

## REGULAMIN

### KONKURSU W RAMACH „FAKEHUNTER CHALLENGE – WOJNA INFORMACYJNA” LISTOPAD 2022

#### § 1.

##### ORGANIZATOR, CZAS TRWANIA

1. Konkurs jest organizowany na terenie Rzeczypospolitej Polskiej z uwzględnieniem transgranicznego charakteru Internetu przez Polską Agencję Prasową S.A. z siedzibą w Warszawie (00-502) przy ul. Brackiej 6/8 wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS: 0000067663, NIP: 526-025-07-42, o kapitale zakładowym 52.703 520,00 PLN (dalej: Organizator). Adres kontaktowy email Organizatora: fakehunter@pap.pl.
2. Konkurs w ramach cyklu FakeHunter Challenge, pod nazwą - „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna” (dalej: Konkurs), który zostanie przeprowadzony w dniach od 18-19 listopada 2022 roku on-line i polega na poszukiwaniu, identyfikowaniu i opisie dezinformujących i wątpliwych treści w Internecie.
3. Partnerem FakeHunter Challenge może być osoba prawna lub fizyczna, która na określonych warunkach podejmie współpracę z Organizatorem. Partner może otrzymać status „Partnera”, „Sponsora” lub „Patrona medialnego”.
4. Celem FakeHunter Challenge jest aktywna i skuteczna walka z dezinformacją i tzw. „fake news” w Internecie.

#### § 2

##### CELE FAKEHUNTER CHALLENGE

1. Celami „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna” są:
  - a) merytoryczne wzmocnienie społeczności zajmującej się weryfikacją informacji w Internecie;
  - b) poszukiwanie metod i narzędzi identyfikowania źródeł fałszywych informacji w Internecie;
  - c) promowanie wiedzy z zakresu weryfikacji faktograficznej publikowanych w sieci treści, tzw. fact checkingu;
  - d) budowanie kompetencji merytorycznych w zakresie weryfikacji informacji, fact checkingu;
  - e) wyłanianie i wspieranie osób zdolnych, wyróżniających się umiejętnościami w sferze mediów i informacji, które mogłyby efektywnie wspomóc misję serwisu <https://fakehunter.pap.pl/>;
  - f) inspirowanie postaw proaktywnych oraz zachęcanie do rozwoju kompetencji pożądanых w życiu, w tym na rynku pracy przyszłości, w realiach gospodarki opartej na informacji.

#### § 3

##### WARUNKI I ZASADY UCZESTNICTWA W FAKEHUNTER CHALLENGE

1. „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna” ma charakter otwarty, a udział w nim jest bezpłatny.

2. Uczestnikiem „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna” w konkurencjach wyszczególnionych w § 5 ust 3. pkt 1) i 2) może być osoba fizyczna, która jest osobą pełnoletnią i posiada pełną zdolność do czynności prawnych lub jest osobą powyżej 13 roku życia a poniżej 18 roku życia, posiadającą ograniczoną zdolność do czynności prawnych, oraz posiadającą zgodę przedstawiciela ustawowego/opiekuna prawnego na udział w nim (dalej: Uczestnik).
- a. Podmioty wymienione w ust. 2 niniejszego paragrafu mogą brać udział samodzielnie lub w zespołach. W obu przypadkach zwane są Uczestnikiem z zastrzeżeniem zdania drugiego niniejszego ustępu. Liczba osób-członków danego zespołu może wynosić od 1 do 5 osób.
  - b. Uczestnicy wspólnie biorący udział w „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna” w konkurencjach wyszczególnionych w § 5 ust 3. pkt 1) i 2) zobowiązani są ustanowić pełnomocnika do reprezentowania ich wobec jury Konkursu.
  - c. Każdy Uczestnik rywalizacji w konkurencjach wyszczególnionych w § 5 ust 3. pkt 1) i 2) może przystąpić tylko do jednego zespołu.
  - d. W „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna” w konkurencjach wyszczególnionych w § 5 ust 3. pkt 1) i 2) nie mogą uczestniczyć: osoby lub zespoły, które zajęły w poprzednich edycjach FakeHunter Challenge pierwsze miejsce co najmniej trzykrotnie, Organizator, Współpracownicy, członkowie jury Konkursu, Partnerzy, członkowie rodzin Organizatora, Współpracowników i Partnerów do drugiego stopnia pokrewieństwa albo powinowactwa oraz pracownicy Organizatora, jak i współpracownicy Organizatora na podstawie łączących ich z Organizatorem umów cywilnoprawnych w chwili trwania Konkursu.
  - e. Zgłoszenie do Konkursu w konkurencjach wyszczególnionych w § 5 ust 3. pkt 1) i 2) ma następujący przebieg:
    - Warunkiem udziału w Konkursie jest spełnienie warunków określonych w niniejszym Regulaminie i wypełnienie formularza, do którego odnośnik znajduje się na stronie pod adresem: <https://fakehunter.pap.pl/challengeVI>
    - Podczas rejestracji każdy Uczestnik zobowiązany jest podać:
      - 1) Imię i nazwisko
      - 2) Wiek
      - 3) Adres e-mail
      - 4) Numer telefonu (opcjonalnie)
    - Z momentem zarejestrowania się do „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna” każdy jego Uczestnik wyraża zgodę na otrzymywanie wiadomości e-mail od Organizatora w tym z materiałami Partnerów, zarówno przed jaki i po zakończeniu „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna”.
  - f. Rejestracja w „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna” dostępna jest od dnia 3 listopada 2022 r. od godziny 12.00 do godziny 24.00 w dniu 19 listopada 2022 r.
  - g. Wypełnienie przez Uczestnika formularza i jego przyjęcie przez Organizatora nie jest równoznaczne z jego z zakwalifikowaniem do udziału w „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna”.

- h. O wszelkich zmianach w wysłanym uprzednio formularzu należy poinformować Organizatora drogą mailową na adres: fakehunter@pap.pl.
  - i. Organizator może odmówić prawa do uczestnictwa w „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna” w konkurencjach wyszczególnionych w § 5 ust 3. pkt 1) i 2) osobom, wobec których powyższym uzasadnione przypuszczenie, iż dokonały rejestracji w celu innym, niż wzięcie udziału w Konkursie organizowanym w ramach „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna” lub też nie spełniają warunków opisanych w § 3 ust. 2. Taka rejestracja Uczestnika zostanie uznana za bezskuteczną.
3. Uczestnikami „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna” w konkurencji wymienionej w § 5 ust 3 pkt 3) - #FakeHunter – Edu Masters są uczniowie szkół średnich, zorganizowani w szkolne zespoły klasowe. Zgłoszenia Uczestników Konkursu z danej szkoły dokonuje nauczyciel – Opiekun zespołu klasowego. Nauczycielem jest osoba zatrudniona na stanowisku nauczyciela.
- a. Przystąpienie do Konkursu jest równoznaczne z:
- 1) oświadczeniem Uczestników Konkursu, że przygotowali samodzielnie pracę konkursową i jej zgłoszenie do Konkursu nie narusza praw osób trzecich;
  - 2) oświadczeniem Uczestników Konkursu, iż posiadają prawa autorskie osobiste i majątkowe do pracy konkursowej;
  - 3) zgodą Uczestników na prezentację pracy konkursowej podczas realizacji Konkursu przez Organizatora;
  - 4) zgodą na umieszczenie pracy konkursowej wraz z informacją o zespole projektowym i opiece zespołu na stronie internetowej Organizatora oraz wykorzystaniem pracy przez Organizatora do celów informacyjnych i promocyjnych;
  - 5) zgodą przedstawiciela ustawowego (rodziców)/opiekuna prawnego każdego z niepełnoletnich Uczestników Konkursu oraz zgodą Uczestników pełnoletnich, na publikację ich wizerunku w mediach (np. reportaże z realizacji projektu, serwis fotograficzny na stronie internetowej Organizatora), w materiałach o charakterze informacyjnym przygotowywanych przez Organizatora, w wydawnictwach Organizatora, etc.;
  - 6) akceptacją przez Dyrektora szkoły
- b. Zgłoszenia do Konkursu w „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna” w konkurencji wymienionej w § 5 ust 3 pkt 3) - #FakeHunter – Edu Masters należy przesłać drogą elektroniczną poprzez formularz konkursowy online dostępny pod adresem: <https://fakehunter.pap.pl/challengeVI>.
- c. Zgłoszenie do Konkursu (wypełniony formularz on-line) powinno zawierać:
- 1) odznaczone oświadczenie o zapoznaniu się i akceptacji Regulaminu Konkursu Uczestników Konkursu i dyrektora szkoły;
  - 2) oświadczenie zgody na przetwarzanie danych osobowych członków zespołu klasowego oraz Opiekuna zespołu klasowego;

- d. Zgłoszenia, a następnie prace konkursowe w formie prezentacji w formacie PDF, przesłane za pomocą wypełnionego formularza on-line, należy przesyłać w terminie od godz. 00.00 18 listopada 2022 r. do zakończenia Konkursu, czyli 19 listopada 2022 r. Prace konkursowe, które wpłyną do Organizatora po wyznaczonym terminie nie zostaną zakwalifikowane do Konkursu.
- e. Organizator nie zwraca prac zgłoszonych na Konkurs.
- f. Przyjęcie zgłoszenia zostanie potwierdzone w zwrotnej wiadomości wysłanej na adres poczty elektronicznej Uczestnika Konkursu, podany w formularzu on-line.
- g. Uczestnictwo w „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna” w konkurencji wymienionej w § 5 ust 3. pkt 3) - #FakeHunter – Edu Masters jest dobrowolne.
- h. W Konkursie może wziąć udział dowolna liczba Zespołów klasowych z każdej szkoły.
- i. Uczestnicy Konkursu w konkurencji wymienionej w § 5 ust 3. pkt 3) - #FakeHunter – Edu Masters mogą być członkami tylko jednego Zespołu klasowego.
- j. Na podstawie przesłanych prac konkursowych Jury wyłoni laureatów.

#### § 4

#### PRZEBIEG „FAKEHUNTER CHALLENGE – WOJNA INFORMACYJNA”

1. Konkurs będzie prowadzony on-line w dniach 18-19 listopada 2022 r., przy czym rywalizacja w ramach konkurencji konkursowych opisanych w § 5 pkt ust. 3 punkty 1) i 2). odbywać będzie się od godz. 00:00 w dniu 18 listopada 2022 r. do godz. 24:00 w dniu 19 listopada 2022 r.
2. Aby wziąć udział w Konkursie, należy posiadać konto email oraz mieć dostęp do sieci Internet.
3. Prezentacja wyników rywalizacji zespołów Uczestników na podstawie werdyktu jury odbędzie się w dniu 25 listopada 2022 r.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do publikowania prac Uczestników, w które wpisują się zgłoszone przez Uczestników fake newsy i inne treści; uzasadnienia dotyczące werdyktów co do ich nieprawdziwości; źródeł, na których się opierają, projektów, pomysłów, raportów, analiz i podobnych treści generowanych przez Uczestników w ramach rywalizacji, na stronie internetowej <https://fakehunter.pap.pl/>, w serwisach internetowych, informacyjnych i mediach społecznościowych Organizatora oraz partnerów.
5. Publikacji podlegać mogą opracowania analizujące dezinformacje pojedyncze lub w ujęciu zbiorowym. Przy czym zawarte w raportach i innych opracowaniach przykłady dezinformacji muszą zostać uznane przez jury za zgodne z regułami weryfikacji faktów serwisu #FakeHunter, opublikowanymi na stronie pod adresem - <https://fakehunter.pap.pl/>, werdykty dotyczące prawdziwości informacji oparte zaś na wiarygodnych źródłach, zgodne z przyjętą w serwisie #FakeHunter metodologią fact checkingu.
6. W przypadku zastrzeżeń Uczestników co do zgodności werdyktu jury z niniejszym Regulaminem lub obowiązującym prawem, Uczestnicy mogą zgłosić reklamację na adres email [fakehunter@pap.pl](mailto:fakehunter@pap.pl) w ciągu 48 godzin od ogłoszenia werdyktu. Reklamacja powinna zawierać wykaz materiałów źródłowych lub innych dowodów faktograficznych, zgodnie z „Regułami

weryfikacji faktów” #FakeHuntera, wskazujących że werdykt jury zawiera wady merytoryczne. Reklamacja musi być przesłana pocztą elektroniczną (email) na adres Organizatora podany w § 1 ust. 1 powyżej z dopiskiem „FakeHunter Challenge – Wojna Informacyjna. Reklamacja”. Po upływie powyższego terminu, reklamacje nie będą rozpatrywane.

7. Prawidłowo zgłoszone reklamacje będą rozpatrywane przez Organizatora w ciągu 48 godzin od ich zgłoszenia. Organizator rozpatrzy zgłoszone reklamacje i poinformuje pocztą email zgłaszającego o zajęтым stanowisku.
8. Wszelkie spory powstałe w związku z udziałem w „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna” lub postanowieniami niniejszego Regulaminu będą rozpatrywane przez sąd właściwy ze względu na siedzibę Organizatora.

## § 5

### KONKURS

1. W ramach „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna” przeprowadzony zostanie Konkurs, którego przedmiotem będzie rozwiązywanie zadań konkursowych.
2. Zadania konkursowe (dalej: Konkurencje) składają się na całość, a punkty zdobyte w nich sumują się tworząc całościowy wynik danego zespołu lub pojedynczego Uczestnika.
3. Opis Konkurencji wraz z ich krótką charakterystyką.

#### 1) Polowanie na fake newsy:

- W tej Konkurencji punktowana jest liczba zgłoszonych za pomocą formularza na stronie pod adresem - <https://fakehunter.pap.pl/challengeVI> - lub wprowadzonych do systemu serwisu #FakeHunter za pomocą wtyczki, aplikacji mobilnej lub chatbota #FakeHunter, zgłoszeń publikacji, które ukazały się w internecie, opatrzonych indywidualnym adresem URL i dostępnych publicznie, dotyczących merytorycznie obszaru obowiązującej w Konkursie tematyki, określonej na stronie konkursu pod adresem: <https://fakehunter.pap.pl/challengeVI>, które Jury oceniające weryfikowalność uzna za możliwe do zweryfikowania i wydania werdyktu zgodnie z przyjętą w #FakeHunterze metodologią i „Regułami weryfikacji faktów” #FakeHuntera.

- Zgłaszający Uczestnik winien jest dokładnie oznaczyć fragment tekstu w zgłaszanej publikacji, twierdzenie w niej zawarte, wskazać ilustrację, lub podać oznaczenie czasowe zgłaszanego fragmentu w przypadku nagrań audio i wideo.

- Jeśli zarejestrowany Uczestnik konkursu zgłasza treść do weryfikacji za pomocą wtyczki #FakeHunter w przeglądarce internetowej, aplikacji mobilnej #FakeHunter na platformie Android lub iOS, albo z wykorzystaniem chatbota #FakeHunter w komunikatorze Facebook Messenger, to powinien w treści zadawanego przy zgłoszeniu pytania dodać informację o tożsamości zgłaszającego za pomocą nazwiska lub wybranego indywidualnego identyfikatora. Jest to niezbędne ze względu na anonimowy charakter zgłoszeń w #FakeHunterze w trybie zwyczajnym, pozakonkursowym.

- W sytuacji, gdy Uczestnik napotyka problemy techniczne z korzystaniem z wtyczki, aplikacji mobilnej lub chatbota #FakeHunter, może przysyłać zgłoszenia za pomocą poczty email na adres – [fakehunter@pap.pl](mailto:fakehunter@pap.pl). Jednak jury może w takim wypadku poprosić Uczestnika

o okazanie dowodów technicznych trudności w normalnym wprowadzaniu zgłoszeń za pomocą wtyczki, aplikacji i chatbota #FakeHunter.

Każde uznane przez jury za nadające się do weryfikacji zgłoszenie punktowane jest jednym punktem (1 punkt).

2) #FakeHunter BrainStorm:

Konkurencja polega na zgłaszaniu w formie opisowej, projektowej lub prezentacyjnej propozycji i pomysłów związanych z rozwojem, wzbogacaniem treściowym, funkcjonalnym, technicznym i merytorycznym platformy #FakeHunter. Uszczegółowiony zakres tej konkurencji zostanie zaprezentowany na stronie konkursu - <https://fakehunter.pap.pl/challengeVI>.

Zwycięzca tej Konkurencji, autor najbardziej wartościowych projektów, pomysłów i propozycji, otrzyma nagrodę specjalną. Szczegóły stronie konkursu - <https://fakehunter.pap.pl/challengeVI>.

3) #FakeHunter – Edu Masters:

To konkurencja przeznaczona dla młodzieży szkół średnich. Organizatorzy oceniają w ramach rywalizacji #FakeHunter – Edu Masters prace/prezentacje w formacie PDF, przygotowane przez młodzież szkolną uczestniczącą w zespołach klasowych zgłaszanych według reguł opisanych w § 3, ust. 3 niniejszego regulaminu. Oczekiwana tematyka prezentacji związanych z problematyką weryfikacji informacji, walki z fake newsami i fact checkingu, zostanie w szczególności opisana na stronie konkursu - <https://fakehunter.pap.pl/challengeVI>.

Wyniki w tej konkurencji są oceniane oddzielnie od punktacji głównego konkursu „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna”. Jury oceni nadesłane prace/prezentacje, wybierając najciekawsze i najbardziej wartościowe, wyłaniając grono zwycięzców.

4. Konkurs ma określone obszary tematyczne, których dotyczyć mają zgłoszenia i prace opisane w ust. 3 pkt 1) niniejszego paragrafu. Obszary tematyczne zostaną podane do wiadomości wszystkich zainteresowanych na stronie FakeHunter Challenge, pod adresem - <https://fakehunter.pap.pl/challengeVI>. Jury konkursu zastrzega sobie prawo do odrzucenia zgłoszeń i innego rodzaju materiałów przesłanych przez Uczestników w ramach rywalizacji konkursowej, jeśli zostanie ono uznane przez jury za wykraczające poza zakres kategorii tematycznych.
5. Informacje zgłoszone w Konkursie w ust. 3 pkt 1) niniejszego paragrafu do weryfikacji faktograficznej nie mogą być starsze niż jeden rok, co oznacza że zgłaszana i/lub weryfikowana informacja nie jest datowana na dzień wcześniejszy niż 20 listopada 2021 r. ani też nie jest w jakikolwiek sposób nawiązaniem, powtórzeniem, przypomnieniem itp. w odniesieniu do informacji pochodzącej sprzed wskazanej daty granicznej.
6. Zgłoszenia konkursowe w ramach konkurencji opisanej w ust. 3 pkt 1) niniejszego paragrafu powielające zgłoszenia, tematy, artykuły i informacje, które były już przedmiotem weryfikacji faktograficznej w serwisie #FakeHunter lub w innych serwisach zajmujących się fact checkingiem nie będą brane pod uwagę. Jeśli duplikaty takiego rodzaju będą się powtarzać w zgłoszeniach

Uczestnika Konkursu lub zespołu, Uczestnik ten lub zespół może zostać zdyskwalifikowany przez jury.

7. Zgłoszenia i wszelkie inne przekazywane przez Uczestników Konkursu materiały dublujące poprzednie zgłoszenia i materiały Uczestnika, czyli powielające w całości i nie budzący wątpliwości sposób, tematy i źródła (adresy URL) zgłoszeń w konkursie „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna” nie będą punktowane przez Jury. W przypadku powtarzającego się w sposób rażący, wielokrotnego dublowania zgłoszeń i innych materiałów przez Uczestnika lub zespół, jury może podjąć decyzję o dyskwalifikacji.
8. Przygotowane przez Uczestników i zespoły materiały w ramach konkurencji opisanych w ust. 3 pkt 1), 2), 3), niniejszego paragrafu będą przez jury sprawdzane pod kątem powielania treści z innych dostępnych w Internecie treści weryfikujących informacje i wszelkich innych opublikowanych w mediach i wszelkiego rodzaju serwisach internetowych materiałów. W przypadku jeśli jury uzna, że przygotowany przez Uczestnika lub Zespół materiał ma znamiona nielegalnego kopiowania, plagiatu już opublikowanych treści, zgłoszone do konkursu treści nie będą punktowane, a Uczestnik lub zespół może zostać zdyskwalifikowany.
9. Ze względu na charakter zgłoszeń dopuszczanych w Konkursie, które opisane są w § 5 ust 3. pkt. 1) jako jedno zgłoszenie konkursowe rozumie się publikację internetową posiadającą indywidualny adres URL, dostępną publicznie w sposób wolny, tzn. każdy użytkownik Internetu może w dowolnym momencie wejść na zgłaszany zasób internetowy i zapoznać się ze zgłaszaną treścią. Jeśli ten sam Uczestnik ponownie zgłosi publikację opatrzoną tym samym adresem URL z inaczej sformułowanym pytaniem i/lub dotyczącym innego fragmentu już raz zgłoszonej publikacji pod powtarzającym się adresem URL, zgłoszenie takie nie zostanie uznane i nie będzie punktowane.

## § 6

### JURY, KRYTERIA OCEN I WYBÓR ZWYCIĘZCÓW

1. Oceny wyników rywalizacji w ramach Konkursu dokonuje jury, składające się z minimum 3 członków. Członkowie jury wybierani są przez Organizatora. Skład jury zostanie opublikowany na stronie internetowej - <https://fakehunter.pap.pl/challengeVI> - najpóźniej w dniu rozpoczęcia „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna”.
2. Oceniając wyniki prac i działań zespołów jury kieruje się:
  - a) Regulami weryfikacji faktów systemu #FakeHunter dostępnych na stronie <https://fakehunter.pap.pl>;
  - b) Regulaminem „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna”;
  - c) Definicjami zakresu merytorycznej konkurencji konkursu „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna” zamieszczonymi na stronie internetowej konkursu - <https://fakehunter.pap.pl/challengeVI>
  - d) Przepisami powszechnie obowiązującego w Polsce prawa.
3. Decyzje jury zapadają zwykłą większością głosów. W przypadku równego rozłożenia liczby głosów, wiążąca jest decyzja przewodniczącego jury, wybieranego przez członków jury ze swojego grona przed rozpoczęciem Konkursu.

4. Jury pracuje od chwili rozpoczęcia „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna” aż do wyczerpania się procedury reklamacji opisanej w § 4 Regulaminu.

## § 7

### NAGRODY

1. Organizator przyzna nagrody najwyżej ocenionym przez jury Uczestnikom lub Zespołom.
  - a. Nagrody pieniężne zostaną przyznane trzem Uczestnikom lub Zespołom, którzy zdobyli kolejno najlepsze wyniki punktowe w konkurencji opisanej w § 5 ust 3. pkt. 1).
  - b. Nagroda rzeczowa zostanie przyzna jednemu Uczestnikowi lub Zespołowi wyłonionemu przez jury jako autor najbardziej wartościowego opracowania w konkurencji opisanej w § 5 ust 3. pkt. 2).
  - c. Uczestnikom lub Zespołom z grona młodzieży szkolnej, którzy zgłosili prace/prezentacje w ramach konkurencji #FakeHunter – Edu Masters opisanej w § 5 ust 3 pkt. 3).
2. Nagrodami w Konkursie mogą być nagrody rzeczowe lub nagrody pieniężne.
3. Lista nagród rzeczowych oraz pieniężnych dostępna będzie na stronie - internetowej <https://fakehunter.pap.pl/challengeVI> - najpóźniej w dniu rozpoczęcia Konkursu.
4. Oferowane nagrody rzeczowe nie podlegają wymianie na nagrody pieniężne, inne nagrody lub ekwiwalent pieniężny.
5. Nagrody są ufundowane przez Partnerów oraz Organizatora „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna”.
6. Regulamin przewiduje nagrody jedynie dla trzech zwycięskich Uczestników lub zespołów, jednakże Partnerzy oraz Organizator zastrzegają możliwość przyznawania wyróżnień oraz dodatkowych nagród rzeczowych lub finansowych dla konkretnych zespołów lub Uczestników indywidualnych, których prace i wkład zostaną uznane za szczególnie wartościowe lub w inny sposób wyróżniające się przez Organizatora, bądź przez jury.
7. Wręczenie nagród nastąpi po zakończeniu „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna”, nie później niż dwa tygodnie po podaniu przez nagrodzonego Uczestnika lub zespół danych umożliwiających przekazanie nagrody.
8. Wyniki oraz zwycięskie i wyróżnione rozwiązania mogą zostać zaprezentowane na stronach internetowych każdego Organizatora oraz Partnerów.
9. Zgłoszenie się Uczestników po odbiór nagrody do Organizatora może nastąpić w każdej możliwej formie, w sposób pozwalający na identyfikację Uczestnika oraz wskazujący podstawę ubiegania się o nagrodę.
10. Nagrody pieniężne, w ciągu 14 dni od zgłoszenia się Uczestników danego Konkursu po odbiór nagrody, zostaną przelane na konta bankowe wskazane przez Uczestników. Nagrody rzeczowe zostaną wysłane pocztą kurierską Uczestnikom bezpośrednio po ogłoszeniu wyniku Konkursu. Nagrody w „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna” podlegają opodatkowaniu, zgodnie z przepisami polskiego prawa.



DANE OSOBOWE UCZESTNIKÓW KONKURSU ORAZ WŁASNOŚĆ  
INTELEKTUALNA

1. Właścicielami wszelkich podmiotowych praw własności intelektualnej do prac i utworów stworzonych podczas „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna” są Uczestnicy.
2. Uczestnik oświadcza, iż jest autorem lub współautorem wszelkich prac wykonanych podczas „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna” oraz iż te prace nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.
3. Uczestnik oświadcza, iż bierze na siebie wszelką odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora i Partnerów, które powstałyby w związku z udziałem w „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna”.
4. Obowiązuje zakaz umieszczania w pracach konkursowych treści niezgodnych z prawem, kontrowersyjnych oraz innych, które mogłyby zostać źle przyjęte, w szczególności:
  - a) pornograficznych,
  - b) obrzydliwych,
  - c) wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej czy innej,
  - d) propagujących środki odurzające
5. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane zgodnie z przepisami 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 oraz ustawy z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Polska Agencja Prasowa.
6. Dane osobowe Uczestników przetwarzane będą wyłącznie w celach związanych z przeprowadzeniem „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna”, w tym celem wydania nagród i uregulowania ewentualnych zobowiązań podatkowych związanych z ich wydaniem. Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane przez Organizatora i przekazywane do właściwego Urzędu Skarbowego oraz kurierowi, jak również mogą być przekazywane innym uprawnionym organom, na podstawie odpowiednich przepisów prawa, a ponadto dostawcom usług IT i dostawcom systemów informatycznych.
7. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale jest niezbędne do udziału w „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna”, w celu otrzymania nagrody i wykonania obowiązków podatkowych. Każdy Uczestnik ma prawo do wycofania zgody na przetwarzanie danych osobowych przekazując stosowne żądanie drogą elektroniczną Organizatorowi. Złożenie oświadczenia o cofnięciu zgody na przetwarzanie danych osobowych przez Uczestnika w trakcie trwania „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna”, uważane będzie za wycofanie się Uczestnika z Konkursu. Wycofanie zgody uniemożliwiające przekazanie Uczestnikowi nagrody uprawnia Organizatora do odmowy jej wydania. Cofnięcie zgody pozostaje bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody Uczestnika przed jej cofnięciem. Niezależnie od przetwarzania danych osobowych Uczestnika na podstawie jego zgody lub przedstawiciela ustawowego/opiekuna prawnego, administrator może przetwarzać dane

osobowe także w celu ustalenia, dochodzenia lub obrony przed roszczeniami, jeżeli roszczenia dotyczą Konkursu. W tym celu administrator może przetwarzać dane osobowe w oparciu o jego prawnie uzasadniony interes, polegający na ustaleniu, dochodzeniu lub obrony przed roszczeniami w postępowaniu przed sądami lub organami państwowymi. Uczestnik ma prawo dostępu do danych, w tym uzyskania ich kopii, sprostowania nieprawidłowych i uzupełnienia niekompletnych danych osobowych, żądania ich usunięcia, ograniczenia przetwarzania, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania oraz ich przeniesienia do innego administratora danych. Uczestnik ma także prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych. Dane osobowe będą przetwarzane w w/w celach przez okres do chwili wydania Uczestnikowi uzyskanej nagrody na potrzeby jej wydania, a następnie po jej wydaniu przez okres wymagany przez właściwe przepisy prawa podatkowego tj. przez okres 5 lat liczony od daty zakończenia roku kalendarzowego, w którym wydano nagrodę, na potrzeby uregulowania zobowiązań podatkowych związanych z jej wydaniem, w tym ewentualnej kontroli podatkowej. Administrator nie przekazuje danych osobowych do państwa trzeciego ani organizacji międzynarodowej, w rozumieniu przepisów wskazanych w § 8 pkt 5 Regulaminu.

8. Uczestnik poprzez udział w „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna” udziela Organizatorowi nieodwołalnego, nieograniczonego czasowo i nieodpłatnego prawa do wielokrotnego wykorzystywania zdjęć i filmów ze swoim wizerunkiem i głosem oraz treści wypowiedzi i wyników prac konkursowych bez konieczności każdorazowego ich zatwierdzenia. Zgoda obejmuje wykorzystanie, utrwalanie, obróbkę i powielanie wykonanych zdjęć oraz materiałów video za pośrednictwem dowolnego medium, w tym przez Partnerów, wyłącznie w celach związanych z „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna”.

## § 9

### POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. W czasie rejestracji Uczestnicy składają oświadczenie o zapoznaniu się i akceptacji Regulaminu. Akceptacja Regulaminu jest wymogiem do dokonania rejestracji, a tym samym wszystkich warunków udziału w „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna”.
2. Uczestnicy „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna” zobowiązani są do przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
3. Uczestnicy, którzy mimo wezwania do zaprzestania łamania postanowień Regulaminu, nie zastosują się do poleceń Organizatora, a w szczególności stwarzają swoim zachowaniem niebezpieczeństwo dla innych Uczestników, bądź zakłócają przebieg Konkursu są zobowiązani do natychmiastowego opuszczenia Konkursu i nie przysługują im z tego tytułu żadne roszczenia wobec Organizatora.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania lub przesunięcia na inny termin Konkursu na skutek zajścia nadzwyczajnych okoliczności, jak również w przypadku zbyt małej ilości zgłoszonych do Konkursu Uczestników „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna”.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn. Wszelkie zmiany Regulaminu, w tym w zakresie terminów Konkursu zostaną niezwłocznie opublikowane na stronie internetowej - <https://fakehunter.pap.pl/challengeVI> - oraz na profilu Facebook „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna”. O wszelkich zmianach Regulaminu Organizator poinformuje

również pocztą elektroniczną zarejestrowanych Uczestników. Zmiany wchodzi w życie w ciągu 3 dni od ich publikacji i rozesłania wiadomości Uczestnikom. Uczestnikom, którzy nie zaakceptują zmienionych postanowień Regulaminu przysługuje prawo do odstąpienia od „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna” w ciągu 7 dni od publikacji zmian.

6. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna” za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk.
7. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie „FakeHunter Challenge - Wojna Informacyjna” decyduje Organizator.
8. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie zastosowanie mają przepisy powszechnie obowiązującego prawa.
9. Regulamin wchodzi w życie w dniu 3 listopada 2022 r.