



Regulamin gry miejskiej „Śladami Unii Europejskiej”

I. Postanowienia ogólne

1. Regulamin określa warunki i zasady, na jakich odbywa się gra miejska „Śladami Unii Europejskiej” (dalej „Gra”), organizowana w ramach obchodów Dni Otwartych Funduszy Unijnych.
2. Organizatorem Gry jest Politechnika Wrocławska (dalej „Organizator”) z siedzibą we Wrocławiu przy Wybrzeżu Wyspiańskiego 27, NIP: 896-000-58-51, REGON: 000001614.
3. Udział w Grze jest bezpłatny i otwarty, ale jest możliwy tylko po wcześniejszej rejestracji.
4. Celem gry jest zwiększanie wiedzy o projektach i inwestycjach zrealizowanych przez Politechnikę Wrocławską przy wsparciu finansowym pozyskanym z funduszy Unii Europejskiej oraz promowanie aktywności kół naukowych uczelni przy wykorzystaniu kreatywnych metod przekazywania wiedzy.
5. Gra jest wydarzeniem zespołowym.
6. W celu uzyskania możliwości ubiegania się o udział w Grze i nagrody, każdy uczestnik zobowiązany jest do zapoznania się z zasadami konkursu określonymi w Regulaminie.

II. Czas trwania i miejsce

1. Gra zostanie przeprowadzona w dniu 21 maja 2017 r. w godz. od 11.00 do 14.00 na terenie kampusu Politechniki Wrocławskiej.
2. Start i meta Gry znajdzie się w Biurze Gry zlokalizowanym na parterze w budynku C-13 przy Wybrzeżu Wyspiańskiego 23/25 we Wrocławiu.
3. Na terenie Kampusu Uczelni zostanie zlokalizowanych sześć punktów zadaniowych obsługiwanych przez studenckie koła naukowe.
4. Każdy z Zespołów na starcie Gry otrzyma kartę i mapkę z naniesionymi punktami zadaniowymi.

III. Warunki uczestnictwa w konkursie

1. Uczestnikami Gry mogą być zarówno osoby pełnoletnie jak i niepełnoletnie (dalej „Uczestnicy”).
2. Uczestnicy biorący udział w Grze zorganizowani będą w Zespoły. W skład Zespołu wchodzić będzie od 2 do 5 osób. Obowiązkowo jeden z członków Zespołu musi być osobą pełnoletnią, która bierze na siebie odpowiedzialność za udział w Grze pozostałych członków Zespołu, które nie będą pełnoletnie.
3. Zespół identyfikowany będzie za pomocą dowolnej nazwy podanej przy rejestracji. Nazwa drużyny nie może być wulgarna, obraźliwa oraz powszechnie uważana za niewłaściwą, a także godzącą w dobre obyczaje.
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 17 maja 2017 r. na adres e-mail: magdalena.dyderska@pwr.edu.pl.
6. Każdy Zespół, po weryfikacji zgodności zgłoszenia z Regulaminem Gry, otrzyma potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia od Organizatora.
7. Zgłoszenie udziału w Konkursie 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 Konkursu, 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 lub opiekuna w przypadku osób niepełnoletnich.
8. 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.
 9. O zakwalifikowaniu do udziału w Konkursie decyduje kolejność zgłoszeń.
 10. W grze miejskiej może wziąć udział do 160 osób.

IV. Komisja

Celem zapewnienia prawidłowej organizacji i przebiegu Gry, w szczególności wyłonienia zwycięskich zespołów Organizator powoła Komisję. W skład Komisji wejdą osoby wyłonione przez Organizatora. Decyzje podjęte przez Komisję są ostateczne i nie podlegają zaskarżeniu.

V. Przebieg Gry

1. Uczestnicy będą grali zespołach liczących od 2 do 5 osób.
2. Zespoły, w sześciu 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. Za poprawne wykonanie zadań, w każdym punkcie uczestnicy otrzymają naklejkę, którą trzeba będzie nakleić na kartę.
5. Celem Zespołów jest realizacja poszczególnych zadań we wszystkich punktach zaznaczonych na mapie i udokumentowanie ich na kartach.
6. Członkowie Zespołu muszą poruszać się w trakcie gry i wykonywać zadania razem. Odstąpienie od tych zasad, równoznaczne jest z dyskwalifikacją z Konkursu.
7. O kolejności rozpoczęcia Gry przez poszczególne Zespoły decyduje Organizator.
8. Start pierwszych zespołów przewidziany jest o godzinie 11.00.
9. Dotarcie ostatnich Zespołów do Biura Gry przewidziane jest na godzinę 14.00.
10. Każdy z Zespołów, który zbierze komplet sześciu naklejek otrzyma upominki.
11. W przypadku naruszenia przez Uczestnika Gry lub Zespół niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania Gry innym Uczestnikom, w dowolnym momencie Gry Komisja Konkursowa ma prawo wykluczyć Zespół i wszystkich jego członków z Konkursu. Decyzja Komisji jest ostateczna.

VI. 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.