

Regulamin Gry miejsko-integracyjnej #FunRunUS – VI edycja

§ 1. Wstęp

1. Gra miejsko-integracyjna #FunRunUS, zwana dalej „Grą”, to inicjatywa o charakterze edukacyjno-rozrywkowym, która została stworzona z myślą o rozwoju kompetencji, poznawaniu lokalnego rynku pracy, integracji i dobrej zabawie – o czym należy pamiętać w trakcie rozgrywki.
2. Organizatorem Gry jest Uniwersytet Szczeciński – Akademickie Biuro Karier, zwany w dalszej części regulaminu „Organizatorem”.

§ 2. Zasady gry

1. W Grze, ubiegając się o nagrody, mogą uczestniczyć wyłącznie studenci Uniwersytetu Szczecińskiego, którzy zarejestrowali się poprzez formularz zgłoszeniowy, zwani dalej „Uczestnikami”.
2. Gra odbędzie się **27 października 2026 r. w godzinach 9:45 – 15:30** i będzie przebiegała zgodnie z instrukcjami podanymi Uczestnikom w dniu Gry.
3. Celem edukacyjnym Gry jest wspieranie rozwoju kompetencji studentów w obszarze umiejętności pracy zespołowej, rozwiązywanie problemów w nietypowych sytuacjach. Ponadto Gra ma przybliżyć Uczestnikom działalność lokalnych pracodawców, rozwijać świadomość zawodową studentów oraz kształtować umiejętności niezbędne na rynku pracy, takie jak kreatywne rozwiązywanie problemów, podejmowanie decyzji w dynamicznych sytuacjach, planowanie i organizacja działań
4. Celem Uczestników Gry jest dotarcie do wszystkich punktów kontrolnych Gry, wykonanie wszystkich zadań przygotowanych na trasie i zebranie potwierdzeń wykonania tych zadań. Szczegóły realizacji tych celów zostaną podane Uczestnikom przed rozpoczęciem Gry.
5. Uczestnictwo w Grze jest bezpłatne.
6. W Grze może wziąć udział maksymalnie 15 Zespołów, konkurujących o główną wygraną.
7. Warunkami udziału w Grze są:
 - 1) rejestracja Zespołu liczącego 3 osoby;
 - 2) wyrażenie przez każdego członka Zespołu zgód z załącznika nr 1 do regulaminu oraz zapoznanie się z Informacją o przetwarzaniu danych osobowych z załącznika nr 2 do regulaminu.
8. O zakwalifikowaniu do Gry decyduje kolejność zgłoszeń, z zastrzeżeniem, że pierwszeństwo w zgłoszeniach do Gry mają Zespoły, w których składzie są osoby, które nie uczestniczyły w poprzednich edycjach Gry. O zakwalifikowaniu do rozgrywki Uczestnicy zostaną poinformowani mailowo.
9. Skład Zespołu startującego w Grze musi być taki sam jak w formularzu zgłoszeniowym. W wyjątkowych przypadkach, po wcześniejszym zgłoszeniu, Organizator dopuszcza zmianę składu Zespołu.
10. W przypadku dużej liczby chętnych, przekraczającej liczbę 15 Zespołów, Organizator zastrzega, że na kilka dni przed rozpoczęciem Gry może zwrócić się do Uczestników o dodatkowe potwierdzenie udziału w Grze.
11. Organizator tworzy listę rezerwową Zespołów zgodnie z kolejnością zgłoszeń, z uwzględnieniem pierwszeństwa wskazanego w ust. 8. Pierwsze trzy Zespoły z listy rezerwowej mogą, jeśli chcą,

stawić się na miejscu startu gry. Jeżeli którykolwiek z zakwalifikowanych Zespołów nie pojawi się na starcie lub nie spełni wymogów udziału określonych w regulaminie, jego miejsce zajmie kolejny Zespół z listy rezerwowej zgodnie z kolejnością na tej liście. Obecność Zespołu z listy rezerwowej na starcie nie oznacza gwarancji udziału w grze. Zespoły te zostaną dopuszczone do udziału wyłącznie w przypadku zwolnienia się miejsca.

12. Zgłoszenia do Gry przyjmowane są do 19 października 2026 r. do godz. 23:59 wyłącznie poprzez formularz zgłoszeniowy dostępny na platformie Job Teaser ABK US <https://abk-usz.jobteaser.com/> i na stronie www.abk.usz.edu.pl
13. Aby ukończyć Grę i zakwalifikować się do Turnieju końcowego, Zespół musi odwiedzić wszystkie punkty kontrolne wyznaczone w ramach Gry oraz wykonać określone w nich zadania. O kolejności Zespołów decyduje czas uzyskany na mecie, z uwzględnieniem naliczonych kar czasowych i bonusów czasowych:
 - 1) za ominięcie punktu kontrolnego – dolicza się 25 minut (w tym karę za niewykonanie zadania);
 - 2) za niewykonanie zadania w punkcie kontrolnym – dolicza się 10 minut;
 - 3) za brak Dziennika Gry na mecie – dolicza się 60 minut.

Organizator zastrzega sobie prawo do naliczenia bonusów czasowych, wynikających z wykonania dodatkowego zadania.
14. Wszyscy członkowie Zespołu muszą być obecni w każdym punkcie kontrolnym.
15. Podczas Gry każdy Zespół musi posiadać sprawnie działający i w pełni naładowany telefon komórkowy, który będzie niezbędny do wykonania niektórych zadań w trakcie trwania Gry. Zespół może również kontaktować się z Organizatorem pod numerem telefonu: 91 444 37 03.
16. Trzy Zespoły, które jako pierwsze dotrą na metę po uwzględnieniu kar i bonusów czasowych, o których mowa w ust. 13 zostaną zakwalifikowane do drużynowej gry, zwanej dalej „Turniejem końcowym”. O miejscach na podium (I, II i III) decyduje kolejność wykonania zadania w Turnieju końcowym.
17. Organizator zastrzega sobie prawo do nieujawniania części informacji na temat zasad, w tym zadań Gry do jej rozpoczęcia – celem przeprowadzenia jej na równych zasadach dla wszystkich Uczestników.
18. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowanie Uczestników Gry oraz następstwa z niego wynikające i szkody Uczestników, w tym chwilowy albo trwały uszczerbek na zdrowiu i wypadki śmiertelne.
19. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wypadki losowe powstałe w trakcie Gry.
20. Zespół nieprzestrzegający zasad fair play może zostać wykluczony z Gry decyzją Organizatora.

§ 3. Wyłanianie zwycięzców

1. W Grze zostaną nagrodzone trzy Zespoły, które uzyskają najkrótszy czas przejścia całej trasy, po uwzględnieniu naliczonych kar i bonusów czasowych, i zakwalifikują się do Turnieju końcowego. O zajęciu pierwszego, drugiego i trzeciego miejsca decyduje wynik Turnieju końcowego.
2. Obliczenie czasów przejścia trasy Gry przez poszczególne Zespoły, z uwzględnieniem kar i bonusów czasowych, jest dokonywane przez Organizatora.

3. Od wyników Gry ogłoszonych na mecie Uczestnikom nie przysługuje odwołanie. Ogłoszone wyniki są ostateczne.
4. Ewentualne skargi dotyczące przebiegu Gry należy zgłaszać mailowo na adres: abk@usz.edu.pl.

§ 4. Nagrody

1. Dla trzech pierwszych Zespołów przewidziano nagrody:
 - 1) I miejsce – nagroda pieniężna dla każdego członka Zespołu;
 - 2) II miejsce – nagroda pieniężna dla każdego członka Zespołu;
 - 3) III miejsce - nagroda pieniężna dla każdego członka Zespołu.
2. Organizator przewiduje dodatkowe nagrody rzeczowe dla Zespołu, którego wszyscy członkowie przebiorą się zgodnie z motywem przewodnim Gry i zaprezentują na forum swoje stroje na zakończenie Gry.
3. W przypadku większej liczby przebranych Zespołów nagrody otrzyma Zespół wyłoniony w wyniku głosowania członków wszystkich Zespołów i przedstawicieli punktów kontrolnych obecnych na mecie.
4. Nagrody rzeczowe otrzyma każdy członek zwycięskiego Zespołu.
5. Nagrody pieniężne wymienione w ust. 1 zostaną wypłacone przez Uniwersytet Szczeciński po pomniejszeniu o należny podatek na wskazany przez Uczestników rachunek bankowy maksymalnie do dnia 30 listopada 2026 r. po dopełnieniu przez Uczestników wszelkich formalności.

§ 5. Wizerunek

1. Organizator może utrzymywać przebieg Gry za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk w formie relacji video, relacji video na żywo oraz w fotorelacji dla celów informacyjnych, dokumentacyjnych, reklamowych oraz promocyjnych Organizatora i samego wydarzenia. Organizator relację wideo, relację video na żywo oraz fotorelację udostępni na stronach internetowych, na portalach, w mediach społecznościowych oraz na elektronicznych i drukowanych materiałach.
2. Obsługę medialną Gry realizuje UNIWIZJA – telewizja Uniwersytetu Szczecińskiego, która będzie utrzymywać przebieg Gry za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk, w sposób zgodny z odrębnymi przepisami prawa powszechnie obowiązującego.
3. W celu uczestnictwa w Grze, niezbędne jest zapoznanie się i akceptacja niniejszego regulaminu, a także wyrażenie zgód, w tym w szczególności wyrażenie zgody na wykorzystanie wizerunku i głosu Uczestnika w celach i na zasadach określonych w załączniku nr 1 do regulaminu, wszelkimi dostępnymi technikami i metodami, bez prawa do wynagrodzenia. Uczestnik Gry nie będzie miał żadnych roszczeń do Organizatora z tytułu wykorzystania jego wizerunku i głosu w sposób i w celach określonych w załączniku nr 1 do regulaminu.

§ 6. Postanowienia końcowe

1. W kwestiach dotyczących zasad i przebiegu Gry, nieprzewidzianych regulaminem, a także w zakresie interpretacji przepisów regulaminu, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
2. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie z ważnych przyczyn i opublikowania aktualnego regulaminu na www.abk.usz.edu.pl.