

Regulamin gry miejskiej 2022

§ 1.

Postanowienia Ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady, zakres i warunki uczestnictwa w grze miejskiej 2022, zwanej dalej Grą.
2. Organizatorami Gry są Akademickie Biuro Karier Politechniki Opolskiej, Biblioteka Główna Politechniki Opolskiej oraz Samorząd Studencki 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.
2. Warunkiem udziału w Grze jest:
 - 1) prawidłowa rejestracja 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 drużyny konta na portalu społecznościowym Facebook;
 - 3) otrzymanie drogą mailową potwierdzenia przyjęcia zgłoszenia;
 - 4) posiadanie przez jednego z uczestników konta w aplikacji umożliwiającej monitorowanie aktywności, np. Strava, MapMyRun i rejestracja za jego pośrednictwem przebiegu wykonanej przez drużynę trasy;
 - 5) 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 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. Próżkowska 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, (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 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 z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych* (Dz. U. 2019 r., poz. 1231).
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.

§ 3.

Zasady Gry

1. Gra odbędzie się w Opolu 20 maja 2022 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 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 wskazanych 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 w formie pytania testowego lub kreatywnego.
9. Następnie drużyna rozwiązuje wspólnie zadanie i jeśli to konieczne rejestruje jego efekt w postaci zdjęcia/filmu.
10. Lider drużyny przesyła rozwiązanie na profil Facebook Organizatora, a następnie drużyna kontynuuje Grę.
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 złożona z 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. Liczba punktów kontrolnych przypisanych do każdej drużyny jest taka sama. Jeden z punktów jest wyznaczony przez organizatora jako ostatni do odwiedzenia.
14. Wygrywa drużyna, która w najkrótszym czasie zaliczy największą liczbę punktów kontrolnych i zrealizuje zadania. Czas liczony będzie z uwzględnieniem minut bonusowych i/lub karnych.
15. W przypadku, gdy któraś z drużyn nie zaliczy wszystkich punktów kontrolnych o jej wyniku końcowym decyduje czas przesłania rozwiązania 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.
16. Czas początkowy to godzina otrzymania kolażu zdjęć na profilu Facebook Lidera drużyny. Czas końcowy to godzina otrzymania przez Organizatora rozwiązania ostatniego zadania.
17. 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.
18. Uczestnicy podczas Gry mogą poruszać się wyłącznie pieszo i pokonują trasę zgodnie z zasadami ruchu drogowego. W celu udokumentowania właściwego przebiegu gry, dowolny uczestnik drużyny rejestruje pokonywaną drogę przy pomocy aplikacji umożliwiającej monitorowanie aktywności, np. Strava, MapMyRun. W przypadku podejrzenia przemieszczania się w innej formie niż pieszo, Organizator poprosi drużynę o pokazanie przebiegu trasy.
19. Członkowie drużyn pokonują trasę i rozwiązują zadania wspólnie, nie mogą się rozdzielać.
20. 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).
21. 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.

22. Organizator zastrzega sobie prawo usunięcia wszystkich treści niezgodnych z Regulaminem.
23. Każdy z Uczestników Gry powinien być w dobrym stanie zdrowia umożliwiającym udział w Grze.
24. 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).
25. Ogłoszenie wyników nastąpi w dniu rozgrywki w miejscu i o godzinie wskazanych przez Organizatora.
26. Wyniki Gry są ostateczne i nie podlegają procedurze odwoławczej.
27. 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;
 - 4) nagroda specjalna za kreatywność: 3 x 100 zł
- uprawniająca 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 przekazuje 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: ul. Prószkowska 76, budynek nr 5, pokój nr 106, 45 - 758 Opole).
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany treści Regulaminu. Zmieniony Regulamin zamieszczony zostanie na stronie internetowej www.abk.po.edu.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 lub zmiany terminu bądź formy rozgrywki z wersji stacjonarnej na wersję online.
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

Załącznik nr 1 do Regulaminu – wzór formularza zgłoszeniowego

1. Nazwa drużyny
2. Imię i nazwisko Lidera drużyny
3. Wydział
4. Kierunek
5. Stopień studiów
6. Semestr

7. Link do profilu Lidera na portalu Facebook
8. Nr telefonu Lidera drużyny
9. Adres e-mail Lidera drużyny

10. Imię i nazwisko Zawodnika 1
11. Wydział
12. Kierunek
13. Stopień studiów
14. Semestr

15. Imię i nazwisko Zawodnika 2
16. Wydział
17. Kierunek
18. Stopień studiów
19. Semestr

20. 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).