



§ 1.

Informacje ogólne

Niniejszy regulamin (zwany dalej Regulaminem) określa zasady przeprowadzenia gry miejskiej „Ostatni dzwonek” (zwanej dalej Grą).

§ 2.

Organizator

1. Organizatorem Gry jest Szczecińska Szkoła Wyższa Collegium Balticum, ul. Mieszka I 61c, 71-011 Szczecin (zwani dalej Organizatorem).
2. Przez organizację Gry rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie miasta Szczecin oraz wszystkie inne czynności zmierzające do zapewnienia prawidłowego jej przebiegu.
3. Dane osobowe uczestników będą wykorzystywane zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997r. O ochronie danych osobowych (Dz. U. z 1997r. nr. 133, poz 833, z późn. zm.). Dane osobowe gromadzone będą i przetwarzane do celów związanych z prowadzoną Grą. Administratorem danych jest Organizator – Szczecińska Szkoła Wyższa Collegium Balticum z siedzibą w Szczecinie, ul. Mieszka 1 61C , Szczecin. Każdy z uczestników ma prawo do wglądu do swoich danych oraz ich poprawiania. Podanie danych jest dobrowolne. Organizator ma prawo publikowania w środkach przekazu (internet, prasa, materiały reklamowe) listy osób biorących udział w Grze.

§ 3.

Uczestnicy Gry i Zgłoszenia

1. W Grze mogą brać udział tylko uczestnicy zorganizowani w Drużyny. W skład każdej Drużyny muszą wejść 4 osoby pełnoletnie. Każdy Uczestnik może być członkiem tylko jednej Drużyny.
2. W Grze może wziąć udział łącznie nie więcej niż 6 Drużyn. O zakwalifikowaniu do udziału w Grze decyduje kolejność zgłoszeń Drużyn.
3. Tylko zgłoszone Drużyny mają prawo brać udział w Grze. Zgłoszenie Drużyny należy dokonać poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego dostępnego na stronie www.cb.szczecin.pl/rekrutacjadopolnocy i dostarczenie go do Biura Rekrutacji Szczecińskiej Szkoły Wyższej ul. Mieszka I 61C do dnia 24.05.2017 r. do godziny 16:00.
4. Każda Drużyna, która dokona poprawnego zgłoszenia, w ciągu 24 godzin otrzyma potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia udziału w Grze na adres e-mail podany jako kontaktowy adres e-mail Gospodarza Drużyny. Zgłoszenie jest ważne jeżeli Drużyna otrzymała potwierdzenie w formie e-mail.
5. Zgłoszenie udziału w Grze jest równoznaczne z:
 - 1) potwierdzeniem, że każdy z uczestników zapoznał się z niniejszym Regulaminem i wyraża zgodę na wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
 - 2) wyrażeniem przez każdego z uczestników zgody na przetwarzanie przez Organizatorów ich danych osobowych w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych;
 - 3) wyrażeniem przez każdego z uczestników zgody na opublikowanie na stronach internetowych Organizatorów wizerunku uczestnika.
6. Każda z osób biorących udział w Grze powinna być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Grze. Organizatorzy nie zapewniają opieki medycznej osobom uczestniczącym w grze.
7. Uczestnicy powinni zadbać o odpowiedni ubiór (zwłaszcza buty), a także (w razie niepogody) o odpowiednie akcesoria chroniące przed deszczem.

§ 4.

Zasady Gry

1. Gra odbędzie się na terenie miasta Szczecin w dniu 27 maja 2017 r. w godzinach 14:00– 18:00.
2. Zadaniem uczestników Gry będzie poruszanie się pomiędzy poszczególnymi punktami kontrolnymi, oraz wykonywanie przygotowanych w danym punkcie zadań. Przy rozpoczęciu wykonywania zadania aż do jego zakończenia opiekun drużyny będzie mierzył czas w jakim drużyna je wykonała.
3. Do wykonania zadań niezbędne będzie posiadanie przez każdą z Drużyn co najmniej jednego telefonu komórkowego wyposażonego w aparat. Brak ww. wyposażenia uniemożliwi drużynie wykonanie części zadań.
4. Gra składa się z zadań i zagadek związanych tematycznie ze szkołą, miastem Szczecin, edukacją.
5. Miejsce zbiórki wszystkich drużyn biorących udział w grze będzie znajdowało się w Centrum Handlowym Atrium Molo ul. Mieszka I 73 . Zgłoszone drużyny zobowiązane są stawić się na miejsce zbiórki co najmniej 15 minut przed rozpoczęciem Gry.
6. Drużyny wyruszają z miejsca zbiórki w 15 minutowych odstępach.
7. Do każdej drużyny zostanie przydzielony opiekun z ramienia Organizatora, który będzie dbał o prawidłowy przebieg gry, oraz notował postępy drużyny.
8. Na wykonanie każdego z zadań Drużyna ma od 10 do 15 minut. O dokładnym czasie Drużyna zostaje poinformowana w opisie zadania. Jeżeli drużyna nie wykona zadania w wyznaczonym czasie przerywają zadanie a opiekun jako czas wykonania zadania wpisuje maksymalny czas jaki Drużyna miała na wykonanie danego zadania.
9. Szczegóły Gry, jej mechanizm oraz zasady realizacji zadań zostaną przypomniane Uczestnikom ponownie przed jej rozpoczęciem.
10. Udział w Grze jest bezpłatny. Uczestnikom nie przysługuje zwrot żadnych kosztów związanych z udziałem w Grze.
11. Po trasie Gry drużyny poruszają się pieszo. Nie można korzystać z samochodów, skuterów, rowerów i innych pojazdów silnikowych.
12. W trakcie Gry członkowie poszczególnych Drużyn nie mogą się rozdzielać. Drużyna będzie mogła przystąpić do realizacji danego zadania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jej członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.
13. Zakończenie Gry nastąpi po dotarciu na METĘ ostatniej drużyny biorącej udział w Grze.

§ 5.

Wyłonienie zwycięzców i nagrody

1. Zwycięzcy Gry zostaną wyłonieni po jej zakończeniu. Wyłonienie zwycięzców nastąpi w ostatnim Punkcie Kontrolnym.
2. Zwycięskie Drużyny zostaną wyłonione po zsumowaniu wszystkich czasów. Zwycięzcą Gry zostanie Drużyna, która łącznie wykonała wszystkie zadania w najkrótszym czasie. W przypadku, gdy dwie lub więcej Drużyn otrzyma równy czas o kolejności Drużyn decyduje wynik dodatkowego zadania, które Drużyny zobowiązane będą wykonać w ostatnim Punkcie Kontrolnym.
3. Zwycięska Drużyna otrzyma voucher na wyjazd do Heide Parku organizowany przez biuro podróży Namaxa w Szczecinie. Drużyna w ciągu 14 dni od otrzymania vouchera ma obowiązek skontaktować się z biurem podróży i ustalić termin wyjazdu.
4. Dwie pozostałe Drużyny z najmniejszym czasem otrzymają nagrody pocieszenia.

§ 6.

Zasady bezpieczeństwa.

1. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Drużyna, której choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu zostanie automatycznie wykluczona z dalszej rozgrywki.
2. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim w związku z czym uczestnicy powinni zachować szczególną ostrożność.
3. Organizator nie zapewnia dla uczestników Gry opieki medycznej ani ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków. Ubezpieczenie takie każdy z uczestników może wykupić we własnym zakresie.
4. Drużyny poruszają się po mieście na własną odpowiedzialność.
5. Uczestnicy przystępując do Gry ponoszą pełną odpowiedzialność prawną za wszelkie działania podjęte w czasie trwania Gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni i/lub opiekun drużyny.
6. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub drużynę niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania Gry innym uczestnikom, w dowolnym momencie Gry Organizator ma prawo do wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
7. Organizator może nie wyrazić zgody na start uczestnika w Grze jeśli stwierdzi, iż ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Gry mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
9. Organizator nie jest stroną między uczestnikami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Gry.

§ 7.

Postanowienia końcowe

1. Regulamin dostępny jest na stronie internetowej Organizatora: www.cb.szczecin.pl/rekrutacjadopolnocy
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania Gry w każdym czasie z ważnych przyczyn.
4. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w Regulaminie w każdym czasie.

