

## Regulamin udziału w grze miejskiej „Gra miejska: Stefan, prowadź!”

### § 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin (zwany dalej „Regulaminem”) określa zasady udziału w grze miejskiej pod nazwą „Gra miejska: Stefan, prowadź!” (dalej: „Gra”).
2. Organizatorem Gry jest Teatr im. Stefana Żeromskiego w Kielcach, z siedzibą przy ul. Sienkiewicza 32, 25-507 Kielce, wpisany do Rejestru Instytucji Kultury prowadzonego przez Województwo Świętokrzyskie pod numerem 11/92, REGON: 000279404, NIP: 657-10-06-022, współprowadzony przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego (dalej: „Organizator”).
3. Gra odbędzie się w dniach 10–11 maja 2025 roku, w godzinach 10:00–17:00, na terenie Kielc, w tym w Teatrze im. Stefana Żeromskiego oraz w innych lokalizacjach związanych z życiem i twórczością Stefana Żeromskiego.

### § 2. Cele Gry

1. Celem Gry jest:
  - a) popularyzacja wiedzy na temat życia i twórczości Stefana Żeromskiego;
  - b) poznawanie przestrzeni miejskiej Kielc;
  - c) aktywizacja społeczności lokalnej poprzez wspólne spędzanie czasu na świeżym powietrzu.

### § 3. Uczestnictwo

1. Udział w Grze jest bezpłatny i dobrowolny.
2. Gra jest przeznaczona dla wszystkich zainteresowanych, bez względu na wiek.
3. Osoby niepełnoletnie mogą wziąć udział w Grze wyłącznie pod opieką osób dorosłych lub za pisemną zgodą opiekuna prawnego.
4. Uczestnicy chcący wziąć udział w Grze są zobowiązani do posiadania co najmniej jednego na drużynę urządzenia mobilnego z funkcją odczytu kodów QR.

### § 4. Przebieg Gry

1. Gra rozpoczyna się w Teatrze im. Stefana Żeromskiego w Kielcach.
2. Uczestnicy otrzymują mapę oraz pierwsze pytanie konkursowe.
3. Każda poprawna odpowiedź uprawnia uczestnika do otrzymania pieczęci oraz wskazówki prowadzącej do kolejnego punktu gry.
4. Wskazówki będą udostępniane w formie kodów QR, które należy zeskanować przy pomocy urządzenia mobilnego.
5. Kolejne lokalizacje i pytania:
  - o **Skwer im. Stefana Żeromskiego** – pytanie: Którego z dzieł nie napisał Stefan Żeromski? Odpowiedź: c) „Przesilenie”;
  - o **Muzeum Lat Szkolnych Stefana Żeromskiego** – pytanie: Kim chciał zostać Stefan Żeromski w młodości? Odpowiedź: b) poetą;

- **I Liceum Ogólnokształcące im. Stefana Żeromskiego** – pytanie: Kim był dla Stefana Żeromskiego Antoni Gustaw Bem? Odpowiedź: a) ulubionym nauczycielem i polonistą;
  - **Źródło Biruty** – pytanie: Bohaterką, której książki autorstwa Stefana Żeromskiego była „Biruta”? Odpowiedź: c) „Syzyfowe prace”;
  - **Finał w Teatrze** – pytanie: Do czyjej samotności Stefan Żeromski porównał w swej wypowiedzi samotność poety? Odpowiedź: b) plemienny wódz.
6. Gra kończy się w Teatrze, gdzie uczestnicy po udzieleniu poprawnej odpowiedzi na pytanie finałowe otrzymują nagrody.

## § 5. Nagrody

1. Uczestnicy, którzy ukończą Grę, otrzymują:
  - a) zaświadczenie o przebyciu Szlaku Żeromskiego;
  - b) samoprzylepny wąs Stefana Żeromskiego.

## § 6. Zasady bezpieczeństwa

1. Gra odbywa się w przestrzeni miejskiej na świeżym powietrzu – uczestnicy są zobowiązani do dostosowania stroju do warunków atmosferycznych.
2. Uczestnicy zobowiązani są do zachowania ostrożności podczas przemieszczania się oraz do poszanowania bezpieczeństwa innych uczestników.
3. W przypadku wystąpienia złego samopoczucia, uczestnik powinien niezwłocznie przerwać udział w Grze i udać się do najbliższego punktu medycznego.

## § 7. Odpowiedzialność

1. Teatr im. Stefana Żeromskiego nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wypadki losowe powstałe w trakcie Gry.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za utratę lub uszkodzenie mienia uczestników podczas Gry.

## § 8. Prawa do wizerunku

1. Zgłoszenie do udziału w Grze jest jednoznaczne z udzieleniem przez uczestnika (lub opiekuna prawnego w przypadku osób niepełnoletnich) zgody na:
  - a) udział w Grze,
  - b) nieodpłatne, nieograniczone terytorialnie i czasowo utrwalanie oraz wykorzystywanie wizerunku uczestnika zarejestrowanego podczas Gry – wraz z danymi identyfikującymi – w materiałach promujących Grę, zarówno w mediach tradycyjnych, jak i internetowych.

## § 9. Dodatkowe elementy Gry

1. Uczestnicy mogą podczas Gry zdobywać dodatkowe bonusy w postaci nagrań audio lub wyzwania związanych z odkrywaniem ciekawych detali miejskiej przestrzeni.
2. Po otwarciu każdej skrzynki z kodem QR uczestnicy są zobowiązani do jej zamknięcia oraz zabezpieczenia, aby nie naruszyć przebiegu Gry dla kolejnych graczy.

## § 10. Przetwarzanie danych osobowych

1. Informacja dotycząca zasad przetwarzania danych osobowych przez Administratora oraz praw osób, których dane są przetwarzane, została zamieszczona na stronie internetowej: <http://teatrzeromskiego.pl/rodo>.

## § 11. Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w Regulaminie z ważnych przyczyn organizacyjnych lub technicznych.
2. Udział w Grze jest równoznaczny z akceptacją niniejszego Regulaminu.
3. Gra ma charakter edukacyjny i rekreacyjny, a jej celem jest promocja twórczości Stefana Żeromskiego.