

Regulamin integracyjnej gry terenowej



„GRA O TRON, ALBO BEZWZGLĘDNA HISTORIA PODBOJU (BHP)” 18 KWIETNIA 2023 r.

§ 1. Organizator

1. Organizatorem gry terenowej „Gra o Tron, albo Bezwzględna Historia Podboju” (zwanej dalej „Grą”), która odbędzie się na kampusie Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie, jest Biuro ds. Osób z Niepełnosprawnościami ul. Rakowicka 27 31-510 Kraków,
tel.: (12) 293-51-20
tel./fax: (12) 293-51-19
kom.: 695-608-630 / 695-608-640
UWAGA! kom.: 881-921-211 (kontakt wyłącznie dla osób niesłyszących)
bon@uek.krakow.pl

§ 2. Uczestnicy

1. Uczestnikami Gry mogą być studenci UEK i inne osoby. Warunkiem uczestnictwa w Grze jest poprawne wypełnienie zgłoszenia w aplikacji Microsoft Forms (link do formularza:

<https://forms.office.com/e/bMksDQn6JH>

Zgłoszenia można przysyłać do dnia **14 kwietnia 2023 r.**

2. W Grze może wziąć udział łącznie nie więcej niż 7 zespołów, każdy po 3-5 osób (rekomendowana liczba osób w zespole).
3. Zgłoszenie Zespołu musi zawierać:
 - a. nazwę Zespołu, przy czym, nazwa nie może zawierać słów powszechnie uznanych za obraźliwe,
 - b. imię i nazwisko każdego członka Zespołu oraz imię i nazwisko lidera Zespołu,
 - c. kontaktowy adres e-mail i telefon lidera Zespołu,
 - d. informacje o szczególnych potrzebach członków zespołu.
4. Zgłoszenia otrzymane przez Organizatorów po upływie terminu dokonywania zgłoszeń, o którym mowa powyżej, nie będą brane pod uwagę.
5. Jeden Uczestnik może być członkiem tylko jednego Zespołu. Uczestnicy Gry biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność i na własne ryzyko. Organizatorzy nie zapewniają dla Uczestników Gry opieki medycznej ani ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków.

§ 3. Zasady Gry

1. Uczestnictwo w Grze jest bezpłatne i dobrowolne.
2. Zadaniem Uczestników Gry będzie wykonanie zadań przewidzianych przez Organizatora. Zadania będą dostępne w punktach Gry na terenie kampusu, w kolejności z góry ustalonej dla każdej drużyny. Szczegóły Gry, jej mechanizm oraz szczegóły realizacji zadań zostaną podane Uczestnikom Gry przed rozpoczęciem Gry.
3. Każdy Zespół, po weryfikacji zgodności zgłoszenia z Regulaminem Gry,

otrzyma w ciągu 24 godzin potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia udziału w Grze na adres e-mail, o którym mowa powyżej, a następnie, w odrębnej wiadomości informacje niezbędne do rozpoczęcia Gry. Zgłoszenie jest ważne jeżeli Zespół otrzymał potwierdzenie w formie e-mail. Zgłoszenie nie zawierające danych, o których mowa powyżej nie będzie brane pod uwagę.

4. Każdy Zespół otrzyma na podany w zgłoszeniu adres e-mail informacje niezbędne podczas Gry: ramowy opis i zasady Gry, miejsce rozpoczęcia gry i numer identyfikacyjny Zespołu nadany mu przez Organizatorów. Powyższe informacje będą przesyłane Zespołom 1 dzień przed rozpoczęciem Gry. Organizatorzy zalecają dokładne zapoznanie się z zasadami Gry.
5. Gra rozpocznie się o godz. 11.00 (odbiór materiałów startowych 15 minut wcześniej) i zakończy nie później niż o godz. 14.00 Po wypełnieniu przewidzianych w Grze zadań (do godziny 13.30), zespoły zdają Karty Gracza z punktacją zadań w miejscu zakończenia Gry, wskazanym przez organizatorów. Niedotrzymanie wskazanego powyżej terminu oznacza dyskwalifikację zespołu.
6. Na starcie Gry każdy Zespół otrzyma Kartę Gracza oraz dodatkowe instrukcje związane z Grą.
7. Członkowie Zespołu muszą poruszać się razem. W każdym punkcie kontrolnym Gry liczba członków Zespołu będzie weryfikowana z liczbą członków Zespołu wskazaną w zgłoszeniu i wpisaną na Karcie Gracza. Zmiany w składzie Zespołu można dokonywać nie później niż 15 minut przed rozpoczęciem Gry, na starcie Gry. Niezgodność liczby członków Zespołu w danym punkcie Gry z liczbą członków Zespołu wskazaną w zgłoszeniu i wpisaną na Karcie Gracza, oznacza dyskwalifikację Zespołu i jego wykluczenie z dalszej Gry.
8. Za wykonanie zadań podczas Gry Zespoły będą otrzymywać punkty wpisywane na Kartę Gracza.
9. O kolejności wykonywania zadań na punktach Gry decyduje organizator, umieszczając listę punktów Gry na Karcie Gracza.
10. W przypadku naruszenia przez Uczestnika Gry lub Zespół niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania Gry innym Uczestnikom bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie Gry Organizatorzy mają prawo odebrania Zespołowi Karty Gracza i wykluczenia Zespołu z końcowej klasyfikacji Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.

11. Zgłoszenie udziału w Grze jest równoznaczne z:

- a) potwierdzeniem, że każdy z członków Zespołu (Uczestników) zapoznał się z niniejszym Regulaminem i wyraża zgodę na wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie;
- b) wyrażeniem przez każdego z członków Zespołu (Uczestników) zgody na przetwarzanie przez Organizatorów ich danych osobowych w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry;
- c) wyrażeniem przez każdego z członków Zespołu (Uczestników) zgody na opublikowanie na stronach internetowych Organizatorów wizerunku Uczestnika, oraz dodatkowo imienia i nazwiska Uczestnika w przypadku, gdy ten otrzyma nagrodę.

§ 4. Wyłanianie zwycięzców

1. Głównym kryterium końcowej klasyfikacji jest zdobycie jak największej liczby punktów przy wykonywaniu zadań oraz rozwiązanie zadania finałowego na koniec Gry w przewidzianym limicie czasowym,
2. W przypadku, kiedy żadna z drużyn nie rozwiąże w limicie czasowym zadania końcowego, zwycięzcą zostaje drużyna, która otrzyma za zadania największą liczbę punktów. Kryterium uzupełniającym końcowej klasyfikacji Zespołów jest kolejność dotarcia na metę (w przypadku równej liczby punktów).
3. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi nie później niż do 20 minut po dotarciu na metę ostatniego zespołu.

§ 5. Nagrody

1. Dla pierwszych trzech Zespołów przewidziane są nagrody rzeczowe, a dla pozostałych Uczestników Gry upominki.
2. Warunkiem odbioru nagród, o których mowa powyżej jest: zgłoszenie się Zespołu na finał Gry;

§ 6. Ochrona danych osobowych

1. Uczestnicy Gry podając swoje dane osobowe wyrażają zgodę na przetwarzanie ich w celach przeprowadzenia Gry, wyłonienia zwycięzców i przyznania, wydania, odbioru i rozliczenia nagród.

2. Dane osobowe Uczestników będą wykorzystywane zgodnie z warunkami określonymi w rozporządzeniu 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych, dalej RODO, Dz. Urz. UE L 2016, Nr 119). Administratorem danych osobowych jest Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie
3. Przetwarzanie danych, o których mowa w ustępie 1 niniejszego paragrafu w związku z udziałem w Grze obejmuje także publikację imienia i nazwiska Uczestnika.
4. Uczestnik ma prawo wglądu do swoich danych osobowych oraz ich poprawiania.
5. Podanie danych osobowych oraz wyrażenie zgody na ich przetwarzanie jest dobrowolne, lecz ich niepodanie lub brak zgody na ich przetwarzanie uniemożliwia udział w Grze.

§ 7. Postanowienia końcowe

1. Regulamin jest jedynym dokumentem określającym prawa i obowiązki Uczestników Gry.
2. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora oraz w dniu Gry na stanowiskach, u Animatorów.
3. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo zmiany Regulaminu w każdym czasie.