

PAŃSTWOWA WYŻSZA SZKOŁA ZAWODOWA W TARNOWIE

REGULAMIN Gry Terenowej „Wygraj z PWSZ w Tarnowie”

§ 1. Organizator

1. Organizatorem Gry Terenowej „Wygraj z PWSZ w Tarnowie” (zwanej dalej Grą), która odbędzie się 04 marca 2016 r. jest Biuro Promocji Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Tarnowie.
2. Organizatorzy nie zapewniają opieki uczestnikom podczas Gry.

§ 2. Uczestnicy

1. Uczestnikami Gry są uczniowie szkół ponadgimnazjalnych wraz z opiekunem.
2. Uczestnicy biorą udział w Grze, w Drużynach składających się z trzech osób. Jeden uczestnik może być członkiem tylko jednej Drużyny. Uczestnicy biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność.
3. Pozostała część klasy (tzw. Zespół klasowy) również uczestniczy w grze wykonując zadania i zbierając dodatkowe punkty dla Drużyny.
4. Z jednej klasy może wziąć udział jeden trzyosobowy zespół (reprezentacja klasy).
5. Z jednej Szkoły może wziąć udział dowolna ilość zespołów.
6. Zgłoszenie od Gry jest równoznaczne z:
 - a) akceptacją Regulaminu Gry,
 - b) wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych Uczestników przez Organizatora w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia Gry zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz. U. nr 133 poz. 883),
 - c) wyrażeniem zgody przez Szkołę / Uczestnika na rozpowszechnianie wizerunku, nazwy szkoły oraz imienia i nazwiska w przypadku otrzymania nagrody,
 - d) wyrażeniem zgody na rozpowszechnienie swego wizerunku na zdjęciach wykonanych w trakcie gry. Z tytułu rozpowszechniania wizerunku na ww. zdjęciach Uczestnikom nie przysługuje wynagrodzenie.

§ 3. Zasady Gry

Gra terenowa ma na celu zapoznanie uczniów z historią Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Tarnowie oraz przybliżenie oferty edukacyjnej i kulturalnej tarnowskiej Uczelni.

1. Zgłoszenia do Gry przyjmowane są do 24 lutego 2016 r. do godz. 14:00 przy użyciu Karty zgłoszeniowej, którą należy przesłać na adres: m_grela@pwsztar.edu.pl lub złożyć w Biurze Promocji PWSZ budynek A, pokój 106. Karta wraz z Regulaminem jest do pobrania na stronie www.pwsztar.edu.pl.
2. Każda Drużyna, po weryfikacji zgłoszenia otrzyma potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia w formie e-mail.
3. 04 marca 2016 r. Drużyny wraz z klasami powinny się zgłosić o godz. 8.30 do Sali 06, budynek C, parter gdzie zostaną zarejestrowani i uzyskają niezbędne dokumenty. Sala 06 to punkt START. Uczestnicy otrzymają identyfikatory, które muszą być widoczne przez cały czas trwania Gry, Kartę Zadań oraz Teczke Gry. Po podaniu istotnych informacji dotyczących Gry Terenowej nastąpi rozpoczęcie gry a zakończenie o godz. 12.00. Drużyny, które złożą Kartę Zadań w punkcie zwanym META po godz. 12.00 nie będą brane pod uwagę. Na tydzień przed rozpoczęciem Gry, każdy zespół otrzyma potwierdzenie informacji o godzinie i miejscu rozpoczęcia Gry.

4. Dodatkowe punkty Drużyna uzyskuje w sytuacji, kiedy pozostała część klasy uzupełni Klasową Kartę Zadań. Klasową Kartę Zadań klasa otrzymuje w punkcie START i składa w punkcie META do godz. 13.00. Klasowa Karta Zadań oddana po godzinie 13.00 nie będzie brana pod uwagę. W przypadku Klasowej Karty Zadań czas nie jest liczony.
5. Wykonywane przez Drużynę zadania oraz czas ich realizacji są punktowane. Na podstawie przyznanych punktów zostanie wyłoniona zwycięska Drużyna.
6. W czasie trwania Gry uczestnicy mogą poruszać się tylko po terenie uczelni, wyjście poza jej obręb skutkuje dyskwalifikacją całej Drużyny.
7. Członkowie Drużyny mają poruszać się i wykonywać zadania wspólnie.
8. W Grze może wziąć udział nie więcej niż 20 trzyosobowych Drużyn wraz z Zespołami klasowymi. O zakwalifikowaniu się do udziału w Grze decyduje kolejność zgłoszeń. Ilość miejsc ograniczona.
9. W przypadku naruszenia Regulaminu, złamania zasad fair play Organizatorzy mają prawo do wykluczenia Drużyny z Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.

§ 4. Wyłanianie zwycięzców

1. Gra toczy się na punkty, które zostaną przyznane na podstawie materiałów zebranych podczas gry – Teczka Gry.
2. Czas ukończenia zadań zostaje premiowany dodatkowymi punktami:
do 140 minut – **15 punktów**
141 – 145 minut – **13 punktów**
146 – 150 minut - **10 punktów**
151 – 155 minut – **7 punktów**
156 – 160 minut – **5 punktów**
161 i więcej minut – **0 punktów**

Za czas ukończenia Gry uznaje się oddanie przez uczestników Drużyny Karty Zadań i Teczki Gry na mecie Gry.

Dodatkowe punkty otrzymuje Drużyna w sytuacji, kiedy Zespół klasowy uzupełni Klasową Kartę Zadań i złoży w punkcie META do godz. 13.00.

3. Wygrywa Drużyna, która zakończy Grę z największą łączną liczbą punktów.
4. W Grze wyłonione zostaną trzy najlepsze Drużyny.
5. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi 04 marca 2016 r. podczas Dnia Otwartego, godz. 15.00, Sala 017 w budynku C.

§ 5. Nagrody

Nagrody dla **Szkoły**:

- 1 miejsce: Mikroskop
- 2 miejsce: Zestaw edukacyjny
- 3 miejsce: Zestaw preparatów biologicznych

Nagrody dla trzech najlepszych **Drużyn** - w tym min. pendrive.

§ 6. Postanowienia końcowe

1. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wprowadzania zmian do Regulaminu. Zmiana Regulaminu wejdzie w życie z chwilą jego publikacji na stronie internetowej PWSZ w Tarnowie w zakładce Dnia Otwartego Uczelni
2. Regulamin znajduje się do wglądu w siedzibie Organizatora: Biuro Promocji Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Tarnowie, budynek A pokój 106 oraz na stronie Uczelni.