

Regulamin Gry Terenowej organizowanej w ramach wydarzenia „Juwenalia Częstochowskie PCz&UJD 2026”

§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: Aleja Armii Krajowej 19 (do budynku Wydziału Inżynierii Produkcji i Technologii Materiałów)
2. Data wydarzenia: 20 maja 2026 (środa);
3. Godziny trwania wydarzenia: 16:00 – 19:00.

§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 4 osób.
4. Warunkiem udziału jest wcześniejsze zgłoszenie drużyny za pośrednictwem formularza dostępnego na stronie wydarzenia Juwenalia Częstochowskie na Facebooku.
5. Zapisy rozpoczną się dnia 11.05. 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

1. Gra polega na wykonywaniu zadań terenowych, zdobywaniu punktów oraz odnalezieniu Impostora ukrywającego się wśród uczestników gry.
2. Celem drużyny jest:
 - wykonanie jak największej liczby zadań,
 - zdobycie jak największej liczby punktów,
 - poprawne wskazanie Impostora przed zakończeniem gry.
3. Każda stacja zadaniowa jest nadzorowana przez wolontariuszy lub koordynatorów gry.
4. Uczestnicy mogą korzystać z telefonów wyłącznie:
 - w celu kontaktu z Koordynatorami,
 - podczas zadań wymagających użycia urządzenia,
 - do wykonania poleceń wskazanych przez Organizatorów.
5. Naruszenie zasad gry, niesportowe zachowanie, utrudnianie gry innym uczestnikom lub korzystanie z telefonu niezgodnie z regulaminem może skutkować dyskwalifikacją drużyny lub uczestnika. Dyskwalifikacja jest ostateczna i uniemożliwia powrót do gry.
6. Drużyny nie otrzymują kar czasowych. O wyniku końcowym decyduje liczba zdobytych punktów.
7. Na starcie każda drużyna otrzymuje Pakiet Startowy zawierający:
 - a) kartę drużyny z miejscem na punkty i potwierdzenia wykonania zadań;
 - b) mapę terenu gry;

- c) instrukcję fabularną oraz podstawowe zasady rozgrywki.
8. Wykonanie zadania musi zostać potwierdzone przez opiekuna stacji lub koordynatora.
 9. Zabrania się zmiany drużyny po rozpoczęciu gry.
 10. Wśród uczestników znajduje się Impostor, którego celem jest utrudnianie wykonywania zadań, wprowadzanie drużyn w błąd oraz sabotowanie przebiegu gry.
 11. Impostor działa zgodnie z zasadami ustalonymi przez organizatorów. Zabronione jest:
 - stosowanie przemocy fizycznej,
 - niszczenie materiałów do gry,
 - ukrywanie przedmiotów organizatorów,
 - celowe łamanie regulaminu.
 12. Drużyny mogą zdobywać dodatkowe punkty za:
 - wykonanie zadań specjalnych,
 - odnalezienie ukrytych wskazówek,
 - poprawne wykrycie działań Impostora,
 - współpracę i kreatywne rozwiązania zadań.
 13. Pod koniec gry każda drużyna wskazuje osobę, którą podejrzewa o bycie Impostorem. Poprawne wskazanie przyznaje dodatkowe punkty.
 14. Wygrywa drużyna, która zdobędzie największą liczbę punktów po podliczeniu wszystkich wykonanych zadań, bonusów i wyników związanych z wykryciem Impostora.
 15. Drużyny składają się z od 2 do 4 osób i działają przez całą grę jako jeden zespół. Każda drużyna posiada własną nazwę oraz przypisany kolor identyfikacyjny, którym oznaczane są materiały i elementy związane z rozgrywką.
 16. Rola Impostora przydzielana jest losowo przed rozpoczęciem gry. Losowanie odbywa się w sposób tajny i znany jest wyłącznie organizatorom oraz osobie pełniącej rolę Impostora. Uczestnicy zobowiązani są do nieujawniania swojej roli innym graczom przez cały czas trwania gry.

§6

ZASADY BEZPIECZEŃSTWA I ODPOWIEDZIALNOŚCI

1. Organizator nie ponoszą odpowiedzialności za rzeczy zagubione, skradzione lub pozostawione na terenie wydarzenia.
2. W przypadku niestosownego zachowania wobec innych uczestników, organizatorzy mają prawo do wykluczenia uczestnika z wydarzenia.
3. Organizator zastrzegają sobie możliwość wydalenia uczestnika lub całej drużyny z miejsca gry terenowej w przypadku: niebezpiecznego zachowania uczestnika mogących mieć wpływ na bezpieczeństwo osób i mienia, stan wskazujący na upojenie lub stan wskazujący na zażycie substancji psychoaktywnych przez uczestnika.
4. Uczestnicy zobowiązani są do zachowania ostrożności podczas poruszania się po kampusie, w szczególności podczas przechodzenia przez ulice.
5. Uczestnikom zabrania się wchodzenia do budynków i sal innych niż wskazane przez Organizatora.
6. Uczestnicy mogą poruszać się jedynie pieszo z wyłączeniem osób z niepełnosprawnościami.
7. Na terenie wydarzenia obowiązuje zakaz spożywania alkoholu i innych środków odurzających.
8. Osoby niepełnoletnie mogą wyłącznie uczestniczyć w wydarzeniu wyłącznie pod opieką rodziców lub opiekunów prawnych, którzy ponoszą pełną odpowiedzialność za ich zachowanie oraz ewentualne szkody wyrządzone przez nie.
9. W przypadku naruszenia postanowień regulaminu, organizator ma prawo wezwać odpowiednie służby.
10. Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że przebywa na terenie gry terenowej na własne ryzyko i odpowiedzialność.
11. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność materialną za szkody wyrządzone przez niego na terenie Miasteczka Akademickiego PCz w stosunku do innych jego Uczestników, jak i za szkody wyrządzone Organizatorowi bądź innym podmiotom trzecim.
12. Zabrania się wnoszenia i posiadania w trakcie Wydarzenia:
 - a) napojów alkoholowych, palenia papierosów (w tym papierosów elektronicznych),
 - b) środków odurzających lub substancji psychotropowych,
 - c) broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów,
 - d) materiałów wybuchowych, pirotechnicznych,
 - e) materiałów pożarowo niebezpiecznych,
 - f) wprowadzania psów i innych zwierząt.

§7

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Udział w wydarzeniu oznacza akceptację postanowień niniejszego regulaminu.
2. Organizator zastrzegają sobie prawo do wprowadzenia zmian w regulaminie. Ewentualne zmiany będą ogłaszane na stronie wydarzenia lub podczas jego trwania.
3. Organizator zastrzegają sobie prawo do wykonywania nagrań filmowych oraz wykonywania zdjęć na potrzeby archiwalne i promocyjne Wydarzenia. Uczestnictwo w Wydarzeniu skutkuje wyrażeniem zgody na wykorzystanie wizerunku w mediach elektronicznych, drukowanych i społecznościowych.
4. We wszystkich niezawartych w niniejszym regulaminie zastosowanie mają odpowiednie przepisy kodeksu cywilnego.
5. Przystąpienie do konkursu jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych.