

REGULAMIN
Akademicka Gra Terenowa „Kariera na czas”

Gra jest organizowana w ramach wydarzenia:

Planowanie, Współpraca, Rozwój – targi pracy dla zawodowców na drodze budowania partnerstw ponad granicami

§ 1. Organizator

1. Organizatorem Akademickiej Gry Terenowej „Kariera na czas” (zwanej dalej Grą), która odbędzie się 11 maja 2015 r. terenie Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Tarnowie jest Biuro Karier i Projektów Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Tarnowie.
2. Organizatorzy nie zapewniają opieki uczestnikom podczas Gry.

§ 2. Uczestnicy

1. Uczestnikiem Gry są uczniowie szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych (wiek 13-20 lat) pod opieką nauczyciela, bądź opiekuna, jeśli uczestnicy są niepełnoletni.
2. Uczestnicy biorą udział w Grze w Drużynach składających się z 4 osób. Jeden uczestnik może być członkiem tylko jednej Drużyny. Uczestnicy biorą udział w Grze na własną odpowiedzialność.
3. Każdy zespół może wziąć udział tylko w jednej edycji Gry.
4. Zgłoszenie o Gry jest równoznaczne z:
 - a) akceptacją Regulaminu Gry;
 - b) wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych Uczestników przez Organizatora w zakresie niezbędnym do przeprowadzenia Gry zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz. U. nr 133 poz. 883);
 - c) wyrażeniem zgody przez Uczestnika na rozpowszechnianie wizerunku oraz imienia i nazwiska w przypadku, gdy ten otrzyma nagrodę;
 - d) wyrażeniem zgody na rozpowszechnienie swego wizerunku na zdjęciach wykonanych w trakcie gry. Z tytułu rozpowszechniania wizerunku na ww. zdjęciach Uczestnikom nie przysługuje wynagrodzenie.

§ 3. Zasady Gry

Akademicka Gra Terenowa „Kariera na czas” zostanie przeprowadzona w ramach wydarzenia: *Planowanie, Współpraca, Rozwój – targi pracy dla zawodowców na drodze budowania partnerstw ponad granicami* organizowanego przez Państwową Wyższą Szkołę Zawodową w Tarnowie. Gra jest propozycją połączenia nauki i zabawy, w czasie której zostanie przybliżona tematyka budowania kariery.

1. Grę zaczyna i kończy Drużyna w punkcie nazwanym START, gdzie uczestnicy zostają zarejestrowani, otrzymują identyfikatory (muszą być widoczne przez cały czas trwania Gry), Kartę Zadań oraz Teczke Gry.
2. Wykonywane zadania oraz czas ich realizacji są punktowane. Na podstawie przyznanych punktów zostanie wyłoniona zwycięska Drużyna.
3. W czasie trwania Gry uczestnicy mogą poruszać się tylko po terenie uczelni, wyjście poza jej obręb skutkuje dyskwalifikacją całej Drużyny.
4. Członkowie Drużyny mogą poruszać się i wykonywać zadania razem lub oddzielnie, zależy od strategii zespołu.

5. W Grze może wziąć udział nie więcej niż 20 zespołów zorganizowanych w 4 osobowe Drużyny. O zakwalifikowaniu się do udziału w Grze decyduje kolejność zgłoszeń. Ilość miejsc ograniczona.

6. Zgłoszenia do Gry przyjmowane są do 30 kwietnia 2015 r. do godz. 16:00 za pośrednictwem formularza, który należy przesłać na adres: targi2015@pwszta.edu.pl lub złożyć w siedzibie BKiP PWSZ budynek C, pokój 300e. Formularz jest do pobrania na stronie Targów Pracy <http://targi.pwszta.edu.pl/konkursy/>.

7. Zgłoszenie musi zawierać nazwę szkoły, imię i nazwisko każdego członka zespołu, numer telefonu i adres e-mail kontaktowy jednego z członków zespołu. W drużynie, w której znajduje się osoba pełnoletnia, prosimy o zaznaczenie jej. Jeśli w zespole wszystkie osoby są niepełnoletnie obowiązkowo należy podać imię i nazwisko opiekuna grupy.

8. Każda Drużyna, po weryfikacji zgłoszenia otrzyma potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia w formie e-mail.

9. Najpóźniej na tydzień przed rozpoczęciem Gry, każdy zespół otrzyma szczegółowe informacje o godzinie i miejscu rozpoczęcia Gry.

10. W przypadku naruszenia Regulaminu, złamania zasad fair play Organizatorzy mają prawo do wykluczenia Drużyny z Gry. Decyzja Organizatorów w tej kwestii jest ostateczna.

§ 4. Wyłanianie zwycięzców

1. Gra toczy się na punkty, które zostaną przyznane na podstawie materiałów zebranych podczas gry – Teczka Gry.

2. Czas ukończenia zostaje premiowany dodatkowymi punktami:

120 minut – 15 punktów

121 – 130 minut - 10 punktów

131 – 140 minut – 5 punktów

141 i więcej minut – 0 punktów

Za czas ukończenia Gry uznaje się oddanie przez uczestników Drużyny Karty Zadań i Teczki Gry na mecie Gry.

3. Wygrywa Drużyna, która zakończy Grę z największą łączną liczbą punktów.

4. W Grze wyłonione zostaną trzy najlepsze Drużyny.

5. Ogłoszenie wyników Gry i wręczenie nagród nastąpi 15 maja 2015 r. podczas Targów Pracy.

§ 5. Nagrody

Nagrody dla zespołów 4-osobowych:

1 miejsce: 4 x dysk przenośny 500 GB + roczny kurs języka obcego na wybranym poziomie realizowany w Państwowej Wyższej Szkole Zawodowej w Tarnowie

2 miejsce: 4 markowe plecaki

3 miejsce: 4 karty podarunkowe

§ 6. Postanowienia końcowe

1. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wprowadzania zmian do Regulaminu. Zmiana Regulaminu wejdzie w życie z chwilą jego publikacji na stronie internetowej Targów Pracy: <http://targi.pwszta.edu.pl/konkursy/>

2. Regulamin znajduje się do wglądu w siedzibie Organizatora: Biuro Karier i Projektów Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Tarnowie, budynek C pokój 300e oraz na stronie Targów Pracy.