

Regulamin „Bój Wydziałów”

Kortowiada 2025

§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 29 maja 2025 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 2025 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 25 minut na przygotowanie strojów dla całego składu w tematyce „MÓJ WYDZIAŁ”, przy użyciu materiałów zapewnionych przez organizatora wydarzenia (materiały będą na miejscu)
- b. Podczas przygotowywania strojów odbywać się będzie quiz prowadzony przez konferansjera. Drużyny będą kolejno losować 1 z 16 zestawów pytań. Każdy zestaw posiada 3 pytania (punktację zapisuje koordynator). Konferansjer czyta pytanie, organizator sprawdza poprawność odpowiedzi i zapisuje punkty. W tym momencie organizator chodzi razem z konferansjerem od jednej drużyny do drugiej.
- c. W trakcie trwania konkurencji jury może swobodnie podchodzić do każdej z drużyn i dawać im sugestie dotyczące strojów.
- d. Po zakończeniu czasu, w trakcie którego uczestnicy muszą przygotować swoje stroje z przygotowanych wcześniej materiałów przez organizatora przystępują do zaprezentowania się przed publicznością i Jury. Sposób prezentacji jest dowolny i nie przewiduje się opisu całego ubioru. Po zaprezentowaniu się wszystkich wydziałów, Jury przystępuje do zapisania swojej punktacji. Przy ocenie strojów przez szanowne Jury liczy się: kreatywność, estetyka, wytrzymałość, praktyczność.

KONKURENCJA II

- a. Każdy sędzia będzie odpowiedzialny za jedną drużynę i wyposażony w stoper na telefonie. Hasło „START” oznacza początek rywalizacji – zawodnicy rozpoczynają zmagania, a sędziowie zaczynają mierzyć czas. Ich zadaniem jest również kontrolowanie, czy wszystkie etapy są wykonywane prawidłowo.
- b. Zawody składają się z pięciu etapów, w których bierze udział określona liczba uczestników, zgodnie z wymaganiami danego zadania.
- c. **Etap I:** Dwoje zawodników ustawia się obok siebie, a ich wewnętrzne nogi zostają związane na wysokości kostek. Wspólnie muszą okrążyć pacholek znajdujący się naprzeciwko. Wyzwanie to wymaga koordynacji, współpracy i dobrej komunikacji. Po dotarciu na metę drużyna otrzymuje nożyczki, aby jak najszybciej rozwiązać nogi.
- d. **Etap II:** Wybrany zawodnik kładzie ręce na ziemi, a inny członek drużyny podtrzymuje jego nogi, tworząc tzw. taczkę. Ich zadaniem jest pokonanie trasy do

pachołka i powrót na miejsce. Po zakończeniu tej próby osoba podpierając się rękoma musi przybić piątkę następnemu zawodnikowi, który rusza do wykonania następnego zadania.

- e. **Etap III:** Po otrzymaniu piątki kolejny zawodnik musi przenieść balon umieszczony między nogami tak, aby go nie upuścić (w trakcie wykonywania biegu nie może go trzymać rękami oraz poprawiać). W chwili kiedy balon wypadnie zawodnik musi wrócić na start i zacząć konkurencję od początku. Po okrążeniu pachołka wraca na swoje miejsce i przekazuje zadanie kolejnemu uczestnikowi poprzez przybicie piątki.
- f. **Etap IV:** Zawodnik trzyma w zębach łyżkę, na której leży piłeczka pingpongowa. Jego celem jest obiegnięcie pachołka i powrót na linię startu. Jeśli piłeczka spadnie, musi rozpocząć próbę od nowa. Po pomyślnym ukończeniu etapu przybija piątkę kolejnemu zawodnikowi, który rozpoczyna ostatnią część rywalizacji.
- g. **Etap V:** Ostatnim zadaniem zawodników będzie napełnienie 750ml butelki wody z zadaniem w środku za pomocą małego kubeczka plastikowego. W miejscu, gdzie rozpoczynają zostanie przygotowane i zapewnione wcześniej przez organizatora wiadro z wodą oraz butelka 750ml z zadaniem. Pierwszy zawodnik drużyny biegnie z pustą butelką, którą stawia na ziemi, w miejscu wcześniej wyznaczonym przez organizatora obok pachołka. Po zostawieniu butelki na miejscu zawodnik wraca oraz zbija piątkę co oznacza, że następna osoba z drużyny może wykonać swoje zadanie. Ta osoba musi nabrać wody do małego kubeczka plastikowego i dobiec do butelki z zadaniem i wlać wodę tak, żeby ona się nie wylała i jak najwięcej jej zostało w butelce, jeśli już to zrobi obiega pachołek, przybija piątkę i kolejna osoba może biec i wykonać dokładnie to samo. Zadanie zbliża się ku końcowi w momencie kiedy drużynie wypłynie z butelki zadanie, które musi wykonać cała drużyna (np. Zrób dwa pajacyki). Po wykonaniu krótkiego zadania końcowego przez całą drużynę sędzia zatrzymuje czas.
- h. 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. Uczestnicy biorą udział w grze „Ile kończyn na ziemi”, w której muszą dostosować się do poleceń prowadzącego. Ich celem jest ustawienie się w taki sposób, aby określona liczba kończyn dotykała podłoża (np. cztery stopy i dwie ręce). Instrukcje są wcześniej przygotowane przez organizatora i odczytywane przez

konferansjera. Każda drużyna ma 10 sekund na zajęcie odpowiedniej pozycji. Po upływie tego czasu jury ocenia poprawność wykonania zadania. Jeśli zespół nie zdąży lub nie spełni wymogów, zostaje wyeliminowany. Rywalizacja trwa do momentu wyłonienia najlepszej ekipy. Organizator zapisuje kolejność odpadania drużyn.

6. Punktacja:

- a. W quizie wiedzy ogólnej - max. 3 punkty na drużynę (po 1 pkt. za każdą poprawną odpowiedź).
- b. W ocenie stroju - Każdy członek jury przyznaje punkty: od 1 do 16 każdej drużynie (16 punktów otrzymuje drużyna, która według jurora wykonała najlepszy strój). Można użyć tylko raz jednej liczby w przyznawaniu punktów.
- c. W konkurencji sportowej - Zwycięzcy (z najkrótszym czasem) otrzymują 8 punktów, a każda kolejna drużyna zdobywa o 0,5 punktu mniej.
- d. W grze „Ile kończyn na ziemi” - Zwycięzcy otrzymują 8 punktów, a każda kolejna drużyna zdobywa o 0,5 punktu mniej.

7. W sytuacjach spornych, decyzję ostateczną podejmuje Organizator.

§4 Przetwarzanie wizerunku

Organizator utrzuca 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. Wyzaczyliśmy 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 znajdą 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.