

Regulamin gry „PWr Challenge. Fenomeny”

§ 1 Organizator

1. Organizatorem gry „PWr Challenge. Fenomeny”, zwanej dalej „Grą” jest Politechnika Wrocławska, Wybrzeże St. Wyspiańskiego 27, 50-370 Wrocław, NIP: 896-000-58-51.

§ 2 Czas i miejsce Gry

1. Gra odbywa się 14.06.2024 r. (piątek) we Wrocławiu, od godziny 09.30 do godziny 13.00, na terenie kampusu Politechniki Wrocławskiej.
2. Gra odbywa się w ramach wydarzenia PWr Challenge.
3. Gra rozpoczyna się na terenie kampusu Politechniki Wrocławskiej, w holu budynku C-13 przy wyb. Wyspiańskiego 23-25 we Wrocławiu.
4. Uczestnicy otrzymują mapę kampusu oraz spis budynków i sal, do których powinni się udać w ramach udziału w Grze.

§ 3 Uczestnicy

1. W Grze mogą uczestniczyć wyłącznie uczniowie szkół ponadpodstawowych.
2. W Grze nie mogą brać udziału osoby będące pod wpływem alkoholu lub środków odurzających. Każdy z uczestników powinien być w dobrym stanie zdrowia.
3. Uczestnicy biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność i na własne ryzyko. Organizator nie zapewnia dla uczestników ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków.
4. Podczas Gry uczestnik pozostaje pod opieką przedstawiciela szkoły.
5. Każdy z uczestników zobowiązany jest godnie reprezentować swoją szkołę.

§ 4 Warunki bezpieczeństwa

1. Podczas Gry obowiązuje całkowity zakaz spożywania alkoholu lub innych środków odurzających.
2. Obowiązuje nakaz przestrzegania zasad poruszania się po drogach publicznych, przepisów ruchu drogowego oraz p-poż.
3. Za skutki naruszenia przepisów Kodeksu Drogowego i innych przepisów prawa uczestnik odpowiada osobiście.

§ 5 Zapisy

1. Do udziału w Grze obowiązują zapisy za pomocą formularza dostępnego na stronie: wroclaw.tech/pwr-challenge2024.
2. Zapisy rozpoczynają się 20 maja 2024 r. o godz. 10.00, a kończą 28 maja 2024 r. o godz. 23.59.
3. W Grze mogą wziąć udział maksymalnie dwie klasy z tej samej szkoły.
4. Nauczyciel/opiekun zgłasza klasę poprzez wybór udziału w jednym z trzech wykładów tematycznych. Należy podać liczbę uczestników klasy w formularzu.
5. Obowiązuje kolejność zgłoszeń.
6. Liczba miejsc jest ograniczona liczbą dostępnych miejsc w sali wykładowej.
7. Uczestnictwo klasy zostanie potwierdzone przez Organizatora po zamknięciu zapisów.
8. Opis wykładów oraz warsztatów i pokazu filmowego jest dostępny na stronie: wroclaw.tech/pwr-challenge2024.

§ 6 Zasady Gry

1. Uczestnikami Gry są wszyscy obecni uczniowie zgłoszonej klasy.
2. Gra rozpoczyna się od udziału w odprawie, a następnie w wybranym wykładzie w jednym z trzech dostępnych bloków tematycznych.
3. W wykładzie biorą udział wszyscy obecni uczestnicy zgłoszonej klasy.
4. Po zakończonym wykładzie, uczestnicy dzielą się na grupy i udają się na warsztaty projektowe lub warsztaty dodatkowe, w których zdobywają punkty. Pozostali uczniowie udają na pokaz filmowy „Fenomeny”.
5. Nauczyciel/opiekun/przedstawiciel uczestników klasy w trakcie odprawy drogą losowania wybiera temat warsztatu projektowego. W warsztacie projektowym może wziąć udział od 8 do 10 uczestników jednej klasy i tworzą oni zespół projektowy.
6. Zespół projektowy ma do wykonania zadanie, które jest rozwiązywane pod okiem przedstawicieli Organizatora. Za poprawne wykonanie zadania zespół otrzyma maksymalnie 10 punktów. Punkty powinny być wpisane przez prowadzącego warsztat na kartę punktową, którą zespół otrzyma podczas odprawy.
7. Warsztat projektowy trwa od godziny 11.00 do godziny 12.00. Kartę z przyznanymi punktami należy oddać do Organizatora najpóźniej do godziny 12.15.
8. Uczestnicy, którzy nie tworzą zespołu projektowego, mogą zdobyć dodatkowe punkty poprzez udział w warsztatach dodatkowych, zlokalizowanych na terenie kampusu.
9. Miejsca lokalizacji zadań dodatkowych w ramach warsztatów dodatkowych będą odpowiednio zaznaczone na mapie kampusu, którą otrzymają uczestnicy gry.
10. Za poprawne wykonanie zadania dodatkowego, przysługuje maksymalnie 1 punkt. Udział w warsztatach dodatkowych jest dostępny od godziny 11.00 do godziny 12.00.
11. Zdobyte punkty dodatkowe powinny być wprowadzone na dedykowaną kartę punktową. Karta z punktami powinna być oddana do Organizatora do godziny 12.15.
12. Uczestnicy, którzy nie biorą udziału w warsztatach projektowych i/lub w warsztatach dodatkowych, mogą wziąć udział w pokazie filmowym przygotowanym przez Organizatora. Pokaz odbędzie się w sali 1.30 w budynku C-13 (Wybrzeże St. Wyspiańskiego 23-25), od godziny 11.00 do 12.00.
13. Za udział w pokazie filmowym nie będą przyznawane punkty.
14. Organizator sumuje wszystkie punkty zdobyte przez uczestników klasy. Finał gry oraz ogłoszenie zwycięzców odbędzie się o godzinie 13.00, na dziedzińcu budynku C-13.
15. Nagrodzone zostaną trzy klasy, które zdobędą największą liczbę punktów w jednym z trzech bloków tematycznych, tj. zostaną przyznany 3 pierwsze miejsca, 3 drugie miejsca oraz 3 trzecie miejsca.
16. Nagrodzeni zostaną wszyscy uczniowie klasy, która zajęła od 1 do 3 miejsca w Grze.
17. Udział w Grze nie podlega opłacie.
18. W przypadku naruszenia przez uczestnika postanowień niniejszego Regulaminu lub innego naganego zachowania Organizator może wykluczyć go z Gry, a w sytuacjach wyjątkowych całą klasę.
19. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć dobra osobiste osób trzecich lub porządek publiczny.
20. Zgłoszenie udziału w Grze jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu przez wszystkich uczestników.

§ 6 Postanowienia Końcowe

1. Kwestie dotyczące przebiegu Gry, nieprzewidziane przez niniejszy Regulamin, a także w zakresie jego interpretacji, rozstrzyga Komisja Sędziowska.
2. Komisja Sędziowska składać się będzie z przedstawicieli uczelni biorących udział w organizacji Gry.

Sędzia Główny, wybrany będzie drogą losowania.

3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany Regulaminu, o czym uczestnicy zostaną poinformowani najpóźniej przed startem Gry.
4. Ostateczna interpretacja Regulaminu należy do Organizatorów. W sprawach spornych decyzja Organizatorów jest decyzją ostateczną. Nieznajomość Regulaminu nie zwalnia uczestnika od jego przestrzegania.
5. Organizator zastrzega, że nie ponosi odpowiedzialności za zdarzenia uniemożliwiające prawidłowe przeprowadzenie Gry, których nie był w stanie przewidzieć lub których nie mógł zapobiec, w szczególności w przypadku zaistnienia zdarzeń losowych, w tym siły wyższej.
6. Wszyscy uczestnicy, startując w Grze, wyrażają zgodę na publikację ich wizerunku oraz ich imienia i nazwiska w relacjach z Gry zamieszczonych w mediach oraz materiałach promocyjnych Organizatorów i patronów oraz wyrażają zgodę na przetwarzanie ich danych osobowych na potrzeby innych imprez, rajdów i gier, jak również na ich gromadzenie w bazie danych Organizatorów zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 10 maja 2018 r. (Dz.U. 2018 poz. 1000) oraz Rozporządzeniem 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 (RODO).