



CAMPAMENTO DE VERANO

“AVENTURA BREAKING AVATAR”

ESPAÑA

INSCRIPCIÓN DEL CAMPAMENTO

Del 21 al 27 de Julio de 2020

1º DATOS	
NOMBRE Y APELLIDOS DEL/LA MENOR.	
DOMICILIO	DNI/NIF
TELEFONO DE CONTACTO	Nº CUPO
CORREO ELECTRONICO	FECHA DE NACIMIENTO:
POBLACIÓN	PROVINCIA
	C. POSTAL
NOMBRE Y APELLIDOS DEL PADRE, MADRE O TUTOR/A LEGAL QUE AUTORIZA	
DNI/NIF	
CARGO QUE OSTENTA MADRE, PADRE O TUTOR/A	DOMICILIO
POBLACIÓN	PROVINCIA
	C. POSTAL
TELEFONO	FAX
	CORREO ELECTRONICO

2º AUTORIZO.
<p>1. CONSENTIMIENTO. Autorizo a mi hijo/a a viajar y asistir al campamento “Aventura breaking Avatar” del 21 al 27 de Julio de 2020, en el albergue María Inmaculada situado en C. Conde Vallellano, s/n, 06490 Puebla de la Calzada, Badajoz. Organizado por la asociación avatar de la infancia y la juventud con CIF: G-06729941, inscrita en el registro de asociación de la comunidad autónoma de Extremadura con el número 7.137 de la sección primera de la provincia de Badajoz, a estar bajo la responsabilidad totalmente de la asociación avatar infancia y juventud en el periodo del campamento. 2. PAGO. Esta informado que el pago se realizara en metálico en las escuelas/clubs/entidades de la red Avatar Española, en el caso de estar fuera de la red avatar española, se solicitara mediante teléfono 633-871-857 he informaremos del proceso. 3. CANCELACION. En el caso de que el participante decida cancelar el campamento contratado, deberá notificarlo a la ASOCIACIÓN AVATAR con, al menos, treinta días de antelación al inicio del mismo. En tal caso el niño tendrá derecho a la devolución de las cantidades abonadas, a excepción de un 25% del total del importe del campamento, en concepto de gastos de gestión. Si la cancelación se produce antes de los veinte días al comienzo del campamento, el participante perderá el 50% del total a pagar. Si se produce entre los veinte y los diez últimos previos al comienzo del campamento, el participante perderá el 85% del total a pagar. Después de estos periodos no habrá derecho a devolución ninguna del importe abonado. En el supuesto que antes del inicio del campamento “AVENTURA BREAKING AVATAR” se vea obligada a modificar de manera significativa algún elemento sustancial de estas condiciones incluido el precio, deberá ponerlo inmediatamente en conocimiento del contratante. Este podrá resolver el contrato, sin cargo alguno. 4. NORMAS. El niño/a se compromete a respetar y cumplir las normas de disciplina y comportamiento durante su permanencia en todas las instalaciones donde se desarrolle el campamento. En particular, en lo referente a horarios, comidas, normas de convivencia con monitores, compañeros, y resto de participantes en el campamento. Las escuelas/entidades, padres, madres y tutores legales están informados por la asociación avatar infancia y juventud que la cuota no incluye autobús ni desplazamientos. 5. TRATAMIENTO MEDICO. En el caso de que el participante menor de edad se encuentre en situación de necesitar tratamiento médico, por accidente o enfermedad, sin que haya sido posible localizar a sus padres o tutores, AVATAR queda autorizado para tomar las medidas que considere más oportunas para la salud del participante. Los niños que contraten los campamentos de AVATAR gozan de la cobertura de un seguro de responsabilidad civil, de accidentes según las condiciones de la póliza de seguro suscrita con la empresa aseguradora. 6. UTILIZACION DE LA IMAGEN DE LOS PARTICIPANTES. De acuerdo con el derecho a la propia imagen regulado por la ley 5/1982 de 5 de mayo, la asociación avatar infancia y juventud se reserva el derecho de utilizar todos aquellos materiales video, fotográficos o de otra índole donde aparezca la imagen del participante para los fines educativos y de actividad promocional de forma permanente. 7. PROTECCION DE DATOS. En cumplimiento de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de diciembre, de protección de datos de carácter personal, el participante quedan informados que los datos personales que sean facilitados por éste o sus padres/tutores a la asociación avatar de la infancia y la juventud serán incorporados a un fichero (cuyo responsable y titular es Asociación avatar de la infancia y la juventud entidad dedicada al fomento y defensa de la educación, artes urbanas, exclusión social de menores, formación, deporte, danzas, campamentos, viajes infantiles, juveniles ocio y tiempo libre.), de uso exclusivo de asociación avatar de la infancia y la juventud, para las finalidades comerciales y operativas de la organización de los campamentos. La aceptación de estas condiciones generales implica su consentimiento para llevar a cabo dicho tratamiento, y para su uso con dichas finalidades. Asociación avatar de la infancia y la juventud se obliga a guardar confidencialidad respecto de sus datos personales. De acuerdo con la legalidad vigente, tiene derecho a su acceso, rectificación, cancelación u oposición mediante escrito dirigido a la asociación avatar de la infancia y la juventud mediante un escrito en correo ordinario en la dirección Avda. María Auxiliadora Nº10, 8ºB, 06011, Badajoz, Badajoz.</p>

3º CUPO.								
Tache la casilla según el cupo.								
<table border="1"> <tr> <td>1º</td> <td>445€</td> <td>2º</td> <td>356€</td> <td>3º</td> <td>335€</td> <td>4º</td> <td>Fundación la Caixa O Organismos públicos</td> </tr> </table>	1º	445€	2º	356€	3º	335€	4º	Fundación la Caixa O Organismos públicos
1º	445€	2º	356€	3º	335€	4º	Fundación la Caixa O Organismos públicos	
Cupos 3º y 4º	Nombre de escuela/Club/Entidad a la que pertenece.	-						
5º	Red Avatar Española	298€	5º	Nombre de escuela/Club/Entidad a la que pertenece “Red Avatar Española”	-			
Categoría	Infancia “7 a 10 años”	Infancia juvenil. “11 a 13 años”	Juvenil. “14 a 17 años”					
*Recordar que para acceder a los cupos se deberá presentar la documentación exigida en el Anexo I. “Solo cupo: 1, 2 y 3”								
*Junto a esta inscripción será obligatorio adjuntar la fotocopia del DNI del padre, madre o tutor, la del niño/joven más su cartilla sanitaria y la cuota a pagar.								
Forma de pago:	Effectivo	Metálico						
El número de cuenta Bancaria lo tendrás en el anexo I								

