

## ZASADY ORGANIZACYJNE GRY TERENOWEJ „Zaskocz technoLOGICZNIE”

1. Gra terenowa pod hasłem „Zaskocz technoLOGICZNIE”, zwana dalej „grą”, o której mowa w niniejszym dokumencie, stanowi część spotkania informacyjnego dla potencjalnych studentów Politechniki Warszawskiej - Drzwi Otwarte oraz element programu „Dziewczyny na Politechniki”.
2. Gra odbywa się w dniu 07.04.2018 r.
3. Celem organizacji gry jest wsparcie promocyjne procesu rekrutacji na studia wyższe prowadzone przez Politechnikę Warszawską oraz edukacja w zakresie historii nauki i roli kobiet w nauce, ich odkryć i wynalazków.
4. Gra nie wpłynie w żaden sposób na wynik prowadzonego procesu rekrutacji na studia wyższe na Politechnice Warszawskiej.
5. Gra jest organizowana na terenie kampusu centralnego Politechniki Warszawskiej.
6. Organizatorami gry są: Politechnika Warszawska oraz Rafał Patla prowadzący działalność gospodarczą pod firmą Adventure Warsaw Rafał Patla, na podstawie wpisu do CEIDG.
7. Gra będzie realizowana w godzinach 11:00-16:00, jej program przewidziany jest na 3 godziny.
8. Do gry zapisują się grupy (nie osoby indywidualne). Uczestnicy gry są zobowiązani do dobrania się w grupy w liczbie od 6 do 10 osób w grupie. Zapisy do uczestnictwa w grze będą odbywać się o godz. 11:00, 12:00 i 13:00 w recepcji gry zlokalizowanej przed Gmachem Głównym. Grupy zgłaszające chęć wzięcia udziału w grze będą mogły wybrać preferowaną godzinę udziału w grze. Osoby, które zgłoszą się indywidualnie zostaną dołączone do grupy.
9. W grze może uczestniczyć każdy, kto uczestniczy w Drzwiach Otwartych Politechniki Warszawskiej w dniu 07.04.2018 r.
10. W grze mogą uczestniczyć osoby, których stan zdrowia na to pozwala, na własne ryzyko i odpowiedzialność.
11. Uczestnictwo w grze jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na fotografowanie, które będzie realizowane w jej trakcie na potrzeby promocyjne Politechniki Warszawskiej i firmy Adventure Warsaw Rafał Patla.
12. Maksymalna liczba osób biorących udział w grze wynosi 200. O przyjęciu do udziału w grze decyduje kolejność zgłoszeń.
13. Organizator zapewnia nagrody: upominek dla każdego uczestnika gry, którego grupa ukończyła grę, tzn. zrealizowała 6 zadań na 10. Nagrody są do odbioru w recepcji gry po okazaniu kompletnej karty gry.

14. W przypadku naruszenia przez uczestnika gry niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym graczom bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie gry organizatorzy mają prawo wykluczenia uczestnika z gry. Decyzja organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.
15. Uczestnik bierze udział w grze na własną odpowiedzialność.
16. W kwestiach dotyczących przebiegu gry nieprzewidzianych w niniejszym regulaminie, a także w zakresie interpretacji niniejszego regulaminu, głos rozstrzygający należy do organizatorów.
17. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie z ważnych przyczyn.
18. Uczestnicy gry, poprzez złożenie pisemnego oświadczenia o zapoznaniu się z niniejszym regulaminem i akceptację jego postanowień, wyrażają zgodę i upoważniają organizatora do przetwarzania danych osobowych wyłącznie dla celów organizacji i przeprowadzenia gry oraz wydania przyznanych nagród, zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29 sierpnia 1997 r. (Dz.U. z 2016 r., poz. 922 z późn. zm.). Uczestnicy podają dane dobrowolnie oraz mają prawo dostępu do nich i ich poprawiania. Dane po ich wykorzystaniu dla organizacji lub prowadzenia gry zostaną niezwłocznie usunięte z baz Politechniki Warszawskiej i firmy Adventure Warsaw Rafał Patla.
19. Zgłaszając udział w grze i biorąc w niej udział, uczestnik podporządkowuje się postanowieniom regulaminu i wyraża zgodę na jego treść.
20. Grę można rozpocząć w dowolnym punkcie z animatorem (stacji).
21. Przystępując do gry uczestnik oświadcza, że jest osobą pełnoletnią lub, w przypadku niepełnoletności - posiada zgodę rodzica lub opiekuna na udział w grze.
22. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za rzeczy zagubione przez osoby uczestniczące w Grze lub utracone na skutek m.in. kradzieży.