

## REGULAMIN WIELKIEGO FINAŁU IV EDYCJI AKADEMII NOWOCZESNEGO PATRIOTYZMU

### § 1.

#### CEL IMPREZY

Celem Wielkiego Finału Czwartej Edycji Akademii Nowoczesnego Patriotyzmu (zwanego dalej Finałem) jest:

1. Wyróżnienie uczestników biorących aktywny udział w projekcie Akademia Nowoczesnego Patriotyzmu (zwanego dalej Projektem),
2. Nagrodzenie najbardziej wartościowych przedsięwzięć zrealizowanych w ramach Projektu,
3. Integracja uczestników i organizatorów Projektu.

### § 2.

#### ORGANIZATOR

Instytucją organizującą Finał jest stowarzyszenie Klub Jagielloński z siedzibą w Krakowie, zwane dalej Organizatorem.

### § 3.

#### TERMIN I MIEJSCE

1. Finał odbywa się w dniach 2-3 czerwca 2016 roku na terenie Parku Edukacji Globalnej „Wioski Świata” (zwanego dalej Parkiem) przy ulicy Tynieckiej 39 w Krakowie.
2. Harmonogram Finału umieszczony zostanie na stronie internetowej Projektu ([anp.kj.org.pl](http://anp.kj.org.pl)) oraz przesłany na adresy e-mail opiekunów grup podane w formularzu zgłoszeniowym.

3. Organizator zastrzega sobie prawo do modyfikacji poszczególnych części programu, o czym zobowiązuje się poinformować niezwłocznie od momentu zaistnienia zmiany poprzez opublikowanie odpowiedniej informacji na stronie internetowej Projektu oraz fanpage'u Projektu na portalu Facebook. Wyjątkiem jest godzina zamknięcia rejestracji, której Organizator zobowiązuje się nie zmieniać na niekorzyść uczestników, tzn. rejestracja nie może być zamknięta wcześniej niż przewiduje harmonogram.
4. Punkt rejestracyjny zlokalizowany będzie dnia 2 czerwca 2016 r. w siedzibie Klubu Jagiellońskiego w Krakowie przy ulicy Rynek Główny 34, w godzinach 9:00–13:00. Wszystkie grupy przybyłe w późniejszych godzinach lub dnia następnego rejestrują się w oznaczonym punkcie na terenie Parku.
5. Grupy, które zarejestrują się dnia 2 czerwca 2016 r. do godziny 10:00 będą mogły wziąć udział w grze miejskiej.
6. Grupy przybyłe dnia 2 czerwca 2016 r. po godzinie 10:00, będą mogły wziąć we wszystkich punktach programu Finału z wyłączeniem gry miejskiej.

#### **§ 4.**

#### **UCZESTNICTWO**

1. Do uczestnictwa w Finale upoważniona jest reprezentacja grupy biorącej udział w Projekcie, która spełniła łącznie następujące warunki:
  - a) Zrealizowała wszystkie trzy zadania przewidziane w Regulaminie Projektu
  - b) Przesłała zgodne z wymogami Regulaminu Projektu prace dokumentujące wykonanie zadań do dnia 1 czerwca 2016 r. do godziny 23:59:59.
  - c) Przesłała formularz zgłoszeniowy do uczestnictwa w Finale i otrzymała wiadomość zwrotną potwierdzającą przyjęcie zgłoszenia.
2. Maksymalna liczba uczniów – członków jednej reprezentacji w Finale wynosi 8 osób, chyba, że w szczególnie uzasadnionych przypadkach Organizator postanowi inaczej.
3. Każda szkoła wysyłająca reprezentację na Finał zobligowana jest do wyznaczenia opiekuna sprawującego opiekę nad uczestnikami będącymi uczniami tej szkoły.

4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wszelkie zdarzenia losowe oraz wyniki z celowych działań lub zaniechania uczestników – zarówno uczniów, jak i opiekunów - na terenie Parku i poza nim.
5. Istnieje możliwość wprowadzania korekty dotyczącej liczby osób uczestniczących w finale maksymalnie do dnia 25 maja 2016 r. do godziny 23:59. Po upływie tego terminu w przypadku zmniejszenia liczby uczestniczących osób grupa zobowiązana jest opłacić liczbę miejsc noclegowych podanych w formularzu przesłanym przed 25 maja 2016 r. W przypadku przyjazdu większą grupą (jednak nie przekraczającą limitu z art. 4 pkt 2) dodatkowe osoby zakwaterowane zostaną wyłącznie w przypadku wolnych miejsc noclegowych, a Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak ich dostępności.

## § 5.

### GRA MIEJSKA

1. W pierwszym dniu Finału, tj. 2 czerwca 2016, odbywa się gra miejska (zwana dalej Grą), w której może wziąć udział każda grupa, która zarejestrowała się do godziny 10:00.
2. Szczegółowy opis i zasady Gry stanowią załącznik do niniejszego Regulaminu i zostaną opublikowane na stronie Projektu do 25 maja 2016 r.
3. Zwycięzcą Gry jest grupa, która zdobyła największą liczbę możliwych punktów i powróciła na miejsce startu w czasie przewidzianym w zasadach Gry. Zwycięzca Gry otrzyma voucher na wybrane wydarzenie kulturalne (koncert, wystawa, kino, teatr) o wartości 500 zł do wykorzystania przez osoby wchodzące w skład zwycięskiej drużyny.
4. W sytuacjach niezależnych od Organizatora (nagła choroba osób odpowiedzialnych za ważny etap Gry, poważne załamanie pogody), Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany zasad Gry, a w szczególnie uzasadnionym wypadku jej odwołania, o czym uczestnicy zostaną niezwłocznie poinformowani.

## § 6.

### KONKURS PROJEKTÓW SPOŁECZNYCH

1. Główną częścią Finału jest konkurs projektów społecznych (zwany dalej Konkursem), odbywający się drugiego dnia Finału (3 czerwca 2016 r.). Będzie on przebiegał w dwóch etapach: półfinałowym oraz finałowym.
2. W ramach Konkursu odbędą się trzy równoległe etapy półfinałowe dla wszystkich grup, które przybyły do Krakowa oraz etap finałowy dla grup, które zakwalifikują się do niego z uwagi na liczbę punktów przyznaną przez komisje w półfinałach, zgodnie z punktacją przedstawioną w Regulaminie Projektu.
3. Z każdego półfinału wyłonionych zostanie trzech finalistów, w związku z czym do etapu finałowego zostanie zakwalifikowanych 9 grup. Finaliści rywalizowali będą o Nagrodę Ekspertów zgodnie z zasadami przedstawionymi w Regulaminie Projektu.
4. W drugim dniu Finału wręczona zostanie także Nagroda Publiczności dla grupy, która zwyciężyła w głosowaniu internetowym na zasadach określonych w Regulaminie Projektu.

## § 7.

### OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

Dane osobowe zbierane przez Organizatora na potrzeby przeprowadzenia Finału podlegają ochronie tak, jak określono w §4 Regulaminu Projektu.

## § 8.

### POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W trakcie Finału, zarówno na terenie Parku, jak i w trakcie Gry oraz w miejscu noclegowym obowiązuje całkowity zakaz spożywania alkoholu, narkotyków oraz innych środków psychotropowych. Złamanie zakazu przez uczestnika skutkować będzie usunięciem go z terenu Parku oraz niedopuszczeniem do udziału w Konkursie.

2. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem należy odpowiednio stosować przepisy Kodeksu cywilnego.
3. Wszelkie uwagi i zgłoszenia dotyczące naruszeń niniejszego regulaminu należy przysyłać na adres poczty elektronicznej Organizatora: [anp@kj.org.pl](mailto:anp@kj.org.pl) lub zgłaszać bezpośrednio do Organizatora w dniu Finału.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w niniejszym regulaminie, o czym niezwłocznie poinformuje uczestników. Wszelkie zmiany stają się obowiązujące w momencie powiadomienia uczestników Projektu poprzez przesłanie informacji o zmianie za pośrednictwem poczty elektronicznej pod adresy podane w formularzu zgłoszeniowym oraz po opublikowaniu zmian w regulaminie na stronie internetowej projektu.
5. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem 16 maja 2016 r. Przystąpienie Grupy do udziału w Finale jest równoznaczne z akceptacją postanowień niniejszego regulaminu.