

**REGULAMIN WIRTUALNEJ GRY MIEJSKIEJ**  
**"O Wilkach mowa" w aplikacji Actiontrack**  
**Przygotowania do akcji ekspropriacyjnej oddziału ppor. AK Stanisława Łukasika**  
**"Rysia"**

**§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Organizatorem mobilnej gry miejskiej jest Instytut Pamięci Narodowej KŚZpNP Oddział w Lublinie – zwany dalej Organizatorem.
2. Rozgrywka przeprowadzona zostanie w terminie od 01.03.2021 r. do 08.03.2021 r., do godziny 10.00, z okazji Narodowego Dnia Pamięci „Żołnierzy Wyklętych”.
3. Gra jest skierowana do mieszkańców województwa lubelskiego. Osoby poniżej 16. roku życia mogą w niej uczestniczyć pod opieką rodziców bądź opiekunów prawnych.
4. Gra skierowana jest również do uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych z województwa lubelskiego, którzy mogą zgłosić się do gry jako 4-osobowa drużyna, reprezentująca szkołę pod opieką nauczyciela.
5. Osoby niepełnoletnie samodzielnie uczestniczące w grze obowiązane są przedstawić zgodę rodziców bądź opiekunów prawnych na uczestnictwo w grze (Załącznik nr 1).
6. Gracze mogą brać udział w grze indywidualnie, mogą być też wspierani przez osoby towarzyszące, w ramach obowiązujących zasad bezpieczeństwa związanych z epidemią COVID19. W przypadku drużyny, nagroda zostaje przekazana jej liderowi.
7. W przypadku przeprowadzania rozgrywki przez drużynę, zarówno w kategorii indywidualnej jak i w przypadku zgłoszeń szkół, jej skład należy udokumentować robiąc zdjęcie lub film, które należy przesłać na podany adres e-mail, wraz z tabelą kontaktową (§ 2, p. 5), lub umieścić na portalu społecznościowym zgodnie z zasadami określonymi w § 4, p. 4, co będzie uważane za równoznaczne z deklaracją wzięcia udziału w rywalizacji o nagrodę specjalną.
8. Udział w grze jest bezpłatny.
9. Wymogiem wzięcia udziału w grze jest posiadanie smartfonu/tabletu z:
  - systemem iOS (w wersji 8.0 i wyższej) i Android (w wersji 4.2 i wyższej),
  - uruchomioną funkcją GPS,
  - zainstalowaną aplikacją ActionTrack (dostępną w Google Play i AppStore),
  - mobilnym dostępem do Internetu i włączoną usługą lokalizacji,
  - zaleca się zaopatrzenie w baterię przenośną powerbank.

- oraz posiadanie specjalnego pakietu materiałów do gry, który będzie można odebrać w siedzibie Organizatora lub wydrukować samodzielnie ze strony internetowej Organizatora
10. Gra odbywa się w ruchu miejskim. Organizatorzy nie odpowiadają za bezpieczeństwo członków uczestników gry.
  11. Uczestnicy nie mogą korzystać ze środków komunikacji miejskiej i prywatnej (samochody, motocykle itd.).
  12. Uczestnicy przystępując do gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność cywilno-prawną na cały czas trwania gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice lub opiekunowie prawni.
  13. Uczestnicy przystępując do gry zobowiązują się do przestrzegania aktualnych regulacji prawnych dotyczących ograniczeń i wskazań związanych z epidemią COVID19.

## **§ 2. ZGŁOSZENIE DO GRY**

1. Gracze rejestrują się w grze, pobierając grę w aplikacji ActionTrack. Poprzez pobranie gry z aplikacji ActionTrack Uczestnicy:
  - akceptują regulamin gry,
  - wyrażają zgodę na opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronach internetowych Organizatorów i na portalach społecznościowych relacji z gry oraz zdjęć zawierających wizerunek graczy.
2. Uczestnicy gry udzielają Organizatorom nieodwołalnego, nieograniczonego czasowo i nieodpłatnego prawa do wielokrotnego wykorzystywania zdjęć i filmów z ich wizerunkiem, wykonywanych podczas trwania gry. Zgoda obejmuje wykorzystanie, utrwalanie, obróbkę i powielanie wykonanych zdjęć i filmów, wprowadzanie ich do pamięci komputera, publikowanie przez Organizatora w gazetach, na stronach internetowych, w portalach społecznościowych oraz informacjach medialnych celem informowania o grze oraz o zadaniach statutowych Organizatora.
3. Uczestnik indywidualny, który chce wziąć udział w konkursie jest zobowiązany do podania adresu mailowego, umożliwiającego późniejszy kontakt Organizatorów z uczestnikiem.
4. Uczniowie reprezentujący szkołę są zobowiązani do podania swojego imienia, nazwy i adresu szkoły oraz klasy, a także maila i numeru telefonu do nauczyciela sprawującego

opiekę nad grupą.

5. Dane kontaktowe należy przesłać na adres: [nadia-sola@ipn.gov.pl](mailto:nadia-sola@ipn.gov.pl) bezpośrednio po zakończeniu rozgrywki, w formie wypełnionej tabeli kontaktowej (Załącznik nr 2).
6. Podanie danych osobowych przez Uczestników oraz udzielenie zgody na wykorzystanie wizerunku jest dobrowolne, lecz warunkuje uczestnictwo w grze.
7. Administratorem danych osobowych uczestników gry jest Prezes Instytutu Pamięci Narodowej Komisji Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu, z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Postępu 18, 02-676 Warszawa. Zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 [Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady \(UE\) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE \(ogólne rozporządzenie o ochronie danych\)](#) dane będą przetwarzane w celach związanych z grą.
8. Uczestnik posiada prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo wniesienia sprzeciwu, prawo do cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.
9. Uczestnik ma prawo wniesienia skargi do UODO, gdy uzna, że przetwarzanie danych osobowych jego dotyczących narusza przepisy ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.

### **§ 3. PRZEBIEG GRY**

1. 01.03.2021 r. Gracze zostaną zapoznani z zasadami oraz otrzymają kod QR umożliwiający rozpoczęcie gry.
2. Miejscem startu jest Brama Krakowska (ul. Bramowa 2, Lublin).
3. Po rozpoczęciu rozgrywki Gracz zostanie poproszony o wybranie jednej z czterech zaplanowanych tras.
4. Gracz rywalizuje z innymi uczestnikami w zakresie wybranej przez siebie trasy.
5. Zadaniem Graczy będzie wykonanie określonych zadań, rozwiązanie zagadek i zdobycie jak największej liczby punktów.
6. W przypadku zdobycia tej samej liczby punktów przez więcej niż jednego Gracza w zakresie wybranej trasy, o pierwszeństwie będzie decydować czas przejścia.

7. Gra zostanie zakończona o godzinie 10.00, 08.03.2021 r. niezależnie od tego, czy wszyscy gracze dotrą do mety. Około godziny 12:00 ogłoszone zostaną wyniki gry.

#### **§ 4. WYGRANA I NAGRODY**

1. Organizator przewiduje przyznanie nagród w dwóch kategoriach: rozgrywce indywidualnej (w czterech kategoriach odpowiadającym czterem trasom) oraz rozgrywce drużynowej szkół (jedna kategoria będąca sumą punktów za cztery trasy).
2. Pierwsze trzy osoby, które w kategorii indywidualnej, na każdej z czterech tras zdobędą największą liczbę punktów otrzymają nagrody rzeczowe. W przypadku tej samej liczby punktów, nagroda zostanie przekazana osobom, które miały krótszy czas przejścia gry.
3. Organizator przewiduje przyznanie nagrody specjalnej w kategorii drużynowej szkół, zespołowi, który zdobędzie łącznie najwięcej punktów. Jeśli suma punktów będzie taka sama, nagroda zostanie przekazana drużynie, która miała krótszy czas przejścia gry.
4. Organizator przewiduje przyznanie nagrody specjalnej Uczestnikowi, który w dniach 01.03.2021 – 08.03.2021 r. weźmie udział w Grze i opublikuje relację w dowolnej formie np. filmu (do 60 s.), zdjęcia, opisu, kolażu itd. Facebooku bądź Instagramie. Uczestnik jest zobowiązany do oznaczenia fanpage Lubelskiego Oddziału IPN (<https://www.facebook.com/IPN.Lublin>) oraz dodania „hasztagów” #owilkachmowa, #edukacjaIPNLublin. Najciekawsza relacja zostanie wybrana przez Jury Konkursu, w którego skład wchodzi trzech pracowników IPN Oddział w Lublinie.
5. W razie nieobecności podczas finału bądź niedostarczenia zgody na uczestnictwo w grze nagroda przepada i przechodzi na kolejną osobę.
6. Jeden Gracz może wziąć udział w grze tylko raz i otrzymać jedną nagrodę.
7. Fundatorem nagród jest Instytut Pamięci Narodowej KŚZpNP Oddział w Lublinie, Narodowy Bank Polski Oddział w Lublinie

#### **§ 5. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Złamanie zasad Regulaminu gry jest jednoznaczne z dyskwalifikacją Gracza.
2. Regulamin znajduje się do wglądu na stronie internetowej Organizatora.
3. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym Regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.

4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian w Regulaminie w przypadku zajścia ważnych i nieprzewidzianych zdarzeń, które takie zmiany mogłyby wywołać.

## Załącznik 1

### Zgoda rodzica/opiekuna prawnego

Wyrażam zgodę na udział mojej córki / mojego syna.....  
w grze .....

Oświadczam, że zapoznałem/zapoznałam się z regulaminem gry ..... i akceptuję jego postanowienia.

Wyrażam zgodę / nie wyrażam zgody na przetwarzanie danych osobowych mojej córki / mojego syna ..... w związku z udziałem w grze.

Wyrażam zgodę / nie wyrażam zgody na opublikowanie na łamach prasy i w mediach oraz na stronach internetowych Organizatorów i na portalach społecznościowych relacji z gry oraz zdjęć zawierających wizerunek mojej córki/mojego syna.

**Brak zgody na jakikolwiek z ww. punktów skutkuje brakiem możliwości uczestnictwa w grze.**

.....

Podpis rodzica (opiekuna prawnego)

## Załącznik nr 2

### Tabela dla uczestników indywidualnych

Pseudonim podany w rozgrywce	Liczba uczestników*	Imię i nazwisko	Wiek**	Adres e-mail	Numer telefonu	Data rozgrywki

\* w przypadku więcej niż jednego uczestnika należy podać dane Lidera

\*\* proszę podać dane wszystkich uczestników. Dane te będą niezbędne do właściwego doboru nagród

### Tabela dla grup szkolnych

Nazwa szkoły	Klasa	Pseudonimy podane w rozgrywce	Imię i nazwisko nauczyciela	Adres e-mail nauczyciela	Numer telefonu nauczyciela	Data rozgrywki