

REGULAMIN GRY MOBILNEJ

W imieniu Rzeczypospolitej. Akcje Kedywu Armii Krajowej w okupowanej Warszawie

§ 1. ORGANIZATOR

Podmiotem prowadzącym i realizującym konkurs jest Oddział Instytutu Pamięci Narodowej – Komisji Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu w Warszawie, zwany dalej „Organizatorem”, z siedzibą w Warszawie (00-207) Pl. Krasińskich 2/4/6, NIP 525-24-12-957, REGON 141199647.

§ 2. CELE GRY

Gra ma na celu:

- zaangażowanie uczestników w wartościowe działanie edukacyjne;
- przybliżenie wybranych akcji Kedywu.
- krzewienie postaw oraz wartości patriotycznych.

§ 3. CZAS I MIEJSCE

1. Gra odbywać się będzie wyłącznie w przestrzeni wirtualnej.
2. Gra odbędzie się w 24 marca – 30 kwietnia 2023 r.

§ 4. WARUNKI UCZESTNICTWA

1. Udział w grze jest dobrowolny i bezpłatny.
2. Gra adresowana jest do uczniów klas 7–8 szkół podstawowych, uczniów szkół ponadpodstawowych oraz osób dorosłych.
3. Pełnoletni Uczestnik gry akceptuje regulamin poprzez zapoznanie się z jego treścią i akceptacją na urządzeniu mobilnym.
4. Jeżeli Uczestnikiem gry jest osoba niepełnoletnia, akceptacji regulaminu na urządzeniu mobilnym dokonuje rodzic, bądź opiekun prawny Uczestnika.
5. Liczba Uczestników jest nieograniczona.
6. Udział w grze nie wymaga oddzielnego zgłoszenia.
7. Wymogiem wzięcia udziału w grze jest posiadanie smartfonu z:
 - a) systemem Android (w wersji 4.2 i wyższej) lub iOS (w wersji 8.0 i wyższej),
 - b) zainstalowaną aplikacją ActionTrack (dostępną w Google Play i AppStore),
 - c) sprawnym dostępem do Internetu, w tym do GoogleMaps
 - d) smartfon musi posiadać sprawny technicznie aparat fotograficzny, przy pomocy którego każdy wykona zdjęcia w konkretnych zadaniach
8. Organizator w trakcie gry nie zbiera danych osobowych, uczestnicy sami identyfikują się na liście wyników przy pomocy Nicków.
9. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za wszelkie trudności wynikające z nieprawidłowego działania lub uszkodzenia smartfonu lub braku dostępu do Internetu. W przypadku awarii lub rozładowania smartfonu nie będzie możliwości ponownego dołączenia do rozgrywki, dlatego zaleca się upewnienie się, że sprzęt działa poprawnie.

§ 5. PRZEBIEG GRY

1. Gra rozpocznie się 24 marca 2023 r., a zakończy 30 kwietnia 2023 r.
2. Można zagrać dowolną liczbę razy.
3. Przewidywany czas gry to ok. 20-30 min.
4. W celu rozpoczęcia Gry konieczne jest zeskanowanie kodu QR poprzez aplikację ActionTrack, który zostanie przekazany wcześniej przez Organizatora.
5. Zadaniem graczy będzie odpowiadanie na pytania, wykonanie zadań i zdobywanie punktów.
6. Punkty naliczane są automatycznie oraz oceniane przez kontrolera.
7. Po uruchomieniu gry w aplikacji Uczestnik, a w przypadku osób niepełnoletnich jego rodzic lub opiekun prawny, akceptuje regulamin gry.
8. Wyniki nie będą oddzielnie publikowane poza aplikacją.
9. W związku z epidemią SARS-CoV-2 wszyscy Uczestnicy zobowiązani są do bezwzględnego przestrzegania zasad bezpieczeństwa i higieny, uwzględniając aktualne ograniczenia, nakazy i zakazy zgodnie z zaleceniami Ministerstwa Zdrowia.
10. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.

§ 6. WYGRANA I NAGRODY

Nie przewiduje się przyznania nagród w związku z uczestnictwem w grze.

§ 7. BEZPIECZEŃSTWO

Uczestnicy biorący udział w grze nie mogą mieć przeciwwskazań zdrowotnych, uniemożliwiających udział w grze. Organizator nie zapewnia uczestnikom opieki medycznej ani ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków.

§ 8. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

Klauzula informacyjna:

1. Pozyskane dane osobowe przetwarzane będą w celu organizacji i udziału w mobilnej grze edukacyjnej „W Szeregach Niezłomnych”
2. Podstawą prawną przetwarzania danych jest art. 6 ust. 1 lit. e (wykonywanie zadań w interesie publicznym - art. 53 pkt. 4 i 5 ustawy o Instytucie Pamięci Narodowej – Komisji Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu) rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z 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/ - dalej RODO.
3. Administratorem danych osobowych jest Prezes Instytutu Pamięci Narodowej – Komisji Ścigania Zbrodni przeciwko Narodowi Polskiemu, z siedzibą w Warszawie, adres: ul. Janusza Kurtyki 1, 02-676 Warszawa. Administrator danych osobowych zapewni odpowiednie technologiczne, fizyczne, administracyjne i proceduralne środki ochrony danych, w celu ochrony i zapewnienia poufności, poprawności i dostępności przetwarzanych danych osobowych, jak również ochrony przed nieuprawnionym wykorzystaniem lub nieuprawnionym dostępem do danych osobowych oraz ochrony przed naruszeniem bezpieczeństwa danych osobowych.
4. Dane kontaktowe inspektora ochrony danych w IPN-KŚZpNP: inspektorochronydanych@ipn.gov.pl, adres do korespondencji: ul. Janusza Kurtyki 1, 02-676 Warszawa, z dopiskiem: Inspektor Ochrony Danych.

5. Odbiorcami danych osobowych mogą być upoważnione przez Administratora danych podmioty oraz podmioty, które mają prawo do wglądu na mocy odrębnych przepisów prawa.
6. Dane osobowe będą przetwarzane przez czas niezbędny do przeprowadzenia mobilnej gry edukacyjnej, a następnie przechowywane zgodnie z terminami określonymi w obowiązującym w Instytucie Rzeczowym Wykazie Akt, wydanym na podstawie art. 6 ust. 2 ustawy z dnia 14 lipca 1983 r. o narodowym zasobie archiwalnym i archiwach.
7. Każdy posiada praw dostępu do treści swoich danych osobowych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, prawo przenoszenia danych.
8. Każdy ma prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna, iż przetwarzanie jego danych osobowych narusza przepisy RODO.

§ 9. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian w niniejszym regulaminie. Wszelkie zmiany stają się obowiązujące po ogłoszeniu regulaminu na stronie internetowej Organizatora:
<https://warszawa.ipn.gov.pl/>
2. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania gry z ważnych przyczyn.