

Regulamin gry miejskiej 2018

§ 1.

Postanowienia Ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady, zakres i warunki uczestnictwa w grze miejskiej 2018, zwanej dalej Grą.
2. Organizatorami Gry są Akademickie Biuro Karier Politechniki Opolskiej oraz Biblioteka Główna Politechniki Opolskiej, dalej Organizatorzy.
3. Celem gry jest nabycie przez uczestników umiejętności przydatnych do sprawnego poruszania się po współczesnym rynku pracy.

§ 2.

Uczestnicy Gry

1. Uczestnikami gry mogą być studenci (I, II stopnia studiów stacjonarnych i niestacjonarnych) oraz doktoranci Politechniki Opolskiej i innych uczelni oraz pełnoletni uczniowie szkół ponadgimnazjalnych.
2. Warunkiem udziału w Grze jest:
 - 1) posiadanie przez Lidera konta na portalu społecznościowym Facebook;
 - 2) prawidłowa rejestracja 3-osobowej drużyny poprzez formularz rejestracyjny dostępny na stronie Organizatora: www.abk.po.edu.pl;
 - 3) otrzymanie drogą mailową potwierdzenia przyjęcia zgłoszenia;
 - 4) dodanie do znajomych przez Lidera drużyny wskazanego profilu Facebook Gry (nazwa profilu do dodania zostanie przesłana mailowo).
3. Limit drużyn przewidziany do udziału w rozgrywce wynosi 12.
4. Każda drużyna wybiera podczas rejestracji "Lidera", który jest osobą upoważnioną do kontaktu z Organizatorem.
5. Rejestracja drużyn kończy się maksymalnie 24 godziny przed startem Gry. W przypadku większej ilości zgłoszeń niż liczba miejsc, o zakwalifikowaniu do Gry decyduje kolejność zgłoszeń.
6. Poprzez dokonanie rejestracji Uczestnicy wyrażają zgodę na wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie, potwierdzają zapoznanie się z Regulaminem oraz wyrażają zgodę na przetwarzanie przez Politechnikę Opolską danych osobowych w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia, rozstrzygnięcia i promocji Gry. Wyrażenie zgody jest dobrowolne, ale niezbędne dla udziału w Grze. Przekazanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i odbywa się na podstawie art. 11 ust. 1 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 2018 poz. 1668) w związku z art. 6 ust. 1 lit. a Rozporządzenia 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). Administratorem danych osobowych jest Politechnika Opolska z siedzibą w 45-758 Opole, ul. Prószkowska 76. Inspektor ochrony danych dostępny jest pod adresem e-mail: iod@po.opole.pl. Uczestnik ma w każdej chwili prawo dostępu do swoich danych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, wniesienia skargi do organu nadzorczego oraz wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania poprzez kontakt:

- telefoniczny, za pośrednictwem Akademickiego Biura Karier Politechniki Opolskiej pod numerem (77) 449 81 70
- w formie elektronicznej, na adres poczty elektronicznej abk@po.opole.pl

Dane będą przechowywane przez okres 3 lat lub do czasu wycofania zgody. Wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem. Administrator nie udostępnia danych ani nie przekazuje danych do państwa trzeciego/organizacji międzynarodowej. Dane nie będą podlegać zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu.

7. Uczestnicy Gry poprzez rejestrację wyrażają zgodę na rozpowszechnianie swojego wizerunku oraz przesłanych w ramach Gry materiałów poprzez zamieszczenie ich na stronach internetowych oraz materiałach promocyjnych Organizatora zgodnie z art. 81 *Ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych* (Dz. U. 2017 r., poz. 880).
8. W Grze nie mogą brać udziału osoby wykonujące czynności związane z organizacją rozgrywki i ich rodziny, w tym pracownicy Organizatora i ich rodziny oraz osoby współpracujące z Organizatorem na podstawie umowy zlecenia lub umowy o dzieło i ich rodziny, pracownicy i ich rodziny z firm współpracujących z Organizatorem.

§ 3.

Zasady Gry

1. Gra odbędzie się w Opolu 15 października 2018 r.
2. Cała rozgrywka prowadzona będzie z wykorzystaniem komunikatora dostępnego na portalu Facebook.
3. Każda z drużyn startuje z dowolnego miejsca w Opolu, między godz. 9.00 a 9.30. Czas trwania rozgrywki dla każdej drużyny wynosi maksymalnie 4 godziny.
4. Liderzy poszczególnych drużyn podczas rozgrywki będą otrzymywać na wskazany przy rejestracji profil zdjęcia oraz zadania do wykonania.
5. Początkiem Gry, a jednocześnie godziną startu danej drużyny, będzie godzina przesłania przez Organizatora do Lidera drużyny na wskazany wcześniej profil Facebook kolażu zdjęć punktów kontrolnych.

6. Zadanie drużyny polega na tym, aby dotrzeć do 6 miejsc – punktów kontrolnych (widocznych na przesłanych zdjęciach), a następnie odesłać na profil Facebook Organizatora własnoręcznie wykonaną czytelną fotografię całej drużyny na tle punktu kontrolnego.
7. Zdjęcie powinno być zrobione możliwie z tej samej perspektywy co zdjęcie punktu przesłane przez Organizatora.
8. Po przesłaniu na profil Facebook Organizatora prawidłowo wykonanego zdjęcia całej drużyny na tle punktu kontrolnego, Lider drużyny otrzyma na swój profil Facebook zadanie konkursowe.
9. Następnie drużyna rozwiązuje wspólnie zadanie i jeśli to konieczne rejestruje jego efekt w postaci zdjęcia.
10. Lider drużyny przesyła zdjęcie z realizacji zadania lub rozwiązanie na profil Facebook Organizatora. Po przesłaniu drużyna może kontynuować Grę.
11. Za odpowiedź nieprawidłową drużyna otrzyma 15 minut karnych, które zostaną doliczone do końcowego czasu drużyny.
12. Liczba punktów kontrolnych przypisanych do każdej drużyny jest taka sama i wynosi 6. 5 z nich można odwiedzać w dowolnej kolejności, natomiast punkt 6 jest wyznaczony przez organizatora jako ostatni.
13. Wygrywa drużyna, która w najkrótszym czasie zaliczy największą liczbę punktów kontrolnych i zrealizuje zadania.
14. W przypadku, gdy któraś z drużyn nie zaliczy wszystkich punktów kontrolnych o jej wyniku końcowym decyduje czas przesłania zdjęcia z ostatniego wykonanego zadania. Przy wyniku takiej drużyny zamieszczona zostanie adnotacja informująca o fakcie nie odwiedzenia wszystkich punktów kontrolnych, w efekcie czego drużyna zostanie sklasyfikowana na miejscu poniżej drużyn, które zaliczą wszystkie punkty kontrolne.
15. Czas początkowy to godzina otrzymania kolażu zdjęć na profilu Facebook Lidera zgłoszonej drużyny. Czas końcowy to godzina otrzymania przez Organizatora zdjęcia z realizacji ostatniego zadania.
16. Uczestnicy Gry mogą korzystać ze wszystkich dostępnych źródeł wiedzy, a sposób przygotowania do Gry i realizacji zadań zależy tylko i wyłącznie od drużyny, jej pomysłowości i kreatywności.
17. Uczestnicy podczas Gry mogą poruszać się wyłącznie pieszo i pokonują trasę zgodnie z zasadami ruchu drogowego.
18. W przypadku naruszenia przez członka drużyny lub całą drużynę niniejszego Regulaminu, zasad ruchu drogowego, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym drużynom, Organizator ma prawo wykluczyć drużynę z Gry (wymagane jest udokumentowanie wykroczeń w formie filmu lub zdjęcia).
19. Zabrania się wykorzystywania materiałów, do których prawa są w posiadaniu innych osób i podmiotów niż Uczestnik gry oraz publikowania treści i materiałów wulgarnych, niecenzuralnych, godzących w dobre imię innych osób i podmiotów oraz powszechnie uważanych za obraźliwe.
20. Organizator zastrzega sobie prawo usunięcia wszystkich treści niezgodnych z Regulaminem.

21. Każdy z Uczestników Gry powinien być w dobrym stanie zdrowia umożliwiającym udział w Grze.
22. Każda drużyna powinna być zaopatrzona w sprzęt w postaci telefonu / tabletu lub innego urządzenia, umożliwiającego wzięcie udziału w rozgrywce (m.in. łączność z Internetem, obsługa portalu Facebook, wykonywanie i przesyłanie zdjęć).
23. Ogłoszenie wyników nastąpi w dniu rozgrywki w miejscu i o godzinie wskazanych przez Organizatora.
24. Wyniki Gry są ostateczne i nie podlegają procedurze odwoławczej.
25. Organizator zastrzega sobie prawo do nierozstrzygnięcia konkursu bez podania przyczyny.

§ 4.

Nagrody

1. Dla członków drużyn, które zajmą w rozgrywce I, II i III miejsca, przewidziane są nagrody, którymi będą karty podarunkowe o wartości:
 - 1) I miejsce: 3 x 350 zł;
 - 2) II miejsce: 3 x 250 zł;
 - 3) III miejsce: 3 x 150 zł- uprawniające do zakupu towarów lub usług w jednym ze sklepów zlokalizowanych na terenie Opola , który ma w swojej ofercie szeroki wybór książek, gier komputerowych, podręczników, płyt CD/DVD, itp.
2. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny.
3. Nagrody zostaną przekazane zwycięzcom w czasie i miejscu wyznaczonym przez Organizatora.
4. W przypadku braku możliwości skontaktowania się ze zwycięzcą przez 14 dni od daty ogłoszenia wyników Gry prawo Zwycięzcy do nagrody wygasa, a Organizator przekaże nagrodę członkom drużyny, która zajęła kolejne miejsce w rozgrywce.

§ 5.

Postanowienia Końcowe

1. Regulamin Gry zamieszczony został na stronie internetowej www.abk.po.edu.opole.pl oraz dostępny jest do wglądu w siedzibie Organizatora (siedziba Akademickiego Biura Karier Politechniki Opolskiej: ul. Prószkowska 76, budynek nr 7, pokój nr 7, 45 - 758 Opole).
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany treści Regulaminu. Zmieniony Regulamin zamieszczony zostanie na stronie internetowej www.abk.po.edu.opole.pl i obowiązuje od momentu jego zamieszczenia. Dalsze uczestnictwo w Grze, po zmianie Regulaminu, uznaje się za wyrażenie zgody na dokonaną zmianę Regulaminu.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za podanie przez Uczestników Gry niewłaściwych lub nieprawdziwych danych skutkujących niemożliwością nawiązania kontaktu lub opóźniających wręczenie przez Organizatora nagrody, a także za treści publikowane przez Uczestników Gry.
4. Decyzje Organizatora są ostateczne, Uczestnikom nie przysługuje prawo odwoływania się i wnoszenia reklamacji.
5. Organizator zastrzega sobie prawo odwołania Gry bez podania przyczyn.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonywania wykładni niniejszego Regulaminu oraz rozstrzygania wszelkich sporów powstałych przy jego stosowaniu. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem stosuje się odpowiednie zapisy Kodeksu cywilnego.