zgłoszeniowym.

Rozdział III
Zgłoszenia do Turnieju

§ 4

1. Zgłoszenia przyjmowane są za pośrednictwem formularza udostępnionego przez Organizatora do dnia 10 listopada do godziny 23:59.
2. Wysłanie formularza oznacza zapoznanie się z Regulaminem i zobowiązanie do jego przestrzegania.
3. Zgłoszenia niepełne, wysłane po terminie albo zawierające dane uniemożliwiające kontakt mogą zostać odrzucone.
4. O zakwalifikowaniu decyduje spełnienie wymogów Regulaminu oraz kolejność prawidłowych zgłoszeń. Liczba osób jest ograniczona (20 osób).
5. Organizator poinformuje uczestników o zakwalifikowaniu na adres poczty elektronicznej.

Rozdział IV
Wymagania techniczne

§ 5

1. Uczestnik zapewnia we własnym zakresie komputer lub laptop, legalny dostęp do gry Minecraft w wersji wskazanej przez Organizatora, stabilne połączenie z Internetem oraz konto na platformie Discord.
2. Przed rozpoczęciem Turnieju uczestnik powinien sprawdzić działanie gry, połączenia z serwerem, komunikacji głosowej i tekstowej oraz zgodność wersji oprogramowania.
3. Organizator uruchomi serwer turniejowy za pośrednictwem usługi Aternos albo innej wskazanej usługi hostingowej.
4. Uczestnik nie może udostępniać osobom trzecim adresu serwera, hasła, kodu zaproszenia ani innych danych dostępowych otrzymanych w związku z Turniejem.
5. Koszty sprzętu, oprogramowania i dostępu do Internetu ponosi uczestnik.

Rozdział V
Przebieg Turnieju

§ 6

1. Turniej odbędzie się 14 listopada 2026 r.
2. Uczestnik powinien dołączyć do wskazanego kanału Discord co najmniej 15 minut przed planowanym rozpoczęciem wydarzenia.
3. Przed rozpoczęciem zadania Organizator sprawdzi obecność, przekaże dane serwera, omówi zasady oraz wskaże działkę przypisaną uczestnikowi.
4. Każdy uczestnik otrzyma działkę o wymiarach 100 x 100 bloków. Uczestnik wykonuje pracę wyłącznie w jej granicach.
5. Czas przeznaczony na wykonanie pracy wynosi 2 godziny i jest liczony od chwili ogłoszenia startu przez osobę prowadzącą.

6. Organizator może wydłużyć czas pracy, jeżeli wystąpią problemy techniczne dotyczące serwera albo znacznej części uczestników. Wydłużenie czasu zostanie ogłoszone wszystkim uczestnikom jednocześnie.
7. Po ogłoszeniu zakończenia czasu uczestnicy są zobowiązani natychmiast przerwać budowanie. Dalsze zmiany w pracy mogą skutkować obniżeniem oceny albo dyskwalifikacją.
8. Po zakończeniu budowania uczestnik może zostać poproszony o krótkie przedstawienie obiektu i wskazanie miejsca, które było dla niego inspiracją.

Rozdział VI
Zasady wykonania pracy

§ 7

1. Praca powinna przedstawiać rozpoznawalne miejsce, obiekt lub budynek związany z Aleksandrowem Kujawskim.
2. Praca musi zostać wykonana samodzielnie podczas Turnieju i w czasie określonym w § 6 ust. 4, z zastrzeżeniem § 6 ust. 5.
3. Dopuszcza się korzystanie z ogólnodostępnych zdjęć i materiałów jako inspiracji lub wzoru, o ile uczestnik samodzielnie wykonuje budowlę w grze.
4. Uczestnik może używać bloków i narzędzi udostępnionych na serwerze przez Organizatora.
5. Zabronione jest wczytywanie wcześniej przygotowanych map, schematów i gotowych konstrukcji, korzystanie z programów automatyzujących budowę oraz kopiowanie pracy innego uczestnika.
6. Uczestnik nie może niszczyć, modyfikować ani utrudniać wykonania pracy innym osobom.
7. Treść pracy nie może naruszać prawa, dóbr osobistych ani zasad współżycia społecznego oraz nie może zawierać treści obraźliwych, dyskryminujących lub nieodpowiednich dla uczestników niepełnoletnich.

Rozdział VII
Zasady uczciwej rywalizacji

§ 8

1. Podczas Turnieju obowiązuje całkowity zakaz używania cheatów, niedozwolonych modyfikacji, zewnętrznych programów dających przewagę, skryptów, botów i innych narzędzi automatyzujących rozgrywkę.
2. Uczestnik nie może korzystać z pomocy innych osób przy wykonywaniu pracy ani przekazywać im kontroli nad swoim kontem lub urządzeniem.
3. Na żądanie Organizatora uczestnik powinien udzielić wyjaśnień dotyczących sposobu wykonania pracy. Odmowa może zostać uwzględniona przy ocenie zgodności działania z Regulaminem.
4. Stwierdzenie naruszenia zasad określonych w niniejszym paragrafie skutkuje dyskwalifikacją.

Rozdział VIII
Jury i ocena prac

§ 9

1. Prace ocenia jury powołane przez Organizatora. Skład jury zostanie ogłoszony najpóźniej przed rozpoczęciem oceny prac.
2. Członek jury, który pozostaje z uczestnikiem w relacji mogącej podważyć bezstronność oceny, powinien powstrzymać się od oceniania jego pracy.
3. Jury ocenia wyłącznie prace wykonane zgodnie z Regulaminem.
4. Każda praca oceniana jest zgodnie z kartą oceny pracy konkursowej (stanowiącą załącznik nr 4 do regulaminu) i może otrzymać maksymalnie 100 punktów zgodnie z kryteriami wskazanymi poniżej.

Lp.	Kryterium oceny	Maksymalna liczba punktów
1	Zgodność pracy z tematem oraz rozpoznawalność wybranego miejsca lub obiektu	0–25
2	Pomysłowość i oryginalność wykonania	0–20
3	Dokładność, poziom szczegółowości i dbałość o proporcje	0–20
4	Estetyka i spójność całej budowli	0–20
5	Sposób wykorzystania dostępnej przestrzeni	0–10
6	Krótkie przedstawienie pracy i jej związku z Aleksandrowem Kujawskim	0–5

§ 10

1. Punkty przyznane przez członków jury sumuje się, a wynik końcowy ustala się na podstawie łącznej liczby punktów.
2. W przypadku uzyskania takiej samej liczby punktów o wyższym miejscu decyduje kolejno liczba punktów za zgodność z tematem, dokładność wykonania, a następnie pomysłowość.
3. Jeżeli mimo zastosowania zasad określonych w ust. 2 nadal występuje remis, jury przeprowadza dodatkowe głosowanie.
4. Decyzje jury dotyczące oceny artystycznej i wyboru zwycięskich prac są ostateczne.

Rozdział IX
Wyniki i nagrody

§ 11

1. Jury wyłoni laureatów I, II i III miejsca. Organizator może także przyznać wyróżnienia.
2. Laureaci otrzymają nagrody rzeczowe.
3. Wyniki zostaną ogłoszone w terminie i w sposób wskazany przez Organizatora.
4. Warunkiem wydania nagrody jest podanie danych niezbędnych do jej przekazania.
5. Nagrody nie podlegają wymianie na równowartość pieniężną.

Rozdział X
Zasady porządkowe i dyskwalifikacja

§ 12

1. Uczestnicy są zobowiązani zachowywać kulturę osobistą, stosować się do poleceń osób prowadzących i członków jury oraz nie zakłócać przebiegu wydarzenia.
2. Na serwerze Discord i w świecie gry zabronione są w szczególności: obrażanie innych osób, używanie wulgaryzmów, rozpowszechnianie treści niedozwolonych, nękanie, podszywanie się pod inne osoby, spamowanie oraz celowe zakłócanie komunikacji.
3. W zależności od rodzaju i wagi naruszenia Organizator może udzielić ostrzeżenia, czasowo ograniczyć dostęp do kanału komunikacji, usunąć uczestnika z serwera albo zdyskwalifikować go.
4. Organizator może zastosować dyskwalifikację bez wcześniejszego ostrzeżenia w przypadku używania niedozwolonych narzędzi, niszczenia cudzej pracy, udostępnienia konta osobie trzeciej, rażącego naruszenia zasad kultury osobistej albo niestosowania się do poleceń dotyczących bezpieczeństwa i porządku.
5. Decyzję o wykluczeniu lub dyskwalifikacji podejmuje Organizator po ustaleniu podstawowych okoliczności zdarzenia.

Rozdział XI
Problemy techniczne

§ 13

1. Uczestnik powinien niezwłocznie zgłosić problem techniczny osobie prowadzącej za pośrednictwem wskazanego kanału Discord.
2. Problemy dotyczące sprzętu, oprogramowania albo połączenia internetowego uczestnika nie gwarantują przywrócenia utraconego czasu, chyba że Organizator uzna, że okoliczności pozwalają na jego wyrównanie bez naruszenia zasad uczciwej rywalizacji.
3. W przypadku awarii serwera lub platformy komunikacyjnej Organizator może zarządzić przerwę, wydłużyć czas, wznowić Turniej od ustalonego momentu albo wyznaczyć nowy termin.
4. Jeżeli dokończenie Turnieju jest niemożliwe, Organizator może ocenić prawidłowo zapisane prace według ich stanu z chwili przerwania wydarzenia albo unieważnić rozgrywkę i przeprowadzić ją ponownie.
5. O sposobie dalszego postępowania Organizator poinformuje wszystkich uczestników za pośrednictwem kanału komunikacji używanego podczas Turnieju.

Rozdział XII
Informacja o przetwarzaniu danych osobowych i rozpowszechnianiu wizerunku

§ 14

1. Warunkiem uczestnictwa osoby niepełnoletniej w wydarzeniu, jest wypełnienie i podpisanie przez opiekuna prawnego „Formularza uczestnictwa niepełnoletniego w Turnieju Minecraft”, stanowiącym załącznik nr 2 do niniejszego regulaminu.
Warunkiem uczestnictwa osoby pełnoletniej w wydarzeniu, jest wypełnienie i podpisanie przez nią „Formularza uczestnictwa pełnoletniego w Turnieju Minecraft” , stanowiącym załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu.
2. Do wykonywania zdjęć i filmów, które mogą podlegać publikacji i rozpowszechnianiu upoważnione są osoby wskazane przez organizatora

3. Przekazanie organizatorowi podpisanego załącznika nr 1 lub 2 oznacza zapoznanie się i akceptację warunków regulaminu.
4. Jeśli w załączniku nr 1 lub w załączniku nr 2 zezwolisz na rozpowszechnianie Twojego dziecka/Twojego wizerunku utrwalonego podczas wydarzenia to będzie on mógł być rozpowszechniany przez organizatora jako wizerunek indywidualny.
Natomiast jeśli nie zezwolisz na rozpowszechnianie Twojego wizerunku utrwalonego podczas wydarzenia to będziesz mógł/mogła uczestniczyć w w/w wydarzeniu, ale Twój wizerunek nie będzie mógł być rozpowszechniany przez organizatora jako wizerunek indywidualny, jednak będzie rozpowszechniany jako wizerunek stanowiący jedynie szczegół całości takiej jak publiczne zgromadzenie (rozpowszechnianie wizerunku stanowiącego jedynie szczegół całości takiej jak publiczne zgromadzenie – zgodnie z art. 81 ust. 2 pkt 2 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych – nie wymaga zezwolenia osób przedstawionych na zdjęciach, filmach, fotorelacjach).
5. Wizerunek osób utrwalony podczas wydarzenia będzie mógł być rozpowszechniany w miejscach wskazanych przez organizatora i przekazany podmiotom wskazanym w „Klauzuli informacyjnej dotyczącej przetwarzania danych osobowych oraz przetwarzania wizerunku osoby", stanowiącej załącznik nr 3 do niniejszego Regulaminu.
6. Wizerunek osób utrwalony podczas wydarzenia będzie mógł być przez organizatora:
   a) nieodpłatnie utrwalany oraz wielokrotnie rozpowszechniany w postaci zdjęć, transmisji online, filmów oraz publikowany oraz wykorzystywany nie dłużej niż przez 5 lat od zakończenia wydarzenia;
   b) użyty do różnego rodzaju form elektronicznego przetwarzania obrazu, kadrowania i kompozycji lecz nie w formach obraźliwych lub ogólnie uznanych za nieetyczne;
   c) przekazany podmiotom wybranym przez organizatora w celu informowania o jego działalności, w tym o wydarzeniach kulturalnych, sportowych, prowadzonych projektach edukacyjnych lub innych, dokumentowania tych wydarzeń oraz sporządzania sprawozdań.
7. Wizerunek osób utrwalony podczas wydarzenia może zostać:
   a) wykorzystany w całości lub w częściach, opracowywany (animacja, graficzne techniki cyfrowe), zestawiany z innymi wizerunkami wyłącznie w celu informowania o wydarzeniach kulturalnych, zajęciach, projektach prowadzonych przez organizatora oraz dokumentowania tych wydarzeń i sporządzania sprawozdań;
   b) utrwalany i zwielokrotniany przez organizatora wszelkimi znanymi technikami, w tym technikami cyfrowymi, elektronicznymi, poligraficznymi i video.
8. Wprowadzanie do obrotu egzemplarzy, na których utrwalono wizerunek osób uczestniczących w wydarzeniu i dystrybuowanie może nastąpić za pośrednictwem sposobów wskazanych poniżej:
   a) wprowadzanie materiałów multimedialnych, zawierających wizerunek do pamięci urządzeń elektronicznych,
   b) publiczne odtwarzanie, wystawianie, wyświetlanie i udostępnianie materiałów multimedialnych, zawierających wizerunek oraz wszelkich skrótów, opracowań takich materiałów w Internecie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.
9. Osoba, która będzie miała zamiar odwołania zezwolenia na rozpowszechnianie wizerunku zobowiązuje się do uprzedniego pokrycia wszelkich kosztów, które wiążą się z odwołaniem zezwolenia.
10. W sprawach spornych zastosowanie będą miały przepisy prawa polskiego, pod jurysdykcją sądów polskich.
11. Zasady przetwarzania danych osobowych, w tym rozpowszechniania wizerunku znajdują się w klauzuli informacyjnej stanowiącej załącznik nr 3 do niniejszego regulaminu.

Rozdział XIII
Zgłoszenia zastrzeżeń

§ 15

1. Zastrzeżenia dotyczące przebiegu Turnieju lub naruszenia Regulaminu należy zgłosić Organizatorowi niezwłocznie, nie później niż w terminie 2 dni od ogłoszenia wyników, na adres e-mail mrm@aleksandrowkujawski.pl.
2. Zgłoszenie powinno zawierać dane uczestnika, opis zdarzenia i, jeżeli jest to możliwe, materiały potwierdzające wskazane okoliczności.
3. Organizator rozpatrzy zgłoszenie w terminie 7 dni i przekaże odpowiedź na adres wskazany przez uczestnika.
4. Zastrzeżenia nie mogą dotyczyć wyłącznie indywidualnej oceny artystycznej jury, chyba że wskazują na naruszenie zasad oceny określonych w Regulaminie.

Rozdział XIV
Postanowienia końcowe

§ 16

1. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie decyzje podejmuje Organizator, kierując się zasadami równego traktowania uczestników i uczciwej rywalizacji.
2. Organizator może zmienić termin Turnieju, limit miejsc, skład jury albo szczegóły techniczne, jeżeli jest to konieczne z przyczyn organizacyjnych lub technicznych. Informacja o zmianie zostanie przekazana uczestnikom z możliwie największym wyprzedzeniem.
3. Zmiana Regulaminu po rozpoczęciu Turnieju nie może pogarszać sytuacji uczestników ani wpływać na ocenę prac już wykonanych, chyba że jest konieczna do zapewnienia bezpieczeństwa lub prawidłowego przebiegu wydarzenia.
4. Minecraft jest znakiem towarowym podmiotów uprawnionych. Turniej jest inicjatywą Organizatora i nie jest oficjalnym wydarzeniem producenta gry ani przez niego sponsorowanym.
5. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego ogłoszenia.

Załącznik nr 1 do Regulaminu
Turnieju “Aleksandrowski BuildCup - turniej budowania”

Formularz zgłoszenia udziału osoby pełnoletniej w Turnieju Minecraft organizowanym przez Młodzieżową Radę Miejską Aleksandrowa Kujawskiego

Imię: .....

Nazwisko: .....

Telefon: .....

Adres e-mail: .....

Nazwa użytkownika na Discordzie: .....

Nazwa gracza w Minecraft: .....

Ja, niżej podpisana/podpisany, zgłaszam swój udział w Turnieju Minecraft oraz oświadczam, że zapoznałam się/zapoznałem się z Regulaminem Turnieju i akceptuję jego postanowienia.

Zezwalam na rozpowszechnianie mojego indywidualnego wizerunku na warunkach określonych w regulaminie

☐ TAK ☐ NIE *

* Zaznacz X w kratce, jeśli składasz zezwolenie.

Miejscowość i data: .....

Czytelny podpis uczestniczki lub uczestnika: .....

Załącznik nr 2 do Regulaminu
Turnieju “Aleksandrowski BuildCup - turniej budowania”

Formularz zgłoszenia udziału osoby niepełnoletniej w Turnieju Minecraft organizowanym przez Młodzieżową Radę Miejską Aleksandrowa Kujawskiego

Formularz wypełnia rodzic albo opiekun prawny osoby niepełnoletniej

Imię i nazwisko uczestnika: .....

Wiek uczestnika: .....

Imię i nazwisko rodzica lub opiekuna prawnego:
.....

Telefon rodzica lub opiekuna prawnego:
.....

Adres e-mail rodzica lub opiekuna prawnego:
.....

Nazwa użytkownika uczestnika na Discordzie: .....

Nazwa gracza w Minecraft: .....

Ja, niżej podpisana/podpisany, zgłaszam udział mojego dziecka lub podopiecznego w Turnieju Minecraft oraz oświadczam, że zapoznałam się/zapoznałem się z Regulaminem Turnieju i akceptuję jego postanowienia.

Zezwalam na rozpowszechnianie indywidualnego wizerunku mojego dziecka lub podopiecznego na warunkach określonych w Regulaminie.

☐ TAK ☐ NIE *

* Zaznacz X w kratce, jeśli składasz zezwolenie.

Miejscowość i data: .....

Czytelny podpis rodzica lub opiekuna prawnego: .....

Załącznik nr 3 do Regulaminu
Turnieju "Aleksandrowski BuildCup - turniej budowania"

KLAUZULA INFORMACYJNA DOTYCZĄCA PRZETWARZANIA DANYCH OSOBOWYCH ORAZ PRZETWARZANIA WIZERUNKU OSOBY

Na podstawie art. 13 ust. 1 i 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 (Dz. Urz. UE L 119 z 4 maja 2016 r., str. 1 oraz Dz. Urz. UE L 127 z 23 maja 2018 r., str. 2) – zwanego dalej jako RODO informujemy, że:

Administratorem Twoich danych osobowych jest: Burmistrz Aleksandrowa Kujawskiego. Możesz się z nim kontaktować w następujący sposób: listownie na adres siedziby: ul. Juliusza Słowackiego 8, 87-700 Aleksandrów Kujawski e-mail: sekretariat@aleksandrowkujawski.pl telefonicznie: 54 282 48 55, 54 282 68 20.

Do kontaktów w sprawie ochrony danych osobowych został także powołany inspektor ochrony danych, z którym możesz się kontaktować wysyłając e-mail na adres: iodo@aleksandrowkujawski.pl.

1. Dane osobowe przetwarzane będą na podstawie art. 6 ust. 1 lit. e) RODO w związku z ustawą z dnia 8 marca 1990 r. o samorządzie gminnym gdyż przetwarzanie jest niezbędne do wykonania zadania realizowanego w interesie publicznym jakim jest organizowanie przez administratora.
2. Wizerunek zaś przetwarzany będzie na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f) RODO w zawiązku z ustawą z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych - w celach wynikających z prawnie uzasadnionego interesu realizowanego przez administratora jakim jest rozpowszechnianie informacji o wydarzeniach kulturalnych, sportowych, prowadzonych projektach edukacyjnych lub innych oraz dokumentowanie tych wydarzeń oraz sporządzanie sprawozdań dot. wydarzeń.
3. Dane osobowe możemy ujawniać, przekazywać i udostępniać wyłącznie podmiotom uprawnionym, są nimi m.in. podmioty wykonujące usługi, pocztowe, telekomunikacyjne, podmioty kontrolujące administratora oraz inne podmioty publiczne, gdy istnieje do tego stosowna podstawa prawna i faktyczna.

Wizerunek może także zostać udostępniony współorganizatorom, mass mediom, publikatorom prasowym i internetowym, a także każdemu, kto zapozna się z treściami publikowanymi na:

- stronie internetowej Młodzieżowej Rady Miejskiej pod adresem: https://mrm.aleksandrowkujawski.pl/
- fanpagu na portalu Facebook pod adresem: https://www.facebook.com/MRMAleksandrowKujawski/
  (więcej o przetwarzaniu danych przez Facebook Meta Platforms Ireland Limited, Block J, Serpentine Avenue, Dublin 4, Irlandia - Zasady przetwarzania danych osobowych przez Meta są dostępne na stronie: https://www.facebook.com/privacy/policy/)
- profilu na Instagramie pod adresem: https://www.instagram.com/mrm_aleksandrow_kujawski/
  (więcej o przetwarzaniu danych przez Instagram - Zasady przetwarzania danych osobowych przez Instagram są dostępne na stronie: https://privacycenter.instagram.com/policy/)
- profilu na portalu TikTok pod adresem: https://www.tiktok.com/@mrm_aleksandrow_kujawski
  (więcej o przetwarzaniu danych przez TikTok na stronie: https://www.tiktok.com/legal/page/eea/privacy-policy/pl)

Dane osobowe możemy także przekazywać podmiotom, które przetwarzają je na zlecenie administratora tzw. podmiotom przetwarzającym, są nimi np.: podmioty świadczące usługi informatyczne i inne, jednakże przekazanie Twoich danych nastąpić może tylko wtedy, gdy zapewnią one odpowiednią ochronę Twoich praw.

4. Dane osobowe przetwarzane będą do czasu istnienia podstawy do ich przetwarzania, w tym również przez okres przewidziany w przepisach dotyczących przechowywania i archiwizacji dokumentacji tj. przez okres 5 lat od zakończenia wydarzenia.
5. W związku z przetwarzaniem danych osobowych przez Administratora masz prawo do:
    1) dostępu do treści danych;
    2) sprostowania danych;
    3) usunięcia danych jeżeli:
    A. przestaną być niezbędne do celów, w których zostały zebrane lub w których były przetwarzane;
    B. są przetwarzane niezgodnie z prawem;
    4) ograniczenia przetwarzania danych jeżeli:
    A. osoba, której dane dotyczą, kwestionuje prawidłowość danych osobowych;
    B. przetwarzanie jest niezgodne z prawem, a osoba, której dane dotyczą, sprzeciwia się usunięciu danych osobowych, żądając w zamian ograniczenia ich wykorzystywania;
    C. administrator nie potrzebuje już danych osobowych do celów przetwarzania, ale są one potrzebne osobie, której dane dotyczą, do ustalenia, dochodzenia lub obrony roszczeń;
    D. osoba, której dane dotyczą, wniosła sprzeciw wobec przetwarzania – do czasu stwierdzenia, czy prawnie uzasadnione podstawy po stronie administratora są nadrzędne wobec podstaw sprzeciwu osoby, której dane dotyczą.
    5) wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych na podstawie art. 21 RODO, wobec przetwarzania danych osobowych opartego na art. 6 ust. 1 lit. e) i f) RODO.
6. Podanie danych jest dobrowolne, jednakże jest wymogiem regulaminu turnieju, który został opracowany na podstawie przepisów prawa. Jeżeli odmówisz podania danych lub podasz nieprawidłowe dane, administrator nie będzie mógł zakwalifikować Ciebie lub dziecka do udziału w turnieju. Przetwarzanie wizerunku jest dobrowolne i odbywa się na podstawie Państwa zezwolenia na jego rozpowszechnianie. Jeśli skorzystacie państwo z prawa do sprzeciwu przetwarzania to administrator, nie będzie mógł go wykorzystać do działań jakimi są rozpowszechnianie informacji o organizowanym przedsięwzięciu jego dokumentowanie oraz sporządzanie sprawozdań.
7. Przysługuje Ci także skarga do organu nadzorczego - Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uznasz, iż przetwarzanie danych osobowych narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r.
8. Dane nie podlegają zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym również w formie profilowania.

Załącznik nr 4 do Regulaminu
Turnieju “Aleksandrowski BuildCup - turniej budowania”

Karta oceny pracy konkursowej

Imię i nazwisko lub numer uczestnika: .....

Nazwa przedstawionego miejsca lub obiektu: .....

Lp.	Kryterium	Maksimum	Przyznane punkty
1	Zgodność pracy z tematem oraz rozpoznawalność wybranego miejsca lub obiektu	25	
2	Pomysłowość i oryginalność wykonania	20	
3	Dokładność, poziom szczegółowości i dbałość o proporcje	20	
4	Estetyka i spójność całej budowli	20	
5	Sposób wykorzystania dostępnej przestrzeni	10	
6	Krótkie przedstawienie pracy i jej związku z Aleksandrowem Kujawskim	5	
Łączna liczba punktów		**100**	

Uwagi członka jury:

.....

.....

.....

.....

Imię i nazwisko członka jury oraz podpis: .....