

Regulamin „Bój Wydziałów”

Kortowiada 2026

§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 28 maja 2026 roku w godzinach 13:00 – 15:00 na terenie w Strefie Studenckiej na terenach zielonych przy alei Warszawskiej.
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 udziału w Wydarzeniu osobom, co do których istnieje podejrzenie, że są pod nadmiernym wpływem alkoholu lub innych substancji odurzających, a także osobom, których zachowanie może stanowić zagrożenie dla bezpieczeństwa lub może w jakiś sposób urazić innych uczestników Wydarzenia.
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 trzech odrębnych konkurencjach, w których zdobywają punkty uwzględniane w końcowej klasyfikacji.
2. Zgłoszenia drużyny dokonuje Przewodniczący Rady Wydziałowej Samorządu Studenckiego za pomocą formularza udostępnionego przez Organizatora w terminie do dnia 30 kwietnia 2026 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 składa się z następujących etapów:
- a. KONKURENCJA I
- Celem gry jest wydobycie piłeczki pingpongowej z wnętrza pionowej rury poprzez napełnienie jej wodą.
 - Każda drużyna staje przy rurze z piłeczką na dnie. Obok znajduje się pusty kubek.
 - Co najmniej dwie osoby z drużyny muszą jednocześnie zakrywać dłońmi wywiercone w rurze otwory, aby umożliwić podniesienie poziomu wody.
 - Wyznaczona osoba pobiera wodę z wyznaczonego punktu za pomocą kubka i dolewa ją do rury.
 - Konkurencja zostaje zaliczona w momencie, gdy woda wypchnie piłeczkę na samą górę, umożliwiając jej swobodne wypłynięcie.
 - Punkty przyznawane są w skali malejącej zgodnie z uzyskanym czasem: drużyna z najlepszym wynikiem otrzymuje 16 punktów, każda kolejna o jeden punkt mniej, aż do ostatniego zespołu.
- b. KONKURENCJA II
- Celem gry jest jak najwierniejsze odtworzenie rysunku poprzez przekazywanie informacji.
 - Drużyna dzieli się na trzy stanowiska:

Opisujący: Widzi oryginalny obrazek; nie może go pokazywać ani opuszczać stanowiska.

Łącznik: Biega między Osobą 1 a Osobą 3; jest jedynym przekaźnikiem informacji.

Rysownik: Posiada czystą kartkę i przybory; rysuje wyłącznie na podstawie tego, co usłyszy od Łącznika.
 - Na sygnał opisujący zaczyna opisywać detale obrazka łącznikowi, który biegnie do rysownika, by przekazać instrukcje. Proces powtarza się do zakończenia rysunku lub upływu czasu.
 - Opisujący i rysownik nie mogą się widzieć ani bezpośrednio ze sobą porozumiewać.
 - Za każdy poprawnie narysowany i umiejscowiony element drużyna otrzymuje 1 punkt. Każda drużyna może zdobyć maksymalnie 8 punktów w tej konkurencji.

c. KONKURENCJA III

- Celem gry jest złowienie jak największej liczby ryb w wyznaczonym czasie przy zachowaniu sztafetowego modelu pracy.
- Drużyny z największą liczbą punktów po poprzednich konkurencjach startują w pierwszej turze (4 zespoły jednocześnie) i mają pierwszeństwo w wyborze elementów do budowy/wyboru wędki.
- Na linii startowej stoją 3 osoby. Na sygnał pierwsza osoba biegnie do basenu, łowi jedną rybę i wrzuca ją do swojego pojemnika.
- Po złowieniu ryby zawodnik zostawia wędkę przy basenie i wraca na linię startową, aby „przybić piątkę” z kolejną osobą, która rusza do łowienia.
- Konkurencja trwa 3 minuty.
- Zespół otrzymuje 1 punkt za każdą złowioną rybę. Każda drużyna może zdobyć maksymalnie 16 punktów w tej konkurencji.

d. KONKURENCJA IV

- Każda drużyna losuje jeden zestaw pytań, przygotowany przez pozostałe wydziały w ich specyficznej tematyce.
- Każdy wylosowany zestaw składa się z 3 pytań.
- Odpowiedzi: Drużyna odpowiada wspólnie na wylosowane pytania przed komisją sędziowską.
- Za każdą poprawną odpowiedź drużyna otrzymuje 1 punkt. Maksymalna liczba punktów do zdobycia w tej konkurencji wynosi 3 punkty.

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 przetwarzane w celu realizacji Wydarzenia obejmują:
 - 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 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. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy osobiste uczestników pozostawione na terenie Wydarzenia.
4. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem decyzję podejmuje Organizator.
5. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego przyjęcia przez Organizatora.