

Regulamin „Bitwa o Kortowo”

Kortowiada 2026

§1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady uczestnictwa w wydarzeniu BITWA O KORTOWO (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 30 maja 2026 roku w godzinach 12:30 – 16:30 w Strefie Studenckiej na terenach zielonych przy Alei Warszawskiej.
4. Udział w Wydarzeniu jest równoznaczny z akceptacją niniejszego Regulaminu.

§2 Uczestnicy i udział w Wydarzeniu

1. Udział w Wydarzeniu jest bezpłatny.
2. Wydarzenie przeznaczone jest dla osób, które najpóźniej w dniu Wydarzenia ukończyły 18 lat.
3. Organizator ma prawo wylegitymować uczestnika w celu potwierdzenia jego wieku.
4. Organizator ma prawo odmówić udziału w Wydarzeniu 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 Wydarzenia.
5. Aby wziąć udział w Wydarzeniu, należy wypełnić formularz rejestracyjny dostępny w aplikacji “Kortowiada” od 30 kwietnia 2026 r. do momentu zapelnienia wszystkich miejsc (decyduje kolejność zgłoszeń). Aplikacja jest bezpłatna, dostępna na systemy iOS oraz Android.
6. W Wydarzeniu może wziąć udział maksymalnie 8 czteroosobowych drużyn.
7. Zgłoszenia przyjmowane są do wyczerpania limitu miejsc, a o zakwalifikowaniu drużyny do udziału w Wydarzeniu decyduje kolejność zgłoszeń.

§3 Przebieg Wydarzenia

1. W Wydarzeniu biorą udział zgłoszone wcześniej drużyny czteroosobowe.

2. Wydarzenie składa się z pięciu konkurencji, w których każdorazowo rywalizują dwie drużyny.
3. Przed rozpoczęciem konkurencji Organizator przeprowadza losowanie, w wyniku którego drużyny zostają zestawione w pary.
4. Każdej ze stron przypisany zostaje kolor identyfikacyjny: niebieski lub różowy.
5. Drużyny prowadzą ze sobą rywalizację w ramach pięciu oddzielnych konkurencji, w trakcie których będą zdobywać punkty uwzględniane następnie w końcowej klasyfikacji.

KONKURENCJA I

- a. Konkurencja polega na układaniu wyrazów z fizycznych liter przy ograniczonym polu widzenia.
- b. Gracze mają zasłonięte oczy, przed nimi leżą duże, fizyczne litery.
- c. Prowadzący podaje kategorię, a drużyna musi wspólnymi siłami ułożyć wyraz z tych liter.
- d. Uczestnicy mają za zadania rozpoznać dane litery, a następnie ułożyć z nich jak największą ilość wyrazów.
- e. Za każde poprawnie ułożone słowo drużyna otrzymuje 1 punkt.

KONKURENCJA II

- a. W konkurencji uczestniczy po jednym zawodniku z każdej drużyny, wyznaczonym przez kapitana.
- b. Zawodnicy zajmują miejsca przy pulpicie wyposażonym w przycisk sygnalizacyjny.
- c. Prowadzący zadaje pytania. Prawo do udzielenia odpowiedzi przysługuje zawodnikowi, który jako pierwszy naciśnie przycisk.
- d. W przypadku udzielenia prawidłowej odpowiedzi, drużyna zawodnika przejmuje pytanie i kontynuuje udział w konkurencji, udzielając kolejnych odpowiedzi przez pozostałych członków drużyny.
- e. W przypadku udzielenia błędnej odpowiedzi pierwszego zawodnika, prawo do odpowiedzi przechodzi na zawodnika drużyny przeciwnej.
- f. Każda poprawna odpowiedź jest punktowana – drużyna otrzymuje 1 punkt.

KONKURENCJA III

- a. Drużyny licytują liczbę wersów piosenki, które są w stanie zaśpiewać po usłyszeniu fragmentu podkładu muzycznego.
- b. Licytacja odbywa się pomiędzy kapitanami. Drużyna, która zadeklaruje wyższą liczbę wersów, przystępuje do wykonania zadania.

- c. Liczenie wersów rozpoczyna się od początku najbliższej zwrotki lub refrenu (wskazanego przez prowadzącego). Punktacja konkurencji przedstawia się następująco:
 - wykonanie pełnej deklaracji – 2 punkty,
 - wykonanie co najmniej połowy deklaracji – 1 punkt,
- d. wykonanie mniej niż połowy deklaracji lub brak podjęcia próby – 0 punktów.

KONKURENCJA IV

- a. Wybrany zawodnik (wyznaczony przez kapitana) odpowiada na serię dziesięciu, krótkich pytań zadawanych przez prowadzącego.
- b. Podczas odpowiedzi zawodnikowi nie wolno używać słów „TAK” oraz „NIE” (w żadnym języku) ani stosować pauz dłuższych niż 3 sekundy.
- c. Za każdą poprawnie udzieloną odpowiedź drużyna otrzymuje 1 punkt.

KONKURENCJA V

- a. Zawodnicy siadają naprzemiennie na krzesłach w kole.
 - b. Prowadzący uruchamia urządzenie odmierzające czas oraz wręcza “bombę” osobie, której data urodzin jest najbliższa dacie wydarzenia (30 maja).
 - c. Prowadzący zadaje pytania osobie, która aktualnie trzyma “bombę”. W przypadku udzielenia prawidłowej odpowiedzi zawodnik przekazuje „bombę”osobie po prawej stronie. Jeżeli odpowiedź jest błędna, otrzymuje kolejne pytanie.
 - d. Konkurencja kończy się w momencie sygnału dźwiękowego (“wybuchu bomby”).
 - e. Drużyna, w której rękach znajdowała się bomba w momencie zakończenia konkurencji , traci 50% swoich dotychczas zgromadzonych punktów, które zostają przyznane drużynie przeciwnej.
- 6. Zwycięzcą Wydarzenia zostaje drużyna, która uzyska największą łączną liczbę punktów we wszystkich konkurencjach.
 - 7. W sytuacjach spornych lub nieuregulowanych niniejszym Regulaminem decyzję ostateczną podejmuje Organizator.
 - 8. Organizator zastrzega sobie prawo do doprecyzowania zasad konkurencji w trakcie Wydarzenia, jeżeli jest to konieczne dla sprawnego przebiegu rozgrywek.

§4 Przetwarzanie wizerunku

- 1. Organizator utrzuła 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 Wydarzenia:
 - a. imię,
 - b. nazwisko,
 - c. adres e-mail.
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. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem decyzję podejmuje Organizator.
4. Regulamin wchodzi w życie z chwilą jego przyjęcia przez Organizatora.