

Regulamin Gry Miejskiej ONLINE 2020

§ 1.

Postanowienia Ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady, zakres i warunki uczestnictwa w Grze Miejskiej ONLINE 2020, zwanej dalej **Grą**.
2. Organizatorami Gry są Akademickie Biuro Karier Politechniki Opolskiej oraz Biblioteka Główna Politechniki Opolskiej, zwani dalej **Organizatorami**.
3. Celem Gry jest nabycie przez uczestników umiejętności przydatnych do poznania i 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 średnich.
2. Warunkiem udziału w Grze jest:
 - 1) prawidłowe zgłoszenie 3-osobowej drużyny poprzez formularz rejestracyjny (wzór stanowi załącznik nr 1 do Regulaminu) dostępny na stronie Organizatora: www.abk.po.edu.pl;
 - 2) posiadanie przez Lidera konta na portalu społecznościowym Facebook;
 - 3) otrzymanie drogą mailową potwierdzenia przyjęcia zgłoszenia;
 - 4) dodanie przez Lidera na własnym koncie na portalu społecznościowych Facebook do „Znajomych” wskazanego przez Organizatora 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 drużyny, zwanego w niniejszym Regulaminie **Liderem**, który jest osobą upoważnioną do kontaktu z Organizatorem.
5. Zgłaszanie drużyn kończy się maksymalnie 24 godziny przed rozpoczęciem Gry. W przypadku większej ilości zgłoszeń niż wynosi limit określony w ust. 3, o zakwalifikowaniu drużyny do Gry decyduje kolejność zgłoszeń.
6. Poprzez dokonanie zgłoszenia, o którym mowa w ust. 2, Uczestnicy wyrażają zgodę na wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie, potwierdzają zapoznanie się z niniejszym 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 zawartych w formularzu rejestracyjnym ma charakter dobrowolny i odbywa się na podstawie 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

uchylecia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych). Administratorem danych osobowych jest Politechnika Opolska z siedzibą w Opolu, 45-758 Opole, ul. Prószkowska 76. Inspektor ochrony danych Politechniki Opolskiej dostępny jest pod adresem e-mail: iod@edu.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, (77) 449 81 35;
- w formie elektronicznej, na adres poczty elektronicznej: abk@edu.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 dokonanie zgłoszenia, o którym mowa w ust. 2, wyrażają zgodę na rozpowszechnianie swojego wizerunku poprzez zamieszczenie go 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. 2019 r., poz. 1231), jak również rozpowszechnienie w ten sposób innych materiałów przesłanych w związku z przeprowadzeniem Gry.
8. W Grze nie mogą brać udziału osoby wykonujące czynności związane z organizacją Gry i członkowie ich rodzin, pracownicy Organizatora, osoby świadczące na rzecz Organizatora pracę na podstawie umowy zlecenia, umowy o dzieło lub innej podobnej umowy i członkowie ich rodzin, a także pracownicy firm współpracujących z Organizatorem i członkowie ich rodzin.

§ 3.

Zasady Gry

1. Rozgrywka w ramach Gry odbędzie się w formule ONLINE 15 grudnia 2020 r.
2. Rozgrywka prowadzona będzie z wykorzystaniem komunikatora dostępnego na portalu Facebook oraz programu służącego do obsługi wideokonferencji etele, zwanego dalej etele.
3. Liderzy otrzymają o godz. 9.00 mapy Opola z zaznaczonymi miejscami i wskazówkami. Zakończenie Gry odbędzie się o godz. 14.00 przy pomocy komunikatora etele.
4. Liderzy podczas rozgrywki będą otrzymywać na wskazany przy rejestracji profil Lidera, zadania do wykonania.
5. Początkiem rozgrywki, a jednocześnie godziną startu danej drużyny, będzie godzina przesłania przez Organizatora do Lidera na wskazany wcześniej profil Facebook, map Opola z oznaczonymi cyframi punktami kontrolnymi – lokalizacjami firm.
6. Zadanie drużyny polega na tym, aby odgadnąć nazwy firm zaznaczone na mapie cyframi.
7. Lider przesyła na profil Organizatora nazwę firmy opisanej wybraną cyfrą.

8. Po przesłaniu na profil Facebook Organizatora prawidłowej nazwy firmy, Lider otrzyma na swój profil Facebook zadanie w formie pytania testowego, kreatywnego czy zadania do wykonania.
9. Następnie drużyna rozwiązuje wspólnie zadanie, komunikując się przez komunikator etele lub Facebook.
10. Lider przesyła rozwiązanie na profil Facebook Organizatora, a następnie drużyna kontynuuje rozgrywkę.
11. W przypadku pytań testowych za odpowiedź nieprawidłową drużyna otrzyma 15 minut karnych, które zostaną doliczone do końcowego czasu drużyny.
12. W przypadku każdego z pytań kreatywnych, komisja w składzie 4 pracowników Politechniki Opolskiej wybiera 3 najbardziej kreatywne propozycje, przyznając im 15 minut, 10 minut oraz 5 minut bonusowych, które zostaną odliczone od końcowego czasu danej drużyny.
13. Komisja w składzie 4 pracowników Politechniki Opolskiej wybierze drużynę, która wykonała zadania w sposób najbardziej kreatywny. Komisja przyzna takiej drużynie nagrodę specjalną za kreatywność, o której mowa w § 4 ust. 1 pkt. 4.
14. Liczba miejsc kontrolnych (firm) przypisanych do każdej drużyny jest taka sama.
15. Wygrywa drużyna, która w najkrótszym czasie zgadnie największą liczbę nazw firm na mapie, zrealizuje inne zadania i uzyska największą liczbę punktów. Czas liczony będzie z uwzględnieniem minut bonusowych i/lub karnych.
16. W przypadku, gdy któraś z drużyn nie odgadnie nazw wszystkich firm na mapie, o jej wyniku końcowym decyduje czas przesłania rozwiązania ostatniego wykonanego zadania. Przy wyniku takiej drużyny zamieszczona zostanie adnotacja, a drużyna zostanie sklasyfikowana na miejscu poniżej drużyn, które zgadną wszystkie miejsca.
17. Czas końcowy rozgrywki to godzina otrzymania przez Organizatora rozwiązania ostatniego zadania.
18. Uczestnicy Gry mogą korzystać ze wszystkich dostępnych źródeł wiedzy, a sposób przygotowania do udziału w Grze i realizacji zadań zależy tylko i wyłącznie od drużyny, jej pomysłowości i kreatywności.
19. Uczestnicy podczas Gry mogą komunikować się ze sobą jedynie wirtualnie, korzystając z komunikatora etele lub Facebook.
20. W przypadku naruszenia przez członka drużyny lub drużynę niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania Gry innym drużynom, Organizator ma prawo wykluczyć drużynę z Gry (wymagane jest udokumentowanie wykroczeń w formie screenu / filmu lub zdjęcia).
21. Zabrania się publikowania treści i materiałów wulgarnych, niecenzuralnych, godzących w dobre imię innych osób i podmiotów oraz powszechnie uważanych za obraźliwe.
22. Organizator zastrzega sobie prawo usunięcia wszystkich treści niezgodnych z Regulaminem.
23. Każda drużyna powinna być zaopatrzona w sprzęt w postaci telefonu / tabletu / laptopa / komputera stacjonarnego lub innego urządzenia, umożliwiającego wzięcie udziału w rozgrywce (m.in. łączność z Internetem, obsługa portalu Facebook, wykonywanie i przesyłanie zdjęć).
24. Ogłoszenie wyników nastąpi w dniu rozgrywki w miejscu i o godzinie wskazanych przez Organizatora.

25. Wyniki Gry są ostateczne i nie podlegają procedurze odwoławczej.
26. Organizator zastrzega sobie prawo do nierozstrzygnięcia Gry bez podania przyczyny.

§ 4.

Nagrody

1. Dla członków drużyn, które zajmą w rozgrywce I, II i III miejsca oraz dla członków drużyny, która wykona zadania w sposób najbardziej kreatywny, 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;
 - 4) nagroda specjalna za kreatywność : 3 x 100 zł;- uprawniające do zakupu towarów lub usług w jednym ze sklepów prowadzących sprzedaż online, który ma w swojej ofercie szeroki wybór książek, gier komputerowych, podręczników, płyt CD/DVD, itp.
2. Nagrody mogą się sumować.
3. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny.
4. Nagrody zostaną przekazane zwycięzcom w czasie i formie wyznaczonej przez Organizatora.
5. 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.pl oraz dostępny jest do wglądu w siedzibie Organizatora (siedziba Akademickiego Biura Karier Politechniki Opolskiej: Opole, ul. Prószkowska 76, budynek nr 5, pokój nr 106).
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany treści niniejszego Regulaminu. Zmieniony Regulamin zamieszczony zostanie na stronie internetowej www.abk.po.edu.pl i obowiązuje od momentu jego zamieszczenia na stronie. 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, a Uczestnikom nie przysługuje prawo odwoływania się i wnoszenia reklamacji w związku z udziałem w Grze.
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.

Załącznik nr 1 do Regulaminu – wzór formularza zgłoszeniowego

1. Nazwa drużyny
2. Nazwa uczelni lub szkoły
3. Imię i nazwisko Lidera drużyny
4. Link do profilu Lidera na portalu Facebook
5. Nr telefonu Lidera drużyny
6. Adres e-mail Lidera drużyny
7. Imiona i nazwiska członków drużyny
 - Lider
 - Zawodnik 1
 - Zawodnik 2
8. Wymagane zgody

Wyrażam 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 zawartych w formularzu rejestracyjnym 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 z późn. zm.) 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 Opolu 45-758, ul. Prószkowska 76. Inspektor ochrony danych dostępny jest pod adresem e-mail: iod@edu.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@edu.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.

Wyrażam zgodę na wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie, jednocześnie potwierdzam zapoznanie się z Regulaminem.

Wyrażam zgodę na rozpowszechnianie wizerunku członków drużyny oraz przesłanych w ramach Gry materiałów poprzez zamieszczenie ich na stronach internetowych oraz materiałach promocyjnych Organizatora zgodnie z art. 81 ustawy z dnia z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. 2019 r., poz. 1231).