

REGULAMIN GRY

„ZAWODOWY ESCAPE ROOM”

§ 1.

Organizatorzy

1. Organizatorem Gry jest Centrum Wsparcia Rzemiosła, Kształcenia Dualnego i Zawodowego w Koninie przy współpracy z Zespołem Szkół Ekonomicznych im. M. Jackowskiego w Słupcy.
2. Przez organizację Gry rozumie się zaaranżowanie szeregu atrakcji tematycznych na terenie Zespołu Szkół Ekonomicznych im. M. Jackowskiego w Słupcy z siedzibą przy ul. Powstańców Wielkopolskich 22. Charakter Gry przewiduje, że zespoły poruszają się po terenie szkoły pod opieką nauczyciela (opiekuna), na własną odpowiedzialność. W związku z powyższym odpowiedzialność organizatora dotyczy działań związanych z udziałem w określonych atrakcjach prowadzonych przez obsługę gry.

§ 2.

Zgłoszenie uczestnictwa

1. Warunkiem udziału w Grze jest zgłoszenie drużyny przez rodzica/opiekuna/nauczyciela, poprzez link rejestracyjny
https://docs.google.com/forms/d/16zbDRUS_Wv1pFDHtd_kG4TiNiraamE97xRgn-S1v5Y0/viewform?edit_requested=true
2. W linku rodzic/opiekun/nauczyciel wskazuje członków drużyny, podaje dane kontaktowe, oświadcza, że posiada do wglądu Organizatora wszelkie wymagane zgody.
3. Rejestracja trwa do 3 października 2022 r.
4. Poprzez nadesłanie zgłoszenia do udziału w Grze oraz odbiór Karty Gry, Uczestnik wyraża zgodę na:
 - wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
 - przetwarzanie przez organizatorów danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz.U. Nr 133 poz. 883).
 - opublikowanie na łamach strony internetowej i w informacjach medialnych przez Organizatora i Współorganizatorów wizerunku Uczestnika, oraz imienia i nazwiska uczestnika.
5. Udział w Grze jest bezpłatny.
6. Ilość miejsc ograniczona, decyduje kolejność zgłoszeń.
7. Udział w Grze mogą wziąć uczniowie klasy 7 i 8 szkół podstawowych.
8. Z każdej szkoły może zgłosić się tylko jedna drużyna.
9. Organizator w przypadku braku wystarczającej ilości Zespołów dopuszcza możliwość wzięcia udziału większej ilości Zespołów z jednej szkoły według kolejności zgłoszeń.

§ 3.

Warunki i zasady Gry

1. Gra odbędzie się 7 października 2022 roku w Słupcy, w godz. 17.00-20.00. w Zespole Szkół Ekonomicznych im. M. Jackowskiego, przy ul. Powstańców Wielkopolskich 22. Na miejscu Organizatorzy podadzą Zespołom dodatkowe szczegóły Gry.
2. W grze uczestniczą 3-osobowe zespoły: 3 uczniów.
3. Każda drużyna zgłaszana przez Szkołę powinna mieć wyznaczonego Kapitana drużyny oraz Opiekuna. Ponadto każdy Zespół powinien posiadać przynajmniej 1 telefon komórkowy z dostępem do Internetu i profilem na portalu Facebook.

4. Każdy zarejestrowany Zespół przed rozpoczęciem Gry otrzyma: kartę Gry
5. Każda Karta Gry zostanie oznaczona nazwą danego Zespołu.
6. Odbierając Kartę Gry, uczestnik zgadza się na warunki Gry i potwierdza, że zapoznał się z jej regulaminem.
7. Zadaniem Zespołów jest rozwiązanie kolejnych zadań, które składają się na Grę „Zawodowy Escape Room”. Zadania wykonywane są na czas. Szczegóły realizacji zadań zostaną podane Uczestnikom Gry przed jej rozpoczęciem.
8. Jedynym kryterium decydującym o kolejności zdobytych miejsc jest czas. Każdy Zespół ma maksymalnie 30 minut na rozwiązanie zadań Gry. Po upływie maksymalnego czasu, 30 min, Gra zostaje zatrzymana. Na Karcie Gry zostaje umieszczona informacja o upływie maksymalnego czasu przewidzianego na rozwiązanie zadań.
9. Podsumowanie i ogłoszenie wyników odbędzie się po ukończeniu wszystkich zadań przez Uczestników oraz porównaniu wyników.
10. Wygra drużyna, która rozwiąże zadania w jak najkrótszym czasie. Organizatorzy przewidują drugie i trzecie miejsce. Nagrody główne zdobywają pierwsze 3 Zespoły. Nagrody zostaną wręczone podczas podsumowania Nocy Zawodowców 5.0 „Zawodowa Moc”.
11. W czasie Gry obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania zasad Gry i zasady fair play. Zespół, którego choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu jest automatycznie wykluczony z dalszej rozgrywki.
12. W przypadku naruszenia przez Gracza lub Zespół niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania Gry innym graczom, bądź niszczenia wskazówek, w dowolnym momencie Gry, Organizatorzy mają prawo odebrania Zespołowi Karty Gry i wykluczenia go z Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna i nie podlega odwołaniu.
13. Na każdym etapie gry istnieje możliwość wycofania się z dalszego udziału w Grze po uprzednim poinformowaniu Organizatora.
14. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zniszczenie lub zgubienie własności Uczestników Gry, jak również za szkody poczynione przez Uczestnika w trakcie Gry.

§ 4.

Postanowienia końcowe:

1. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora: www.cwrkdiz-konin.pl.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie z ważnych przyczyn.
4. Celem zapewnienia prawidłowej organizacji i przebiegu gry miejskiej a w szczególności w celu dokonania oceny prawidłowości zgłoszeń do „Zawodowego Escape Room”, oraz dokonania wyboru zwycięzców, Organizator powoła komisję. W skład komisji wejdą osoby oddelegowane przez Organizatorów.