

REGULAMIN GRY MIEJSKIEJ „UNIWERSYTECKA GRA BIEGOWA”

Śladami architektury Uniwersytetu Szczecińskiego

Szczecin, 3 czerwca 2018 r.

(„Regulamin”)

§ 1. Cel imprezy

1. Celem Gry jest propagowanie wiedzy na temat Uniwersytetu Szczecińskiego oraz popularyzacja kultury fizycznej i aktywnego stylu życia.
2. Gra jest organizowana w ramach Świąta Uniwersytetu Szczecińskiego.

§ 2. Organizator

1. Organizatorem gry miejskiej „Uniwersytecka Gra Biegowa” jest Uniwersytet Szczeciński, z siedzibą w Szczecinie przy al. Papieża Jana Pawła II nr 22a, 70-453 Szczecin.
2. Patronat nad Grą sprawuje prof. dr hab. Edward Włodarczyk, Rektor Uniwersytetu Szczecińskiego.

§ 3. Zasady uczestnictwa

1. Uczestnikiem Gry może być wyłącznie pełnoletnia osoba fizyczna (dalej „Uczestnik”).
2. W Grze mogą brać udział pracownicy i współpracownicy Organizatora, jak również członkowie rodzin tych osób.
3. Uczestnicy biorą udział w Grze indywidualnie. Uczestnik biorący udział w Grze nie może posiadać jakichkolwiek przeciwwskazań zdrowotnych uniemożliwiających uczestnictwo w Grze. Uczestnicy Gry biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność i na własne ryzyko. Organizatorzy nie zapewniają dla Uczestników ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków. Organizatorzy zapewniają uczestnikom Gry opiekę medyczną – wydarzenie w godz. 12.00-15.00 zabezpiecza personel medyczny w ambulansie, do którego numer kontaktowy podany będzie na indeksie, który otrzyma każdy z uczestników Gry. W razie jakiegokolwiek sytuacji zagrażającej zdrowiu lub życiu uczestnik jest zobowiązany niezwłocznie skontaktować się z personelem medycznym pod wskazanym numerem telefonu lub numerem 112.
4. Wszyscy Uczestnicy muszą zostać zweryfikowani w dniu imprezy (3.06.2018r.) w Biurze Gry. Odbiór pakietów startowych w Biurze Gry będzie możliwy w godz. 10.00 - 11.30. Podstawą do weryfikacji zawodnika i odbioru pakietu startowego wraz z numerem startowym jest osobiste zgłoszenie się i okazanie dokumentu tożsamości z datą urodzenia oraz zdjęciem. Nie ma możliwości odbioru pakietu startowego w imieniu innej osoby.

5. Nieodebrane w terminach pakiety startowe nie będą wydawane ani rozsyłane w terminie późniejszym. Pakiety osób, które nie spełniły wymogów określonych w ust. 5, będą traktowane jako nieodebrane. Pakiety nieodebrane będą natomiast przyznawane w miarę możliwości Uczestnikom z listy rezerwowej, obecnym w Biurze Gry przed jej rozpoczęciem, w kolejności zgłoszeń (poczynając od numeru 301).
6. Podczas Gry wszyscy Uczestnicy muszą mieć na sobie koszulki startowe ufundowane przez Uniwersytet Szczeciński oraz numery startowe przymocowane do przedniej części tychże koszulek. Inny strój, czy zasłanianie numeru startowego w części lub w całości bądź jego modyfikacja jest zabroniona pod karą dyskwalifikacji.
7. Depozyty rzeczy osobistych Uczestników Gry znajdować się będą w pobliżu Biura Gry. Uczestnicy proszeni są o oddawanie rzeczy do depozytu w dniu imprezy do godziny 11.30. Wydawanie rzeczy po biegu odbywać się będzie za okazaniem numeru startowego.
8. Zagubienie numeru startowego przez Uczestnika zwalnia Organizatora od odpowiedzialności za pobranie rzeczy przez inną osobę.
9. Uczestników „Uniwersyteckiej Gry Biegowej” obowiązują przepisy ruchu drogowego oraz niniejszy *Regulamin*.

§ 4. Zasady Gry

1. Gra zostanie przeprowadzona w niedzielę 3 czerwca 2018 roku w centrum Szczecina. Uczestnictwo w Grze jest bezpłatne. Organizatorzy nie zwracają Uczestnikom Gry kosztów podróży.
2. Udział w Grze może trwać do 3 godzin (limit czasowy) i jest związany z wysiłkiem fizycznym.
3. Zadaniem Uczestników Gry będzie w jak najkrótszym czasie pokonać pieszo (biegiem) trasę wyznaczoną samodzielnie przez każdego z Uczestników, na której znaleźć się powinno jak najwięcej PUNKTÓW KONTROLNYCH, i dotarcie do Mety w limicie 3 godzin. PUNKTY KONTROLNE usytuowane będą w Szczecinie i precyzyjnie zaznaczone na mapie Gry, którą Uczestnicy otrzymają w dniu imprezy w pakiecie startowym. Na poszczególnych PUNKTACH należy wypełnić zadania przewidziane przez Organizatora. Obecność Uczestnika na poszczególnych PUNKTACH będzie odnotowywana w INDEKSIE, który każdy z Uczestników otrzyma przed startem w pakiecie startowym. Start i Meta Gry zlokalizowane będą na parkingu w okolicach sceny koło fontanny Bartłomiejki przy Jasnych Błoniach.
4. Lokalizacja PUNKTÓW KONTROLNYCH zostanie podana Uczestnikom Gry przed rozpoczęciem Gry.
5. W Grze może wziąć udział łącznie nie więcej niż 300 osób. O zakwalifikowaniu do udziału w Grze decyduje kolejność zgłoszeń. Po wyczerpaniu limitu miejsc Organizator tworzy tzw. listę rezerwową.
6. Zgłoszenia do Gry przyjmowane są od dnia 8.05.2018 r. do dnia 27.05.2018 roku do godz. 23:59 wyłącznie za pośrednictwem formularza rejestracyjnego dostępnego na stronie internetowej www.swieto.usz.edu.pl/gra-biegowa

Zgłoszenie udziału musi zawierać:

- imię i nazwisko Uczestnika,
- wiek Uczestnika (data urodzenia),
- kontaktowy adres e-mail Uczestnika,
- telefon komórkowy Uczestnika,
- oświadczenie o zapoznaniu się z Regulaminem i zobowiązanie do przestrzegania jego postanowień,
- wyrażenie zgody na przetwarzanie podanych danych osobowych przez Uniwersytet Szczeciński w celu rejestracji i wzięcia udziału w Uniwersyteckiej Grze Biegowej oraz w celach związanych z działalnością Uniwersytetu Szczecińskiego, zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. z 2014 r. poz. 1182, ze zm.).

Za datę przesłania zgłoszenia do Organizatorów uznaje się datę otrzymania go przez Organizatorów. Zgłoszenia otrzymane przez Organizatorów po upływie terminu dokonywania zgłoszeń, o którym mowa powyżej, nie będą brane pod uwagę.

7. Organizatorzy zastrzegają możliwość zakończenia rekrutacji we wcześniejszym terminie, w szczególności jeżeli liczba uczestników osiągnie liczbę wskazaną w ust. 5.

8. Każdy Uczestnik, po weryfikacji zgodności jego zgłoszenia z Regulaminem Gry, otrzyma potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia udziału w Grze na adres e-mail, o którym mowa w ust. 6, a następnie, w odrębnej wiadomości informacje niezbędne do rozpoczęcia Gry, zgodnie z postanowieniami ust. 8. Zgłoszenie jest ważne, jeżeli Uczestnik otrzymał potwierdzenie w formie e-mail. Zgłoszenie nie zawierające danych, o których mowa w ust. 6, nie będzie brane pod uwagę.

9. Każdy Uczestnik otrzyma na podany w zgłoszeniu adres e-mail, o którym mowa w ust. 6, informacje niezbędne podczas Gry. Powyższe informacje będą przesyłane Uczestnikom w miarę weryfikacji zgłoszeń, przy czym nie później niż na dzień przed rozpoczęciem Gry. Organizatorzy zalecają dokładne zapoznanie się z zasadami Gry.

10. Biuro Gry mieścić się będzie na parkingu w okolicach sceny usytuowanej koło fontanny Bartłomiejki przy Jasnych Błoniach i otwarte będzie od godziny 10:00. Prosimy o terminowe przybycie do Biura Zawodów w celu odebrania pakietu startowego.

11. Na godzinę 11:40 zaplanowana jest wspólna rozgrzewka przy scenie na parkingu na Jasnych Błoniach. Gra rozpocznie się około godziny 12:00, a wręczenie nagród najlepszym Uczestnikom odbędzie się około godziny 16:00.

12. W Biurze Gry każdy Uczestnik otrzyma pakiet startowy, a w nim INDEKS zawierający plan obszaru Gry oraz dodatkowe instrukcje związane z Grą, okolicznościową koszulkę, numer startowy, agrafki, worek do depozytu.

13. Uczestnicy Gry w trakcie jej trwania muszą poruszać się wyłącznie pieszo (biegiem). Stwierdzone przez Organizatorów złamanie ww. zasad przez Uczestnika, oznacza jego dyskwalifikację i wykluczenie z dalszej Gry.

14. Uczestnicy mogą poruszać się i wykonywać zadania razem lub oddzielnie zależnie od strategii, jaką przyjmą, niemniej jednak Gra ma charakter rywalizacji indywidualnej. W każdym PUNKCIE KONTROLNYM Gry przed rozpoczęciem zadania oraz na wezwanie przedstawicieli Organizatora Uczestnicy Gry muszą okazać swój INDEKS. Gracz, który utraci swój INDEKS czasowo lub na stałe, nie może w tym czasie uczestniczyć w Grze.

15. Za dotarcie do PUNKTU KONTROLNEGO i wykonanie w nim zadanego zadania Uczestnicy będą otrzymywać potwierdzenia w formie pieczętek do INDEKSÓW.

16. O kolejności wykonywania zadań na PUNKTACH KONTROLNYCH Gry decyduje kolejność przybycia Uczestników na dany punkt. O kolejności oceny realizacji ww. zadań przez Organizatora na PUNKTACH KONTROLNYCH Gry decyduje kolejność ukończenia realizacji zadania przez poszczególnych Uczestników.

17. INDEKS przekazany przez Uczestnika na Mecie bezpośrednio po biegu jest jedynym dokumentem stwierdzającym ukończenie Gry i będącym podstawą do sklasyfikowania Uczestnika. Jeżeli Uczestnik odda INDEKS w takim stanie, że nie będzie możliwe jednoznaczne odczytanie zgromadzonych w czasie Gry potwierżeń z poszczególnych PUNKTÓW KONTROLNYCH, nie będzie klasyfikowany. Uczestnik, który zgubi swój INDEKS, nie będzie klasyfikowany.

18. Gra zakończy się po 3 godzinach od chwili startu, najprawdopodobniej nie później niż o godz. 15.15 (Plac Jasne Błonia im. Jana Pawła II w Szczecinie). Do tego czasu Uczestnicy zobowiązani są oddać INDEKSY na Mecie Gry. Niedotrzymanie tego terminu jest równoznaczne z dyskwalifikacją.

19. W przypadku naruszenia przez Uczestnika Gry niniejszego *Regulaminu*, złamania zasad „fair play”, czy utrudniania Gry innym Uczestnikom, w dowolnym momencie Gry Organizatorzy mają prawo odebrać Uczestnikowi INDEKS i wykluczyć go z końcowej klasyfikacji Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.

20. W celu zachowania zasady „fair play” Uczestnik dodatkowo nie może:

a) uzyskiwać jakichkolwiek informacji, które czyniłyby go uprzywilejowanym względem innych Uczestników;

b) startować pod nazwiskiem lub numerem innego Uczestnika.

21. Organizatorów obowiązuje tajemnica Gry, rozumiana głównie jako ochrona mapy z zaznaczonymi PUNKTAMI KONTROLNYMI, zwłaszcza z wykreślonymi trasami oraz bezwzględny zakaz przekazywania jakichkolwiek wskazówek, co do taktyki biegu.

22. Zgłoszenie udziału w Grze jest równoznaczne z:

- a) potwierdzeniem, że Uczestnik zapoznał się z niniejszym *Regulaminem* i wyraża zgodę na wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym *Regulaminie*;
- b) wyrażeniem przez każdego z Uczestników zgody na przetwarzanie przez Organizatorów ich danych osobowych w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry, w tym na zamieszczanie ich w przekazach medialnych;
- c) wyrażeniem przez każdego z Uczestników zgody na wykorzystywanie utrwalonego wizerunku w formie fotografii, zapisu wideo itp. oraz dodatkowo imienia i nazwiska Uczestnika w przypadku, gdy ten otrzyma nagrodę.

§ 5. Wyłanianie zwycięzców

1. Głównym kryterium końcowej klasyfikacji będzie czas oraz liczba punktów posiadanych przez Uczestnika na koniec Gry w INDEKSIE (im więcej punktów, tym wyższa pozycja Uczestnika w klasyfikacji końcowej), który w limicie czasu dotarł do Mety. Uczestnik w czasie Gry będzie gromadził punkty za dotarcie do PUNKTÓW KONTROLNYCH i wykonanie w nich zadanych zadań, co będzie potwierdzane w formie pieczętek w INDEKSIE.

Ostatecznych obliczeń punktów w INDEKSIE Uczestnika dokonuje Organizator na Mecie Gry, po jej zakończeniu.

2. Za czas ukończenia Gry uznaje się oddanie przez Uczestnika INDEKSU na Mecie Gry. Wpisu czasu w INDEKSIE Uczestnika dokonuje Organizator na Mecie Gry, po jej zakończeniu.

3. Wygrywa Uczestnik, który pierwszy zakończy Grę z największą łączną liczbą punktów.

4. Drugie miejsce zajmie Uczestnik, który jako drugi zakończy Grę z największą łączną liczbą punktów.

5. Trzecie miejsce zajmie Uczestnik, który jako trzeci zakończy Grę z największą łączną liczbą punktów.

6. W wypadu uzyskania przez dwóch lub więcej Uczestników Gry identycznej liczby punktów dla końcowej klasyfikacji decydujący będzie czas ukończenia Gry przez poszczególnych Uczestników.

7. Ogłoszenie wyników Gry oraz ceremonia wręczenia nagród nastąpi w dniu 3.06.2018 r. nie później niż o godz. 16.30 (Plac Jasne Błonia im. Jana Pawła II w Szczecinie).

§ 6. Klasyfikacji i nagrody

1. Każdy z Uczestników, który ukończy Grę, otrzyma na mecie wodę oraz pamiątkowy dyplom.

2. Podczas Gry prowadzone będą klasyfikacja generalna kobiet i klasyfikacja generalna mężczyzn.

3. Zwycięzcy klasyfikacji generalnych kobiet i mężczyzn za zajęcie miejsc od I do III otrzymają nagrody.

4. Organizator zastrzega sobie prawo do ufundowania dodatkowych nagród w wybranych przez siebie kategoriach i klasyfikacjach.

5. Warunkiem odbioru nagród, o których mowa powyżej, jest:

- a) osobiste zgłoszenie się Uczestników na ceremonię wręczenia nagród;
 - b) okazanie do wglądu dowodu tożsamości (lub innego analogicznego dokumentu ze zdjęciem) Uczestników Gry,
 - c) podanie danych osobowych Uczestnika: imienia, nazwiska, dokładnego adresu, nr dowodu tożsamości (lub innego analogicznego dokumentu ze zdjęciem);
 - d) pisemne potwierdzenie odbioru nagrody przez Uczestnika.
6. Nagrody mogą być wydawane wyłącznie w postaci określonej przez Uniwersytet Szczeciński. Niedopuszczalna jest wypłata równowartości nagrody rzeczowej w gotówce lub zamiana na inną nagrodę. Ewentualne prośby w tej kwestii nie będą rozpatrywane.
7. W przypadku nie zgłoszenia się po odbiór nagrody w miejscu i terminie wskazanym w § 5 ust. 7 albo w razie niespełnienia pozostałych warunków określonych w ust. 5, prawo do nagrody wygasa.
8. *Regulamin* nie przewiduje powtórnego rozdziału nagród, które nie zostały odebrane. Nagrody, które nie zostały odebrane z uwagi na niespełnienie wymogów określonych w niniejszym § 5 *Regulaminu*, przepadają.
9. Wartość każdej z nagród, o których mowa w ust. 3, nie przekracza kwoty 760 złotych brutto na Uczestnika. Zatem Uczestnicy, którym ww. nagrody zostaną przyznane, nie są obowiązani do uiszczenia, w związku z przyznaniem nagrody, podatku dochodowego od osób fizycznych.
10. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany wysokości lub rodzaju nagród, a także zmiany *Regulaminu* w zakresie zasad przyznawania nagród.

§ 7. Ochrona danych osobowych

1. Uczestnicy Gry podając swoje dane osobowe wyrażają zgodę na przetwarzanie ich w celach przeprowadzenia Gry, wyłonienia zwycięzców i przyznania, wydania, odbioru i rozliczenia nagród.
2. Dane osobowe Uczestników będą wykorzystywane zgodnie z warunkami określonymi w ustawie z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (tekst jednolity: Dz. U. z 2002 r., Nr 101 poz. 926). Administratorem danych osobowych jest Uniwersytet Szczeciński z siedzibą w Szczecinie, al. Papieża Jana Pawła II nr 22a, 70-453 Szczecin.
3. Przetwarzanie danych, o których mowa w ust. 1 niniejszego paragrafu, w związku z udziałem w Grze obejmuje także publikację imienia i nazwiska Uczestnika.
4. Uczestnik ma prawo wglądu do swoich danych osobowych oraz ich poprawiania.
5. Podanie danych osobowych oraz wyrażenie zgody na ich przetwarzanie jest dobrowolne, lecz ich niepodanie lub brak zgody na ich przetwarzanie uniemożliwia udział w Grze.

§ 8. Postanowienia końcowe

1. *Regulamin* jest jedynym dokumentem określającym prawa i obowiązki Uczestników Gry.

2. *Regulamin* znajduje się do wglądu w siedzibie Organizatora oraz na stronie internetowej **www.swieto.usz.edu.pl/gra-biegowa**. W razie różnic w treści regulaminów wskazanych w zdaniu poprzednim, decyduje treść *Regulaminu* na stronie **www.swieto.usz.edu.pl/gra-biegowa**.
3. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym *Regulaminem*, a także w zakresie interpretacji niniejszego *Regulaminu*, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
4. W przypadku zastrzeżeń Uczestników co do zgodności przebiegu Gry z niniejszym *Regulaminem* lub obowiązującymi przepisami prawa, Uczestnicy mogą zgłosić reklamację na piśmie w ciągu 3 dni od dnia ogłoszenia wyników. Reklamacja winna być przesłana listem poleconym na adres Organizatora, z dopiskiem „Reklamacja w sprawie Uniwersyteckiej Gry Biegowej”.
5. Reklamacje wniesione po terminie, o którym mowa w ust. 4, nie będą rozpatrywane. Zgłoszone w prawidłowym terminie reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatora w ciągu 14 dni.
6. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany *Regulaminu* w każdym czasie. Zmieniony *Regulamin* będzie dostępny zgodnie z ust. 2. Zmiana *Regulaminu* wejdzie w życie z chwilą jego publikacji na stronie internetowej **www.swieto.usz.edu.pl/gra-biegowa**.
7. Zapisując się do udziału w Grze Uczestnik akceptuje niniejszy *Regulamin* i wyraża zgodę na nieodpłatne wykorzystanie jego wizerunku utrwalonego w formie fotografii lub zapisu wideo oraz udziela Organizatorowi nieodpłatnej licencji na wykorzystanie go na wszystkich polach eksploatacji, w tym: utrwalania i rozpowszechniania w dowolnej formie oraz wprowadzanie do pamięci komputera, wykorzystania do promocji i organizacji imprez Uniwersytetu Szczecińskiego, udostępniania sponsorom w celu ich promocji w kontekście udziału w imprezie, zamieszczania i publikowania jako Uniwersytet Szczeciński, na promocyjnych materiałach drukowanych Organizatora, w prasie, na stronach internetowych oraz w przekazach telewizyjnych i radiowych.
8. Impreza odbędzie się bez względu na pogodę.
9. Za szkody wyrządzone wobec Uczestników jak i osób trzecich Organizator nie odpowiada.
10. Udział w Grze jest jednoznaczny z zaakceptowaniem niniejszego *Regulaminu*.
11. Organizatorzy nie odpowiadają za rzeczy pozostawione bez opieki.
12. Organizatorzy nie odpowiadają za cenne rzeczy pozostawione w depozycie (dokumenty, telefony i inne urządzenia elektroniczne). Prosimy o niepozostawianie w depozycie jakichkolwiek cennych rzeczy.
13. Organizator może odwołać imprezę bez podawania powodów.
14. Kontakt z Organizatorem: rzecznik@usz.edu.pl.