

partner strategiczny:



organizator:



partner technologiczny:



REGULAMIN

I edycji Towarowej Gry Giełdowej

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Celem projektu „Towarowa Gra Giełdowa”, zwanego dalej „Projektem”, o charakterze edukacyjno-konkursowym, jest podniesienie poziomu wiedzy ekonomicznej, finansowej oraz przedsiębiorczej młodzieży, w szczególności związanej z sektorem rolnictwa i agrobiznesu.
2. Projekt realizowany jest w kontekście dynamicznych przemian zachodzących we współczesnym rolnictwie i gospodarce, obejmujących m.in. zmienność cen surowców, skutki zmian klimatycznych, globalizację rynków oraz postępującą digitalizację. Wobec tych procesów rośnie znaczenie kompetencji analitycznych i strategicznych niezbędnych do świadomego podejmowania decyzji gospodarczych.
3. Udział w Projekcie ma na celu w szczególności rozwijanie:
 - 1) rozumienia mechanizmów kształtowania cen i zależności rynkowych,
 - 2) umiejętności podejmowania decyzji w warunkach zmienności i niepewności,
 - 3) umiejętności analitycznych i strategicznego planowania,
 - 4) kompetencji przedsiębiorczych, menedżerskich i finansowych,
 - 5) pewności siebie oraz świadomego podejścia do decyzji gospodarczych.
4. Realizacja Projektu przyczynia się do wzmacniania potencjału rozwojowego młodego pokolenia mieszkańców obszarów wiejskich oraz zwiększania innowacyjności i konkurencyjności polskiego rolnictwa, a także wspiera rozwój kapitału społecznego i lokalnych liderów w sektorze agrobiznesu.
5. Projekt organizowany jest na zasadach określonych w Regulaminie Towarowej Gry Giełdowej, zwanym dalej „Regulaminem TGG”, który określa zasady organizowania poszczególnych etapów projektu oraz prawa i obowiązki związane z uczestnictwem w projekcie. Materiały reklamowe dotyczące Projektu mają jedynie charakter promocyjno-informacyjny.
6. Regulamin TGG, jak również dodatkowe informacje o Projekcie, dostępne są na stronie internetowej: towarowagragieldowa.pl. Wszelkie wątpliwości dotyczące brzmienia Regulaminu rozstrzygane są przez Organizatora. Organizator zastrzega sobie prawo dokonywania – w uzasadnionych przypadkach – zmian Regulaminu.
7. Wzory dokumentów, o których mowa w Regulaminie, stanowią jego integralną część jako załączniki i mogą być aktualizowane przez Organizatora bez konieczności zmiany treści Regulaminu, o ile nie narusza to praw Uczestników.

§ 2. ORGANIZATOR I PODMIOTY WSPÓŁPRACUJĄCE

1. Organizatorem Projektu jest **Związek Młodzieży Wiejskiej** z siedzibą w Warszawie przy ul. Chmielnej 6 lok 6, 00-020 Warszawa, wpisanym do rejestru stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz samodzielnych publicznych zakładów opieki

partner strategiczny:



organizator:



partner technologiczny:

NOinputsignal

zdrowotnej, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie – XIII. Wydział Gospodarczy KRS pod numerem KRS: 0000179144, NIP: 525-191-68-74, REGON: 000866930, zwany dalej ZMW lub Organizatorem.

2. Projekt organizowany jest we współpracy z:
 - **BNP Paribas Bank Polska Spółka Akcyjna**, zwanym **Partnerem Strategicznym**, z siedzibą w Warszawie, ul. Kasprzaka 2, 01-211 Warszawa, wpisany do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Miasta Stołecznego Warszawy w Warszawie – XIII. Wydział Gospodarczy KRS pod numerem KRS: 0000011571, NIP: 526-100-85-46, REGON: 010778878;
 - **Fundacja BNP Paribas** z siedzibą w Warszawie, przy ulicy Kasprzaka 2, 01-211 Warszawa, zarejestrowaną w Rejestrze Stowarzyszeń, Innych Organizacji Społecznych i Zawodowych, Fundacji i Publicznych Zakładów Opieki Zdrowotnej Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonym przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod nr KRS: 0000260224, NIP: 527-251-22-48;
 - **NO INPUT SIGNAL Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością**, zwanym Partnerem Technologicznym, z siedzibą w Warszawie, przy ul. Przy Bernardyńskiej Wodzie 3 lok. 10, 02-943 Warszawa, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod nr KRS: 0000745970, NIP: 776-170-33-39, REGON: 381103489.
3. Organizator Projektu monitoruje przestrzeganie postanowień Regulaminu określających zasady Projektu oraz zastrzega sobie prawo wykluczenia z Gry Uczestnika, który nie przestrzega tych zasad.
4. Organizator TGG określa: listę produktów, które mogą być przedmiotem inwestycji w TGG. Pytania do Organizatora należy zgłaszać wyłącznie mailowo, na adres: tgg@zmw.pl.
5. Organizator na potrzeby zrealizowania Projektu udostępnia platformę internetową pod nazwą Towarowa Gra Giełdowa („Platforma”).
6. Organizator zobowiązuje się dołożyć należytej staranności w celu usunięcia ewentualnie zaistniałych problemów technicznych. Wszelkie problemy techniczne należy zgłaszać mailowo pod adres: wsparcie@towarowagragieldowa.pl.
7. W trakcie Gry wszyscy Uczestnicy mają możliwość sprawdzenia rankingów dotyczących przebiegu Gry, dostępnych na Platformie.

§ 3 HARMONOGRAM

1. TGG składa się z następujących etapów: rejestracja, gra testowa, gra właściwa i finał krajowy. Każda z tych części szczegółowo jest opisana w dalszej części Regulaminu.
2. Szczegółowy harmonogram I edycji Towarowej Gry Giełdowej:
Część inwestycyjna:
 - 13-23 marca 2026 – rejestracja Uczestników;
 - 23-31 marca 2026 – gra testowa;
 - 1 kwietnia 2026 – 1 czerwca 2026 – gra właściwa;
 - 18-19 czerwca 2026 – finał krajowy Towarowej Gry Giełdowej połączony z galą wręczenia nagród podczas VII Krajowych Dni Pola w Szepietowie, XIII Ogólnopolskiej Wystawy Bydła

partner strategiczny:



organizator:



partner technologiczny:

HOinputsignal

Hodowlanego i XXXII Regionalnej Wystawy Zwierząt Hodowlanych, które odbędą się na terenie Podlaskiego Ośrodka Doradztwa Rolniczego w Szepletowie.

Moduł edukacyjny:

- 13 marca 2026 – otwarcie modułu edukacyjnego TGG (“Strefy wiedzy”) na stronie internetowej.
- 3. Zgłoszenia do TGG będą przyjmowane w terminie do 23 marca 2026 poprzez formularz zgłoszeniowy umieszczony na stronie Projektu: towarowagragieldowa.pl.
- 4. Organizator zastrzega możliwość przedłużenia terminu rejestracji, o czym poinformuje poprzez stronę internetową towarowagragieldowa.pl oraz oficjalne kanały Projektu w mediach społecznościowych (Facebook/Instagram).

§ 4. WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Towarowa Gra Giełdowa jest skierowana dla uczniów szkół ponadpodstawowych, studentów uczelni wyższych oraz osób do 26. roku życia zainteresowanych tematyką Projektu.
2. Uczniowie szkół ponadpodstawowych mogą przystępować do Projektu:
 - 1) indywidualnie – w przypadku tylko uczniów pełnoletnich,
 - 2) zespołowo, w ramach Uczniowskiej Grupy Producentckiej liczącej od 2 do 4 osób, np. członków klasy, koła zainteresowań lub grupy nieformalnej.
3. Niepełnoletni i pełnoletni uczniowie szkół ponadpodstawowych biorący udział w Projekcie w formie zespołowej, tworzą Uczniowskie Grupy Producentckie. Nad pracą tych zespołów czuwa nauczyciel, pełniący funkcję opiekuna. W przypadku uczniów szkół ponadpodstawowych, udział indywidualny jest możliwy jedynie po ukończeniu przez ucznia 18. roku życia.
4. W przypadku zgłoszenia z jednej szkoły więcej niż jednego zespołu, każda Grupa może, ale nie musi, posiadać innego opiekuna.
5. Każda Uczniowska Grupa Producentcka musi liczyć nie mniej niż 2 (dwie) i nie więcej niż 4 (cztery) osoby.
6. Każdy uczeń może należeć tylko do jednego zespołu, a członkowie Grupy muszą uczęszczać do tej samej szkoły.
7. Udział ucznia niepełnoletniego w Projekcie wymaga posiadania pisemnej zgody rodzica lub opiekuna prawnego, sporządzonej zgodnie ze wzorem stanowiącym Załącznik nr 1 do Regulaminu.
8. Uczniowie pełnoletni mogą brać udział w Projekcie według własnego wyboru w jednej z dwóch form: indywidualnej lub zespołowej. W przypadku uczniów niepełnoletnich dopuszczalną formą udziału jest wyłącznie udział zespołowy w ramach Uczniowskiej Grupy Producentckiej.
9. W TGG mogą brać udział studenci uczelni publicznych i niepublicznych działających na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, zarówno w trybie stacjonarnym, jak i niestacjonarnym.
10. Studenci mogą przystępować do Projektu:
 - 1) indywidualnie,
 - 2) zespołowo, w ramach Studenckiej Grupy Producentckiej liczącej od 2 do 4 osób, np. członków koła naukowego, organizacji studenckiej lub grupy nieformalnej.

11. Studencka Grupa Producentka nie wymaga opiekuna, jednak zobowiązana jest do wyznaczenia spośród swoich członków Lidera.
12. W TGG mogą także wziąć udział osoby w wieku do 26 lat, które nie są już uczniami ani studentami, lecz interesują się tematyką Projektu i chcą rozwijać swoje kompetencje. Osoby te mogą uczestniczyć w TGG wyłącznie w formule indywidualnej.
13. W TGG nie mogą brać udziału pracownicy Organizatora oraz podmiotów współpracujących, o których mowa w §2 oraz członkowie ich najbliższej rodziny (małżonkowie oraz dzieci).
14. Nauczyciel-opiekun zobowiązany jest do zebrania, weryfikacji kompletności oraz przechowywania podpisanych oświadczeń rodziców lub przedstawicieli ustawowych przez cały okres realizacji Projektu oraz po jego zakończeniu przez okres 90 dni.
15. Nauczyciel-opiekun, dokonując zgłoszenia Uczniowskiej Grupy Producentkiej, składa oświadczenie o zebraniu i przechowywaniu wymaganych zgód rodziców lub opiekunów prawnych, zgodnie ze wzorem stanowiącym Załącznik nr 2 do Regulaminu. Oświadczenie składane jest w formie pisemnej, a jego skan stanowi obowiązkowy załącznik do formularza rejestracyjnego na Platformie Projektu.

§ 5 PROCES REJESTRACJI

1. Rejestracji **Uczniowskiej Grupy Producentkiej** dokonuje nauczyciel-opiekun poprzez utworzenie konta na stronie Projektu z wykorzystaniem formularza rejestracyjnego. Konto nauczyciela-opiekuna podlega aktywacji poprzez wpisanie kodu aktywacyjnego przesłanego w wiadomości SMS na podany numer telefonu.
2. Po aktywacji konta nauczyciel-opiekun tworzy Uczniowską Grupę Producentką oraz zaprasza do niej uczniów poprzez wprowadzenie ich adresów e-mail. Na wskazane adresy wysyłane są automatyczne zaproszenia do dołączenia do grupy. Uczeń dołącza do Uczniowskiej Grupy Producentkiej poprzez aktywację linku otrzymanego w wiadomości e-mail.
3. Nauczyciel-opiekun zobowiązany jest do przekazania uczniom niepełnoletnim wymaganych zgód na udział w Projekcie oraz zebrania podpisanych oświadczeń od rodziców/przedstawicieli ustawowych.
4. Warunkiem pełnej aktywacji Uczniowskiej Grupy Producentkiej jest zamieszczenie przez nauczyciela-opiekuna skanu podpisanego Załącznika nr 2 do Regulaminu na koncie oraz jego pozytywna weryfikacja przez Organizatora.
5. Uczniowie pełnoletni mogą uczestniczyć w Uczniowskiej Grupie Producentkiej bez obowiązku przedkładania zgód, o których mowa w ust. 3, jednak zobowiązani są do uzupełnienia danych na swoim koncie.
6. Studenci dokonują rejestracji samodzielnie lub – w przypadku udziału zespołowego – jako **Studencka Grupa Producentka**, składająca się z 2–4 studentów, w tym Lidera Grupy.
7. W przypadku udziału zespołowego studenci w pierwszej kolejności wyłaniają Lidera Grupy oraz ustalają nazwę Studenckiej Grupy Producentkiej. Lider Grupy tworzy konto na stronie Projektu za pomocą formularza rejestracyjnego, a następnie aktywuje je poprzez wpisanie kodu aktywacyjnego przesłanego w wiadomości SMS na podany numer telefonu.

partner strategiczny:



organizator:



partner technologiczny:

HOinputsignal

8. Po aktywacji konta Lider Grupy tworzy Studencką Grupę Producentką oraz zaprasza pozostałych członków zespołu poprzez wprowadzenie ich adresów e-mail. Na wskazane adresy wysyłane są automatyczne zaproszenia do dołączenia do grupy. Dołączenie do Studenckiej Grupy Producentkiej następuje poprzez aktywację linku otrzymanego w wiadomości e-mail.
9. Członkowie Studenckiej Grupy Producentkiej po dołączeniu do grupy zobowiązani są do uzupełnienia danych w swoim koncie użytkownika.
10. **Studenci oraz osoby pełnoletnie do 26. roku życia biorący udział w Projekcie indywidualnie** dokonują rejestracji poprzez wypełnienie formularza rejestracyjnego oraz aktywację konta poprzez wpisanie kodu aktywacyjnego przesłanego w wiadomości SMS na numer telefonu podany podczas rejestracji.
11. Każdy Uczestnik może brać udział w Projekcie wyłącznie w jednej formule uczestnictwa – indywidualnej lub zespołowej. Niedopuszczalne jest jednocześnie uczestnictwo tej samej osoby w Projekcie zarówno w formule indywidualnej, jak i w ramach Grupy Producentkiej.
12. Nazwa Zespołu nie może zawierać określeń wulgarnych, obraźliwych lub kontrowersyjnych oraz nie może naruszać obowiązujących przepisów prawa lub praw osób trzecich (np. praw do znaku towarowego, praw autorskich lub dóbr osobistych).
13. Nad wyborem właściwej nazwy ma obowiązek czuwać nauczyciel-opiekun lub lider Grupy. Organizator zastrzega sobie prawo do niezaakceptowania nazwy Zespołu i zwrócenia się o jej zmianę, a w przypadku niedokonania zmiany, Organizator ma prawo wykluczyć Zespół z Gry.
14. Zespół nie może zmienić swojej nazwy oraz składu w trakcie trwania TGG.
15. Możliwa jest zmiana nauczyciela – opiekuna, na wniosek dyrektora szkoły. Informacja taka powinna być podpisana przez dyrektora szkoły, opatrzona pieczęcią szkoły i wysłana pocztą elektroniczną na adres: tgg@zmw.pl.
16. Formularz rejestracyjny będzie dostępny na stronie internetowej towarowagragieldowa.pl w terminie od 13 do 23 marca 2026 r.
17. Organizator zastrzega możliwość przedłużenia terminu rejestracji, o czym poinformuje poprzez stronę internetową towarowagragieldowa.pl oraz oficjalne kanały Projektu w mediach społecznościowych (Facebook/Instagram).
18. Organizator nie wymaga formalnego zatwierdzenia zgłoszenia przez Dyrektora szkoły. Jeżeli jednak wewnętrzne przepisy szkoły tego wymagają, nauczyciel-opiekun ma obowiązek poinformować Dyrektora o przystąpieniu do TGG i uzyskać od niego zgodę.
19. Organizator może postanowić o wykluczeniu Uczestnika z udziału w Grze lub pozbawić go prawa do otrzymania nagrody w przypadku uzasadnionego podejrzenia, że Uczestnik nie przestrzegał zasad niniejszego Regulaminu lub dokonywane przez niego inwestycje w ramach Gry mogłyby naruszyć przepisy powszechnie obowiązujące.
20. Organizator dokonuje weryfikacji formalnej zgłoszeń pod kątem zgodności z Regulaminem. W przypadku braku zastrzeżeń zgłoszenie zostaje zaakceptowane, a Grupa lub Uczestnik dopuszczeni do udziału w Projekcie.
21. Loginem Uczestników (w tym nauczycieli-opiekunów oraz Liderów Grup) jest adres e-mail podany podczas rejestracji.

partner strategiczny:



organizator:



partner technologiczny:

HOinputsignal

22. Rejestracja w Projekcie wymaga zaznaczenia pola potwierdzającego zapoznanie się z Regulaminem oraz jego akceptację, co jest równoznaczne ze złożeniem stosownego oświadczenia woli.
23. Organizator zapewnia wsparcie techniczne dla Uczestników pod adresem e-mail: wsparcie@towarowagragieldowa.pl.
24. Zakres danych wymaganych w procesie rejestracji uzależniony jest od formy uczestnictwa w Projekcie.

Uczniowska Grupa Producentka

W przypadku uczniów biorących udział w Projekcie jako Uczniowska Grupa Producentka, rejestracji w pierwszej kolejności dokonuje nauczyciel na stronie Projektu, a następnie utworzenie grupy oraz zaproszenie uczniów do udziału za pośrednictwem systemu, poprzez wprowadzenie ich adresów e-mail.

Dane wymagane w odniesieniu do Uczniowskiej Grupy Producentkiej obejmują:

- nazwę Uczniowskiej Grupy Producentkiej;
- adresy e-mail wszystkich członków Grupy
- imiona i nazwiska wszystkich członków Grupy;
- indywidualne numery telefonów pełnoletnich członków Grupy;
- nazwę, adres korespondencyjny, adres e-mail oraz numer telefonu szkoły;
- imię i nazwisko, adres e-mail oraz numer telefonu nauczyciela-opiekuna.

Nauczyciel-opiekun, dokonując zgłoszenia, oświadcza, że każdy zgłoszony uczeń bierze udział w Projekcie wyłącznie w ramach jednej Uczniowskiej Grupy Producentkiej oraz że przekazane dane są kompletne i zgodne ze stanem faktycznym.

Studenckie Grupy Producentkie

W przypadku studentów biorących udział w Projekcie jako Studencka Grupa Producentka, rejestracji w pierwszej kolejności dokonuje Lider Grupy na stronie Projektu, a następnie utworzenie grupy oraz zaproszenie uczniów do udziału za pośrednictwem systemu, poprzez wprowadzenie ich adresów e-mail.

Dane wymagane w odniesieniu do Studenckich Grup Producentkich obejmują:

- nazwę Studenckiej Grupy Producentkiej;
- adresy e-mail wszystkich członków Grupy;
- imiona i nazwiska wszystkich członków Grupy;
- indywidualne numery telefonów wszystkich członków Grupy;
- nazwę, adres korespondencyjny, adres e-mail oraz numer telefonu Uczelni;
- województwa oraz powiaty zamieszkania wszystkich członków Grupy.

Udział indywidualny osób pełnoletnich do 26. roku życia

Osoby pełnoletnie do 26. roku życia, w tym pełnoletni uczniowie oraz studenci dokonują rejestracji samodzielnie poprzez formularz rejestracyjny dostępny na stronie Projektu. Dla osób do 26. roku życia, które nie są ani studentem ani uczniem, jedyną formą uczestnictwa jest udział indywidualny.

Dane wymagane w odniesieniu do uczestników indywidualnych obejmują:

- imię i nazwisko;
- adres e-mail;
- numer telefonu;
- województwo oraz powiat zamieszkania.

25. Numer telefonu przetwarzany jest wyłącznie w celu identyfikacji Uczestnika, zapobiegania wielokrotnej rejestracji tej samej osoby oraz realizacji procesu aktywacji konta.
26. Numer telefonu nie jest wykorzystywany do innych celów związanych z realizacją Projektu.
27. Numer telefonu przetwarzany jest w minimalnym zakresie oraz wyłącznie przez okres niezbędny do realizacji danej edycji Projektu, a po jej zakończeniu jest usuwany.
28. Numer telefonu nie jest udostępniany podmiotom trzecim ani wykorzystywany do celów marketingowych bez odrębnej, dobrowolnej zgody Uczestnika.
29. Odmowa podania danych oznaczonych w formularzu rejestracyjnym jako obowiązkowe uniemożliwia dokonanie skutecznej rejestracji oraz udział w Projekcie.
30. W przypadku stwierdzenia wielokrotnej rejestracji tej samej osoby, podania nieprawidłowego numeru telefonu lub danych niezgodnych z Regulaminem, Organizator ma prawo do usunięcia konta Uczestnika lub wykluczenia go z udziału w Projekcie.
31. Rejestracja w Grze oznacza akceptację niniejszego Regulaminu i zobowiązanie do jego przestrzegania.
32. Szczegółowe informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych Uczestników zawarte są w informacji administratora stanowiącej Załącznik nr 4 do Regulaminu.
33. Pełnoletni uczestnik, w trakcie wypełniania formularza rejestracyjnego na Platformie Projektu, może dobrowolnie wyrazić zgodę na przekazanie jego danych osobowych w postaci imienia, nazwiska oraz adresu e-mail Partnerowi Strategicznemu Projektu – BNP Paribas Bank Polska S.A. – w celu prowadzenia przez ten podmiot działań informacyjnych, edukacyjnych oraz marketingowych, w tym przekazywania informacji o możliwościach rozwoju zawodowego, ofertach praktyk, staży oraz pracy. Wyrażenie zgody następuje poprzez zaznaczenie odpowiedniego pola (checkboxa) w formularzu rejestracyjnym. Zgoda ta ma charakter dobrowolny, nie jest warunkiem udziału w Projekcie oraz może zostać cofnięta w każdym czasie.

§ 6. ZASADY GRY TESTOWEJ

1. Gra Testowa stanowi etap przygotowawczy Towarowej Gry Giełdowej, mający na celu zapoznanie Uczestników z zasadami funkcjonowania platformy inwestycyjnej, mechanizmem zawierania transakcji, sposobem odczytywania rankingu oraz obsługą wirtualnego rachunku inwestycyjnego.
2. Gra Testowa prowadzona jest zgodnie z harmonogramem Projektu i odbywa się w terminie od 23 do 31 marca 2026 r.
3. Na czas Gry Testowej, każdy Gracz otrzymuje do dyspozycji wirtualne środki finansowe w wysokości 50 000,00 zł (pięćdziesiąt tysięcy złotych 00/100), zdeponowane na wirtualnym rachunku inwestycyjnym, umożliwiające dokonywanie transakcji kupna i sprzedaży produktów dostępnych na platformie inwestycyjnej.
4. Środki przyznane na potrzeby Gry Testowej mają charakter wyłącznie szkoleniowy i służą wyłącznie celom edukacyjnym, w szczególności nauce zasad inwestowania, obsługi platformy oraz interpretacji wyników i rankingu.
5. W trakcie Gry Testowej Uczestnicy mogą dokonywać transakcji na zasadach analogicznych do zasad obowiązujących w Grze Właściwej, z zastrzeżeniem, że wszelkie wyniki, pozycje w rankingu oraz wartość portfela osiągnięte w Grze Testowej nie mają wpływu na wyniki Gry Właściwej ani na ostateczną klasyfikację Projektu.
6. Po zakończeniu Gry Testowej wirtualne rachunki inwestycyjne wszystkich Graczy zostają zresetowane, a wartość portfeli inwestycyjnych przywrócona do pełnej kwoty początkowej obowiązującej w Grze Właściwej, tj. 50 000,00 zł (pięćdziesiąt tysięcy złotych 00/100).
7. Rozpoczęcie Gry Właściwej następuje w dniu 1 kwietnia 2026 r., przy czym stan rachunków inwestycyjnych na ten dzień stanowi punkt wyjścia do dalszej rywalizacji, niezależny od przebiegu Gry Testowej.
8. Udział w Grze Testowej jest dobrowolny, jednak zalecany, w szczególności w celu zapewnienia Uczestnikom komfortu i pewności w trakcie udziału w Grze Właściwej.

§ 7. ZASADY INWESTOWANIA – GRA WŁAŚCIWA

1. Każdy Gracz na początku Gry Właściwej otrzymuje do dyspozycji wirtualne środki w wysokości 50 000,00 zł. Środki te zdeponowane są na rachunku pieniężnym, który stanowi część wirtualnego rachunku inwestycyjnego Gracza.
2. Środki zdeponowane na rachunku pieniężnym Gracza nie są oprocentowane.
3. Każdy Gracz posiada jeden wirtualny rachunek inwestycyjny. Niedopuszczalne jest posiadanie więcej niż jednego konta w ramach jednej edycji Projektu.
4. W trakcie trwania Projektu, Gracze inwestują posiadane środki, starając się je pomnożyć.
5. Przedmiotem wirtualnych inwestycji podczas Gry Właściwej są wyłącznie produkty dostępne na platformie inwestycyjnej (pszenica, kukurydza, jęczmień, soja, śruta sojowa, rzepak, ryż, masło, odtłuszczone mleko w proszku, cukier, kakao, kawa, bawełna, żywiec wieprzowy, żywiec wołowy, bydło opasowe).

partner strategiczny:



organizator:



partner technologiczny:

HOinputsignal

6. Notowania prezentowane na platformie oparte są na realnych danych rynkowych, natomiast mogą podlegać opóźnieniom.
7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za czasowe przerwy w dostępności platformy inwestycyjnej, opóźnienia w realizacji zleceń lub brak notowań wynikające z przyczyn technicznych, niezależnych od Organizatora lub dostawców danych rynkowych.
8. Stan rachunku każdego Gracza aktualizowany jest automatycznie. Zmiana na rachunku inwestycyjnym będąca wynikiem realizacji złożonego zlecenia będzie zapisywana na tym rachunku w danym dniu sesyjnym.
9. Każdy Gracz zobowiązany jest do dokonania co najmniej jednej transakcji w ciągu pierwszych 14 dni od rozpoczęcia Gry oraz co najmniej jednej transakcji w drugiej połowie okresu trwania Gry. W przeciwnym razie, Gracz zostanie wykluczony z TGG. Organizator nie nakłada obowiązku minimalnej liczby ani częstotliwości transakcji ponad wskazane minimum.
10. Po zakończeniu Gry Właściwej, Organizator dokona przeliczenia wartości portfeli inwestycyjnych posiadanych przez każdego Gracza. Wartość portfela zostanie ustalona przez sumowanie:
 - a. kwoty wolnych środków posiadanych na rachunku pieniężnym;
 - b. wartości posiadanych w portfelu towarów wyznaczonej w oparciu o kursy zamknięcia notowań ciągłych ustalone na sesji w dniu, w którym kończy się Gra Właściwa;
 - c. bonusów zdobytych poprzez wykonywania aktywności w Strefie Wiedzy, przeliczonych na złotówki.
11. Za każdy zdobyty w Strefie Wiedzy punkt, Graczowi zostanie doliczony 1 zł.
12. W przypadku uzyskania jednakowej wartości portfela przez więcej niż jeden Zespół lub Uczestnika Indywidualnego, o kolejności w rankingu decyduje liczba zawartych transakcji.
13. Pięć najlepszych Uczniowskich Grup Producentkich, pięć najlepszych Studenckich Grup Producentkich oraz dziesięciu najlepszych Uczestników Indywidualnych z rankingu Gry Właściwej zostanie zakwalifikowanych do Finału Krajowego.
14. Ranking Gry Właściwej zostanie ogłoszony do dnia 5 czerwca 2026 roku na stronie internetowej towarowagragieldowa.pl. Zakwalifikowane Zespoły oraz Uczestnicy Indywidualni zostaną dodatkowo poinformowani o zakwalifikowaniu do Finału Krajowego drogą mailową, na adres e-mail podany podczas rejestracji.
15. Warunkiem udziału w Finale Krajowym jest potwierdzenie udziału przez Zespół lub Uczestnika Indywidualnego poprzez przesłanie odpowiedzi zwrotnej na wiadomość e-mail Organizatora, w terminie do dnia 8 czerwca 2026 roku.
16. W przypadku złożenia przez Zespół lub Uczestnika Indywidualnego oświadczenia o braku możliwości udziału w Finale Krajowym lub braku potwierdzenia udziału w wyznaczonym terminie, do udziału w Finale Krajowym zostaje zakwalifikowany kolejny Zespół lub Uczestnik Indywidualny zgodnie z kolejnością zajęty w rankingu Gry Właściwej. Organizator podejmie próbę kontaktu z takim Zespołem lub Uczestnikiem Indywidualnym drogą mailową oraz telefoniczną w celu potwierdzenia jego udziału w Finale Krajowym.
17. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w zasadach Gry Właściwej w trakcie jej trwania, jeżeli będzie to konieczne z przyczyn technicznych, organizacyjnych lub niezależnych od Organizatora, przy czym zmiany te nie mogą naruszać zasad równego traktowania Uczestników.



18. Po zakończeniu Gry Organizator ma prawo zarchiwizować dane dotyczące przebiegu Gry i rankingów w celach dokumentacyjnych i sprawozdawczych.
19. Towarowa Gra Giełdowa ma charakter edukacyjny i symulacyjny. Wyniki osiągnięte w Grze nie stanowią porady inwestycyjnej ani rekomendacji w rozumieniu obowiązujących przepisów prawa.

§ 8 FINAŁ KRAJOWY

1. Finał Krajowy Towarowej Gry Giełdowej odbędzie się w dniach 18-19 czerwca 2026 roku i będzie połączony z galą wręczenia nagród podczas VII Krajowych Dni Pola Szepietowo 2026, XIII Ogólnopolskiej Wystawy Bydła Hodowlanego oraz XXXII Regionalnej Wystawy Zwierząt Hodowlanych, na terenie Podlaskiego Ośrodka Doradztwa Rolniczego w Szepietowie.
2. Finał Krajowy ma charakter stacjonarny. Uczestnicy zakwalifikowani do Finału Krajowego zobowiązani są do osobistego stawiennictwa w miejscu jego realizacji.
3. Szczegółowe informacje logistyczne i techniczne dotyczące Finału Krajowego, w szczególności dokładny adres miejsca jego realizacji, zasady dojazdu, zakwaterowania oraz organizacji pobytu Finalistów, zostaną opublikowane w odrębnym komunikacie na stronie internetowej Projektu oraz w oficjalnych mediach społecznościowych Projektu.
4. W Finale Krajowym weźmie udział pięć Uczniowskich Grup Producentkich, pięć Studenckich Grup Producentkich oraz dziesięciu Uczestników Indywidualnych, wyłonionych zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany liczby Finalistów w poszczególnych kategoriach, w szczególności w przypadku odmiennej struktury zgłoszeń lub liczby Uczestników w danej kategorii, przy zachowaniu zasad równego traktowania oraz przejrzystości klasyfikacji.
6. Finał Krajowy będzie realizowany w formie symulacyjnej gry inwestycyjnej o charakterze edukacyjnym, odzwierciedlającej funkcjonowanie rynków rolnych. Uczestnicy będą podejmować decyzje inwestycyjne w warunkach symulowanego rynku, obserwując wzajemne zależności pomiędzy rynkiem towarowym a rynkiem terminowym. Gra ma na celu zaprezentowanie mechanizmów kształtowania cen, zarządzania ryzykiem oraz wykorzystania instrumentów terminowych w zabezpieczeniu i optymalizacji transakcji na rynku towarowym.
7. Wszelkie zasady symulacji oraz szczegółowe instrukcje dotyczące przebiegu Finału Krajowego zostaną przekazane Finalistom przez prowadzących Finał Krajowy ekspertów rynkowych bezpośrednio przed rozpoczęciem rozgrywek.
8. Finał Krajowy jest wspólny dla Grup Producentkich oraz Uczestników Indywidualnych, jednak końcowa klasyfikacja oraz przyznanie nagród odbywa się odrębnie dla kategorii zespołowej i kategorii indywidualnej, zgodnie z postanowieniami Regulaminu.
9. Uczestnicy biorący udział w Finale Krajowym zobowiązani są do dostarczenia w dniu Finału Krajowego oryginałów oświadczeń wymaganych przez Organizatora, w szczególności dotyczących zezwolenia na wykorzystanie wizerunku oraz wskazania numeru rachunku bankowego do przekazania nagrody.
10. Wzory wszystkich wymaganych dokumentów zostaną przekazane Finalistom drogą mailową, na adres e-mail podany podczas rejestracji, przed terminem Finału Krajowego.

partner strategiczny:



organizator:



partner technologiczny:

HOinputsignal

11. Wyniki Finału Krajowego zostaną ogłoszone podczas gali wręczenia nagród podczas VII Krajowych Dni Pola, XIII Ogólnopolskiej Wystawy Bydła Hodowlanego oraz XXXII Regionalnej Wystawy Zwierząt Hodowlanych, na terenie Podlaskiego Ośrodka Doradztwa Rolniczego w Szepietowie.
12. Organizator zastrzega sobie prawo do modyfikacji zasad organizacyjnych Finału Krajowego, jeżeli będzie to konieczne z przyczyn technicznych lub organizacyjnych, przy zachowaniu zasady równego traktowania Uczestników.

§ 9 NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

1. Dla wszystkich Finalistów, tj. Uczestników Indywidualnych oraz członków Uczniowskich/Studenckich Grup Producentkich zakwalifikowanych do Finału Krajowego, przewidziana jest nagroda rzeczowa w postaci udziału w wyjeździe edukacyjnym, obejmującym w szczególności spotkanie merytoryczne, warsztaty/wykłady organizowane w instytucjach publicznych, edukacyjnych, finansowych, związanych z tematyką rynków finansowych, gospodarki, rolnictwa, edukacji, o programie ustalonym przez Organizatora.
2. Organizator pokryje koszty transportu, noclegu oraz programu wycieczki.
3. Termin realizacji wycieczki zostanie ustalony przez Organizatora w porozumieniu z Finalistami.
4. Nagrody pieniężne przyznawane są Finalistom zgodnie z klasyfikacją końcową Gry Właściwej, odrębnie w kategorii zespołowej (dla Uczniowskich i Studenckich Grup Producentkich) oraz w kategorii indywidualnej. Wysokość nagród pieniężnych określa poniższe zestawienie:
 - Uczniowskie Grupy Producentkie:
 - I miejsce: 8 000,00 zł brutto,
 - II miejsce: 6 000,00 zł brutto,
 - III miejsce: 4 000,00 zł brutto.
 - Studenckie Grupy Producentkie:
 - I miejsce: 8 000,00 zł brutto,
 - II miejsce: 6 000,00 zł brutto,
 - III miejsce: 4 000,00 zł brutto.
 - Uczestnicy indywidualni:
 - I miejsce: 5 000,00 zł brutto,
 - II miejsce: 4 000,00 zł brutto,
 - III miejsce: 3 000,00 zł brutto.
5. Nagrody pieniężne w kategorii zespołowej przyznawane są Zespołom jako nagrody wspólne. Kwota nagrody podlega równemu podziałowi pomiędzy wszystkich członków danego Zespołu. Wysokość nagrody przypadającej na jednego członka Zespołu zależy od liczby osób wchodzących w jego skład. Organizator nie różnicuje wysokości nagród ze względu na liczbę członków Zespołu.

partner strategiczny:



organizator:



partner technologiczny:

HOinputsignal

6. Nagrody pieniężne w kategorii indywidualnej przyznawane są bezpośrednio Uczestnikom Indywidualnym.
7. Nagrody pieniężne przekazywane są przelewem bankowym:
 - w przypadku Uczestników pełnoletnich – na rachunek bankowy wskazany przez Uczestnika;
 - w przypadku Uczniowskich Grup Producentkich – w części przypadającej na ucznia niepełnoletniego, na rachunek bankowy wskazany przez jego rodzica lub przedstawiciela ustawowego.
8. Nauczyciele-opiekunowie Uczniowskich Grup Producentkich, które zajmą miejsca od I do III w klasyfikacji końcowej, otrzymają nagrodę pieniężną w wysokości 1 000,00 zł brutto za każdy zespół, nad którym sprawowali opiekę. Nagroda przekazywana jest przelewem bankowym na rachunek wskazany przez nauczyciela-opiekuna, po spełnieniu wymogów formalnych określonych przez Organizatora.
9. Nauczyciele-opiekunowie otrzymają także imienny dyplom potwierdzający osiągnięcia dydaktyczne oraz zaangażowanie w realizację Projektu. Dodatkowo Organizator prześle pismo gratulacyjne do Dyrektora szkoły, jako wyraz uznania dla pracy nauczyciela-opiekuna oraz osiągnięć zespołu.
10. Warunkiem przekazania nagrody pieniężnej jest dostarczenie Organizatorowi kompletu wymaganych dokumentów, w szczególności oświadczeń oraz numeru rachunku bankowego, w terminie i formie wskazanej przez Organizatora.
11. Wysokość nagród może zostać pomniejszona o wartość podatku należnego w związku z otrzymaniem nagrody, który zostanie przekazany w imieniu nagrodzonego właściwemu Urzędowi Skarbowemu tytułem zapłaty podatku od nagrody w TGG zgodnie z obowiązującymi przepisami.
12. Nagrody rzeczowe oraz pieniężne nie podlegają wymianie na inne nagrody ani na ekwiwalent pieniężny.
13. Wszystkie nagrody przyznane w Projekcie zostaną wydane po zakończeniu TGG.
14. Uczniowskie/Studenckie Grupy Producentkie, które uzyskają najwyższą stopę zwrotu na koniec TGG z poszczególnych województw, otrzymają dyplomy oraz pisma gratulacyjne, które zostaną przesłane drogą pocztową do Dyrektorów szkół/Rektorów Uczelni.
15. Uczestnicy biorący udział w Projekcie mogą wygenerować z systemu zaświadczenie o udziale w Towarowej Grze Giełdowej do dnia 30 czerwca 2026 roku.

§ 11 KOMISJA KONKURSOWA

1. Komisja Konkursowa czuwa nad prawidłowym przebiegiem Towarowej Gry Giełdowej oraz nad przestrzeganiem postanowień niniejszego Regulaminu.
2. Komisja Konkursowa składa się z 4 (czterech) osób powoływanych przez Organizatora.
3. Do zadań Komisji Konkursowej należy w szczególności:
 - a) weryfikacja, czy Uczestnicy spełniają wszystkie warunki uczestnictwa w Grze, określone w Regulaminie,
 - b) sprawowanie nadzoru nad prawidłowym przebiegiem Gry, w tym nad poprawnością

partner strategiczny:



organizator:



partner technologiczny:

HOinputsignal

wyników

i

klasyfikacji,

c) rozpatrywanie przypadków naruszenia postanowień Regulaminu.

4. Komisja Konkursowa może postanowić o wykluczeniu Uczestnika z udziału w Grze lub pozbawić go prawa do otrzymania nagrody w przypadku uzasadnionego podejrzenia, że Uczestnik naruszył postanowienia Regulaminu, w szczególności poprzez działania mogące zakłócać prawidłowy przebieg Gry, manipulowanie wynikami lub rankingiem, wykorzystywanie błędów systemowych bądź inne działania sprzeczne z zasadami uczciwej rywalizacji.
5. Zabronione jest w szczególności podejmowanie działań mających na celu sztuczne wpływanie na wyniki Gry lub wartość portfela inwestycyjnego, w tym działań polegających na wykorzystywaniu notowań lub transakcji zawieranych na rynkach rzeczywistych w sposób sprzeczny z zasadami uczciwej rywalizacji w ramach symulacji.
6. Decyzje Komisji Konkursowej podejmowane w sprawach dotyczących przebiegu Gry, klasyfikacji oraz naruszeń Regulaminu są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
7. Z prac Komisji Konkursowej sporządzany jest pisemny protokół.

§ 12 Załączniki do Regulaminu

Integralną część niniejszego Regulaminu stanowią następujące załączniki:

1. Załącznik nr 1 – Zgoda rodzica/opiekuna prawnego;
2. Załącznik nr 2 – Oświadczenie nauczyciela-opiekuna;
3. Załącznik nr 3 – Zezwolenie na wykorzystanie wizerunku (Finaliści);
4. Załącznik nr 4 – Informacja administratora.

partner strategiczny:



organizator:



partner technologiczny:

HOinputsignal

Załącznik nr 1 do Regulaminu

ZGODA RODZICA / OPIEKUNA PRAWNEGO

(dla ucznia niepełnoletniego)

Ja, niżej podpisany/a,

imię i nazwisko rodzica/opiekuna prawnego:

działając jako rodzic / opiekun prawny:

imię i nazwisko ucznia:

data urodzenia ucznia:

szkoła:

w trybie art. 6 ust 1 lit. a) RODO¹ wyrażam **zgode** na udział mojego dziecka w I edycji projektu edukacyjno-konkursowego „**Towarowa Gra Giełdowa**”, organizowanej przez Związek Młodzieży Wiejskiej.

Oświadczam, że:

1. zapoznałem/am się z Regulaminem Towarowej Gry Giełdowej i akceptuję jego postanowienia;
2. wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych mojego dziecka w zakresie niezbędnym do realizacji Projektu, zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa;
3. wyrażam zgodę na udział mojego dziecka w wydarzeniach realizowanych w ramach Projektu, w tym w Finale Krajowym, jeśli zostanie do niego zakwalifikowane;
4. przyjmuję do wiadomości, że Projekt ma charakter edukacyjny i symulacyjny.

.....
miejsowość, data

.....
czytelny podpis rodzica / opiekuna prawnego

¹ RODO – Rozporządzenie 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 Dz. Urz. UE. L. 2016.119.1 ze zm.).

partner strategiczny:



organizator:



partner technologiczny:

HOinputsignal

Załącznik nr 2 do Regulaminu

OŚWIADCZENIE NAUCZYCIELA-OPIEKUNA

Uczniowskiej Grupy Producentckiej

Ja, niżej podpisany/a,

imię i nazwisko nauczyciela-opiekuna:

adres e-mail:

numer telefonu:

nazwa i adres szkoły:

.....

oświadczam, że:

1. sprawuję opiekę nad Uczniowską Grupą Producentcką

nazwa zespołu:

2. zebrałem/am od wszystkich uczniów niepełnoletnich biorących udział w Projekcie podpisane zgody rodziców lub opiekunów prawnych na udział w Towarowej Grze Giełdowej;
3. zgody te są kompletne, prawidłowe i zgodne ze stanem faktycznym;
4. zobowiązuję się do ich przechowywania przez cały okres realizacji Projektu oraz przez 90 dni po jego zakończeniu;
5. zobowiązuję się do niezwłocznego udostępnienia przedmiotowych dokumentów na każde żądanie Organizatora;
6. potwierdzam, że każdy uczeń bierze udział w Projekcie wyłącznie w ramach jednego zespołu.

.....

miejsowość, data

.....

czytelny podpis nauczyciela-opiekuna

partner strategiczny:



organizator:



partner technologiczny:

HOinputsignal

Załącznik nr 3 do Regulaminu

ZEZWOLENIE NA WYKORZYSTANIE WIZERUNKU (Finaliści)

Ja, niżej podpisany/a,

imię i nazwisko:

data urodzenia:

stosownie do postanowień art. 81 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. 2025, poz. 24) **zezwalam** na nieodpłatne rozpowszechnianie mojego wizerunku wraz z danymi identyfikującymi przez Administratora w związku z moim udziałem przez Związek Młodzieży Wiejskiej w związku z moim udziałem w Finale Krajowym Towarowej Gry Giełdowej.

Zezwolenie obejmuje w szczególności:

- wykonywanie fotografii oraz nagrań wideo,
- publikację materiałów na stronie internetowej Projektu, Organizatora oraz Partnerów;
- publikację w mediach społecznościowych Projektu, Organizatora oraz Partnerów.
- wykorzystanie w materiałach promocyjnych, informacyjnych i sprawozdawczych Projektu.

Zezwolenie udzielane jest na czas nieoznaczony i bez ograniczeń terytorialnych.

Oświadczam, że zostałem/am poinformowany/a o prawie cofnięcia zgody w dowolnym momencie.

.....
miejscowość, data

.....
czytelny podpis

(w przypadku osoby niepełnoletniej – podpis rodzica/opiekuna prawnego)

partner strategiczny:



organizator:



partner technologiczny:



Załącznik nr 4 – Informacja administratora

Informacja administratora

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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) Dz. Urz. UE. L. 2016.119.1 z dnia 4 maja 2016 r., dalej RODO, informuje, iż:

1. Administratorem danych osobowych z chwilą ich pozyskania staje się Związek Młodzieży Wiejskiej z siedzibą w Warszawie, ul. Chmielna 6 lok. 6, 00-020 Warszawa. Kontakt do Administratora: tel. 22 826 11 68; e-mail: zkzmmw@zmmw.pl.
2. Podanie przez Pana/ Panią danych osobowych jest dobrowolne jednak niezbędne w celu udziału w projekcie Towarowa Gra Giełdowa.
3. Dane osobowe przetwarzane będą w trybie art. 6 ust.1 lit. a) RODO (zgoda osoby, której dane dotyczą).
4. Dane osobowe przetwarzane będą także zgodnie z art. 6 ust. lit. c) RODO (jest niezbędne do wypełnienia obowiązku prawnego ciążącego na administratorze np. nadzory ustawowe, rozliczenia podatkowe i inne wynikające z przepisów prawa).
5. Podane dane osobowe mogą być udostępniane odbiorcom danych w rozumieniu art. 4 pkt 9 RODO wyłącznie w granicach przepisów prawa np. z którymi administrator podpisał umowy przetwarzania danych w imieniu administratora.
6. W przypadku wyrażenia przez Pana/Panią odrębnej, dobrowolnej zgody za pośrednictwem formularza rejestracyjnego, dane osobowe w postaci imienia, nazwiska oraz adresu e-mail mogą zostać przekazane Partnerowi Strategicznemu Projektu – BNP Paribas Bank Polska Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie – który staje się odrębnym administratorem danych osobowych.
7. Dane te będą przetwarzane przez BNP Paribas Bank Polska S.A. na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a) RODO, w szczególności w celach informacyjnych, marketingowych, w tym przekazywania informacji o możliwościach rozwoju zawodowego i ofertach pracy.
8. Wyrażenie powyższej zgody jest dobrowolne, nie jest warunkiem udziału w Projekcie i może zostać cofnięte w dowolnym momencie, bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania danych dokonanych przed jej cofnięciem.
9. Dane osobowe mogą być przekazywane uprawnionym organom państwowym, organom ochrony prawnej (Policja, Prokuratura, Sąd) w związku z prowadzonym postępowaniem.
10. Dane osobowe będą przechowywane zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa w tym prawa o archiwizacji.
11. Cofnięcie zgody będzie miało konsekwencje braku możliwości wzięcia udziału w niniejszym Programie.
12. Każdej osobie, której dane dotyczą przysługuje prawo do żądania dostępu do danych osobowych jej dotyczących, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania (jeśli nie jest ograniczone spełnieniem przepisu prawa).

partner strategiczny:



organizator:



partner technologiczny:

HOinputsignal

13. Każda osoba, której dane dotyczą ma prawo wnieść skargę do organu nadzorczego w zgodności z art. 77 RODO (...każda osoba, której dane dotyczą, ma prawo wnieść skargę do organu nadzorczego, (...)) jeżeli sądzi, że przetwarzanie danych osobowych jej dotyczące narusza niniejsze rozporządzenie) – Urząd Ochrony Danych Osobowych, ul. Stanisława Moniuszki 1A, 00-014 Warszawa.
14. Inspektor Ochrony Danych Osobowych – Szymon Migoń, e: iodo@zmw.pl.