



**Regulamin gry miejskiej
pod hasłem „Innowacja jest Kobietą!”**

organizowanej w ramach ogólnopolskiej akcji „Dziewczyny na politechniki!”

I. Postanowienia ogólne

1. Gra miejska „Innowacja jest Kobietą!” (dalej „Gra”) organizowana jest przez Politechnikę Wrocławską (dalej „Organizator”) w ramach ogólnopolskiej akcji „Dziewczyny na politechniki!”.
2. W celu uzyskania możliwości ubiegania się o nagrody, uczestnik zobowiązany jest do zapoznania się z zasadami Gry określonymi w Regulaminie.
3. Udział w Grze jest bezpłatny.
4. Celem głównym gry miejskiej jest zachęcenie uczennic i uczniów szkół gimnazjalnych oraz ponadgimnazjalnych do studiowania na uczelniach technicznych i kierunkach ścisłych, a także promocja aktywności kół naukowych uczelni oraz pracy zespołowej przy realizacji wspólnych projektów.

II. Czas trwania i miejsce

1. Gra zostanie przeprowadzona 19 kwietnia 2018 r. w godz. od 11.15 do 14.15 na terenie kampusu Politechniki Wrocławskiej.
2. Start i meta trasy znajdzie się w Biurze Gry zlokalizowanym na parterze w Centrum Kongresowym Politechniki Wrocławskiej przy ul. Janiszewskiego 8 we Wrocławiu (budynek D-20).

III. Jury gry miejskiej

W celu zapewnienia prawidłowej organizacji i przebiegu Gry oraz wyłonienia zwycięskich drużyn Organizator powoła Jury Gry, w której skład wejdą osoby przez niego oddelegowane.

IV. Uczestnicy

1. Uczestnikami Gry mogą być uczniowie szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych (dalej „Uczestnicy”), zarówno osoby pełnoletnie jak i niepełnoletnie.
2. Uczestnicy biorący udział w Grze zorganizowani będą w Zespoły. W skład każdego Zespołu wchodzić będzie 6 osób reprezentujących swoją szkołę.
3. Do udziału w Grze może przystąpić więcej niż jeden Zespół z danej szkoły.
4. Każdy z Zespołów będzie miał wytypowaną liderkę/lidera do kontaktu z Organizatorem.
5. Warunkiem udziału Zespołu jest jego rejestracja przez liderkę/lidera grupy przez wypełnienie i wysłanie formularza zgłoszeniowego (załącznik nr 1) do 15 kwietnia 2018 r. na adres e-mail: magdalena.dyderska@pwr.edu.pl
6. Każdy z Zespołów przyjmie dowolną nazwę, która jednocześnie będzie mogła być hashtagiem do meldowania się i oznaczania przez członków drużyny na wydarzeniu na Facebooku.
7. Każdy Zespół, po weryfikacji zgodności zgłoszenia z Regulaminem Gry, otrzyma potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia od Organizatora.
8. Warunkiem uczestnictwa w Grze:
 - a. niepełnoletnich osób uczących się w gimnazjum lub szkole ponadgimnazjalnej, jest obecność nauczyciela, uprawnionego do opieki nad uczennicą/ucznikiem.
 - b. w przypadku osób uczących się w gimnazjum lub szkole ponadgimnazjalnej niebędących pod opieką nauczyciela, liderka/lider Zespołu jest zobowiązany do dostarczenia Organizatorowi wypełnionych zgód prawnych opiekunów uczniów (załącznik nr 2) osobiście w miejscu startu Gry, przed jej rozpoczęciem.

9. Zgłoszenie udziału w Grze jest równoznaczne z:
 - a. potwierdzeniem, że każdy z członków Zespołu zapoznał się z Regulaminem i wyraża zgodę na udział w Grze na warunkach w nim określonych;
 - b. wyrażeniem przez każdego z członków Zespołu zgody na przetwarzanie przez Organizatorów ich danych osobowych, w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry, zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz. U. nr 133 poz. 883);
 - c. wyrażeniem przez każdego z członków Zespołu zgody na rozpowszechnianie wizerunku Uczestnika, oraz imienia i nazwiska Uczestnika, w przypadku, gdy ten otrzyma nagrodę.
10. Uczestnik przyjmuje do wiadomości i godzi się na to, że jego zdjęcia mogą zostać rozpowszechnione przez Organizatora do celów informacyjno-promocyjnych. Uczestnikom nie przysługuje wynagrodzenie z tytułu rozpowszechniania ich wizerunku.
11. O zakwalifikowaniu do udziału w Grze decyduje kolejność zgłoszeń.
12. W grze miejskiej może wziąć udział do 200 osób – uczennic i uczniów szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych.

V. Przebieg gry miejskiej

1. Uczestnicy będą grali wyłącznie w sześćcioosobowych zespołach.
2. Zespoły, w ośmiu punktach zlokalizowanych na terenie kampusu Politechniki Wrocławskiej, będą wykonywały zadania przygotowane przez koła naukowe Politechniki Wrocławskiej.
3. Kolejność realizowanych zadań nie ma znaczenia.
4. Zespoły, przed przystąpieniem do Gry, otrzymają od Organizatora mapki z naniesionymi lokalizacjami punktów i specjalne karty, na których będą dokumentowały realizację zadań.
5. Celem Zespołów jest realizacja poszczególnych zadań we wszystkich punktach zaznaczonych na mapie w jak najkrótszym czasie i udokumentowanie ich na kartach.
6. Zadania nie są punktowane. Liczy się czas realizacji zadań i zebranie wszystkich podpisów na kartach.
7. Członkowie Zespołu muszą poruszać się w trakcie gry i wykonywać zadania razem. Odstąpienie od tych zasad, równoznaczne jest z dyskwalifikacją z Gry.
8. O kolejności rozpoczęcia Gry przez poszczególne Zespoły decyduje Organizator.
9. Start pierwszych zespołów przewidziany jest o godzinie 11.15.
10. Dotarcie ostatnich Zespołów do Biura Gry przewidziane jest na godzinę 14.15.
11. Czas będzie mierzony od momentu wyjścia do chwili powrotu każdego Zespołu do Biura Gry.
12. W przypadku naruszenia przez Uczestnika Gry lub Zespół niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania Gry innym Uczestnikom, w dowolnym momencie Gry Organizator ma prawo wykluczyć Zespół i wszystkich jego członków z Gry. Decyzja Organizatora jest ostateczna.

VI. Wyłonienie zwycięskich Zespołów

1. Z drużyn, które wezmą udział w grze, jury wyłoni i nagrodzi:
 - a. 3 drużyny, które najszybciej przejdą całą trasę i udokumentują realizację wszystkich zadań;
 - b. 1 drużynę, która będzie najbardziej aktywna na facebookowym wydarzeniu utworzonym przez Politechnikę Wrocławską: Innowacja jest Kobietą! – prezentacje, spotkania, gra miejska <https://www.facebook.com/events/2050642815212281/>;
 - c. 1 drużynę, która zostanie nagrodzona za całokształt pracy zespołowej (w tym przypadku decydujący głos będą mieli liderzy z kół naukowych).

VII. Postanowienia końcowe

W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, które nie zostały przewidziane niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.