**REGULAMIN GRY**

**„Kampusowa Gra o AZON, czyli konferencja dla licealistów”  
WTOREK 5 CZERWCA 2018r.**

**§ 1  
Postanowienia ogólne**

1. Organizatorem Kampusowej Gry o AZON, czyli konferencji dla licealistów (dalej: Gra) jest konsorcjum jednostek realizujących projekt pn. Aktywna Platforma Informacyjna e-scienceplus.pl (POPC.02.03.01-00-0010/16-00), Atlas Zasobów Otwartej Nauki (dalej: Organizator).
2. Udział w Grze jest bezpłatny.
3. Udział w Grze i ubieganie się o nagrody są możliwe tylko po wcześniejszym zapoznaniu się z zasadami Gry określonymi w Regulaminie i podpisaniem dołączonego do niego formularza.

**§ 2**

**Czas trwania i miejsce**

1. Gra zostanie przeprowadzona 5 czerwca 2018 roku w godzinach od 9.00 do 15.00 na terenie kampusu Politechniki Wrocławskiej.
2. Start i meta trasy znajdują się w Centrum Kongresowym Politechniki Wrocławskiej przy ul. Janiszewskiego 8 we Wrocławiu (budynek D-20).

**§ 3  
Jury Gry o AZON**

W celu zapewnienia prawidłowej organizacji i przebiegu Gry oraz wyłonienia zwycięskich zespołów Organizator powoła Jury Gry, w którego skład wejdą osoby przez niego oddelegowane.

**§ 4  
Uczestnicy**

1. Uczestnikami Gry mogą być licealiści (dalej: Uczestnicy), zarówno osoby pełnoletnie, jak i niepełnoletnie.
2. Uczestnicy biorą udział w Grze zorganizowani w Zespoły (jedna klasa tworzy jeden Zespół).
3. Uczestnicy biorący udział w Grze nie mogą mieć jakichkolwiek przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w Grze.
4. Każdy Zespół będzie miał wytypowanego lidera/liderkę do kontaktów z Organizatorem.
5. Każdy Zespół przyjmie dowolną nazwę, która jednocześnie będzie mogła być „#nazwazespołu” do meldowania się na Facebooku Organizatora – Zasoby Nauki AZON, zamieszczania wpisów czy krótkich filmów z miejsc gry.
6. Warunkiem uczestnictwa w Grze osoby niepełnoletniej jest pisemna zgoda rodziców lub opiekunów prawnych na udział (załącznik).
7. Pisemną zgodę rodziców lub prawnych opiekunów na udział w Grze należy dostarczyć Organizatorowi w miejscu startu Gry, przed jej rozpoczęciem.
8. Przystąpienie do Gry jest równoznaczne z:   
   a) potwierdzeniem, że każdy z członków Zespołu zapoznał się z Regulaminem i wyraża zgodę na udział w Grze na warunkach w nim określonych;   
   b) wyrażeniem przez każdego z członków Zespołu zgody na przetwarzanie przez Organizatora ich danych osobowych, w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry, zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz. U. nr 133 poz. 883);   
   c) wyrażeniem przez każdego z członków Zespołu zgody na rozpowszechnianie wizerunku oraz imienia i nazwiska Uczestnika w przypadku, gdy ten otrzyma nagrodę.
9. Uczestnik przyjmuje do wiadomości i godzi się na to, że jego zdjęcie może zostać rozpowszechnione przez Organizatora do celów informacyjno-promocyjnych. Uczestnikom nie przysługuje wynagrodzenie z tytułu rozpowszechniania ich wizerunku.

**§ 5.   
Przebieg Gry**

1. Gra polega na odwiedzaniu miejsc, w których powstaje AZON: Centrum Kongresowe Politechniki Wrocławskiej (bud. D-20), Laboratorium Tyfloinformatyczne (bud. D-21), Pracownia Digitalizacji (bud. D-21), Radio Luz (bud. C-8) oraz obejrzeniu zasobów naukowych Partnerów i Lidera (budynek D-20), wykonywaniu powierzonych tam zadań i dotarciu do miejsca finału. Za zadania Zespoły będą otrzymywać punkty (od 0 do 10).
2. Uczestnicy powinni polubić profil Organizatora na Facebooku, bowiem tylko wtedy będą mogli udostępniać swoje zdjęcia, meldunki z miejsc Gry z „#nazwazespołu”.
3. Na starcie Gry każdy Uczestnik Zespołu otrzyma bandankę, znak rozpoznawczy danego Zespołu, którą w trakcie trwania Gry musi mieć w widocznym miejscu oraz mapę kampusu.
4. Zespoły muszą odwiedzać miejsca zadań, zgodnie z kolejnością i w czasie, jaki Organizator im wyznaczył.
5. Wszyscy członkowie Zespołu zobowiązani są stawiać się w miejscach zadań i na mecie Gry w wyznaczonym czasie. Niespełnienie tego warunku jest równoznaczne z wykluczeniem Zespołu z końcowej klasyfikacji Gry.
6. W przypadku naruszenia przez Uczestnika lub Zespół niniejszego Regulaminu, utrudniania Gry innym Uczestnikom bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie Gry, Organizator ma prawo odebrania członkom Zespołu punktów lub wykluczenia Zespołu z dalszej rywalizacji. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.

**§ 6.   
Wyłonienie zwycięskich Zespołów**

1. Głównym kryterium końcowej klasyfikacji Zespołów jest łączna liczba punktów zebranych przez Zespół na koniec Gry.
2. Wygrywa Zespół, który zakończy Grę z największą łączną liczbą punktów.
3. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi na mecie Gry po godz. 15.00.

**§ 7.  
Nagrody**

1. Nagrodą główną dla zwycięskiego Zespołu (każdego Uczestnika tego Zespołu) są: głośniki, power banki i lniane worki-plecaki.
2. Regulamin nie przewiduje powtórnego rozdziału nagród, które nie zostały odebrane.

**§ 8.   
Postanowienia końcowe**

W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, które nie zostały przewidziane niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.

Wrocław, 05.05.2018 r.