

REGULAMIN STUDENCKIEJ PODKRĘCONEJ GRY TERENOWEJ

§ 1. Informacje ogólne

1. Niniejszy regulamin (zwany dalej Regulaminem) określa zasady przeprowadzenia Studenckiej Podkręconej Gry Terenowej zwanym dalej Wydarzeniem.
2. Studencka Podkręcona Gra Terenowa jest wydarzeniem towarzyszącym Rzeszowskiemu Juwenaliom 2026.
3. Wydarzenie odbędzie się w dniu 23.04.2026 r., w godzinach 10:00 – 16:00 na terenie miasta Rzeszowa.

§ 2. Organizator

1. Organizatorami Studenckiej Podkręconej Gry Terenowej są: Samorząd Studencki Politechniki Rzeszowskiej oraz Parlament Studencki WSPiA (zwani dalej Organizatorem).
2. Siedzibę Organizatorów ustala się ul. Akademicka 1/23; 35-084 Rzeszów; D.S. „Promień”.
3. Przez organizację Wydarzenia rozumie się przygotowanie Punktów Kontrolnych na terenie miasta Rzeszowa oraz wszystkie inne czynności zmierzające do prawidłowego jego przebiegu.

§ 3. Uczestnicy Wydarzenia

1. W Wydarzeniu mogą brać udział wyłącznie osoby posiadające status studenta (dalej: Uczestnicy), dobrani w Drużyny. W skład każdej Drużyny wchodzi **3 osoby**.
2. Każdy członek drużyny musi być osobą pełnoletnią i posiadać ważny dokument potwierdzający status studenta.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do sprawdzenia czy Uczestnik jest studentem poprzez okazanie przez Uczestnika właściwego dokumentu.
4. Każdy Uczestnik może być członkiem tylko jednej Drużyny.
5. W Grze może wziąć udział łącznie nie więcej niż 10 Drużyn. Zakwalifikowaniu do udziału w Wydarzeniu decyduje kolejność zgłoszeń Drużyn.
6. Tylko zgłoszone Drużyny mają prawo brać udział w Wydarzeniu.
7. Każdy Uczestnik biorący udział w Wydarzeniu powinien być w dobrym stanie zdrowia, umożliwiającym udział w Wydarzeniu.
8. Podczas trwania wydarzenia Uczestnikom zabrania się spożywania i bycia pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
9. Uczestnicy powinni zadbać o odpowiedni oraz wygodny strój dostosowany do warunków pogodowych.
10. Przystępując do Wydarzenia, Uczestnik akceptuje w całości niniejszy Regulamin i zobowiązuje się do przestrzegania określonych w nim zasad, jak

również potwierdza, że spełnia wszystkie warunki, które uprawniają go do udziału w Wydarzeniu.

§ 4. Zgłoszenia

1. Zgłoszenie Drużyny następuje poprzez poprawne wypełnienie formularza zgłoszeniowego online, dostępnego na stronie Organizatora ssprz.prz.edu.pl/gra-terenowa. Informacje niezbędne do wypełnienia formularza zgłoszeniowego znajdują się w załączniku nr 2 do niniejszego Regulaminu.
2. Nazwa Drużyny nie może zawierać wulgarnych treści, w przeciwnym wypadku Organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji danej Drużyny. Decyzja Organizatora jest ostateczna.
3. Zgłoszenia są przyjmowane od dnia 08.04.2026 r. 12:00:00 do dnia 15.04.2026 r. 23:59:59.
4. Każda Drużyna, która dokona poprawnego zgłoszenia, otrzyma potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia udziału w Wydarzeniu, na adres e-mail oraz wiadomość SMS na numer podany w formularzu do trzech dni roboczych od wysłania zgłoszenia. Zgłoszenie jest ważne, jeżeli Drużyna otrzymała potwierdzenie w formie e-mail oraz wiadomości SMS.
5. Informacja o zakwalifikowaniu się Drużyn do wzięcia udziału w Wydarzeniu pojawi się w dniu 19.04.2026 r. na portalach społecznościowych Organizatora takich jak Facebook <https://www.facebook.com/SamorzadStudenckiPRz> czy Instagram https://www.instagram.com/samorzad_studencki_prz. Zakwalifikowane Drużyny otrzymają również informację na adres e-mail oraz wiadomość SMS na numer telefonu podany w formularzu.

§ 5. Zasady Wydarzenia

1. Wydarzenie polega na dotarciu do podanych Punktów Kontrolnych i wykonaniu przypisanych im zadań w celu zdobycia jak największej ilości punktów.
2. Za każde wykonane zadanie drużyna otrzymuje od 0 do 10 punktów możliwych do zdobycia na danym punkcie kontrolnym, w zależności od jego skali punktowej.
3. W trakcie Wydarzenia członkowie poszczególnych Drużyn nie mogą się rozdzielać. Liczba członków Drużyn będzie weryfikowana w poszczególnych Punktach Kontrolnych. W razie niezgodności Drużyna będzie mogła przystąpić do realizacji danego zadania dopiero wtedy, kiedy wszyscy jej członkowie znajdą się w Punkcie Kontrolnym.
4. Drużyny proszone są o przybycie na miejsce startowe (określone przez Organizatora) co najmniej 15 minut przed określonym czasem rozpoczęcia Wydarzenia.
5. Drużyny startują z miejsca startowego w tym samym czasie. Miejsce startowe zostanie wyznaczone przez Organizatora i podane do wiadomości Uczestnikom.
6. Każda Drużyna powinna posiadać co najmniej jeden smartfon z aparatem fotograficznym oraz dostępem do Internetu.

7. Każda Drużyna w miejscu startowym otrzyma Kartę Gry, na której będzie znajdować się mapa terenu Wydarzenia z naniesionymi na niej Punktami Kontrolnymi. Ponadto do karty zostanie wpisana nazwa Drużyny oraz jej stan osobowy.
8. Maksymalny czas wykonania wszystkich zadań dla każdej z Drużyn wynosi 6 godzin (10:00-16:00). Po upływie tego czasu, drużyna zobowiązana jest przerwać wykonywanie zadań i udać się bezzwłocznie do ostatniego Punktu Kontrolnego oznaczonego na mapie jako META.
9. Organizator zbiera Karty Gry w punkcie META w godzinach 16:00-17:00.
10. Szczegóły Wydarzenia, jego mechanizm oraz zasady realizacji zadań zostaną przypomniane Uczestnikom ponownie przed jego rozpoczęciem.
11. Udział w Grze jest bezpłatny.
12. Podczas trwania Wydarzenia, Organizatorzy będą obecni w różnych Punktach na terenie Wydarzenia, w celu nadzorowania przebiegu Wydarzenia oraz przestrzegania Regulaminu przez jego Uczestników.
13. W przypadku łamania Regulaminu przez Uczestników, drużyna może zostać zdyskwalifikowana.

§ 6. Nagrody

1. Zwycięzcy Wydarzenia zostaną wyłonieni po jej zakończeniu. Wyłonienie zwycięzców nastąpi w lokalu Podkręcone, Przemysłowa 3, 35-105 Rzeszów.
2. Zwycięskie Drużyny zostaną wyłonione po podliczeniu wszystkich punktów, które otrzymały, wykonując zadania w poszczególnych Punktach Kontrolnych. Zwycięzcą Wydarzenia zostaje Drużyna, która łącznie otrzymała największą liczbę punktów. W przypadku, gdy dwie lub więcej Drużyn otrzyma identyczną liczbę punktów, pod uwagę zostanie wzięty czas ukończenia wszystkich zadań (zwycięzcą zostanie drużyna, która w najkrótszym czasie ukończyła wykonane zadania).
3. Nagrodzone zostaną 3 Drużyny, które otrzymały największą liczbę punktów w trakcie Wydarzenia (w przypadku tej samej liczby punktów, pod uwagę brany jest czas ukończenia wszystkich zadań).
4. Nagrody:
 - I miejsce:** 3 karnety wstępu na Rzeszowskie Juwenalia, pakiety promocyjne o kwocie nie przekraczającej 600 zł, sponsorowane przez: Samorząd Studencki Politechniki Rzeszowskiej;
 - II miejsce:** 3 karnety wstępu na Rzeszowskie Juwenalia, pakiety promocyjne o kwocie nie przekraczającej 550 zł, sponsorowane przez: Samorząd Studencki Politechniki Rzeszowskiej;
 - III miejsce:** 3 karnety wstępu na Rzeszowskie Juwenalia, pakiety promocyjne o kwocie nie przekraczającej 500 zł, sponsorowane przez: Samorząd Studencki Politechniki Rzeszowskiej;

§ 7. Zasady bezpieczeństwa

1. W czasie Wydarzenia obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania przepisów ruchu drogowego. Drużyna, której choć jeden z członków nie dostosuje się do tego wymogu zostanie automatycznie wykluczona z dalszej rozgrywki.
2. Wydarzenie toczy się w ruchu drogowym w związku z czym, uczestnicy są proszeni o zachowanie szczególnej ostrożności.
3. Organizator nie zapewnia Uczestnikom Wydarzenia opieki medycznej ani ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków.
4. Charakter Wydarzenia powoduje, że Drużyny poruszają się po terenie miasta Rzeszowa na własną odpowiedzialność.
5. Uczestnicy, przystępując do Wydarzenia biorą na siebie pełną odpowiedzialność na cały czas trwania Wydarzenia.
6. W przypadku naruszenia przez uczestnika lub drużynę niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania wykonywania zadań innym uczestnikom w dowolnym momencie Wydarzenia, Organizator ma prawo do wykluczenia go z dalszego uczestnictwa. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
7. Organizator nie wyrazi zgody na start uczestnika w Wydarzeniu jeśli stwierdzi lub będzie podejrzewał, że ten jest pod wpływem alkoholu lub innych środków odurzających.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników Wydarzenia mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
9. Organizator nie jest stroną między uczestnikami, a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie Wydarzenia.

§ 8. Dane osobowe

1. Rejestracja uczestników odbędzie się poprzez wypełnienie formularza dostępnego na stronie wydarzenia ssprz.prz.edu.pl/gra-terenowa.
2. Administratorem danych osobowych uczestników jest Politechnika Rzeszowska im. Ignacego Łukasiewicza.
3. Dane osobowe Uczestników (imię, nazwisko, nr albumu, nr telefonu, kierunek i rok studiów) są przetwarzane w celu przeprowadzenia i rozstrzygnięcia Podkręconej Gry Terenowej.
4. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, lecz odmowa ich podania skutkuje brakiem możliwości wzięcia udziału w Podkręconej Grze Terenowej.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do publikacji zdjęć z wizerunkiem Uczestników Wydarzenia na stronie internetowej Organizatora ssprz.prz.edu.pl/gra-terenowa oraz na swoich profilach w mediach społecznościowych w celach informacyjno-promocyjnych takich jak Facebook <https://www.facebook.com/SamorzadStudenckiPRz> czy Instagram

https://www.instagram.com/samorzad_studencki_prz.

6. Pełna treść klauzuli informacyjnej stanowi załącznik do Regulaminu.

§ 9. Postępowanie reklamacyjne

1. Wszelkie reklamacje mogą być zgłaszane Organizatorowi najpóźniej do dnia 25.04.2026 roku (decyduje data wpływu do Organizatora).
2. Reklamacje dostarczane po dniu, o którym mowa w ust. 1 nie będą rozpatrywane.
3. Zgłoszenia reklamacyjne należy wysłać listem poleconym na adres ul. Akademicka 1/23; 35-084 Rzeszów; D.S. „Promień”.
4. Reklamacja powinna zawierać:
 - 1) imię, nazwisko i dokładny adres Uczestnika,
 - 2) adres e-mail Uczestnika,
 - 3) wskazanie przyczyny reklamacji
 - 4) uzasadnienie reklamacji
5. Reklamacje będą rozpatrywane w terminie 3 dni od daty ich otrzymania.
6. Osoba składająca reklamację zostanie pisemnie poinformowana o decyzji listem poleconym, wysłanym na adres podany w reklamacji lub też telefonicznie, bądź za pośrednictwem poczty elektronicznej.

§ 10. Postanowienia końcowe

1. Regulamin będzie dostępny na stronie wydarzenia ssprz.prz.edu.pl/graterenowa, a także u Organizatorów w czasie trwania Wydarzenia.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Wydarzenia bez podania przyczyny.
3. W przypadku spraw spornych lub nie poruszonych w niniejszym Regulaminie, decyzję podejmuje Organizator i jest ona nieodwołalna.

Załącznik nr 1

KLAUZULA INFORMACYJNA

1. Administratorem danych osobowych jest **Politechnika Rzeszowska im. Ignacego Łukasiewicza**, z siedzibą przy al. Powstańców Warszawy 12, 35-959 Rzeszów, adres e-mail: kancelaria@prz.edu.pl
2. Z Inspektorem Ochrony Danych możesz się skontaktować poprzez: tel. **+48 17 865 1775** lub e-mail: iod@prz.edu.pl.
3. Dane osobowe przetwarzane będą w celach promocyjnych w związku z organizowaną Podkręconą Grą Terenową – na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a

RODO, czyli na podstawie wyrażonej zgody.

4. Podanie danych jest dobrowolne, jednak niezbędne do wzięcia udziału w Wydarzeniu. Odmowa ich podania jest jednoznaczna z brakiem możliwości rejestracji na Wydarzenie.
5. Dane osobowe mogą zostać powierzone do przetwarzania podmiotom zewnętrznym działającym na zlecenie Administratora, np. podmiotowi świadczącemu usługi IT w zakresie rozwoju, serwisowania i usuwania awarii w systemach informatycznych.
6. Dane osobowe będą przetwarzane przez czas niezbędny do organizacji wydarzenia oraz przez 1 rok po niej, a wizerunek przez 5 lat po zakończeniu uroczystości.
7. Masz prawo do żądania: dostępu do treści swoich danych, ich sprostowania lub ograniczenia przetwarzania oraz prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania lub usunięcia danych, o ile pozwalają na to przepisy prawa.
8. Masz również prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego – Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, z siedzibą w Warszawie przy ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa.
9. Twoje dane osobowe nie będą poddawane zautomatyzowanym procesom podejmowania decyzji, w tym profilowaniu.
10. Więcej o tym jak przetwarzamy dane osobowe dowiesz się na stronie: <https://w.prz.edu.pl/polityka-prywatnosci>

Załącznik nr 2

TREŚĆ FORMULARZA ZGŁOSZENIOWEGO

Oświadczam, że zapoznałem/am się z Regulaminem wydarzenia „Studencka Podkręcona Gra Terenowa” organizowanego przez Samorząd Studencki Politechniki Rzeszowskiej oraz Parlament Studencki WSPiA, akceptuję jego postanowienia oraz zobowiązuje się do przekazania jego treści pozostałym uczestnikom zgłoszonym w poniższym formularzu.*

- tak
- nie

Regulamin znajduje się wyżej.

RODO*

- Zgadzam się

Drużyna

Drużyna powinna składać się z 1 Lidera oraz 2 członków. Dane prosimy wypełniać dokładnie i zgodnie z nagłówkiem aby nie było problemów z rejestracją drużyny.

Nazwa drużyny*

Adres e-mail*

Potrzebny do kontaktu z drużyną

Numer telefonu*

Potrzebny do kontaktu z drużyną

Lider drużyny

Imię i nazwisko*

Nazwa uczelni*

Kierunek*

Rok studiów*

- I
- II
- III
- IV
- V

Numer albumu*

Data urodzenia*

dd/mm/rrrr

I Członek Zespołu

Imię i nazwisko*

Nazwa uczelni*

Kierunek*

Rok studiów*

- I
- II
- III
- IV
- V

Numer albumu*

Data urodzenia*

dd/mm/rrrr

II Członek Zespołu

Imię i nazwisko*

Nazwa uczelni*

Kierunek*

Rok studiów*

- I
- II
- III
- IV
- V

Numer albumu*

Data urodzenia*

dd/mm/rrrr