

Regulamin Konkursu

EKONOMICZNE GRY ULICZNE

§ 1.

POSTANOWIENIA WSTĘPNE

1. Organizatorami gry edukacyjnej pod tytułem „Ekonomiczne Gry Uliczne”, zwanej dalej „Grą”, są: Narodowy Bank Polski oraz Politechnika Opolska, zwani dalej Organizatorem.
2. Celem Gry jest poszerzenie wiedzy z zakresu ekonomii wśród uczniów szkół ponadgimnazjalnych i studentów, poprzez użycie narzędzi pozwalających pobudzać kreatywne myślenie uczestników.
3. Warunkiem udziału w Grze jest rejestracja drużyny na stronie organizatora: abk.po.edu.pl, dodanie do znajomych przez Lidera drużyny wskazanego profilu Facebook Gry (nazwa profilu do polubienia zostanie przesłana mailowo) oraz otrzymanie potwierdzenia rejestracji.
4. Uczestnikami Gry mogą być uczniowie szkół ponadgimnazjalnych i studenci, w drużynach złożonych z 4 osób.
5. W Grze nie mogą brać udziału osoby wykonujące czynności związane z organizacją i ich rodziny, w tym pracownicy Organizatora i ich rodziny, osoby współpracujące z Organizatorem na podstawie umowy zlecenie lub umowy o dzieło i ich rodziny, pracownicy i ich rodziny z firm współpracujących z Organizatorem.
6. Regulamin Gry dostępny jest na stronie Organizatora abk.po.edu.pl.

§ 2.

PRZEBIEG GRY

1. Gra odbędzie się w Opolu w terminie 28.10.2017 r., w Oleśnie w terminie 21.10.2017 r. oraz w Prudniku w terminie 14.10.2017 r., pomiędzy godziną 10.00 i 14.00. Ogłoszenie wyników odbędzie się o godzinie 14.30. w wyznaczonych przez Organizatora miejscach. W każdym mieście w Grze może wziąć udział maksymalnie 15 drużyn.
2. W Grze biorą udział drużyny, które prawidłowo wypełnią formularz zgłoszeniowy oraz otrzymają potwierdzenie od Organizatora. Rejestracja drużyn kończy się dwa dni przed startem Gry. W przypadku większej ilości zgłoszeń niż liczba miejsc, o zakwalifikowaniu do gry decyduje kolejność zgłoszeń.
3. Start poszczególnych drużyn nastąpi pomiędzy godziną 10.00 a 10.30.

4. Początkiem gry, a jednocześnie godziną startu dla kolejnych drużyn, będzie odebranie przez uczestników na wskazany wcześniej profil facebook, zdjęć oraz pytań konkursowych.
5. Każda drużyna wybiera podczas rejestracji "Lidera", który jest osobą upoważnioną do kontaktu z Organizatorem.
6. Zadanie drużyny polega na tym, aby dotrzeć do kolejnych 10 miejsc – punktów kontrolnych (widocznych na przesłanych zdjęciach) w dowolnej kolejności, a następnie odesłać na profil facebook Organizatora, własnoręcznie wykonaną czytelną fotografię całej drużyny na tle punktu kontrolnego.
7. Po przesłaniu fotografii na profil facebook Organizatora, Lider drużyny otrzyma pytanie konkursowe na swój profil facebook.
8. Po odesłaniu odpowiedzi na pytanie konkursowe drużyna może kontynuować Grę.
9. Liczba punktów kontrolnych przypisanych do każdej drużyny jest taka sama i wynosi 10.
10. Wygrywa drużyna, która w najkrótszym czasie zaliczy 10 punktów kontrolnych i prawidłowo odpowie na pytania.
11. Za odpowiedź nieprawidłową drużyna otrzyma 15 minut karnych, które zostaną doliczone do czasu drużyny.
12. Czas początkowy, to godzina otrzymania zdjęć na profilu facebook Lidera zgłoszonej drużyny. Czas końcowy to godzina otrzymania przez Organizatora ostatniego zdjęcia i odpowiedzi na zadane pytania na profilu facebook.
13. Drużyny pokonują trasę, zgodnie z zasadami ruchu drogowego.
14. Drużyna, która złamie zasady ruchu drogowego, zostanie wykluczona z Gry. Łamanie zasad ruchu drogowego, zgłoszone przez innych uczestników, zostanie uwzględnione na podstawie dokumentacji przedstawiającej wykroczenie (np. zdjęcie wykonane telefonem).
15. Uczestnicy Gry mogą korzystać ze wszystkich dostępnych źródeł wiedzy.
16. Uczestnicy podczas Gry mogą poruszać się wyłącznie pieszo.
17. Sposób przygotowania do Gry zależy tylko i wyłącznie od drużyny.
18. Dla zwycięzców, za zajęcie I, II i III miejsca, przewidziane są nagrody w postaci kart podarunkowych do sklepu Empik o wartości :
 - 1) 300 zł za I miejsce dla 4 członków zwycięskiej drużyny;
 - 2) 200 zł za II miejsce dla 4 członków drużyny;
 - 3) 100 zł za III miejsce dla 4 członków drużyny;

19. Niepełnoletni uczestnicy zobowiązani są do dostarczenia Organizatorom zgody na uczestnictwo w Grze, podpisane przez opiekunów prawnych.
20. Każdy z uczestników Gry powinien być w dobrym stanie zdrowia umożliwiającym udział w Grze.
21. W przypadku naruszenia przez członka drużyny lub całą drużynę niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym drużynom, Organizatorzy mają prawo wykluczyć drużynę z gry (wymagane jest udokumentowanie wykroczeń w formie filmu lub zdjęcia).
22. Poprzez dokonanie rejestracji/zgłoszenia udziału w grze, uczestnicy wyrażają zgodę na: wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie, potwierdzają zapoznanie się z Regulaminem, zgadzają się na wykorzystanie swojego wizerunku do promocji i dokumentacji Gry oraz zgodę na przetwarzanie przez Politechnikę Opolską danych osobowych w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Konkursu (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dn. 29.08.1997 r. (Dz. U. z 2016 r. poz. 922). Administratorem danych osobowych uczestników Gry jest Politechnika Opolska. Każdy uczestnik Konkursu posiada prawo dostępu do swoich danych osobowych oraz ich poprawiania.

§ 3.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Kontakt z Organizatorem w przypadku zmian składu drużyny lub innych spraw związanych z Grą: tel. 603 66 38 50
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu, w tym terminu przebiegu Gry. Nowy Regulamin obowiązuje od momentu jego zamieszczenia na stronie Organizatora abk.po.edu.pl. Dalsze uczestnictwo w Grze, po zmianie Regulaminu, uznaje się za wyrażenie zgody na dokonaną zmianę Regulaminu.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonywania wykładni niniejszego Regulaminu oraz rozstrzygania wszelkich sporów powstałych przy jego stosowaniu. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają przepisy Kodeksu cywilnego.
4. Decyzje Organizatora są ostateczne, uczestnikom nie przysługuje prawo odwoływania się i wnoszenia reklamacji.
5. Organizator zastrzega sobie prawo odwołania Gry bez podania przyczyn.