

Regulamin Zawodów Robotyki podczas Dnia Bezpiecznego Internetu 14 lutego 2026

§ 1 Informacje ogólne

1. Organizatorem Zawodów Robotycznych podczas Dnia Bezpiecznego Internetu jest Fundacja BeskidPower z siedzibą w Radziechowach ul. Szkolna 1542 34-381 Radziechowy (zwaną dalej Organizatorem)
2. Patronat nad Konkursem sprawują: Urząd Miasta Żywiec, Komenda Powiatowa Policji w Żywcu, Dzikie Radio, BeskidInfo, TuŻywiec.
3. Zawody odbędą się 14 lutego 2026 r.w Klubie "Papiernik" ul. Ks.Pr.St. Słonki 31 34-300 Żywiec
4. Rejestracja uczestników trwa od 5 stycznia 2026 do 31 stycznia 2026 za pomocą [elektronicznego formularza pod tym linkiem](#).
5. Organizator Zawodów partycypuje w kosztach nagród i dyplomów.
6. Darczyńcami nagród są organizacje, firmy i inne podmioty, które wspierają organizację Zawodów poprzez ufundowanie nagród lub poczęstunku dla uczestników.
7. W ramach Zawodów odbywają się dwie konkurencje Lego Sumo oraz wyścigi robotów Codey. Lego Sumo polega na zbudowaniu z zestawu klocków LEGO® Spike Prime autonomicznego robota, który stoczy walkę z innym robotem na macie dojo. Druga konkurencja dotyczy wyścigów robotów Codey sterowanych za pomocą tableta.
8. Nad prawidłowym przebiegiem zawodów czuwa Koordynator wskazany przez Fundację.
9. Wszelkie kwestie sporne w trakcie Zawodów, na bieżąco rozstrzyga Koordynator.
10. Ewentualne odwołania dotyczące poszczególnych konkurencji jak i całych Zawodów należy kierować do Koordynatora Zawodów. Decyzje Koordynatora Zawodów są ostateczne.

§ 2 Cele konkursu

1. Promowanie i popularyzacja robotyki jako nowoczesnego środka dydaktycznego, a także jako atrakcyjnej formy nauczania informatyki wśród dzieci.
2. Kształtowanie wyobraźni.
3. Rozwój logicznego i analitycznego myślenia.
4. Promowanie nauczania poprzez działanie.
5. Promowanie pracy w grupach jako formy pracy wspomagającej aktywizujące metody nauczania.
6. Promowanie i kształtowanie wśród dzieci postaw zdrowej, sportowej rywalizacji opartej na szacunku do siebie i przeciwnika, umiejętności wygrywania i przegrywania oraz rywalizacji opartej na ustalonych zasadach.

§ 3 Uczestnicy

1. Uczestnikami Zawodów są uczennice i uczniowie szkół podstawowych powiatu żywieckiego oraz miasta Żywca.
2. W konkurencji Lego sumo startują uczniowie z klas 1 - 8 (rocznik 2018 - 2011).
3. W konkurencji wyścigów robotów Codey startują uczniowie z klas 1-3 (rocznik 2018 - 2016).
4. Uczniowie klas 1-3 mogą startować w obu konkurencjach.
5. Uczestnik Zawodów może podać organizatorom nazwę drużyny/szkoły którą reprezentuje.
6. Przez Uczestnika rozumie się pojedynczego zawodnika, nie prowadzi się rywalizacji drużynowej.
7. Uczestnicy na Zawody przywożą własne zestawy klocków Lego Spike Prime zaprogramowane oraz ewentualnie komputery celem zmiany oprogramowania.
8. Zabronione jest przekazywanie robota innym uczestnikom.
9. Udział dziecka w zawodach zgłasza rodzic/opiekun prawny dziecka poprzez elektroniczny formularz https://docs.google.com/forms/d/1InLVzNHJySwg-paVJjuzNlKN4JoFoQWqTYVPWNr8sdc/edit?usp=forms_home&oid=114426022687814676085&ths=true wraz z wymaganymi zgodami, które są załącznikiem do Regulaminu na przetwarzanie danych osobowych (Załącznik 1a) oraz publikowania wizerunku Uczestnika - laureata Konkursu (Załącznik 1b).
10. Warunkiem dopuszczenia do Zawodów jest przybycie uczestników z opiekunem. Opiekunem może być nauczyciel (posiadający zgodę rodzica) lub rodzic/opiekun prawny uczestnika.
11. Uczestnicy Zawodów, na żądanie Organizatora są zobowiązani do okazania dowodu potwierdzającego tożsamość (np. legitymację szkolną).
12. Oświadczenie wraz ze zgłoszeniem dostępne jest na stronie internetowej Fundacji.
13. Przed rozpoczęciem Zawodów odbywa losowanie numerów startowych oraz ewentualne ważenie i mierzenie robotów, a także sprawdzenie jego konstrukcji.

§ 4 Przebieg Zawodów i nagrody

1. Miejscem Zawodów jest Klub "Papiernik" ul. Ks.Pr.St. Słonki 31 34-300 Żywiec podczas Dnia Bezpiecznego Internetu.
2. Uroczystość rozpocznie się o godzinie 10:00 prelekcją dotyczącą Bezpiecznego Internetu, rozdaniem nagród w konkursie DBI 2026, a następnie przejściem do Zawodów robotycznych.
3. Pierwsza konkurencja rozpoczyna się wyścigami robotów Codey, po ich zakończeniu rozpocznie się konkurencja Lego Sumo.
4. Organizator zastrzega sobie możliwość naprzemiennego lub równoległego przeprowadzenia obu konkurencji w zależności od liczby zgłoszonych uczestników.
5. Organizator Zawodów jest zobowiązany do zapewnienia technicznego przebiegu Zawodów (przygotowania ringów/torów, stołów, infrastruktury elektrycznej, itp.) oraz osób do obsługi Zawodów, przygotowania kompletu dokumentacji do Zawodów i przekazania ich Sędziom wyznaczonym przez Fundację, opracowywania wyników częściowych i końcowych.
6. Organizator Zawodów jest zobowiązany do informowania w trakcie Zawodów w sposób jawny i dostępny dla wszystkich Uczestników aktualnych wyników rozgrywanych konkurencji.
7. Organizator może opublikować wyniki na stronie WWW, facebooku oraz na portalach partnerów.

8. Dla laureatów Zawodów przewidziane są nagrody rzeczowe.
9. Każdy Uczestnik biorący udział w Konkursie otrzyma pamiątkowe medale uczestnictwa.

§ 5 Zasady rozgrywanych konkurencji

1. Wykaz konkurencji rozgrywanych Zawodów podczas Dnia Bezpiecznego Internetu:
 - a. z użyciem zestawów LEGO® Educations Spike Prime: LEGO® Sumo. Zestaw Lego Spike Prime jest własnością uczestnika, lub szkoły/drużyny, która udostępniła go uczestnikowi. Robot jest w pełni zbudowany i zaprogramowany przez uczestnika.
 - b. Wyścigi robotów Codey Rockie. Robot udostępniony jest uczestnikom podczas Zawodów przez Organizatora
2. Każda walka/przejazd rozpoczyna się po wydaniu przez sędziego komendy słownej START.
3. Nieprzestrzeganie zasad rozgrywania konkurencji skutkuje dyskwalifikacją uczestnika w danej konkurencji lub w całych Zawodach.
4. Decyzję o dyskwalifikacji podejmuje Koordynator Zawodów w porozumieniu z Komisją Sędziowską.
5. W przypadku zaistnienia sytuacji nieopisanych w regulaminie, a mogących mieć wpływ na przebieg konkurencji, Koordynator może nakazać powtórzenie rozgrywki.
6. Decyzje Koordynatora są ostateczne i nie mogą być podważane, na przykład poprzez nagrania wideo.
7. Nieprzestrzeganie regulaminu, a w szczególności stosowanie metod niedozwolonych niniejszym regulaminem skutkować będzie dyskwalifikacją uczestnika.

§ 5.1 Konkurencja LEGO® Sumo

1. Uczestnik może wystawić do Zawodów jednego robota zbudowanego z klocków LEGO Spike Prime, który nie może być przekazywany innemu Uczestnikowi.
2. Masa robota nie może przekraczać 1,5 kg, a wymiary stojącego robota – 20 cm x 20 cm (do rozmiarów robota wliczane są także kable). Do sprawdzania wymiarów robota może zostać użyta ramka o wymiarach wewnętrznych 20 cm x 20 cm przez którą robot musi przejść bez żadnego oporu tzn. nie dopuszcza się m.in. przeciskania robota pod kątem, bokami lub na siłę. Po wydaniu przez Sędziego komendy *START* i odczekaniu co najmniej 3 sekund robot może zmieniać swoje wymiary.
3. Organizator udostępnia ring uczestnikom do testów, na co najmniej 30 min. przed Zawodami.
4. Ring jest okrągły i ma średnicę 90÷120 cm. Powierzchnia ringu musi znajdować się co najmniej 5 cm nad podłożem. Wnętrze ringu jest w kolorze czarnym z białą linią ringu (o szerokości od 4 do 6 cm).
5. Niedozwolone jest dokonywanie napraw robotów lub wgranie nowego oprogramowania w trakcie konkurencji. Takie modyfikacje można wykonywać podczas nowej rozgrywki.
6. Na wniosek Koordynatora, Sędziego lub Uczestników roboty mogą być sprawdzane pod kątem zgodności z regulaminem zarówno przed jak i w trakcie rozgrywania konkurencji.

7. W trakcie rozgrywania konkurencji Uczestnicy i obserwatorzy muszą zachować odległość od zewnętrznej krawędzi ringu nie mniejszą niż średnica ringu.
8. Konkurencja polega na utrzymaniu się robota w wyznaczonym ringu i wypchnięciu przeciwnika poza ring w czasie maksymalnie 60 sekund.
9. Zawody będą składały się z rundy eliminacyjnej i finałowej. W przypadku mniejszej liczby Uczestników niż 6 nie przewiduje się rundy eliminacyjnej.
10. W rundzie eliminacyjnej obowiązywać będzie system pucharowy tzn. przegrany odpada. Każda para Uczestników, rozgrywa ze sobą jedną rozstrzygającą walkę. W przypadku rozstrzygnięcia zwycięzca przechodzi do kolejnego etapu. Do rundy finałowej przechodzi trzech lub czterech najlepszych zawodników (w zależności od liczby zgłoszonych Uczestników, decyzję podejmuje Koordynator przed Zawodami).
11. Od liczby zgłoszonych uczestników zależeć będzie ilość etapów w rundzie eliminacyjnej.
12. Ze względów organizacyjnych przed rozpoczęciem Zawodów nastąpi losowanie poszczególnych par Uczestników.
13. Podczas rundy finałowej pojedynki toczyć będzie każdy z każdym w jednej walce, gdzie za wygraną walkę otrzymuje się 3 punkty, remis 1 punkt, za przegraną 0 punktów. Dodatkowo będzie mierzony czas każdej walki. O wyniku końcowym decydować będzie suma uzyskanych punktów. W przypadku tej samej liczby punktów ilość zwycięskich walk, w dalszej kolejności najkrótszy czas zwycięskiej walki. Jeśli i to nie przyniesie rozstrzygnięcia decyzja należyć będzie do Koordynatora Zawodów.
14. Zawodnik zostanie zdyskwalifikowany w danej walce, jeżeli nie stawia się bezpośrednio po wezwaniu Sędziego.
15. Po wezwaniu przez Sędziego, zawodnicy ustawiają swoje roboty w przeciwległych ćwiartkach ringu wyznaczonych przez kreski znajdujące się na białej linii ringu. Pierwszy swojego robota ustawia zawodnik z niższym numerem startowym, a w walce rewanżowej, zawodnik z wyższym numerem startowym.
16. Po sygnale Sędziego, Uczestnicy uruchamiają program robota za pomocą przycisku na "kostce"-hubie robota. W programie robota musi znajdować się instrukcja umożliwiająca rozpoczęcie walki po co najmniej 3 sekundach oczekiwania. Jeżeli po kolejnych 10 sekundach robot nie zmieni swojego położenia, uczestnik przegrywa walkę.
17. Zwycięzcą walki zostaje uczestnik, którego robot spowoduje, że robot przeciwnika jako pierwszy dotknie podłoża poza ringiem.
18. Jeżeli po upływie regulaminowego czasu nie ma jednoznacznego wyniku rozgrywki, to Komisja Sędziowska ogłasza remis dla obu uczestników.
19. Robot musi poruszać się w sposób autonomiczny (nie może być zdalnie sterowany).
20. Zabronione są wszelkie działania prowadzące do zniszczenia robota przeciwnika, uszkodzenia ringu lub nieuczciwej konkurencji w tym m.in., robot nie może zawierać:
 - a. urządzeń aktywnie zakłócających działanie układu sterowania przeciwnika,
 - b. urządzeń emitujących gazy, ciecze lub materiały sypkie,
 - c. żadnych urządzeń miotających,

- d. elementów przytwierdzających go do ringu lub uniemożliwiających jego przesunięcie (np. przyssawki, klej, itp).
21. Do konstrukcji robota maksymalnie można użyć:
- a. jednego sterownika - huba Spike Prime
 - b. ilość czujników i silników jest ograniczona ilością gniazd dostępnych w użytym sterowniku.
 - c. wykorzystywać można wyłącznie części LEGO Spike.
 - d. w przypadku korzystania z ramp należy montować w innym kolorze niż biały.
 - e. ilość silników dopuszczalnych w konstrukcji robota wynosi maks. 4 szt.
 - f. ilość czujników dopuszczalnych w konstrukcji robota wynosi maks. 4 szt.
22. Robot przed walką może zostać poddany ponownemu ważeniu, mierzeniu oraz tzw. „testowi kartki”, czyli po podniesieniu robota z kartką papieru, może pociągnąć ją za sobą, ale musi ona sama odpaść od robota w czasie poniżej 2 sekund.
23. Niedozwolone jest jakiegokolwiek przerabianie gotowych elementów LEGO.
24. Do konstrukcji robota można użyć wyłącznie części pochodzących z oficjalnych zestawów LEGO.

§ 5.2 Konkurencja wyścig robotów Codey

1. Zawody będą składały się z rundy eliminacyjnej i finałowej. W przypadku mniejszej liczby Uczestników niż 5 nie przewiduje się rundy eliminacyjnej.
2. Uczestnicy zostaną przydzieleni do grup poprzez losowanie.
3. Podczas konkurencji w grupie startują maksymalnie 4 roboty Codey.
4. Robot sterowany jest za pomocą tableta.
5. Trasa przejazdu składa się przynajmniej z czterech elementów:
 - a. odcinka prostego o długości minimum 200 cm,
 - b. pachołka służącego do zawracania,
 - c. z linii startu/mety,
 - d. strefy wyścigu.
6. Uczestnik nie może wejść w strefę wyścigu, poprawiać robota itp. takie zachowania skutkują dyskwalifikacją.
7. Robot musi przejechać od linii startu/mety wyznaczoną odległość omijając na półmetku pachołek z dowolnej strony i wrócić z powrotem na linię startu/mety.
8. Uczestnik ustawia robota na linii startu/mety. Sędzia sygnalizuje rozpoczęcie rozgrywki komendą *START*. Uczestnik rozpoczyna sterowanie robotem.
9. Robot, który skróci przejazd, nie omijając pachołka lub wyjedzie poza strefę wyścigu zostaje zdyskwalifikowany.
10. Roboty mogą się wzajemnie przepychać.
11. Wyścig w rundzie eliminacyjnej trwa do momentu przekroczenia najszybszego robota linii startu/mety po prawidłowym przejechaniu całej trasy.
12. Zwycięski robot z grupy przechodzi do dalszej rundy, a pozostałe odpadają z dalszych wyścigów.

13. Podczas rundy finałowej przyznawane są miejsca w kolejności najszybszego dotarcia do mety.

§ 9 Przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych przetwarzanych na potrzeby Zawodów jest Fundacja BeskidPower ul. Szkolna 1542 34-381 Radziechowy.
2. Dane osobowe przetwarzane będą w celu:
 - a. przeprowadzenia i realizacji Zawodów, na podstawie zgody, o której mowa w art. 6 ust. 1 lit. a 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), zwane dalej „RODO”;
 - b. rozliczenia konkursu – w przypadku otrzymania nagrody, na podstawie art. 6 ust. 1 lit. c RODO;
 - c. prawnie uzasadnionego interesu dotyczącego udzielenia odpowiedzi na zapytania lub ewentualne roszczenia, na podstawie art. 6 ust. 1 lit. f) RODO.
3. Dane osobowe uczestników konkursu będą przekazane członkom Komisji konkursowej powołanej przez Organizatorów konkursu. Dane osobowe laureatów konkursu, a w przypadku wyrażenia odrębnej zgody – także ich wizerunek, mogą być przekazywane, a następnie publikowane na:
 - a. każdorazowo w związku z publikacją danych osobowych na portalu społecznościowym Meta (Facebook), dane osobowe przekazywane będą właścicielowi portalu społecznościowego Meta na niepodlegających zmianie zasadach dotyczących przetwarzania danych określonych przez Meta Platforms, Inc., z którymi można zapoznać się pod adresami: <https://www.facebook.com/about/privacy>,
 - b. stronach internetowych Organizatorów i podmiotów sprawujących Patronat,
 - c. profilu Organizatorów i podmiotów sprawujących Patronat na portalu społecznościowym Meta (Facebook);
 - d. stronie internetowej <https://beskidpower.pl>,
 - e. kanale Organizatorów i podmiotów sprawujących patronat na YouTube. Informacje kontrolowane przez spółkę Meta zostaną przekazane lub przesłane do USA lub innych krajów poza miejscem zamieszkania Użytkownika, lub też mogą być w nich przechowywane lub przetwarzane do celów opisanych w zasadach prywatności (więcej: <https://www.facebook.com/privacy/explanation>). Poziom ochrony danych osobowych poza Europejskim Obszarem Gospodarczym (EOG) różni się od tego zapewnianego przez prawo europejskie. Spółka Meta Platforms, Inc. przystąpiła do Porozumienia w sprawie Tarczy Prywatności UE – USA oraz Porozumienia w sprawie Tarczy Prywatności Szwajcaria – USA (więcej: <https://www.facebook.com/about/privacyshield>).
4. Dane osobowe będą przetwarzane nie dłużej niż to będzie niezbędne do należytego przeprowadzenia i realizacji Zawodów, jego rozliczenia, udzielenia odpowiedzi na ewentualne

zapytania oraz przez okres, przez który dane zawarte w dokumentacji konkursowej są przechowywane w celach archiwalnych. W przypadku danych publikowanych przez Fundację BeskidPower w sytuacji wyrażenia zgody na rozpowszechnianie wizerunku dane będą publikowane nie dłużej niż 2 lata. Po upływie wyżej wymienionych okresów dane osobowe zostaną usunięte.

5. Rodzice i opiekunowie uczestników konkursu posiadają prawo:
 - a. do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem; wycofanie zgody oznacza wycofanie udziału w Zawodach i możliwe jest przez przesłanie w wiadomości e-mail na adres: biuro@beskidpower.pl lub złożenie rezygnacji przez jej przesłanie na adres wskazany w ust. 1 lub złożenie osobiście w siedzibie Fundacji BeskidPower ul. Szkolna 1542 34-381 Radziechowy
 - b. do żądania od Fundacji BeskidPower ul. Szkolna 1542 34-381 Radziechowy dostępu do swoich danych / danych dziecka oraz prawo ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo wniesienia sprzeciwu wobec ich przetwarzania oraz prawo do przenoszenia danych;
 - c. do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, w przypadku uznania, że przetwarzanie danych osobowych i/lub danych dziecka narusza przepisy RODO
6. Podanie danych osobowych jest warunkiem niezbędnym do wzięcia udziału w Zawodach, konsekwencją niepodania danych osobowych będzie brak możliwości udziału w Zawodach. Wyrażenie zgody opiekuna prawnego Uczestnika na rozpowszechnianie wizerunku, który będzie utrwalony podczas finału, jest dobrowolne i nie jest warunkiem niezbędnym do wzięcia udziału w konkursie, a konsekwencją jej niewyrażenia będzie brak możliwości zamieszczenia wizerunku laureata przez Organizatorów i podmioty sprawujące patronat na wskazanych wyżej polach eksploatacji.
7. Zakres przetwarzanych danych osobowych w Zawodach obejmuje:
 - a. dane Uczestników będące kategorią danych zwykłych, w zakresie: imię i nazwisko, adres zamieszkania, nazwa i adres szkoły, klasa, do której uczęszcza, rok urodzenia (w przypadku prac indywidualnych),
 - b. dane opiekunów prawnych niepełnoletniego uczestnika będące kategorią danych zwykłych, w zakresie: imię i nazwisko, adres poczty elektronicznej, numer telefonu, adres zamieszkania, podpis.
8. Dane uczestników konkursu nie będą wykorzystywane do profilowania ani podejmowania zautomatyzowanych decyzji.
9. We wszelkich sprawach dotyczących przetwarzania przez Fundacja BeskidPower ul. Szkolna 1542 34-381 Radziechowy danych osobowych mogą Państwo kontaktować się z wyznaczonym w tym celu Inspektorem Ochrony Danych poprzez wysłanie wiadomości na adres poczty elektronicznej: biuro@beskidpower.pl, korespondencyjnie na adres Fundacja BeskidPower ul. Szkolna 1542 34-381 Radziechowy wskazany w § 1 ust. 1 niniejszego Regulaminu.

§ 7 Zmiany Regulaminu



Regulamin wchodzi w życie z dniem 5 stycznia 2026 r. regulamin może ulegać zmianom, a jego aktualna wersja jest dostępna na stronie internetowej Organizatora (www.beskidpower.pl).

Zgoda rodzica/opiekuna prawnego Uczestnika Zawodów robotyki podczas “Dnia Bezpiecznego Internetu” 14 lutego 2026 na przetwarzanie danych osobowych

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich i mojego dziecka danych osobowych przez Fundację BeskidPower ul. Szkolna 1542 34-381 Radziechowy w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia Zawodów robotyki podczas Dnia Bezpiecznego Internetu 14 lutego 2026. Zostałem/-am poinformowany/-a, iż dane osobowe moje dziecka będą przekazane członkom komisji konkursowej i przetwarzane podczas Zawodów oraz w celu publikacji wyników konkursu na stronie internetowej organizatora i partnerów, ich profilu na portalu społecznościowym Meta(Facebook), na kanale YouTube oraz w ich wydawnictwach. Zostałem/-am również poinformowany/-a, iż dane osobowe laureatów konkursu będą przekazane następującym podmiotom sprawującym patronat: Miasto Żywiec, Dzikie Radio, Komenda Powiatowa Policji, BeskidInfo, TuZywiec.pl – w celu opublikowania wyników konkursu w związku z prowadzoną przez te podmioty działalnością kulturalną.

Jednocześnie oświadczam, że jestem świadomy/-a dobrowolności podania danych oraz że zostałem/-am poinformowany/-a o przysługujących mi prawach: żądania od Fundacja BeskidPower ul. Szkolna 1542 34-381 Radziechowy dostępu do swoich danych i danych dziecka, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia ich przetwarzania; wniesienia sprzeciwu wobec ich przetwarzania oraz do przenoszenia danych; wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych sprawującego kontrolę nad przestrzeganiem przepisów o ochronie danych osobowych oraz prawie do cofnięcia zgody w dowolnym momencie i konsekwencjach takiego działania.

.....
miejsowość, data złożenia, czytelny podpis rodzica/opiekuna prawnego Uczestnika Zawodów

**Zgoda rodzica/opiekuna prawnego na publikację wizerunku uczestnika Zawodów robotyki
podczas**

“Dnia Bezpiecznego Internetu” 14 lutego 2026

Wyrażam zgodę na utrwalenie i rozpowszechnianie poprzez zamieszczenie wizerunku mojego dziecka w celach dokumentacyjnych i promocyjnych na: stronach internetowych Organizatora Zawodów robotyki podczas “Dnia Bezpiecznego Internetu”, profilu Organizatora na portalu Meta (Facebook), kanale YouTube; na stronie internetowej, profilu podmiotów sprawujących patronat na portalu Meta (Facebook : Miasto Żywiec, Komenda Powiatowa Policji w Żywcu, Dzikie Radio, BeskidInfo, TuŻywiec – w zakresie związanym z uczestnictwem w powyższym konkursie. Zostałem/-am poinformowany/-a, że każdorazowo, w związku z publikacją danych osobowych na portalu społecznościowym Meta (Facebook), następuje przekazanie danych osobowych do Państwa trzeciego tj. USA i odbiorcą danych osobowych jest spółka Meta Platforms, która przystąpiła do Porozumienia w sprawie Tarczy Prywatności Unii Europejskiej z Departamentem Handlu USA w zakresie pozyskiwania i przetwarzania danych osobowych od reklamodawców, klientów czy partnerów biznesowych w Unii Europejskiej. Jednocześnie oświadczam, iż niniejsza zgoda na utrwalenie i publikację wizerunku mojego dziecka udzielona zostaje nieodpłatnie. Ponadto oświadczam, że jestem świadomy/-a dobrowolności podania danych oraz że zostałem/-am poinformowany/-a o przysługujących mi prawach: żądania od Fundacja BeskidPower ul. Szkolna 1542 34-381 Radziechowy dostępu do swoich danych i danych dziecka, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia ich przetwarzania; wniesienia sprzeciwu wobec ich przetwarzania oraz do przenoszenia danych; wniesienia skargi do Prezesa UODO oraz prawie do cofnięcia zgody w dowolnym momencie i konsekwencjach takiego działania.

.....
miejscowość, data złożenia, czytelny podpis rodzica/opiekuna prawnego Uczestnika Zawodów