Regulamin Gry Przedsiębiorczej

*„RozkręćmyTo”*

**Organizator**

Organizatorem Gry Przedsiębiorczej pt. „RozkręćmyTo”, która odbędzie się 23.05.2017, jest Koordynator ds. Przedsiębiorczości Akademickiej, Studenckie Koło Naukowe „MANAGER” z sekcją AIP, przy PWSZ w Tarnowie.

**Cel Przedsięwzięcia**

Głównym celem Gry jest rozwijanie postaw przedsiębiorczych wśród studentów PWSZ w Tarnowie wszystkich kierunków.

**Zasady uczestnictwa**

1. Gra terenowa skierowana jest do studentów PWSZ w Tarnowie.
2. W grze przedsiębiorczej mogą uczestniczyć osoby spełniające warunek 1, które dobrowolnie zgłoszą się do udziału w Grze.

**Zgłoszenie udziału**

1. Zgłoszenia do Gry należy dokonać poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego zamieszczonego
na stronie [www.manager.pwsztar.edu.pl/?page\_id=26](http://www.manager.pwsztar.edu.pl/?page_id=26) i dostarczenie go do siedziby Koła MANAGER
(pokoju 339A) w następujących terminach: wt. 9.40-10.40; śr. 13.00-14.00. Istnieje możliwość zgłoszenia w innym, wcześniej ustalonym terminie, jednak nie później niż określono w pkt. 2.
2. Zgłoszeń można dokonywać do 19.05.2017
3. Uczestnicy zgłaszają udział w grze maksymalnie w trzyosobowych zespołach reprezentujących dany kierunek studiów.
4. Z jednego kierunku do udziału w grze może przystąpić więcej niż jeden zespół.
5. Zgłoszenie udziału w Grze uważane będzie za akceptację warunków Regulaminu, wyrażenie zgody
na wprowadzenie danych do bazy, publikowanie i przetwarzanie danych osobowych przez SKN „MANAGER” zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 roku o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2002 r. Nr 101,
poz. 926 ze zm.) w celach związanych z organizacją i realizacją Gry, wyrażeniem zgody na rozpowszechnienie swego wizerunku na zdjęciach wykonanych w trakcie gry. Z tytułu rozpowszechniania wizerunku na ww. zdjęciach Uczestnikom nie przysługuje wynagrodzenie.

**Zasady Gry**

1. Gra Przedsiębiorcza będzie polegać na odwiedzaniu przez zespoły miejsc kontrolnych na terenie kampusu PWSZ w Tarnowie.
2. Gra rozegra się w ciągu jednego dnia. Orientacyjny czas gry to ok. 3 godziny.
3. Każdy z zespołów w dniu rozgrywki otrzyma spis miejsc do których będzie musiał dotrzeć i wykonać przypisane tam zadanie.
4. Każdy z zespołów będzie musiał uzyskać potwierdzenie wizyty w postaci pieczątki/ podpisu osoby u której wypełni zadanie.
5. Za każde wykonane zadanie przyznane będą punkty. Forma i punktacja zadań jest zróżnicowana. Punktacja na poszczególnych stanowiskach zostanie przekazana w dniu rozgrywki.
6. Czas ukończenia zadań przez Drużyny zostaje premiowany dodatkowymi punktami:

Najkrótszy- czas – 10 punktów

2 czas – 8 punktów

3 czas - 6 punktów

1. Zwycięzcy konkursu zostaną wyłonieni na podstawie zsumowania całkowitej ilości uzyskanych punktów (zadania + czas).
2. Za zajęcie pierwszych trzech miejsc przewidziano nagrody rzeczowe.
3. Zwycięzcy zostaną ogłoszeni w dniu 24.05.2017 r.

**Postanowienia końcowe**

1. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany, rozszerzenia lub ograniczenia warunków Gry.
2. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za zdarzenia losowe mogące wystąpić podczas realizacji przez uczestników scenariusza gry.
3. W sprawach nie uregulowanych niniejszym Regulaminem stosuję się przepisy Kodeks Cywilnego.