

**Regulamin Gry Terenowej „Uratuj Juwenalia”
organizowanej w ramach wydarzenia „Juwenalia Częstochowskie PCz&UJD 2025”**

§1

CELE WYDARZENIA

1. Integracja społeczności akademickiej Politechniki Częstochowskiej oraz Uniwersytetu Jana Długosza w Częstochowie poprzez wspólne obchody wiosny studentów.
2. Zachęcanie studentów do aktywnego uczestnictwa w życiu akademickim poprzez udział w grze zespołowej na terenie uczelni oraz urozmaicenie atrakcji podczas Juwenaliów Częstochowskich PCz&UJD 2025.

§2

ORGANIZATOR

1. Organizatorem wydarzenia jest Samorząd Studencki Politechniki Częstochowskiej, ul. Akademicka 5, pok.1, 42-201 Częstochowa.

§3

MIEJSCE I TERMIN WYDARZENIA

1. Gra terenowa odbywa się na wyznaczonym obszarze kampusu uczelni, ograniczonym ulicami:
 - od północy: ul. Dekabrystów,
 - od zachodu: ul. Jana Kilińskiego,
 - od wschodu: Aleja Armii Krajowej,
 - od południa: ul. Generała Józefa Chłopickiego;
2. Data wydarzenia: 19 maja 2025 (poniedziałek);
3. Godziny trwania wydarzenia: 11:00 – 16:00.

§4

ZASADY UCZESTNICTWA

1. Gra przeznaczona jest dla studentów Politechniki Częstochowskiej oraz Uniwersytetu Jana Długosza w Częstochowie.
2. Wstęp na wydarzenie jest wolny to znaczy nieodpłatny.
3. Gra ma charakter drużynowy – zespoły od 2 do 6 osób.
4. Warunkiem udziału jest wcześniejsze zgłoszenie drużyny za pośrednictwem formularza dostępnego na stronie wydarzenia Juwenalia Częstochowskie na Facebooku.
5. Zapisy rozpoczną się dnia 07.05. br. i będą trwały do dnia 18.05 br. do godziny 12:00.
6. Drużyny, które zostaną zgłoszone po tym terminie nie mają gwarancji Organizatora na możliwość wzięcia udziału w grze terenowej.

§5

ZASADY GRY TERENOWEJ “URATUJ JUWENALIA”

1. Gra obejmuje serię stacji z zadaniami, a na zakończenie zostaną wyłonione trzy zwycięskie drużyny (I, II i III miejsce).
2. Wszystkie zadania będą nadzorowane przez wolontariuszy bądź koordynatorów.
3. Podczas rozwiązywania zadań, uczestnicy mogą korzystać ze swoich telefonów tylko i wyłącznie w celu kontaktu z Koordynatorami gry terenowej, bądź zadania, w którym urządzenie jest wymagane.
4. Użycie telefonu w innym celu będzie skutkowało doliczeniem karnych 5 minut, do czasu końcowego gry.
5. Jeśli drużyna nie będzie umiała rozwiązać lub wykonać zadanie ze stacji, każda odpowiedź ze strony opiekuna stacji kosztować będzie doliczeniem dodatkowego czasu do czasu końcowego.
6. Ominięcie jednej stacji kosztować będzie drużynę doliczeniem 30 minut do czasu końcowego.
7. Na starcie każda drużyna otrzymuje Pakiet Startowy, jakim jest:
 - a. tabela z nazwą drużyny, miejscem na numer stacji oraz na wpisanie godziny startu i godziny dotarcia do mety, a także podpisy opiekunów stacji;
 - b. mapa terenu gry terenowej.
8. Drużyna, aby potwierdzić wykonanie każdej stacji musi posiadać podpisy opiekunów stacji.
9. Kolejność stacji jest wskazana w trakcie gry odpowiednimi wskazówkami bądź hasłami i rozwiązaniami zadań na poprzednich stacjach.
10. Zabrania się zmieniania drużyny po rozpoczęciu gry.
11. Wygrywa drużyna, która ukończy grę w jak najkrótszym czasie wynikającym z sumy czasu przejścia gry i wszystkich kar czasowych.

§6

ZASADY BEZPIECZEŃSTWA I ODPOWIEDZIALNOŚCI