



POWIAT  
LEGIONOWSKI



SZLAK „POLSKI  
WALCZĄCEJ”



STOWARZYSZENIE  
ZOPAK „Brzozów”



MIASTO  
LEGIONOWO

## REGULAMIN GRY EDUKACYJNEJ NA TURYSTYCZNYM SZLAKU PATRIOTYCZNYM „POLSKI WALCZĄCEJ” na terenie powiatu legionowskiego i miasta Legionowa

### § 1. Zasady gry

1. Organizatorami gry są: Starostwo Powiatowe w Legionowie, Urząd Miasta Legionowo oraz Zespół Ochrony Pamięci Armii Krajowej „Brzozów”.
2. Celem gry jest zapoznanie uczestników z historią miasta i powiatu legionowskiego związaną z walką Polaków o wolność i ich martyrologią, z równoczesnym wędrowaniem po wytyczonym w terenie turystycznym szlaku patriotycznym „Polski Walczącej”.
3. Gra rozpoczyna się o godz. 10:00 **30 września 2020 r.** i trwa do godz. 18:00 **31 sierpnia 2021 roku.**
4. Gra odbywa się w oparciu o **106** miejsc rozmieszczonych na szlaku patriotycznym „Polski Walczącej”.
  - Gra jest dostępna pod adresem: <https://graedu.pl/szlakPW> Należy się zarejestrować (zakładka REJESTRACJA) podając przynajmniej swój pseudonim i adres e-mail.
  - Zadaniem uczestników gry jest wędrowanie (pieszo lub na rowerach) pomiędzy poszczególnymi punktami szlaku i udzielanie odpowiedzi na udostępniane pytania. Dla każdego miejsca (oprócz miejsc 17-21) dostępne są 3 pytania testowe (dla miejsc 17-21 jedno pytanie testowe) z trzema możliwymi odpowiedziami.
  - Miejsca te będą oznaczone tabliczkami z logo szlaku, herbem Legionowa lub Powiatu Legionowskiego i kodem QR pozwalającym na automatyczne wywołanie w urządzeniu mobilnym internetowej strony z opisem miejsca. Przykład tabliczki pokazano poniżej.



- W przypadku uszkodzenia lub braku tabliczki w terenie, należy ręcznie wywołać stronę internetową gry i wyszukać odwiedzano punkt.
  - Osoby niepełnosprawne, trwale unieruchomione, które nie mogą brać udziału w grze wędrując w terenie, mogą udzielać odpowiedzi przez Internet. Zgłoszenie takiej sytuacji do organizatora gry (e-mail: [biuro@zopak-brzozow.pl](mailto:biuro@zopak-brzozow.pl)) pozwoli na zdobywanie wirtualnych odznak przewidzianych w § 3. w trybie nadzwyczajnym.
  - Przy udzielaniu odpowiedzi możliwe jest korzystanie z podpowiedzi, każda z nich eliminuje jedną nieprawidłową odpowiedź. Skutkuje to obniżaniem przyznawanych punktów, co określono w § 3.
  - Udzielenie powtórnych odpowiedzi na pytania testowe możliwe jest po upływie co najmniej tygodnia od udzielenia poprzednich.
  - Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w grze.
  - Uczestnicy poruszają się podczas gry na własną odpowiedzialność.
5. Uczestnicy przystępując do gry biorą na siebie pełną odpowiedzialność prawnocywilną na cały czas trwania gry. W przypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność za taką osobę ponoszą rodzice/opiekunowie prawni.
  6. W przypadku naruszenia niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play bądź utrudniania gry innym uczestnikom, Organizator ma prawo wykluczyć uczestnika w dowolnym momencie gry. Decyzja Organizatora w tej kwestii jest ostateczna.
  7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zachowania uczestników mogące naruszyć porządek publiczny lub dobra osobiste osób trzecich.
  8. Organizator nie jest stroną między uczestnikami a osobami trzecimi, których dobra mogą być naruszone w czasie gry.

## § 2. Udział w grze

1. W grze mogą uczestniczyć zarówno osoby pełnoletnie, jak i niepełnoletnie.
2. Udział w grze jest bezpłatny, tzn. nie jest wymagane żadne wpisywanie.
3. Warunkiem udziału w grze jest rejestracja uczestnika obejmująca podanie pseudonimu, adresu e-mailowego i statusu zawodowego oraz opcjonalnie dodatkowych danych, w tym o uczestniku (m.in. nazwa szkoły lub uczelni, płeć, wykształcenie, miejsce zamieszkania, itp.) – dane te dalej są nazywane danymi biograficznymi.

### UWAGA:

- Jeśli uczestnik zamierza wykorzystać zapisy z bazy internetowej gry jako potwierdzenia odwiedzenia danego miejsca przy zdobywaniu Odznaki Turystycznej Szlaku Polski Walczącej, powinien przed rozpoczęciem gry przesłać e-mailem na adres: [szlak@powiat-legionowski.pl](mailto:szlak@powiat-legionowski.pl) oświadczenie o tym zamiarze zawierające imię i nazwisko uczestnika oraz przyjęty przez niego pseudonim. Podanie tych danych jest dobrowolne, ale konieczne do identyfikacji osoby zdobywającej Odznakę Turystyczną Szlaku Polski Walczącej i wyeliminowanie możliwości zawłaszczenia potwierdzeń przez osoby trzecie.
4. Uczestnikami gry są jedynie pojedyncze osoby (co wynika ze sposobu rejestracji).
  5. Rejestracji należy dokonać przed pierwszym odpowiadaniem na pytania testowe.
  6. Poprzez rejestrację uczestnik wyraża zgodę na:
    - wzięcie udziału w grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie,
    - publikowanie przez Organizatora na własnej stronie internetowej, w portalach społecznościowych oraz w informacjach medialnych wyników gry z pseudonimami uczestników,

- wykorzystywanie podanego przy rejestracji adresu e-mailowego do przesyłania uczestnikom informacji o wynikach gry oraz zaproszeń na uroczystość finałową, a także w innych sprawach związanych z uczestnictwem w grze.
7. Możliwe jest zarejestrowanie uczestnictwa w grze uczniów i studentów z innych szkół i uczelni, które nie są ujęte w wykazach. Takie szkoły i uczelnie należy zgłaszać z wyprzedzeniem z wykorzystaniem formularza kontaktowego.

#### 8. Informacja RODO:

- Administratorem danych osobowych uczestników gry jest stowarzyszenie Zespół Ochrony Pamięci Armii Krajowej „Brzoźów” z siedzibą w Legionowie, reprezentowane przez prezesa zarządu. Kontakt listowny: 05-120 Legionowo, ul. Batorego 20, e-mail: [biuro@zopak-brzozow.pl](mailto:biuro@zopak-brzozow.pl), tel.: 601-067-593 (czynny w dni robocze w godz. 9.00-17.00).
- Przetwarzanie danych osobowych odbywać się będzie wyłącznie w celu realizacji gry, w tym wyłonienia i nagrodzenia zwycięzców.
- Odbiorcami danych osobowych uczestników gry będą podmioty uprawnione do pozyskania danych na podstawie przepisów prawa oraz w niezbędnym zakresie podmioty współpracujące z Zespołem Ochrony Pamięci Armii Krajowej przy realizacji i promocji gry: Powiat Legionowski, Urząd Miasta Legionowo, Zarząd Główny Światowego Związku żołnierzy Armii Krajowej (twórca gry) i Smart Education International Sp. z o.o. (informatyczny realizator gry).

Zgodnie z RODO uczestnikom gry przysługuje:

- prawo dostępu do swoich danych,
- prawo do sprostowania (poprawiania) swoich danych,
- prawo do usunięcia danych osobowych, w sytuacji, gdy przetwarzanie danych nie następuje w celu wywiązania się z obowiązku wynikającego z przepisu prawa lub w ramach sprawowania władzy publicznej,
- prawo do ograniczenia przetwarzania danych,
- prawo do przenoszenia danych, jeżeli przetwarzanie odbywa się na podstawie zgody w myśl art. 6 ust. 1 lit. a) RODO lub art. 9 ust. 2 lit. a) RODO lub na podstawie umowy w myśl art. 6 ust. 1 lit. b) RODO oraz przetwarzanie odbywa się w sposób zautomatyzowany,
- prawo do cofnięcia zgody na przetwarzanie danych jeżeli odbywa się na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a) RODO lub art. 9 ust. 2 lit. a) RODO, w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem,
- prawo do wniesienia skargi do Prezesa UODO (na adres Urzędu Ochrony Danych Osobowych, ul. Stawki 2, 00 - 193 Warszawa).

### § 3. Ocenianie udziału w grze

#### **Klasyfikacja indywidualna**

Przyznawane są punkty:

- za podanie przy rejestracji wszystkich danych biograficznych - 10 punktów;
- za każdą prawidłową odpowiedź na pytania testowe udzieloną bez podpowiedzi:
  - 3 – przy odpowiedzi przez Internet
  - 9 – przy odpowiedzi przy danym punkcie w terenie

Punkty przyznawane za prawidłową odpowiedź na pytania testowe będą zmniejszane za każdą podpowiedź o:

- 1 – przy odpowiedzi przez Internet
- 3 – przy odpowiedzi w terenie przy danym punkcie w terenie

- za każdą prawidłową odpowiedź na 25 pytań testowych dotyczących odzyskania przez Polskę niepodległości - 6 punktów, po jednej podpowiedzi - 4 punkty, a po dwóch podpowiedziach - 2 punkty. Przyznawane punkty nie zależą od miejsca udzielania odpowiedzi.
- za wpis do księgi gości 20 punktów;
- za wypełnienie ankiety dotyczącej gry 20 punktów;
- po 5 punktów za każdą z 3 rekomendacji gry znajomym;

Maksymalnie będzie można uzyskać **2987** punktów.

- W zależności od liczby uzyskanych punktów uczestnikom gry przyznawane będą wirtualne medale:
  - Złoty medal - liczba uzyskanych punktów: co najmniej 2688 - 90%;
  - Srebrny medal - liczba uzyskanych punktów: co najmniej 2240 - 75% i mniej niż 2688 - 90%;
  - Brązowy medal - liczba uzyskanych punktów: co najmniej 1792 - 60% i mniej niż 2240 - 75%.

Można będzie wydrukować sobie dyplom potwierdzający przyznanie medalu.

### **Klasyfikacje zespołowe**

Będzie prowadzona klasyfikacja szkół - w oparciu o wyniki ich uczniów

## **§ 4. Nagrody w grze**

### **1. Klasyfikacja indywidualna**

20 osób, które zdobyły największą liczbę punktów i co najmniej srebrny medal, otrzymają od Organizatorów gadzety promocyjne oraz nagrody rzeczowe w postaci bonów подарunkowych o wartości 100,- zł każdy.

### **2. Klasyfikacje zespołowe**

Na podstawie wyników uzyskanych w pierwszym etapie trzy najlepsze szkoły otrzymają dyplomy i statuetki.

- Wręczenie nagród nastąpi w podanym z wyprzedzeniem terminie i miejscu.
- Uczestnikowi nie przysługuje prawo żądania wymiany nagrody na ekwiwalent pieniężny, jak również nie przysługuje prawo przeniesienia na osobę trzecią roszczenia o wydanie nagrody.

## **§ 5. Postanowienia końcowe**

1. Niniejszy Regulamin gry znajduje się na stronach internetowych Organizatorów.
2. W kwestiach dotyczących przebiegu gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatora.
3. Organizator zastrzega sobie prawo przesunięcia, przedłużenia lub przerwania gry z ważnych przyczyn.
4. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w regulaminie.
5. Wszelkie uwagi i zapytania należy przysyłać na adres: [biuro@zopak-brzozow.pl](mailto:biuro@zopak-brzozow.pl)