



Państwowa Akademia
Nauk Stosowanych
w Krośnie

Regulamin gry terenowo - edukacyjnej

NA SZLAKU PRZYGODY

21 maja 2025 roku, godz. 9.00-13.00

Postanowienia ogólne

1. Organizatorem gry terenowo - edukacyjnej pt. „Na szlaku przygody”, zwanej dalej grą, realizowanej w ramach wydarzenia Piknik u Profesora Pigonia, jest Państwowa Akademia Nauk Stosowanych w Krośnie (zwana dalej także „PANS”) przy współpracy Szkoły Podstawowej im. prof. S. Pigonia w Komborni.
2. Piknik odbywa się pod patronatem Rektora Państwowej Akademii Nauk Stosowanych w Krośnie.
3. Celem wydarzenia jest promowanie wiedzy o kulturze regionu, postaci Profesora Stanisława Pigonia i kształtowanie postaw patriotycznych wśród młodzieży.
4. Piknik u Profesora Pigonia zostanie zorganizowany w Szkole Podstawowej w Komborni, na obszarze wsi Kombornia (gra terenowa) i na terenie zagrody domowej Profesora.
5. W ramach Pikniku zostanie przeprowadzona gra terenowo-edukacyjna obejmująca wiedzę historyczną, literacką i z kultury regionu w tym znajomość biografii profesora S. Pigonia i rozdziału *Mój dom* z pamiętnika *Z Komborni w świat*.
6. Finałową częścią rywalizacji będzie rozegranie konkurencji sprawnościowych zorganizowanych przez żołnierzy 3. Podkarpackiej Brygady Obrony Terytorialnej, 35. Batalion Lekkiej Piechoty, Rzeszów.
7. W grze biorą udział uczniowie szkół ponadpodstawowych, którzy spełniają łącznie następujące warunki:
 - posiadają ubezpieczenie od Następstw Nieszczęśliwych Wypadków,
 - posiadają zgodę rodziców lub opiekunów prawnych na udział w grze, zgodę na przetwarzanie danych osobowych oraz utrwalanie wizerunku,
 - stan zdrowia oraz kondycja fizyczna uczestników pozwalające na wykonanie zadań przewidzianych w grze.
8. Szkoły, o których mowa w pkt. 6 zgłaszają do udziału w grze po 1 zespole 3-osobowym.
9. Zgłoszenia do udziału w grze wraz z oświadczeniami rodziców lub opiekunów prawnych uczestników gry, stanowiące załącznik do niniejszego regulaminu, szkoły przesyłają w formie skanu na adres: piknik@pans.krosno.pl w terminie do dnia 19.05.2025 r.

Zasady gry

1. Szkoły są zobowiązane zapewnić uczestnikom gry opiekuna i transport w dniu 21 maja 2025 r. do Szkoły Podstawowej w Komborni na godzinę 9.00.
2. Udział w grze bierze maksymalnie 16 zespołów 3-osobowych. W skład każdego zespołu wchodzi 3 uczniów danej szkoły.
3. W grze mogą brać udział wyłącznie uczniowie nieposiadający przeciwwskazań zdrowotnych do podjęcia aktywności ruchowej.
4. Każdy z zespołów wyrusza na wylosowaną trasę pod opieką przewodnika – studenta PANS, który dba o bezpieczeństwo uczestników oraz czuwa nad prawidłowym przebiegiem gry.
5. Pierwszym etapem jest odprawa zespołów w Szkole Podstawowej w Komborni, natomiast transport na miejsce startu odbywa się w godzinach 9.30 – 10.30.
6. W celu odprawy, pobrania aplikacji i jej uruchomienia uczniowie zobowiązani są stawić się o godzinie 9.30 w wyznaczonym na terenie Szkoły Podstawowej w Komborni punkcie rejestracyjnym gry edukacyjno-trenowej „Na szlaku przygody”.
7. Zespoły po wylosowaniu kolejności rozpoczynają grę w godzinach: 10.00, 10.30.
8. Za transport uczestników gry terenowej na miejsce startu odpowiada PANS.
9. Zadaniem uczestników jest pokonanie wyznaczonej przez organizatora trasy o długości 2 – 2,5 km, znajdującej się na terenie miejscowości Kombornia, i wykonanie 5 zadań, z której uczestnicy będą korzystać na smartfonach lub w innej formie. Na terenie zagrody Pigoniówka zostanie rozegranych 5 konkurencji sprawnościowych przygotowanych przez żołnierzy 35. Batalionu.
10. Za każde wykonane zadanie uczestnicy otrzymują punkty, których liczba zależy od poprawności wykonanego zadania.
11. Zespół może uzyskać maksymalnie 100 punktów.
12. Na pokonanie trasy zespoły mają maksymalnie 50 minut.
13. Zadania obejmują zakres wiedzy na poziomie szkoły średniej.
14. Co najmniej jeden z członków zespołu powinien dysponować telefonem komórkowym z systemem operacyjnym Android, na który zostanie wgrana aplikacja umożliwiająca uczestnictwo w grze.
15. Aplikacja gry edukacyjno-terenowej będzie wgrana przez organizatora w punkcie rejestracyjnym znajdującym się w Szkole Podstawowej w Komborni i uruchamiana na podstawie hasła i loginu na starcie przez opiekuna grupy.
16. Uczestnicy zobowiązani są do posiadania odpowiedniego ubioru i obuwia sportowego.
17. Po trasie gry zespoły poruszają się pieszo.
18. Gra odbywa się w warunkach typowego ruchu ulicznego, dlatego uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania przepisów ruchu drogowego oraz do zachowania szczególnej uwagi i ostrożności.
19. W celu zapewnienia widoczności uczestnicy zobowiązani są do założenia opasek odbłaskowych, które wydawane są w punkcie rejestracji.
20. Uczestnicy mają zakaz korzystania z Internetu.
21. W przypadku naruszenia zasad niniejszego regulaminu lub utrudnienia gry innym uczestnikom organizator ma prawo w dowolnym momencie gry wykluczyć zespół z rozgrywki. Nieuczciwe pozyskiwanie informacji skutkuje karą zespołową: od niezaliczenia zadania do wykluczenia z gry włącznie.

22. Grę wygrywa zespół, który w regulaminowym czasie rozwiąże zadania i uzyska najwięcej punktów.
23. Nagrody przysługują zespołom, które uzyskały I, II, III miejsce.
24. Ogłoszenie wyników gry i rozdanie nagród planowane jest na godzinę ok. 13.00 w domu rodzinnym profesora Stanisława Pigonia w Komborni.
25. Fundatorem nagród w konkursie jest Rektor Państwowej Akademii Nauk Stosowanych w Krośnie.

Postanowienia końcowe

1. W sprawach spornych lub nieujętych w regulaminie decyduje organizator.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do interpretacji wykładni zapisów regulaminowych.

W imieniu organizatorów:

Prof. dr hab. Kazimierz Sikora

KANCELARZ

mgr Franciszek Tereszkiewicz