

## REGULAMIN PROJEKTU “ZIELONOGÓRSKA NOC MATEMATYKI NA UZ”

Niniejszy regulamin określa zasady rekrutacji, zasady uczestnictwa oraz prawa i obowiązki uczestniczek/uczestników projektu “Zielonogórska Noc Matematyki na UZ”

### § 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

Projekt “Zielonogórska Noc Matematyki na UZ” realizowanego od 10 listopada 2016 roku do 2 grudnia 2016 roku, jest przedsięwzięciem polegającym na zorganizowaniu i przeprowadzeniu konkursów, warsztatów, rozgrywek i turniejów strategicznych gier planszowych, które pozwolą młodym ludziom nabyć nową wiedzę i wykształcić nowe kompetencje z tych obszarów matematyki, z którymi nie zawsze mają okazję zetknąć się podczas realizacji obowiązkowego programu nauczania, podnieść umiejętności przedsiębiorcze oraz nabyć pozytywne nawyki finansowe.

1. Organizatorem przedsięwzięcia jest Studenckie Koło Naukowe Laboratorium „Matematyczne” Paradoxs z siedzibą na Wydziale Matematyki, Informatyki i Ekonometrii Uniwersytetu Zielonogórskiego, ul. Prof. Z. Szafrana 4a, 65-516 Zielona Góra.

2. Udział w Projekcie jest bezpłatny. Osoby, które pragną uczestniczyć w konkursach, warsztatach, rozgrywkach i turniejach strategicznych gier planszowych **obowiązkowo muszą zgłosić swój udział w Projekcie i złożyć pisemną deklarację. Deklaracja do pobrania na stronie <http://www.lmp.wmie.uz.zgora.pl/>.**

4. Działania w ramach Projektu odbywać się będą w salach Wydziału Matematyki, Informatyki i Ekonometrii Uniwersytetu Zielonogórskiego według harmonogramu. Harmonogram zostanie zamieszczony na stronie <http://www.lmp.wmie.uz.zgora.pl/> po zakończeniu rekrutacji do projektu.

### § 2 WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Uczestnikiem Projektu może zostać studentka/student dowolnego Uniwersytetu Zielonogórskiego oraz uczennica/uczeń szkoły ponadgimnazjalnych, gimnazjum lub szkoły podstawowej z Zielonej Góry i okolic.

2. Zgłoszeni uczestnicy zostaną podzieleni na 4 grupy, w których będą rywalizować o możliwość udziału w finale.

3. Liczba grup oraz osób przechodzących do następnej fazy rozgrywek będzie uzależniona od liczby zgłoszonych zawodników.

4. Liczba uczestników w rozgrywkach jest ograniczona, decyduje kolejność zgłoszeń graczy.

5. Uczestnikiem Projektu zostanie osoba, która zadeklaruje w niej swój udział, podpisze deklarację uczestnictwa w projekcie, a jej skan prześle na adres [lmp@wmie.uz.zgora.pl](mailto:lmp@wmie.uz.zgora.pl) **w terminie do 20 listopada 2016 roku** lub dostarczy ją do pokoju 414 w budynku A-29 Wydziału Matematyki, Informatyki i Ekonometrii Uniwersytetu Zielonogórskiego przy ul. Prof. Z. Szafrana 4a, 65-516 Zielona Góra

**W przypadku osób niepełnoletnich deklaracja uczestnictwa w Projekcie musi być podpisana również przez rodzica lub opiekuna** uczestnika.

6. W rozgrywkach strategicznych gier planszowych może wziąć udział maksymalnie od 8-12 drużyn 5 osobowych. Rekrutacja będzie prowadzona do wyczerpania miejsc.

5. Uczestnik projektu zobowiązany jest do podpisania zgody na przetwarzanie danych osobowych oraz zgody na wykorzystanie wizerunku w celach promocyjnych działań Studenckiego Koła Naukowego Laboratorium Matematyczne Paradoxs. Każdy uczestnik ma prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawianie.

6. Podanie danych uczestnika jest dobrowolne, jednak ich brak uniemożliwia udział w rozgrywkach.

### § 3 ZASADY ROZGRYWEK

1. W ramach rozgrywek zawodnicy będą zmagać się z grami np. Szczęść Boże, Osadnicy z Catanu, Eurocash, Batavia i Cashflow.

2. W przypadku dogrywek lub dodatkowych spotkań organizowanych na prośbę uczestników mogą być wykorzystane inne gry np. Biznes po polsku, 7 Cudów Świata, Wsiąść do pociągu Europa.

1/3

3. O sposobie podziału na drużyny i organizację uczestników w grupach decyduje organizator.
4. Podczas spotkań każda rozgrywka nie może przekroczyć 1 godziny lekcyjnej. Gra zostanie zakończona z chwilą osiągnięcia celu gry przez pierwszą osobę zgodnie z jej zasadami.
6. Organizator prowadzi ranking graczy i publikuje go na stronie internetowej <http://www.lmp.wmie.uz.zgora.pl/>

#### § 4 PUNKTACJA

1. Spotkanie w rozgrywkach umożliwi graczowi zdobycie punktów niezbędnych do wygrania turnieju.
2. Ogólne warunki punktacji: gracz, który uzyskał 1. miejsce w rozgrywce gry otrzymuje liczbę punktów równą ilości graczy (w przypadku gry 5 osobowej, gracz za 1. miejsce otrzyma 5 punktów, za 2. miejsce 4 punktów itd.).
3. W przypadku remisów zostanie sklasyfikowany gracz, który uzyskał większą liczbę punktów w fazie kwalifikacyjnej.
4. Jeśli remisu nie da się rozstrzygnąć sposobem wymienionym w pkt. 3 decydować będzie losowanie.
5. Komisja, wyłoniona spośród osób obsługujących rozgrywki, ustali kategorie nagród, podejmie decyzję o wynikach rozgrywek, a następnie poda do wiadomości listę Laureatów. Decyzja Komisji jest ostateczna.

#### § 5 NAGRODY

1. Dyplomy i nagrody otrzymają zwycięzcy rozgrywek z każdej grupy.
2. Każdy uczestnik Projektu na zakończenie projektu otrzyma certyfikat uczestnictwa w Projekcie.

#### § 6 DANE OSOBOWE UCZESTNIKÓW TURNIEJU

1. Warunkiem udziału w Projekcie jest podanie przez Uczestnika prawdziwych danych osobowych w deklaracji uczestnictwa.
2. Podane dane będą przetwarzane wyłącznie w celu przeprowadzenia niniejszych rozgrywek oraz w związku z wydaniem nagród.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do opublikowania imienia i nazwiska Laureata rozgrywek w materiałach reklamowych Organizatora oraz w mediach i w Internecie.

#### § 7 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Ostateczna interpretacja regulaminu rozgrywek strategicznych gier planszowych oraz rozstrzygnięcie kwestii spornych dotyczących reguł rozgrywek należy do obsługi rozgrywek.
2. Decyzja obsługi rozgrywek jest ostateczna i zawodnikom nie przysługuje prawo do odwołania.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania rozgrywek i jego zakończenia bez rozstrzygnięcia.
4. Szczegółowe zasady konkretnych rozgrywek w oparciu o zasady gier stworzone przez producentów zostaną przedstawione uczestnikom bezpośrednio przed rozpoczęciem rozgrywek.
5. Regulamin rozgrywek obowiązuje podczas całego okresu realizacji projektu.
6. We wszelkich kwestiach nie ujętych w niniejszym regulaminie decyzję podejmuje organizator.
7. Zgłoszenie do rozgrywek gier planszowych jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na zasady zawarte w regulaminie Projektu jednocześnie wyrażeniem zgody na wykorzystanie danych osobowych na potrzeby organizatora w rozumieniu przepisów ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U. z 2002 r., Nr 101, poz. 926 z późn. zm.) w celach przeprowadzenia Rozgrywek, wyłonienia zwycięzców i przyznania nagród.
8. Uczestnicy rozgrywek mają prawo wglądu do swoich danych osobowych i ich poprawiania.
9. Organizator jest uprawniony do zmiany postanowień niniejszego Regulaminu, o ile nie wpłynie to na pogorszenie warunków uczestnictwa w rozgrywkach.
10. Informacje na temat projektu, regulamin oraz dokumenty rekrutacji będą zamieszczone na stronie internetowej Koła Naukowego Laboratorium Matematyczne Paradoxs: <http://www.lmp.wmie.uz.zgora.pl/>.