

REGULAMIN WEWNĘTRZNY GRY NA TERENIE PWSZ W SKIERNIEWICACH

I PRZEPISY OGÓLNE

1. Gra na terenie kampusu Państwowej Wyższej Szkoły w Skierniewicach odbędzie się 15 listopada 2018 roku (czwartek) o godzinie 13:00 (start hall budynek F I piętro).
2. Gra organizowana jest przez Państwową Wyższą Szkołę w Skierniewicach.
3. Gra odbędzie się na terenie kampusu Państwowej Wyższej Szkoły w Skierniewicach.
4. Gra jest skierowana do studentów pierwszego roku stacjonarnych studiów licencjackich i inżynierskich Państwowej Wyższej Szkoły w Skierniewicach.
5. Gra odbędzie się bez względu na warunki pogodowe.

II. PRZEPISY SZCZEGÓŁOWE

§1 Cel gry

Cele gry to integracja studentów pierwszego roku wszystkich kierunków studiów stacjonarnych; przekazanie wiedzy na temat Uczelni, jej historii oraz ciekawostek dotyczących wybranych przez studentów pierwszego roku kierunków studiów; umożliwienie poznania terenu Uczelni, pokazanie kampusu w całości w formie zabawy.

§2 Warunki uczestnictwa

1. Uczestnicy gry zgłaszają się sami do wskazanej przez Organizatora osoby.
2. Zgłoszenia przyjmuje Koordynator akcji, Jakub Kadysz, na adres e-mail kb.kadysz@gmail.com.
3. Limit uczestników gry to 30 osób, czyli po 3 osoby z każdego kierunku studiów pierwszego stopnia, dostępnych w Państwowej Wyższej Szkole Zawodowej w Skierniewicach, spis kierunków: <http://www.pwsz.skierniewice.pl/Ofertaedukacyjna/Studialstopnia.aspx>.
4. Drużynę tworzyć będą 3 osoby.
5. Uczestnicy gry mogą zgłaszać się do 14 listopada 2018 roku.
6. Każda z drużyn powinna stawić się w dniu gry co najmniej 15 minut przed rozpoczęciem gry.

§3 Zasady gry

1. Zadaniem uczestników jest poprawne wykonanie zadań w każdym z punktów wyznaczonych przez Organizatora, które znajdują się będą w różnych miejscach kampusu Państwowej Wyższej Szkoły w Skierniewicach.
2. Grę wygrywa drużyna, która prawidłowo zrealizuje wszystkie zadania, przybędzie na metę pierwsza i poprawnie odpowie na pytania dodatkowe związane z przebiegiem gry. Zadania zatwierdzają Agenci.
3. Uczestnicy na starcie dostają materiały potrzebne do rozpoczęcia gry, tj. wskazówkę, zasady gry oraz mapkę.
4. Uczestnik zgadza się na warunki gry i potwierdza, że zapoznał się z jej Regulaminem.
5. Każdy uczestnik powinien mieć ze sobą telefon komórkowy.

§4 Nagrody

1. Zwycięża drużyna, która prawidłowo wykona wszystkie zadania, pierwsza pojawi się na linii mety (hall w budynku F I piętro) oraz poprawnie odpowie na pytania związane z przebiegiem gry.
2. Organizatorzy przewidują nagrody główne oraz drobne upominki dla wszystkich uczestników gry.

§5 Postanowienia końcowe

1. Uczestnicy gry zobowiązani są do przestrzegania niniejszego Regulaminu.
2. Za szkody wynikłe wobec uczestników i osób trzecich Organizator nie odpowiada.
3. Gra odbędzie się przy nieograniczonej możliwości poruszania się i korzystania z terenu Uczelni/kampusu wszystkich studentów i pracowników Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Skierniewicach. Wszyscy uczestnicy powinni bezwzględnie przestrzegać zasad dotyczących bezpieczeństwa na terenie kampusu Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Skierniewicach.
4. Sprawy nieuregulowane niniejszym Regulaminem będą interpretowane i rozstrzygane przez Organizatora.
5. Od decyzji Organizatora nie przysługuje odwołanie.