

REGULAMIN AKADEMICKIEJ GRY ROWEROWEJ „KOŁO MIASTA”

15 czerwca 2013

1. Organizatorzy:

- 1.1 Organizatorami Akademickiej Gry Rowerowej KOŁO MIASTA są: Uniwersytet Mikołaja Kopernika – Centrum Promocji i Informacji -Program „Absolwent UMK”.
- 1.2. Gra organizowana jest przy wsparciu Fundacji Amicus Universitatis Nicolai Copernici.
- 1.3. 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 15 czerwca 2013 roku (sobota) na terenie miasta Torunia.
- 2.2. Start: przy Collegium Humanisticum, w kampusie akademickim na Bielanych, ul. Bojarskiego 1, godz.16:00. Uczestnicy muszą zgłosić się po Kartę zadań do stoiska Organizatora.
- 2.3. Meta: Collegium Humanisticum , w kampusie akademickim, ul. Bojarskiego 1. Uczestnicy muszą pojawić się na mecie 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:

Koszt udziału studenta UMK lub posiadacza Karty Absolwenta UMK w Akademickiej Grze Rowerowej KOŁO MIASTA wynosi 8 zł, natomiast pozostałych osób 12 zł. Opłatę należy przesłać przelewem na konto Fundacji AUNC nr: 56 1140 2017 0000 4502 0345 2695 z dopiskiem Gra rowerowa lub wpłacić osobiście w siedzibie Programu Absolwent UMK w budynku rektoratu UMK przy ul. Gagarina 11. W wyjątkowych, uzasadnionych przypadkach dopuszcza się płatność dniu imprezy, na pół godziny przed startem.

5. Zgłoszenia:

Zgłoszenia przyjmowane są od 4 – 12 czerwca do godz. 23.59 poprzez formularz internetowy dostępny ze strony: www.absolwent.umk.pl lub - w wyjątkowych, uzasadnionych przypadkach - 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 15 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 30 drużyn. O zakwalifikowaniu do udziału w Grze decyduje kolejność zgłoszeń. Gra nie odbywa się, jeśli zgłosi się mniej niż 5 drużyn.

7. Lokalizacja

Wyznaczone miejsca z punktowanymi zadaniami dla uczestników mieszczą się na terenie miasta Toruń. Uczestnicy mają prawo odwiedzenia ich w dowolnej kolejności. Lokalizacja:

I – ul. Bojarskiego 1 (start i meta)

II – Okrężna

III – ul. Św. Józefa

IV – Szosa Chełmińska

VI – ul. Polna

VII – Szosa Chełmińska

VIII – ul. Polna

IX – ul. Storczykowa

X – ul. Kwiatowa

XI – ul. Pawia

XII – ul. Jonsona

XIII – Szosa Bydgoska

XIV – ul. Grudziądzka

8. Punktacja i rozstrzygnięcie Gry:

10.1. 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 szybszy czas przyjazdu.

10.2. Czas przyjazdu liczony jest jako moment oddania Karty zadań przez drużynę w komplecie.

10.3. Punkty przyporządkowane są do określonych miejsc, w których należy wykonać zadanie. Miejsc jest 14, maksymalna liczba punktów wynosi 1000.

10.4. Podliczenia punktacji dokonuje na mecie trzyosobowe jury wyznaczone przez Organizatora, na podstawie Karty zadań dostarczonej przez drużynę po zakończeniu gry. Ogłoszenie wyników nastąpi 15 czerwca po zakończeniu gry, na mecie.

9. Nagrody:

Organizator zapewnia nagrody rzeczowe : rowerowe zestawy GPS dla każdego z członków drużyny, która zajmie pierwsze miejsce, czyli zbierze największą liczbę punktów w najkrótszym czasie. Dla dwóch kolejnych par przewiduje się rzeczowe nagrody pocieszenia.

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. nr 133 poz. 883);
- 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. Po zakończeniu Gry dane osobowe uczestników nieposiadających Karty Absolwenta UMK zostaną trwale usunięte z bazy danych w terminie do dnia 30.06.2013 r.