

REGULAMIN IMPREZY
“W świątecznej krainie czas wspaniale płynie -
Mikołajkowa gra świąteczna”

I. Postanowienia ogólne

1. Regulamin został sporządzony zgodnie z zapisami Zarządzenia nr 110 Rektora Uniwersytetu Warszawskiego z dnia 12 września 2022 r. w sprawie zasad organizacji i bezpieczeństwa imprez.
2. Regulamin obowiązuje wszystkie osoby, które w dniu 6. grudnia 2022 roku wezmą udział w wydarzeniu, które odbędzie się w godz. 17:00-20:00 na terenie Kampusu Głównego Uniwersytetu Warszawskiego, przy ul. Krakowskie Przedmieście 26/28. Na wskazanym terenie Organizator wyznacza punkty, po których uczestnicy będą mogli poruszać się z otrzymaną mapą. Mapę wraz z kartą do gry uczestnicy odbierają w punkcie startowym znajdującym się przed wejściem do budynku ZSS UW przy ul. Krakowskie Przedmieście 24, na terenie Kampusu Głównego UW.
3. Przebywanie w ww. miejscach jest równoznaczne z akceptacją postanowień niniejszego regulaminu.
4. Celem regulaminu jest zapewnienie bezpieczeństwa imprezy poprzez określenie zasad zachowania się osób przebywających na jej terenie.
5. Organizatorem wydarzenia jest Uniwersytet Otwarty Uniwersytetu Warszawskiego z siedzibą przy ul. Krakowskie Przedmieście 24, 00-927 Warszawa.
6. Uczestnikiem imprezy jest każda osoba biorąca udział w imprezie, niezależnie od charakteru uczestnictwa, w szczególności uczestnikami imprezy są również osoby biorące udział w przeprowadzeniu imprezy.
7. Celem wydarzenia jest organizacja gry miejskiej pn. “W świątecznej krainie czas wspaniale płynie - Mikołajkowa Gra Świąteczna”.
8. Udział w wydarzeniu jest bezpłatny.

II. Zasady gry

1. Aby przystąpić do gry należy posiadać “kartę gry”, którą odbiera się w punkcie startowym - przy wejściu do Budynku ZSS UW, ul. Krakowskie Przedmieście 24 (punkt “START” na mapie).
2. Liczba kart, a tym samym liczba uczestników mogących wziąć udział w wydarzeniu jest ograniczona.
3. Każdy uczestnik otrzymuje własną “kartę gry”.
4. “Karta gry” jest dwustronna: składa się z mapki wskazującej punkty z jednej strony, i z miejsc do zbierania pieczętek z drugiej strony.
5. Na mapie zaznaczonych jest 10 punktów, które należy odwiedzić, aby wykonać zadania i uzyskać pieczętkę.

6. Udział i wykonanie poszczególnych zadań na punktach potwierdzany jest pieczętą umieszczoną we właściwym miejscu na karcie gry.
7. Uczestnik, który wykona minimum 8 zadań na punktach może odebrać upominek, który będzie wręczany na mecie zabawy, tj. przy wejściu do Starej Biblioteki UW (punkt "META" na mapie).
8. Kolejność odwiedzania punktów jest dowolna.
9. Uczestnicy chcący wziąć udział w grze mogą wyruszyć z punktu startowego najpóźniej o godz. 19:00.
10. Gra kończy się dla wszystkich uczestników o godz. 20:00.

III. Zasady organizacyjne i porządkowe obowiązujące w czasie trwania imprezy plenerowej:

1. Osoby niepełnoletnie biorą udział w grze wyłącznie pod opieką osoby dorosłej.
2. Wszelką odpowiedzialność za osoby niepełnoletnie ponoszą ich rodzice/opiekunowie.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wypadki osób biorących w imprezie, a w szczególności w zabawach prowadzonych w czasie imprezy. Z tych względów zaleca się ubezpieczenie we własnym zakresie osób biorących udział w imprezie od następstw nieszczęśliwych wypadków.
4. Wszystkie osoby, które biorą udział w grze zobowiązane są zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych uczestników, a w szczególności przestrzegać postanowień Regulaminu, oraz stosować się do poleceń Organizatora i jego przedstawicieli, mających na celu zapewnienie bezpieczeństwa i porządku.
5. Zakazane jest:
 - 1) niszczenie oznaczeń i tablic informacyjnych, urządzeń, dekoracji i wszelkiego rodzaju sprzętu znajdującego się na punktach gry i wyznaczonym terenie,
 - 2) jakiegokolwiek działania mogące stanowić zagrożenie dla życia, zdrowia i bezpieczeństwa osób przebywających na terenie imprezy.
6. Zabrania się przynoszenia na teren imprezy:
 - 1) broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów,
 - 2) materiałów wybuchowych,
 - 3) wyrobów pirotechnicznych,
 - 4) napojów zawierających alkohol,
 - 5) materiałów niebezpiecznych pożarowo,
 - 6) środków odurzających lub substancji psychotropowych.

7. Uczestnicy wydarzenia są zobowiązani zachowywać się w sposób niezagrażający bezpieczeństwu innych uczestników wydarzenia, mając na uwadze także aktualne zalecenia Ministerstwa Zdrowia.
8. Mimo zachowania wszelkich zasad bezpieczeństwa przy organizacji wydarzenia, uczestnik wydarzenia przyjmuje do wiadomości ryzyko związane z możliwością zakażenia wirusem Sars-Cov-2.
9. Organizator uprawniony jest do:
 - 1) przeglądania odzieży osób w przypadku podejrzenia, że osoby te wnoszą lub posiadają przedmioty, o których mowa w cz. III pkt.6 Regulaminu.
 - 2) wydawania poleceń porządkowych osobom zakłócającym porządek publiczny lub zachowującym się niezgodnie z Regulaminem, a w przypadku niewykonania tych poleceń - wezwania ich do opuszczenia punktu gry, lub terenu, na którym odbywa się gra.
 - 3) ujęcia w celu niezwłocznego przekazania Policji, osób stwarzających bezpośrednie zagrożenie dla życia lub zdrowia ludzkiego, a także w celu ochrony mienia.
10. Uczestnicy przebywają na terenie, na którym odbywa się gra, na własne ryzyko.
11. W przypadku zauważenia pożaru, lub innego miejscowego zagrożenia należy postępować zgodnie z poniższą instrukcją:
 - 1) kto zauważy pożar lub inne miejscowe zagrożenie zobowiązany jest niezwłocznie powiadomić Organizatora lub służby porządkowe,
 - 2) powiadomić osoby bezpośrednio zagrożone i jak najszybciej opuścić miejsce zagrożenia,
 - 3) Organizator zobowiązany jest do bezzwłocznego powiadomienia odpowiednich służb ratowniczych i równoczesnego rozpoczęcia akcji ratowniczo-gaśniczej lub ewakuacji.
12. Organizator utrwała przebieg wydarzenia dla celów bezpieczeństwa, dokumentacji oraz dla celów promocji lub reklamy. Wizerunek osób przebywających na terenie imprezy może zostać utrwalony, a następnie rozpowszechniany dla celów dokumentacyjnych, sprawozdawczych, reklamowych oraz promocyjnych.
13. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za skutki działania siły wyższej.
14. Za siłę wyższą uznaje się zdarzenie będące poza kontrolą Organizatora, które powoduje, że wykonanie zobowiązań jest niemożliwe, lub może być uznane za niemożliwe ze względu na występujące okoliczności. Siłę wyższą stanowią w szczególności: warunki atmosferyczne, awarie lub zakłócenia pracy urządzeń

dostarczających energię elektryczną, ciepło, światło, działania wojenne lub działania władz państwowych lub samorządowych w zakresie formułowania polityki, praw i przepisów mających wpływ na wykonanie zobowiązań.

15. Za zagubione lub skradzione przedmioty Organizator nie bierze odpowiedzialności, a wartościowe przedmioty uczestnik wnosi na teren wydarzenia na własne ryzyko.
16. Niniejszy Regulamin jest dostępny na każdym z punktów gry oraz na stronie internetowej www.uo.uw.edu.pl
17. Regulamin obowiązuje w dniu 6. grudnia 2022 roku, tj. w dniu imprezy "W świątecznej krainie czas wspaniale płynie - Mikołajkowa Gra Świąteczna" na terenie gry (Kampus Główny Uniwersytetu Warszawskiego).

BIORĄC UDZIAŁ W WYDARZENIU, AKCEPTUJĄ PAŃSTWO REGULAMIN.