

Regulamin Turnieju „CyberManewry”

Bielsko-Biała, 8 luty 2019r.

§1

Postanowienia Ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady turnieju CyberManewry zwanego dalej “Turniejem”.
2. Organizatorem Turnieju jest Stowarzyszenie Polska-Świat w Bielsku-Białej.
3. Celem Turnieju jest zwiększanie wiedzy uczestników na temat nowoczesnych technologii i bezpiecznego poruszania się w świecie cyberprzestrzeni.
4. Turniej odbędzie się w siedzibie Stowarzyszenia POLSKA-ŚWIAT przy ul. Legionów 30 w Bielsku-Białej w dniu 8 lutego 2019r.
5. Rejestracja przybyłych drużyn od 8:00 do 8:45.
6. Oficjalne rozpoczęcie Turnieju odbędzie się o godz. 9: 00.

§2

Uczestnictwo w Turnieju

1. Uczestnikiem Turnieju może być drużyna szkoły podstawowej lub gimnazjalnej, która zgłosiła swoje uczestnictwo poprzez wysłanie wypełnionego formularza zgłoszeniowego na adres mailowy zgloszenie@cybermanewry.pl lub pocztą tradycyjną na adres naszego stowarzyszenia.
2. **Zgłoszenia do udziału w Turnieju przyjmowane są do dnia 25.01.2019r.**
3. Zmiany dotyczące składu drużyny oraz opiekuna będzie można dokonać w dniu Turnieju - 30 min. przed jego rozpoczęciem.
4. Udział w turnieju jest jednoznaczny z nieodpłatnym udzieleniem Organizatorowi oraz Partnerom prawa do wykorzystania WIZERUNKU uczestników Turnieju w celu promocji Turnieju.
5. Osoby nadsyłające zgłoszenia wyrażają zgodę na przetwarzanie przez Organizatora Turnieju swoich danych osobowych zgodnie z art. 29 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (Dz.U.UE.L.2016.119.1).
6. Turniej ma charakter otwarty. **Udział w Turnieju jest całkowicie bezpłatny.**
7. W Turnieju nie będą uwzględniane zgłoszenia niespełniające warunków niniejszego Regulaminu.

§3

Zasady Turnieju

1. Turniej składa się z sześciu konkurencji:
 - 1- E-Sport na bazie gry komputerowej League of Legend
 - 2- CyberLabirynt z elementami InteractiveShooting
 - 3- PC Creator czyli składanie komputera na czas
 - 4- E-Sport na bazie gry komputerowej FIFA
 - 5- APP TEST wykrywanie błędów w aplikacji
 - 6- CYBERBEZPIECZEŃSTWO – wykład z quizem dla opiekunów grup
2. W pierwszych 5 konkurencjach bierze udział drużyna składająca się z 4 uczniów. W tym czasie opiekun grupy bierze udział w wykładach (seminarium) w wyniku, którego przeprowadzony zostanie QUIZ, dla opiekunów grup. Wynik quizu będzie liczony również do punktacji ogólnej drużyny.
3. Ocenie podlegać będzie każda z konkurencji oddzielnie, przy czym warunkiem klasyfikacji końcowej jest ukończenie przez drużynę wszystkich etapów (łącznie 6 konkurencji).

§4

Przebieg Turnieju

4. Organizator powoła Komisję Sędziowską, która czuwać będzie nad prawidłowym przebiegiem Turnieju oraz poszczególnych konkurencji.
5. Konkurencje oceniane będą przez członków komisji osobno, następnie punkty zostaną zsumowane.
6. Punktacja przyznana przez poszczególnych Sędziów nie podlega odwołaniu.
7. W przypadku większej liczby drużyn z taką samą ilością punktów na pierwszych 3 miejscach Komisja przeprowadzi dogrywkę między tymi drużynami w konkurencji E-Sport FIFA.
8. Laureatami Turnieju zostają drużyny - zdobywcy trzech pierwszych miejsc.
9. W szczególnych przypadkach Organizator zastrzega sobie możliwość przyznania nagród równorzędnych.
10. Decyzja Komisji Sędziowskiej Turnieju jest ostateczna bez możliwości odwołania.
11. Rozstrzygnięcie Turnieju nastąpi na podstawie wyników z wszystkich konkurencji. Komisja Sędziowska ustala zdobywców I-go, II-go i III-go miejsca.
12. Sprawy nieuregulowane w niniejszym Regulaminie rozstrzyga Organizator.