

REGULAMIN AKADEMICKIEJ GRY ROWEROWEJ „KOŁO MIASTA 2015”

13 czerwca 2015

1. Organizatorzy:

- 1.1 Organizatorami Akademickiej Gry Rowerowej KOŁO MIASTA 2015 jest Uniwersytet Mikołaja Kopernika – Centrum Promocji i Informacji – Program „Absolwent UMK”.
- 1.2 W Grze nie mogą brać udziału pracownicy i współpracownicy Centrum Promocji i Informacji UMK, jak również członkowie ich rodzin.

2. Termin i miejsce:

- 2.1 Gra odbędzie się 13 czerwca 2015 roku (sobota) na terenie miasta Torunia.
- 2.2 Start: godz. 16:00. W godz. 15.30-16.00 uczestnicy muszą zgłosić się po Kartę zadań do stoiska Organizatora w miejscu wskazanym osobom zgłoszonym do udziału w Grze.
- 2.3 Meta: Uczestnicy muszą pojawić się na mecie zlokalizowanej w tym samym punkcie co start i oddać Kartę zadań organizatorowi do godz. 18.30.
- 2.4 Organizator może odwołać Grę z powodu szczególnie niesprzyjającej pogody lub innych niemożliwych do przewidzenia okoliczności.

3. Uczestnicy:

- 3.1 Zgłaszać należy się w parach. Jedna para tworzy drużynę. Przynajmniej jedna osoba z pary (drużyny) musi posiadać legitymację studenta UMK lub Kartę Absolwenta UMK.
- 3.2 W grze może brać udział osoba niepełnoletnia w wieku powyżej 12 lat pod warunkiem, że towarzyszy jej w parze prawny opiekun.
- 3.3 Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za ewentualne kolizje i wypadki na trasie oraz szkody wyrządzone przez uczestników Gry.
- 3.4 Każdy uczestnik bierze udział w grze z własnym rowerem.

4. Koszty:

- 4.1 Koszt udziału studenta UMK lub posiadacza Karty Absolwenta UMK w Akademickiej Grze Rowerowej KOŁO MIASTA wynosi 10 zł, natomiast pozostałych osób 15 zł.
- 4.2 Opłatę należy przelać przelewem na konto Fundacji AUNC nr: 56 1140 2017 0000 4502 0345 2695 z dopiskiem „Koło Miasta 2015” lub wpłacić osobiście w siedzibie Programu „Absolwent UMK” w budynku rektoratu UMK przy ul. Gagarina 11.
- 4.3 W wyjątkowych, uzasadnionych przypadkach dopuszcza się płatność w dniu imprezy, na pół godziny przed startem.

5. Zgłoszenia:

- 5.1 Zgłoszenia przyjmowane są od 21 maja do 8 czerwca 2015 (do godz. 23.59) poprzez formularz internetowy dostępny ze strony: www.absolwent.umk.pl
- 5.2 w wyjątkowych, uzasadnionych przypadkach zgłoszenia można dokonać bezpośrednio przed startem gry.

6. Zasady gry:

- 6.1 Uczestnicy mogą poruszać się wyłącznie na rowerze lub pieszo, zgodnie z zasadami ruchu drogowego. Stwierdzone przez Organizatorów złamanie ww. zasad przez Zespół lub członka Zespołu, oznacza dyskwalifikację całego Zespołu i jego wykluczenie z dalszej Gry.
- 6.2 Na starcie drużyna otrzyma Kartę zadań, mapę obszaru Gry oraz wodę i poczęstunek.
- 6.3 Gra rozpocznie się 13 czerwca, po wręczeniu drużynom kart zadań i ogłoszeniu startu przez Organizatorów o godz. 16.00.
- 6.4 Gra kończy się o godz. 18.30. Do tej godziny wszystkie drużyny zobowiązane są stawić się na mecie Gry. Niedotrzymanie tego terminu jest równoznaczne z wykluczeniem drużyny z końcowej klasyfikacji. Oddanie Karty zadań na mecie jest równoznaczne z zakończeniem Gry przez drużynę.
- 6.5 Strategia docierania na rowerze do wyznaczonych miejsc jest dowolna.
- 6.6 W przypadku naruszenia przez uczestnika Gry lub drużynę niniejszego Regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania Gry innym Uczestnikom bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie Gry Organizatorzy mają prawo odebrania drużynie Karty zadań i wykluczenia jej z Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.
- 6.7 Na wezwanie przedstawicieli Organizatorów uczestnicy Gry muszą okazać swoją Kartę zadań. Drużyna, która utraci swoją Kartę zadań, nie może w dalszej uczestniczyć w Grze.
- 6.8 Maksymalnie w Grze może wziąć udział 40 drużyn. O zakwalifikowaniu do udziału w Grze decyduje kolejność zgłoszeń.
- 6.9 Gra nie odbędzie się, jeśli zgłosi się mniej niż 10 drużyn. O tym przypadku osoby zgłoszone zostaną poinformowane przynajmniej z jednodniowym wyprzedzeniem, a wpisowe zostanie w całości zwrócone.

7. Lokalizacja

- 7.1 Wyznaczone miejsca z punktowanymi zadaniami dla uczestników mieszczą się na terenie gminy Toruń. Uczestnicy mają prawo odwiedzenia ich w dowolnej kolejności.

8. Punktacja i rozstrzygnięcie Gry:

- 8.1 Celem każdej z dwuosobowych drużyn Gry Akademickiej jest zebranie jak największej liczby punktów i dotarcie na metę przed godz. 18:30. W przypadku równej liczby punktów u drużyn, które przyjadą przed godz. 18.30 - decyduje wcześniejszy czas przyjazdu.
- 8.2 Czas przyjazdu liczony jest jako moment oddania Karty zadań przez drużynę w komplecie.
- 8.3 Punkty przyporządkowane są do określonych miejsc, w których należy wykonać zadanie. Maksymalna liczba punktów wynosi 1000.
- 8.4 Obliczenia punktacji dokonuje na mecie trzyosobowe jury wyznaczone przez Organizatora, na podstawie Karty zadań dostarczonej przez drużynę po zakończeniu gry. Ogłoszenie wyników nastąpi po zakończeniu gry, na mecie – około godz. 19.

9. Nagrody:

- 9.1 Nagrodę stanowi bon podarunkowy o wartości od 100, 150 lub 200 zł, do realizacji w sklepie rowerowym.
- 9.2 Organizator zapewnia nagrody dla każdej osoby z pary, która zajmie I, II lub III miejsce.

10. Zgłoszenie udziału w Grze jest równoznaczne z:

- 10.1 potwierdzeniem zapoznania się każdego członka drużyny (uczestnika) z niniejszym Regulaminem i wyrażeniem zgody na wzięcie udziału w Grze na warunkach w nim określonych;
- 10.2 wyrażeniem przez każdego członka drużyny (uczestnika) zgody na przetwarzanie przez Organizatorów jego danych osobowych w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (dz. U. z 2002r., Nr 101, poz. 96 ze zm.);
- 10.3 wyrażeniem przez każdego z członków drużyny (uczestnika) zgody na opublikowanie na stronach internetowych Organizatorów jego wizerunku oraz imienia i nazwiska, a także kierunku studiów i roku jego ukończenia w informacjach na temat Gry.

11. Postanowienia końcowe

- 11.1 Regulamin znajduje się do wglądu w siedzibie Programu „Absolwent UMK” i na stronie internetowej: www.absolwent.umk.pl.
- 11.2 W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, a także w zakresie interpretacji niniejszego Regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
- 11.3 W przypadku zastrzeżeń Uczestników co do zgodności przebiegu Gry z niniejszym Regulaminem lub obowiązującymi przepisami prawa, Uczestnicy mogą zgłosić reklamację na piśmie w ciągu 7 dni od dnia ogłoszenia wyników Gry. Reklamacja winna być przesłana listem poleconym na adres: Program „Absolwent UMK”, ul. Gagarina 11, 87-100 Toruń.
- 11.4. Reklamacje wniesione po terminie, o którym mowa w ust. 3 powyżej, nie będą rozpatrywane. Zgłoszone w prawidłowym terminie reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatorów w ciągu 14 dni.
- 11.5. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo zmiany Regulaminu w każdym czasie. Zmieniony Regulamin będzie dostępny zgodnie z ust. 1 powyżej. Zmiana Regulaminu wejdzie w życie z chwilą jego publikacji na stronie internetowej www.absolwent.umk.pl.
- 11.6. Administratorem danych osobowych Uczestników do celów związanych z Grą jest Uniwersytet Mikołaja Kopernika – Program „Absolwent UMK”. Każdy z Uczestników ma prawo wglądu do swoich danych oraz ich poprawiania.
- 11.7. Dane osobowe Uczestników Gry będą przetwarzane wyłącznie w celu przeprowadzenia Gry, wyłonienia osób nagrodzonych i wręczenia im nagród. Podanie danych osobowych oraz wyrażenie zgody na ich przetwarzanie jest dobrowolne, lecz ich niepodanie lub brak zgody na ich przetwarzanie uniemożliwia udział w Grze. W przypadku uczestników nieposiadających Karty Absolwenta UMK przystąpienie do Gry jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych, zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (dz. U. z 2002r., Nr 101, poz. 96 ze zm.).

Rektor UMK

Prof. dr hab. Andrzej Tretyn