

Regulamin Gry i Konkursu "HackDefense"

Z okazji Dnia Bezpiecznego Internetu 2025, wydawnictwo ITSTART oraz spółka Radikate organizują konkurs dla młodzieży szkół ponadpodstawowych i najstarszych roczników szkoły podstawowej.

1. Organizator konkursu

- Organizatorem konkursu są:

A. Wydawnictwo **ITSTART S.C.** z siedzibą w Piekarach Śląskich, ul. Jaracza 10, 41-948 Piekary Śląskie, email: itstart@itstart.pl, tel. 695672072, 609086633

B. **Radikate** sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, ul. Aignera 4A/108, 00-710 Warszawa.

- Partnerzy konkursu:

A. **PIEKARY.NET** ul. Bytomska 159 41-940 Piekary Śląskie, biuro@piekary.net, tel. 32 630 70 01,

B. **PPCom Spółka z o.o.** ul. Ligocka 66 lok. III 40-569 Katowice

- Patronat i Partnerstwo merytoryczne objęło:

Polskie towarzystwo Informatyczne (PTI) Oddział Górnośląski

Uniwersytet Śląski w Katowicach

Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych

40-007 Katowice, ul. Bankowa 14

<https://pti.org.pl/>

i

**Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych Uniwersytetu Śląskiego
w Katowicach**

Uniwersytet Śląski w Katowicach

Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych

40-007 Katowice, ul. Bankowa 14

<https://us.edu.pl/wydzial/wnst>

2. Strona konkursowa

Główną stroną konkursu, na której będą się pojawiać wszelkiego rodzaju informacje na temat zasad uczestnictwa w konkursie oraz wszystkie sprawy organizacyjne jest:

<https://itstart.pl/konkurs/>

3. Cele konkursu

Celem konkursu jest promowanie bezpiecznego korzystania z Internetu oraz edukacja w zakresie cyberbezpieczeństwa. Zachęcamy wszystkich do udziału i sprawdzenia swojej wiedzy na temat bezpiecznego korzystania z cyfrowego świata poprzez zagranie w naszą grę „Hack Defense”.

4. Uczestnicy

- Do gry i konkursu zapraszamy przede wszystkim uczennice i uczniów z województwa śląskiego i opolskiego. Gracze z innych województw są także mile widziani.
- Konkurs skierowany jest do uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych w wieku od 14-tu do 20-tu lat (roczniki 2004-2011).

5. Przebieg konkursu:

- Pierwszy etap konkursu (etap szkolny) rozpoczyna się 11.02.2025 i trwa aż do 14.02.2024. W tym czasie uczniowie indywidualnie grają w grę HACK DEFENSE zawierającą treści i zadania z cyberbezpieczeństwa.
- Gracze chcący wziąć udział w konkursie i chcąc wziąć udział w drugim, finałowym etapie, muszą się zarejestrować przed rozpoczęciem gry podając swoje dane: imię i nazwisko, adres email, nazwę szkoły i adres oraz dane opiekuna (nauczyciela).
- Uczestnicy rywalizują, zdobywając punkty za poprawne wykonywanie zadań w grze.
- Wyniki uczestników są automatycznie rejestrowane i porządkowane w rankingu, który jest prezentowany w grze.
- Z każdej zarejestrowanej szkoły zostanie wyłonionych trzech uczniów, którzy zdobędą największą liczbę punktów w grze. Ci uczniowie mogą reprezentować swoją szkołę w kolejnym etapie. Zespół musi składać się z trzech osób.
- Organizatorzy konkursu wskazują 20 zespołów, które w etapie szkolnym otrzymały najwyższą liczbę punktów.
- Jeżeli na ostatnim miejscu listy najlepszych zespołów znajdzie się kilka szkół z taką samą liczbą punktów, co spowoduje, że tych zespołów będzie więcej niż 20, wszystkie te zespoły przechodzą do II etapu, tj. jeżeli na 20. miejscu listy będzie np. pięć zespołów z tą samą liczbą punktów, wszystkie pięć przejdzie do II etapu

- Grę można pobrać za darmo z jednego z linków podanych poniżej w pierwszym dniu obchodów „Dnia Bezpiecznego Internetu 2025”. Gra dystrybuowana jest w formie rozpakuj i graj bez instalacji: <https://itstart.pl/konkurs/>
 - Po kliknięciu w wybrany link otwiera się strona, na której klikamy przycisk **Pobierz**.
 - Następnie może pojawić się komunikat o treści: **Nie można przeskanować pliku w poszukiwaniu wirusów**, klikamy przycisk **Pobierz mimo to**.
 - Po pobraniu zestawu plików: **HackDefense_Build.zip**, rozpakowujemy archiwum na każdym komputerze gracza np. na Pulpit komputera.
 - Otwieramy powstały folder, z którego uruchamiamy plik startowy o nazwie **HackDefense.exe**.
 - W zależności od posiadanego systemu operacyjnego, może zostać wyświetlony komunikat o treści: **System Windows ochronił ten komputer**, klikamy link: **Więcej informacji**, a następnie przycisk: **Uruchom mimo to**.
 - Po uruchomieniu, można podejść do gry.
 - Od 11.02 do 14.02.2025 uczniowie mogą brać udział w konkursie zaznaczając opcję BIORĘ UDZIAŁ W KONKURSIE bezpośrednio w grze, gdzie muszą się zarejestrować do pierwszego etapu pod nadzorem opiekuna szkolnego.
 - Można też grać bez udziału w konkursie nie zaznaczając opcji udziału.
 - Uczestnicy turnieju przechodzą grę do końca i otrzymują indywidualny wynik.
 - Najlepsi gracze zostaną zaproszeni na wielki finał, gdzie podczas konkursu wiedzy zostaną wyłonieni zwycięzcy.
- Do 28 lutego 2025 r. organizatorzy na podstawie wyników w grze wskażą w każdej szkole trzech uczniów, którzy zdobyli największą liczbę punktów. Uczniowie Ci mogą reprezentować swoją szkołę w kolejnym II etapie. Zespół musi składać się z trzech osób.
- Organizatorzy konkursu wskazują 20 zespołów, które w etapie szkolnym otrzymały najwyższą liczbę punktów.
- Finału konkursu odbędzie się po **15 marca 2025**. Dokładna data zostanie opublikowana na stronie konkursowej oraz wysłana do uczestników i opiekunów korespondencją elektroniczną na podane adresy (co najmniej 2 tygodnie przed terminem finału).

- Finał konkursu odbędzie się na terenie kampusu Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. Oprócz konkursu planowane są wykłady i pokazy na temat cyberbezpieczeństwa.

6. Tematyka i wymagania

1. Pytania konkursowe podczas finału będą dotyczyć szeroko pojętego bezpieczeństwa w sieci, w tym ochrony danych, bezpieczeństwa sieciowego, haseł, phishingu i innych zagrożeń.
2. Każdy finalistą rozwiązując QUIZ zdobywa punkty, które tworzą ranking laureatów.
3. Jeżeli kilku uczestników uzyska taką samą liczbę punktów i nie będzie możliwe wskazanie I, II i III miejsca to przewidziana jest dogrywka bezpośrednio po ogłoszeniu pierwszych wyników.

7. Ogłoszenie wyników

1. Wyniki pierwszego etapu konkursu zostaną przesłane w postaci korespondencji email dla każdego uczestnika oraz opiekuna konkursu.
2. Wyniki II etapu finałowego zostaną ogłoszone w dniu konkursu

8. Nagrody

1. Najlepsi gracze, którzy znajdą się na czołowych miejscach w rankingu, otrzymają atrakcyjne nagrody rzeczowe oraz dyplomy.
2. Przewidziane są nagrody za I, II i III miejsce.
3. Organizatorzy przewidzieli również kilka nagród pocieszenia

9. Dane osobowe

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. (RODO) informujemy, że:

1. Administratorem danych osobowych podczas konkursu są organizatorzy konkursu, wskazani w punkcie **pierwszym regulaminu**.
2. Dane osobowe będą przetwarzane w celu określenia, którzy uczestnicy konkursu i ich opiekunowie zostaną zaproszeni do drugiego etapu konkursu, oraz do określenia zwycięzców i przekazanych im nagród.
3. Odbiorcami danych osobowych będą organizatorzy, partnerzy i patroni wskazani w punkcie **pierwszym regulaminu** konkursu w celu wskazanym w punkcie **8.2 regulaminu**.

4. Dane osobowe będą przechowywane przez okres trwania konkursu, a dane zwycięzców wraz z listą nagród tak długo jak wymagają tego przepisy prawa finansowego.
5. Uczestnik gry i jego opiekun ma prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania, prawo do przenoszenia danych, 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.
6. Uczestnik gry i jego opiekun ma prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego, gdy uzna, iż przetwarzanie danych osobowych narusza przepisy RODO.
7. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednakże niepodanie danych może skutkować niemożliwością realizacji celów, dla których dane są zbierane.

10. Publikacja wizerunku w 2-gim etapie konkursu.

Każdy uczestnik, podczas finału musi dostarczyć podpisany przez siebie (w przypadku pełnoletniości) **lub przez rodzica** (w przypadku niepełnoletniego uczestnika konkursu) zgodę na udział w konkursie oraz publikację wizerunku. Dokument stanowi załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu.

11. Postanowienia końcowe

- Udział w konkursie jest równoznaczny z akceptacją niniejszego regulaminu.
- Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w regulaminie oraz do odwołania konkursu bez podania przyczyny.
- Organizatorzy nie pokrywają kosztów dojazdu na **FINAŁ**, który odbędzie się na **Uniwersytecie Śląskim w Katowicach**.

Załącznik nr 1

ZGODA NA UDZIAŁ W FINALE ORAZ PRZETWARZANIE WIZERUNKU UCZNIA

Ja, niżej podpisany/a, wyrażam zgodę na (swój udział /udział mojego dziecka)* w Śląskim finale konkursu informatycznego HACKDEFENSE oraz na przetwarzanie (mojego

wizerunku/wizerunku mojego dziecka)*,
przez organizatorów, współorganizatorów i patronów konkursu z okazji „Dnia Bezpiecznego Internetu 2025. Oświadczam, że zostałem/am poinformowany/a o przysługujących mi prawach, w tym prawie do wycofania zgody w dowolnym momencie, prawie dostępu do danych oraz ich poprawiania.

* niepotrzebne skreślić

Dane ucznia:

- Imię i Nazwisko:

- Data urodzenia:

- Szkoła:

Dane rodzica/opiekuna prawnego (jeśli uczestnik jest niepełnoletni) lub dane uczestnika (jeśli jest pełnoletni):

- Imię i Nazwisko:

- Szkoła:

Wizerunek ucznia będzie wykorzystywany wyłącznie w celach związanych z promocją konkursu, sprawozdaniem z jego przebiegu w mediach oraz działań edukacyjnych związanych z Dniem Bezpiecznego Internetu 2025. Wizerunek ucznia będzie przetwarzany przez okres trwania konkursu oraz po jego zakończeniu. Przetwarzanie wizerunku odbywa się zgodnie z przepisami RODO oraz ustawą o ochronie danych osobowych.

Podpis rodzica/opiekuna prawnego (jeśli uczestnik jest niepełnoletni lub podpis uczestnika (jeśli jest pełnoletni)

Data _____ Podpis _____