

Regulamin „Bój Wydziałów”

Kortowiada 2024

§1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady uczestnictwa w wydarzeniu Bój Wydziałów (zwanego dalej „Wydarzeniem”).
2. Organizatorem Wydarzenia jest Rada Uczelniana Samorządu Studenckiego Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie, zwana dalej „RUSS” (z siedzibą przy ul. Cz. Kanafojskiego 1/01, 10-722 Olsztyn) oraz Fundacja Samorządu Studentów Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego zwana dalej „FSS” (z siedzibą przy ul. Cz. Kanafojskiego 1/06, 10-722 Olsztyn).
3. Wydarzenie odbędzie się 23 maja 2024 roku w godzinach 13:00 – 15:00 na terenie parkingu przy starej pętli autobusowej przy ul. Heweliusza.
4. Wzięcie udziału w Wydarzeniu jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.

§2 Uczestnicy i udział w wydarzeniu

1. Udział w Wydarzeniu jest bezpłatny.
2. Organizator ma prawo odmówić wstępu na spotkanie osobom, co do których ma podejrzenie, że są pod nadmiernym wpływem alkoholu lub innych substancji odurzających, lub których zachowanie mogłoby w jakiś sposób urazić innych uczestników spotkania.
3. Uczestnik oświadcza, że bierze udział w Wydarzeniu na własną odpowiedzialność, a jego stan zdrowia pozwala na uczestnictwo w Wydarzeniu. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za uszczerbki na zdrowiu uczestników Wydarzenia, które są spowodowane zachowaniem niezgodnym z regulaminem.

§3 Przebieg wydarzenia

1. Drużyny prowadzą ze sobą rywalizację w formie trzech oddzielnych konkurencjach, w trakcie których będą zdobywać punkty, które zostaną wzięte pod uwagę w końcowej klasyfikacji.
2. Zgłoszenia drużyny dokonuje Przewodniczący Rady Wydziałowej Samorządu Studenckiego za pomocą formularza udostępnionego przez Organizatora w terminie do dnia 30 kwietnia 2024 r.
3. Zgłoszenie powinno zawierać:
 - a. nazwę Wydziału,

- b. imiona i nazwiska uczestników,
 - c. numer telefonu do kapitana drużyny.
4. Konkurencje będą oceniane przez Jury wyznaczone przez Organizatora.
5. Wydarzenie odbywa się na poszczególnych etapach:

KONKURENCJA I

- a. Drużyny mają 40 minut na przygotowanie strojów dla całego składu w tematyce „Moda przyszłości”, przy użyciu materiałów zapewnionych przez organizatora wydarzenia (materiały będą na miejscu)
- b. Drużyny, w przygotowanych przez siebie strojach wezmą udział w konkurencji sportowej. Po konkurencji sportowej będą one oceniane przez jury (oceniane będą; kreatywność, wytrzymałość i estetyka wykonania stroju)
- c. Podczas przygotowywania strojów odbywać się będzie quiz prowadzony przez konferansjera. Drużyny będą kolejno wybierać 3 pytania od 1 do 64 i udzielać na nie odpowiedzi (punktacje zapisuje koordynator). Konferansjer czyta pytanie z rozpiski, którą otrzyma od organizatorów, organizator sprawdza poprawność odpowiedzi i zapisuje punkty. W tym momencie organizator chodzi razem z konferansjerem od jednej drużyny do drugiej.
- d. W trakcie trwania konkurencji jury może swobodnie podchodzić do każdej z drużyn i dawać im sugestie dotyczące strojów.

KONKURENCJA II

- a. Sędziowie będą mieli pod opieką po dwie drużyny. Każdy sędzia będzie miał stoper (w telefonie), na znak “START” zawodnicy rozpoczynają konkurencję, a sędziowie rozpoczynają odmierzenie czasu.
- b. Konkurencja będzie składać się z III etapów, w każdym z nich bierze udział jeden zawodnik drużyny, przez nią wyznaczony.
- c. I etap: Przedstawiciel drużyny będzie musiał wykonać bieg w worku (bieg odbywa się w linii prostej, od miejsca startu do wiadra, które należy okrążyć i wrócić na start), po ukończeniu biegu zawodnik przybija piątkę drugiemu przedstawicielowi drużyny, aby ten mógł rozpocząć kolejny etap konkurencji, którym jest bieg na kartkach - patrz II etap.
- d. II etap: Drugi przedstawiciel drużyny ma za zadanie pokonać wyznaczoną odległość przy użyciu 2 kartek A4 bez dotykania ziemi stopami. Ziemi mogą dotykać tylko kartki. Sposób układania kartek jest dowolny (bieg odbywa się w linii prostej, od miejsca startu do wiadra, które należy okrążyć i wrócić na start). Jeśli zawodnik postawi stopę na ziemi, a nie na gazecie, musi wrócić się na start i rozpocząć od początku. Po ukończeniu II etapu zawodnik przybija piątkę trzeciemu przedstawicielowi drużyny, aby ten mógł rozpocząć III etap konkurencji.

- e. III etap: Trzeci przedstawiciel drużyny ma za zadanie dobiec do wiadra z ziemią i piłeczkami i odnaleźć w nim 3 piłeczki pingpongowe, następnie rzucić nimi do celu. Celem jest kubek trzymany przez zawodnika z I etapu, zawodnik ten stoi wówczas na starcie. Zawodnik trzymający kubek może dowolnie poruszać rękami, nie wolno mu ruszać nogami, ani odrywać stóp od ziemi. Jeśli zawodnik trzymający kubek w momencie rzucania piłeczką ruszy nogami, a rzut będzie celny, nie zostanie on zaliczony - rzut trzeba będzie powtórzyć. Jeśli piłeczka spadnie na ziemię zawodnik rzucający piłeczkami musi po nią pobiec i jeszcze raz rzucić.
- f. Po oddaniu trzech celnych rzutów sędzia stopuje stoper.
- g. W konkurencji sportowej oceniany będzie czas.
- h. Punktacja: drużyna, która ukończy konkurencję z najlepszym czasem otrzymuje 8 punktów, każda kolejna o 0.5 punktu mniej.
- i. Po zakończeniu przez wszystkie drużyny konkurencji, sędziowie podchodzą do organizatora i przekazują im nazwę Wydziału oraz czas jaki drużyna uzyskała.
- j. W czasie trwania tej konkurencji jury może swobodnie poruszać się dookoła wyznaczonego terenu, na którym odbywać się będzie konkurencja. Jury może zgłaszać organizatorom swoje uwagi i pilnować, aby konkurencja odbywała się na zasadach fair play.

KONKURENCJA III

- a. Po zakończeniu konkurencji II, drużyny mają 10 minut na ewentualne poprawki strojów przed przystąpieniem do ich prezentacji i oceny przez jury.
 - b. Jury kolejno ocenia stroje wykonane przez wszystkie drużyny.
6. Każda osoba z jury ma za zadanie przyznać punkty od 1-16 każdej drużynie (16 punktów dostaje drużyna, która według każdego członka jury ma najlepszy strój). Można użyć tylko raz jednej liczby.
7. Na podstawie sumy punktów przyznanych za stroje, Organizator przyznaje od 1 do 16 punktów (16 punktów uzyskuje drużyna, która zdobyła największą sumę punktów przyznanych przez jury). Do punktacji za stroje dodawane są punkty za kategorię sportową oraz za quiz. Ostateczna punktacja to suma wszystkich konkurencji.
8. W sytuacjach spornych, decyzję ostateczną podejmuje Organizator.

§4 Przetwarzanie wizerunku

Organizator utrwała przebieg Wydarzenia dla celów dokumentacji i promocji/reklamy Wydarzenia, sporządzania materiałów reporterskich, rozpowszechniania wydawnictw muzycznych lub audiowizualnych oraz innych przedsięwzięć Organizatora, a także sponsorów Wydarzenia. Wizerunek osób przebywających na terenie imprezy może zostać

utrwalony, a następnie rozpowszechniony dla celów dokumentacyjnych, sprawozdawczych, reklamowych oraz promocyjnych, na co uczestnik imprezy wyraża zgodę z momentem wejścia na teren imprezy.

§5 Przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem Państwa danych osobowych jest Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie z siedzibą przy ul. Michała Oczapowskiego 2, 10-719 Olsztyn.
2. Podstawą prawną przetwarzania Państwa danych osobowych jest ustawa z dnia 10.05.2018 o ochronie danych osobowych (dz.u.2018, poz.1000) oraz rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27.04.2016 w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE(RODO).
3. Dane osobowe jakie zbieramy w celu realizacji naszych usług:
 - a. imię,
 - b. nazwisko,
 - c. numer telefonu.
4. Dane osobowe i kontaktowe uczestników przetwarzane są na zasadzie dobrowolności i będą przetwarzane tylko tak długo, jak długo są niezbędne do realizowania celów Wydarzenia (nie dłużej niż 7 dni roboczych).
5. Podanie danych osobowych jest dobrowolne jednak niezbędne do udziału w Wydarzeniu.
6. Wyznaczyliśmy Inspektora Ochrony Danych, z którym mogą się Państwo skontaktować w sprawach ochrony swoich danych osobowych i realizacji swoich praw przez formularz kontaktowy na stronie: uwm.edu.pl/daneosobowe/formularz oraz e-mail: bkw@uwm.edu.pl; nr tel.: 89-523-36-78 lub pisemnie na adres: ul. Prawocheńskiego 9, pok. 109, 10-719 Olsztyn.
7. Przysługujące Państwu prawa:
 - a. dostępu do wglądu do swoich danych oraz otrzymania ich kopii,
 - b. sprostowania danych,
 - c. usunięcia danych,
 - d. ograniczenia przetwarzania danych,
 - e. wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych,
 - f. przenoszenia danych,
 - g. wniesienia skargi do organu nadzorczego,
 - h. cofnięcia zgody na przetwarzanie danych osobowych.

W celu realizacji wymienionych praw, prosimy aby Państwo zgłosili przysługujące żądanie Inspektorowi Ochrony Danych Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w

Olsztynie. Na stronie: uwm.edu.pl/daneosobowe znajdują Państwo przewidziane ku temu procedury.

§6 Postanowienia Końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w Regulaminie.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy z przeprowadzeniem Wydarzenia, jeżeli nastąpiły one na skutek zdarzeń niezależnych od Organizatora oraz zdarzeń, których nie mógł przewidzieć lub którym nie mógł zapobiec.
3. Regulamin wchodzi w życie z chwilą jego przyjęcia przez Organizatora.