

Regulamin gry „PWr Challenge 2025”

§1 Organizator

Organizatorem gry „PWr Challenge 2025”, 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 13.06.2025 r. (piątek) we Wrocławiu, od godziny 09.30 do godziny 13.00, na terenie kampusu Politechniki Wrocławskiej.
2. Gra rozpoczyna się na terenie kampusu Politechniki Wrocławskiej, w holu budynku C-13 przy wyb. Wyspiańskiego 23-25 we Wrocławiu.
3. 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, zwani dalej „Uczestnikami”.
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-challenge2025.
2. Zapisy rozpoczynają się 21 maja 2025 r. o godz. 10.00, a kończą 26 maja 2025 r. o godz. 23.59.
3. W Grze mogą wziąć udział maksymalnie dwie klasy z tej samej szkoły.

4. Nauczyciel/opiekun zgłasza klasę wraz z podaniem liczby Uczestników klasy w formularzu.
5. Obowiązuje kolejność zgłoszeń.
6. Liczba miejsc jest ograniczona liczbą dostępnych warsztatów projektowych.
7. Uczestnictwo klasy zostanie potwierdzone przez Organizatora po zamknięciu zapisów.

§6 Zasady Gry

1. Uczestnikami Gry są wszyscy obecni uczniowie zgłoszonej klasy.
2. Gra rozpoczyna się od udziału w odprawie, w trakcie której przedstawiciel klasy wylosuje temat wykładu oraz warsztatu projektowego.
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.
5. Nauczyciel/opiekun/przedstawiciel 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 12.30.
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 przysługują maksymalnie 3 punkty. Warsztaty dodatkowe dostępne są od godziny 11.00 do godziny 12.00.
11. Zdobyte punkty dodatkowe powinny być wprowadzone na dedykowaną kartę punktową przez prowadzących. Karta z punktami powinna być oddana do Organizatora do godziny 12.30.
12. Organizator sumuje wszystkie punkty zdobyte przez Uczestników klasy. Finał gry oraz ogłoszenie zwycięzców odbędzie się o godzinie 13.00, na dziedzińcu budynku C-13.
13. Nagrodzone zostaną trzy klasy, które zdobędą największą liczbę punktów.
14. Udział w Grze nie podlega opłacie.
15. W przypadku naruszania przez Uczestnika postanowień niniejszego Regulaminu lub innego naganego zachowania Organizator może wykluczyć go z Gry, a w sytuacjach wyjątkowych całą klasę.
16. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania Uczestników Gry mogące naruszyć dobra osobiste osób trzecich lub porządek publiczny. Każda z placówek kierujących Uczestników do udziału w Grze, oświadcza, iż posiada polisę OC na wypadek szkód spowodowanych przez Uczestników w mieniu i na terenie Organizatora. Każda z placówek kierujących Uczestników do udziału w Grze ponosi odpowiedzialność za wszelkie szkody wyrządzone przez Uczestników Organizatorowi oraz osobom i podmiotom trzecim.
17. Zgłoszenie udziału w Grze jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu przez wszystkich Uczestników.

§7 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. Biorąc udział w Grze Uczestnik oświadcza, że wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do rejestracji uczestnictwa w Grze PWr Challenge 2025 (zgodnie z ustawą z dnia 10 maja 2018 roku o ochronie danych osobowych (Dz. Ustaw z 2018, poz. 1000) oraz zgodnie z 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).
7. Organizator informuje, że przebieg Gry będzie rejestrowany w formie materiałów zdjęciowych oraz wideo. Organizator informuje, że wizerunek Uczestnika może zostać utrwalony w formie zdjęciowej lub materiału wideo, a rozpowszechnienie jego wizerunku może zostać użyte do promocji Gry, w którym zdecydował się brać czynny udział.