



REGULAMIN

**konkursu edukacyjnego pn. „Cyber Geniusz Student 2025”
organizowanego na platformie grywalizacyjnej www.cybergeniusz.edu.pl
wraz z załącznikiem dotyczącym przetwarzania danych osobowych w związku
z rejestracją i korzystaniem z konta na platformie oraz udziałem w konkursie.**

§1

Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin (zwany dalej „**Regulaminem**”) określa warunki konkursu edukacyjnego z nauki/wiedzy o cyberbezpieczeństwie (zwanego dalej „**Cyber Geniusz Student 2025**”), w tym określa ogólne zasady funkcjonowania i korzystania z platformy grywalizacyjnej, na której odbędzie się konkurs „Cyber Geniusz Student 2025”, a także warunki korzystania z usług dostępnych dla Użytkownika posiadającego konto na platformie.
2. Niniejszy regulamin dotyczy świadczenia usług drogą elektroniczną, o którym jest mowa w ustawie z dnia 18 lipca 2022 roku o świadczeniu usług drogą elektroniczną.
3. **Organizatorem konkursu Cyber Geniusz Student 2025 jest Fundacja Warszawski Instytut Bankowości** (zwana dalej: „**Organizatorem**” lub „**WIB**”) z siedzibą w Warszawie (00-380) przy ulicy Kruczkowskiego 8, wpisana do rejestru przedsiębiorców oraz rejestru stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz samodzielnych publicznych zakładów opieki zdrowotnej Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego po numerem KRS 0000110584, NIP 526-00-38-522, REGON 010189403.
4. **Konkurs Cyber Geniusz Student 2025 odbywa się w ramach projektu edukacyjnego WIB pn. "Bezpieczeństwo w Cyberprzestrzeni"** oraz zgodnie z postanowieniami Regulaminu i powszechnie obowiązującymi przepisami prawa.
5. Niniejszy Regulamin udostępniony jest na stronie internetowej konkursu (zw. dalej konkursowym Landing Page) pod adresem: <https://cyber.wib.edu.pl/cybergeniusz-student/> oraz podczas rejestracji na platformie grywalizacyjnej pod adresem www.cybergeniusz.edu.pl
6. Konkurs odbywa się na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej z uwzględnieniem ponadterytorialnego zasięgu Internetu.
7. Uczestnictwo w konkursie jest dobrowolne i nieodpłatne.
8. Organizator nie pokrywa dodatkowych kosztów uczestnictwa w konkursie, tj. związanym z zapewnieniem sprzętu komputerowego lub mobilnego niezbędnego do rejestracji na platformie grywalizacyjnej.
9. Fundatorem nagród w konkursie edukacyjnym o cyberbezpieczeństwie, o których jest mowa w §9 jest Organizator oraz Partnerzy projektu „Bezpieczeństwo w Cyberprzestrzeni”.
10. Konkurs „Cyber Geniusz Student 2025” nie stanowi gry losowej w rozumieniu Ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (tj. z dnia 27 października 2020 r., Dz.U. z 2020 r. poz. 2094; z 2022 poz. 888; z 2023 r. poz. 227, z 2025 poz. 595).

§2

Definicje

1. **Konkurs Cyber Geniusz Student 2025** - konkurs edukacyjny organizowany przez Organizatora na platformie grywalizacyjnej Usługodawcy, na której uczestnicy wykonują różnego rodzaju zadania grywalizacyjne dotyczące cyberbezpieczeństwa, a dodatkowo rozwiązują krótkie testy z wiedzy w tym zakresie.
2. **Platforma grywalizacyjna** (zw. dalej platformą Cyber Geniusz Student 2025, w skrócie **Platforma**) – platforma internetowa dostępna czasowo w dniach 27.10.-23.11.2025 w celu przeprowadzeniu konkursu edukacyjnego „Cyber Geniusz Student 2025”, udostępniona za pośrednictwem sieci Internet pod adresem www.cybergeniusz.edu.pl, którego administratorem jest Usługodawca. Dostęp do Platformy, w tym



materiałów, narzędzi i treści tam zamieszczanych, jest wyłącznie możliwy dla uprawnionych, zarejestrowanych użytkowników zgodnie z niniejszym Regulaminem.

3. Usługodawca – podmiot administrujący Platformą Cyber Geniusz Student 2025, udostępniający usługę Konta, będący podmiotem przetwarzającym osobowych Użytkowników Platformy – **Gamehill Corp. Spółka** z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Lublinie (20-604) przy ul. Chopina 14 lok 85, wpisaną rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Lublin – Wschód w Lublinie z siedzibą w Świdniku, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000776581, NIP 7123383947.

4. Użytkownik (zw. in. **Uczestnikiem konkursu** Cyber Geniusz Student 2025) – osoba uprawniona, która po poprawnej rejestracji/logowaniu aktywnie korzysta z treści oraz zadań umieszczonych na Platformie Cyber Geniusz Student 2025, czego efektem jest wyłonienie zwycięzców konkursu Cyber Geniusz Student 2025. Użytkownikiem **może być każdy student/ka (posiadający status studenta), zamieszkały/a na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.**

5. Konto - konto na platformie grywalizacyjnej www.cybergeniusz.edu.pl założone przez Użytkownika i umożliwiające udział w konkursie „Cyber Geniusz Student 2025” – stanowiące zbiór przekazanych przez Użytkownika danych i ustawień związanych z działaniem usług w ramach platformy grywalizacyjnej.

6. Profil – uporządkowany i ustrukturyzowany zbiór informacji/danych przekazywanych przez Użytkownika dobrowolnie, ale obligatoryjnie do odebrania nagrody w procesie zakładania Konta na Platformie Cyber Geniusz Student 2025 i podczas pierwszego zadania .

7. Landing Page – **strona internetowa konkursu** pod adresem <https://cyber.wib.edu.pl/cybergeniusz-student>, na której Uczestnicy konkursu Cyber Geniusz Student 2025 mogą zapoznać się z podstawowymi informacjami o konkursie i jego zasadami.

§3

Cele konkursu Cyber Geniusz Student 2025 i zasady uczestnictwa

1. Celem konkursu jest **edukacja studentów w zakresie cyberbezpieczeństwa poprzez grywalizację** na następujące tematy:
 - 1) zagrożenia w przestrzeni cyfrowej,
 - 2) bezpiecznego korzystania z urządzeń mobilnych, internetu i mediów społecznościowych,
 - 3) bezpieczeństwa bankowości elektronicznej i płatności bezgotówkowych,
 - 4) przeciwdziałania dezinformacji,oraz wyłonienie finałowej czwórki uczestników konkursu, czyli studentów o największej wiedzy w zakresie cyberbezpieczeństwa, w tym zwycięzcę konkursu (który zdobędzie tytuł Cyber Geniusza Student 2025 – I miejsce) oraz pozostałych 2-óch finalistów, czyli osób zdobywających II i III miejsce, a także osobę z nagrodą pocieszenia za IV miejsce.
2. Organizator na każdym etapie trwania konkursu zastrzega sobie prawo do weryfikacji dokumentacji potwierdzającej status studenta. Prośba o potwierdzenie statusu studenta odbędzie się w formie elektronicznej – będzie to email wysłany z adresu cybergeniusz@wib.org.pl na email Uczestnika podanego podczas rejestracji do platformy.
3. **Potwierdzenie statusu studenta** może mieć szczególnie miejsce w przypadku odbioru tzw. nagród dodatkowych, a **obligatoryjnie dla finałowej trójki Cyber Geniuszy do zatwierdzenia przelewu nagród pieniężnych oraz osoby z 4 miejsca rankingu, która otrzyma niepieniężną nagrodę** ufundowaną przez Partnera konkursu. Jeśli Uczestnik nie przejdzie weryfikacji statusu studenta, to nie otrzyma przysługującej mu nagrody – wówczas nagrodę otrzymuje kolejna osoba z najwyższym miejscem w rankingu.
4. Osoby nieprzestrzegające zapisów Regulaminu (a szczególnie §4, punkt 4-5 oraz §7, punkt 3-6) mogą zostać wykluczone z udziału w konkursie na każdym jego etapie.

§4

Rejestracja do platformy grywalizacyjnej

1. Uczestnicy przystępując do konkursu Cyber Geniusz Student 2025, muszą zalogować się do platformy grywalizacyjnej i założyć tam konto Użytkownika. Do platformy można dostać się z konkursowego Landing Page'a <https://cyber.wib.edu.pl/cybergeniusz-student> albo bezpośrednio wchodząc na Platformę, tj. na stronę Platformy o adresie www.cybergeniusz.edu.pl
2. Rejestracja polega na wypełnieniu formularza rejestracyjnego oraz wyrażeniu odpowiednich zgód, tj. zapoznania się z treścią niniejszego Regulaminu i zaakceptowania jego postanowień, w tym zasad przetwarzania danych osobowych. Brak akceptacji wymaganych zgód przez Uczestnika skutkuje brakiem możliwości udziału w konkursie.
3. **Procedura rejestracyjna wymaga od Uczestnika podania następujących danych:**
 - a) adresu email Użytkownika
 - b) hasła do konta Użytkownika
 - c) imienia Użytkownika
 - d) wyrażenie zgody na zapoznanie się z treścią niniejszego Regulaminu oraz klauzulą informacyjną dotyczącą przetwarzania danych osobowych Użytkownika platformy (*klauzula RODO zawarta jest w treści Regulaminu jako końcowy załącznik*).

Po wypełnieniu w formularzu powyższych danych, na podany przez Użytkownika adres email - zostanie przesłany link potwierdzający rejestrację. Aby zakończyć rejestrację i przejść do konkursu na platformie, należy kliknąć w przesłany link w 24 godziny po jego otrzymaniu.

4. Uczestnik konkursu może tylko raz zarejestrować się do platformy (mieć 1 konto) i tym samym tylko raz przejść grę konkursową.

5. Przy rejestracji należy podać prawdziwy adres email i prawdziwe imię. **Adresy emailowe, które są fałszywe bądź wysyłane przez boty nie będą brane pod uwagę przy wynikach konkursowych!** Tym samym Użytkownik o fałszywym emailu lub zmyślnym imieniu nie będzie brany pod uwagę przy przydzielaniu nagród.
6. Po zarejestrowaniu się - **logowanie do platformy** odbywa się poprzez podanie:
 - a) adresu email Użytkownika (będący loginem)
 - b) utworzonego podczas rejestracji hasła do konta na platformie.
7. **Użytkownik rejestrując się do platformy wyraża również zgodę na otrzymywanie informacji o konkursie** na platformie poprzez zakładkę „Pocztą”, ale również w formie wiadomości email dotyczących funkcjonowania systemu lub problemów technicznych od Usługodawcy platformy (tj. GameHill) oraz informacji o ewentualnych zmianach w Regulaminie, przebiegu gry interaktywnej czy informacji o wynikach konkursu i rodzaju zdobytych nagród, które wysyła Organizator konkursu (tj. WIB) na podany przy rejestracji email.
8. Z platformy grywalizacyjnej www.cybergeniusz.edu.pl można korzystać z komputera/laptopa albo z urządzenia mobilnego, tj. na smartfonie czy tablecie z dostępem do Internetu.

§5

Wymogi techniczne do korzystania z platformy grywalizacyjnej

1. Użytkownik musi spełniać co najmniej poniższe wymagania techniczne, aby móc korzystać z usług świadczonych za pomocą platformy oraz niezakłóconego udziału w grze interaktywnej:
 - mieć do dyspozycji komputer, tablet lub smartfon
 - mieć dostęp do Internetu i posiadać dostęp do stron www
 - posiadać najnowszą stabilną wersję przeglądarki internetowej; Firefox, Google, Chrome, Microsoft



Edge, Safari, Opera

- posiadać aktywne konto poczty elektronicznej
 - posiadać system operacyjny Microsoft w wersji Windows lub nowszej albo OSx10.15 lub nowszy
 - mieć włączona akceptację plików Cookie oraz obsługę skryptów Java Script
 - posiadać oprogramowanie komputerowe Adobe Flash Player w wersji 9.0 lub nowszej
 - mieć włączoną akceptację wyskakujących okienek (pop-up)
 - minimalna wersja wyświetlacza urządzenia nie może być mniejsza niż 4 cale przekątnej ekranu
 - w przypadku korzystania ze smartfona lub tabletu musi korzystać z urządzenia w pozycji pionowej
 - mieć dostęp do serwisu YouTube.
2. Niespełnienie powyżej określonych wymagań technicznych - w szczególności nieprawidłowa konfiguracja komputera lub oprogramowania - może prowadzić do niemożności korzystania z platformy, w tym niemożności udziału w grze interaktywnej.
3. Korzystanie z usług świadczonych zgodnie z Regulaminem nie wiąże się ze szczególnym zagrożeniem wynikającym z korzystania z usług świadczonych drogą elektroniczną, poza tym, że usługi te są powszechnie dostępne w publicznej sieci teleinformatycznej.

§6

Regulacje dotyczące konta posiadanego na platformie grywalizacyjnej

1. Konto jest usługą dostępną po zarejestrowaniu się (szczegóły rejestracji w 4 paragrafie). Konto umożliwia dostęp do swojego Profilu/Uczestnika konkursu, zawartych w nim danych osobowych oraz rankingu punktów zgromadzonych w czasie aktywności na platformie.
2. Założenie konta jest dobrowolne i bezpłatne. Korzystanie z Konta jest usługą opartą na dostępie warunkowym w rozumieniu ustawy z dnia 5 lipca 2002 roku o ochronie niektórych usług świadczonych drogą elektroniczną opartych na dostępie warunkowym.
3. Zabrania się Użytkownikom Platformy udostępniania swoich loginów/hasel do logowania osobom trzecim, podawania się za innego Użytkownika, reprezentowania swojej uczelni.
4. Założenie Konta umożliwia dostęp do Profilu, którym można zarządzać poprzez panel dostępny na platformie Cyber Geniusz Student 2025". Dodatkowo, w ramach Konta można korzystać z następujących usług dostępnych na platformie:
 - pobieranie i wyświetlanie materiałów edukacyjnych
 - zdobywanie punktów za zrealizowanie zadań
 - dostęp do rankingu.
5. Podczas udziału w konkursie na platformie grywalizacji niedopuszczalne jest:
 - wykorzystywanie jakichkolwiek treści i usług do celów niezgodnych z prawem, z normami obyczajowymi i etycznymi
 - korzystanie z usług i funkcjonalności serwisu w sposób zakłócający jego funkcjonowanie
 - korzystanie z usług i funkcjonalności serwisu w sposób niezgodny z przepisami prawa, postanowieniami Regulaminu, a także z przyjętymi w danym zakresie zwyczajami i zasadami współżycia społecznego
 - korzystanie z usług i funkcjonalności serwisu w sposób uciążliwy dla pozostałych uczestników
 - dostarczanie i przekazywanie w ramach serwisu treści zabronionych prawem, w szczególności naruszających majątkowe prawa autorskie osób trzecich albo ich dobro osobiste.
6. Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności za korzystanie z Konta w sposób niezgodny z Regulaminem.
7. Usługodawca zobowiązuje się dołożyć wszelkich starań w celu zapewnienia prawidłowego działania Platformy Cyber Geniusz Student 2025 i jego dostępności przez całą dobę, a także aby usługi dostępne na platformie były jak najwyższej jakości.
8. Usługodawca zastrzega sobie prawo do wprowadzania zmian dotyczących korzystania z Konta, w szczególności zakresu oraz rodzaju usług i funkcjonalności.
9. Użytkownik może z Konta w każdym momencie zakończyć korzystanie usług elektronicznych za pośrednictwem platformy i zrezygnować w udziale w grze i tym samym w całym konkursie. Likwidacja Konta przez Użytkownika jest równoznaczna z rezygnacją ze świadczenia usług drogą elektroniczną i rezygnacją z udziału w grze.
10. Usunięcie Konta następuje poprzez złożenie oświadczenia przez Uczestnika konkursu wysłanego z adresu email, na który zostało



założone konta na adres email Usługodawcy, tj. contact@thegamehill.com oraz do wiadomości Organizatora konkursu na adres cybergeniusz@wib.org.pl z tytułem wiadomości „Prośba o usunięcie konta”. Usunięcie konta skutkować będzie utratą dostępu do usług świadczonych przez Konto oraz rezygnacji z konkursu.

11. W przypadku stwierdzenia, że Użytkownik naruszył Regulamin, Konto może być usunięte przez Usługodawcę.
12. Usługodawca może korzystać z adresu email Użytkownika także po zakończeniu gry interaktywnej w celu przesyłania informacji dotyczących gry interaktywnej, chyba że Użytkownik zażądał usunięcia Konta lub wycofał wyrażoną zgodę.

§7

Zasady konkursu Cyber Geniusz Student 2025

1. Konkurs Cyber Geniusz Student 2025 realizowany jest na zewnętrznej platformie grywalizacyjnej dostępnej pod adresem www.cybergeniusz.edu.pl w terminie **od 27.10.2025 od godz. 12:00 do 23.11.2025 do godz. 24:00**, przy czym Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany terminu rozpoczęcia i zakończenia konkursu, o którym poinformuje na stronie konkursowej <https://cyber.wib.edu.pl/cybergeniusz-student>
2. Nowa wersja konkursu Cyber Geniusz Student zmieniła formę z testu wiedzy na grywalizację. Grywalizacja na Platformie jest połączeniem edukacji z zabawą - zastosowane zostały mechanizmy gry, w której uczestnik rozwiązując poszczególne zadania uczy się o cyberbezpieczeństwie, a równocześnie rywalizuje o nagrody.
 - 2.1. Grywalizacja na Platformie została umiejscowiona w uczelni przyszłości pn. CyberChallenge, w której **trzeba przejść po kolei ścieżkę gry**, tj. zadania przydzielone do 3 części merytorycznych i zdobyć jak największą liczbę punktów. Ścieżka gry składa się z:
 - I. Zagrożeń online w Kąciku edukacyjnym (w postaci biurka)
 - II. Zagrożeń w życiu studenta (w postaci studentki)
 - III. Zasad bezpieczeństwa (w postaci profesora przyszłości, tj. robota).
 - 2.2. Grywalizacja na Platformie polega na:
 - **rozwiązaniu 9 interaktywnych zadań** (po 3 zadania w każdej części merytorycznej wymienionej w punkcie 2.1.) w zakresie cyberbezpieczeństwa (o którym jest mowa w §3 punkt 1) o różnym stopniu trudności i różnej formule, np. dopasowywanie pól, rebusy, mini-quizy itp. – zadania punktowane;
 - **obejrzeniu 7 filmów edukacyjnych** (w każdej części merytorycznej wymienionej w punkcie 2.1.) – zadania punktowane;
 - **rozwiązaniu 3 egzaminów sprawdzających wiedzę** (po jednym w każdej z ww. części wymienionej w punkcie 2.1.), składających się z pytań zamkniętych i 4-ech możliwych odpowiedzi, przy czym tylko jedna odpowiedź jest prawidłowa – **egzaminy są punktowane oraz liczone na czas**. Czas na egzaminie nie jest fizycznie odliczany (np. poprzez timer/ikonkę zegara), należy więc w jak najszybszym czasie odpowiedzieć prawidłowo na wszystkie pytania w poszczególnych testach. Dwa egzaminy przypisane do Kącika edukacyjnego i Studentki mają po 3 pytania, zaś test końcowy przypisany do zadań z robo-Profesorem ma 10 pytań. **Do każdego z trzech egzaminów można podejść TYLKO RAZ!**
3. Uczestnik konkursu sam decyduje, kiedy przystąpi do rozwiązywania zadań na Platformie. Uczestnik może przechodzić poszczególne zadania w swoim tempie i bez pośpiechu (z wyjątkiem 3 testów na czas) o dowolnej porze dnia i godzinie, ale całą ścieżkę gry należy najpóźniej ukończyć ostatniego dnia trwania konkursu, tj. do 23.11.2025 przed północą.
4. Po zakończeniu trwania konkursu (tj. 23.11. br. po północy) Platforma zostanie zamknięta i dostęp do niej będzie niemożliwy. Osoby, które będą rozwiązywały ostatnie zadanie ze ścieżki gry tuż przed północą muszą liczyć się z tym, że po północy zostaną automatycznie „wyrzucone” z platformy i nie będą mogły dokończyć rozpoczętego zadania końcowego. W związku z powyższym **Organizator nie rekomenduje realizacji ścieżki gry ostatniego dnia na ostatni moment przed zamknięciem platformy grywalizacyjnej, tj. tuż przed północą**. Zadania w ścieżce gry są o różnym stopniu trudności, więc czas na ich rozwiązanie może być różny, w zależności od wiedzy Uczestnika.



5. **Uczestnik zobowiązuje się zarówno w części grywalizacyjnej, jak i w egzaminach sprawdzających wiedzę do samodzielnego ich rozwiązywania.**
6. **W trakcie 3 egzaminów sprawdzających wiedzę** Uczestnik powinien odpowiadać na pytania tylko na podstawie posiadanej wiedzy, a zatem **podczas ich rozwiązywania nie wolno:**
 - a) opuszczać stanowiska komputerowego lub mobilnego oraz stronę internetową, na której rozwiązuje się test;
 - b) porozumiewać się w jakikolwiek sposób z osobami trzecimi czy innymi Uczestnikami w celu konsultowania prawidłowych odpowiedzi, w tym za pomocą telefonów komórkowych oraz innych urządzeń multimedialnych oraz jakichkolwiek aplikacji, stron internetowych czy komunikatorów,
 - c) szukać odpowiedzi na pytania testowe w internecie czy innych materiałach edukacyjnych.
7. Po zakończeniu gry na platformie grywalizacyjnej (tj. wszystkich zadań ze ścieżki gry) - Uczestnikowi przysługuje **Certyfikat Uczestnictwa, który Użytkownik platformy może sam sobie wygenerować na platformie w zakładce „Osiągnięcia”.**

§8

Punktacja na platformie grywalizacyjnej

1. Punktacja konkursowa wlicza się do wyników konkursowych. Celem konkursu jest m.in. zdobycie jak najwyższej punktacji, ponieważ ma ona wpływ na wyłonienie trzech finalistów konkursu, którzy otrzymają nagrody pieniężne (I-III miejsce) oraz czwartego miejsca z niepieniężną nagrodą pocieszenia, a także 40 osób o najwyższych wynikach w rankingu (poza czterema miejscami z podium), które otrzymają wytypowane przez Użytkowników nagrody dodatkowe ufundowane przez Partnerów konkursu.
2. Punktacja końcowa jest sumą zdobytych punktów ze wszystkich trzech części zadaniowych (tj. Kącika edukacyjnego, Studentki i robo-Profesora). Wyżej punktowane jest rozwiązanie 9 interaktywnych zadań za pierwszym razem. Przy niektórych zadaniach rozwiązanie podane za drugim razem też jest punktowane, ale zdobywa się mniejszą liczbę punktów. Punktowane są tylko dwa podejścia, co nie oznacza, że Użytkownik nie może przejść danego zadania kilkakrotnie, ale wówczas nie będzie ono już punktowane.
3. W przypadku, kiedy najlepsi Uczestnicy będą mieli tę samą punktację, do wyłonienia zwycięzcy i finalistów konkursu i osób z pozostałymi nagrodami, będą brane pod uwagę najkrótsze czasy wykonania każdego z trzech egzaminów sprawdzających – wówczas nagrodzone zostaną osoby o najkrótszym sumarycznym czasie ich wykonania.

§9

Nagrody w konkursie Cyber Geniusz Student 2025 i ogłoszenie wyników

1. W konkursie Cyber Geniusz Student 2025 przewidziane są następujące nagrody :
 - 1) nagroda pieniężna dla Zwycięzcy konkursu (z oficjalnym tytułem „Cyber Geniusza Student 2025”) - za zdobycie I miejsca: wynosi 1000 zł
 - 2) nagroda pieniężna dla I Laureata konkursu - za zdobycie II miejsca: wynosi 800 zł
 - 3) nagroda pieniężna dla II Laureata konkursu - za zdobycie III miejsca: wynosi 600 zł
2. Najlepszym Uczestnikom grywalizacji na platformie Cyber Geniusz Student 2025 (poza finałową trójką) przysługują nagrody niepieniężne:
 - a) nagroda pocieszenia dla osoby z IV miejsca w rankingu gry na platformie Cyber Geniusz Student 2025 – bilet dla uczestnika konkursu i osoby towarzyszącej (czyli 2 bilety) na koncert „Wszyscy jesteście Kacperczyk tour” (koncert w dn. 28.11.2025 w COS Torwar w Warszawie) – nagroda ufundowana przez ING Bank Śląski
 - b) 40 nagród dodatkowych ufundowanych przez następujących Partnerów konkursu:
 - 25 kodów na naukę j. angielskiego w aplikacji e-Tutor – nagroda ufundowana przez Santander Bank Polska do wykorzystania z dostępem na 180 dni od momentu rejestracji



kodu (Uwaga! Rejestracja kodu musi nastąpić najpóźniej do 31.12.2025 r.).

- 15 kluczy, tj. licencji na oprogramowanie zabezpieczające ESET (wersja trial) - nagroda ufundowana przez DAGMA-Bezpieczeństwo IT do wykorzystania przez 6-miesięcy od czasu wprowadzenia klucza aktywacyjnego.
3. Nagrody pieniężne nie podlegają zamianie na inne nagrody niepieniężne, a nagrody niepieniężne nie podlegają zamianie na pieniężne oraz inne, np. rzeczowe.
 4. O rozstrzygnięciu konkursu Cyber Geniusz Student 2025 i wyłonieniu zdobywców I, II, III i IV miejsca Organizator poinformuje Uczestników na stronie internetowej konkursu <https://cyber.wib.edu.pl/cybergeniusz-student> najpóźniej do 01.12.2025r.
 5. Dodatkowo do Zwycięzcy konkursu i dwóch Laureatów oraz do osoby z IV miejsca Organizator zobowiązuje się wysłać emaila na adres Uczestnika podany podczas rejestracji na platformie grywalizacyjnej o przyznaniu nagrody. **Informacja do Zwycięzcy i trzech finalistów konkursu powinna zostać wysłana następnego dnia po zamknięciu Platformy, tj. 24.11.2025, ale nie później niż w dniu 25.11.2025 r.** W emailu do trzech zdobywców nagród pieniężnych Organizator poprosi również o przekazanie numeru rachunku bankowego w celu przelewu wartości nagrody, o której mowa punkt 1 niniejszego paragrafu oraz o potwierdzenie statusu studenta.
 6. **Finałowa czwórka konkursu Cyber Geniusz Student 2025 zobowiązana jest jak najszybciej potwierdzić swoją tożsamość i status studenta po otrzymaniu emaila od Organizatora (szczególnie w przypadku osoby z IV miejsca, gdzie nagrodą jest bilet na koncert w dniu 28.11.2025), ale najpóźniej do 27.11.2025 (do końca dnia) – jeśli tego nie uczynią, zwycięskie miejsce przypadnie kolejnej osobie w rankingu najlepszych uczestników gry.**
 7. Nagrody pieniężne dla Zwycięzcy oraz dwóch Laureatów konkursu zostaną przekazane przelewem bankowym na numer konta wskazany przez Uczestnika Cyber Geniusz Student 2025. **W związku z powyższym Zwycięzca oraz dwóch Laureatów zobowiązują się przesłać numer konta bankowego w formie pisemnej na adres mailowy Organizatora cybergeniusz@wib.org.pl najpóźniej do dnia 30.11.2025 (do końca dnia) - wówczas przelew powinien zostać zrealizowany w ciągu 14 dni od doręczenia tych danych, ale najpóźniej do dnia 19.12.2025 r.** Nagrody pieniężne wysyłane są wyłącznie na numer rachunku bankowego na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
 8. Nagrody niepieniężne będą dystrybuowane do Uczestników konkursu drogą elektroniczną na email Uczestnika, który został podany podczas rejestracji na platformie grywalizacyjnej – dystrybucja nagród niepieniężnych odbędzie się do 7 dni od zakończenia konkursu/zamknięcia platformy.
 9. Organizator zastrzega sobie prawo do anulowania ww. nagród w przypadku braku kontaktu potwierdzającego odbiór nagrody w ciągu 7 dni od dostarczenia tej informacji Uczestnikowi konkursu..
 10. Organizator zastrzega sobie prawo do pozbawienia otrzymania nagród tym Uczestnikom, w przypadku których, zostaną naruszone warunki niniejszego Regulaminu.
 11. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości przekazania ww. nagród z przyczyn leżących po stronie Uczestników konkursu, a w szczególności w przypadku podania błędnych danych lub zmiany danych, o których Organizator nie został poinformowany lub w przypadku niespełnienia przez Zwycięzcę i Laureatów warunków, o których mowa w niniejszym paragrafie i pozostałych przepisów niniejszego Regulaminu, a także w przypadku rezygnacji z nagrody przez Uczestnika.
 12. Uczestnictwa w konkursie Cyber Geniusz Student 2025, jak i praw i obowiązków z nim związanych, w tym także prawa do żądania wydania ww. nagród, nie można przenosić na inne osoby i podmioty.

§10

Reklamacje

1. Użytkownik ma prawo do składania reklamacji w zakresie technicznym funkcjonowania platformy grywalizacyjnej (np. błędów technicznych itp.) do Usługodawcy platformy. Takie reklamacje rozpoznaje Usługodawca w porozumieniu z Organizatorem konkursu. Reklamacje w zakresie działania platformy powinny być przysyłane na adres email Usługodawcy, tj. contact@thegamehill.com Dla szybszego jej rozpatrzenia wiadomość mailowa, w temacie powinna mieć wpisane słowo „Reklamacja”, a treści powinna



- posiadać opis przedmiotu reklamacji wraz z uzasadnieniem i oznaczeniem konta Użytkownika.
2. Usługodawca może zażądać uzupełnienia informacji zawartych w reklamacji, o której mowa w punkcie 1, jeżeli bez jej uzupełnienia rozpatrzenie reklamacji będzie niemożliwe. Reklamacje będą rozpatrywane przez Usługodawcę w ciągu 14 dni do ich otrzymania. Decyzja Usługodawcy dotycząca reklamacji będzie przekazywana Użytkownikowi na adres email wskazany w reklamacji. W szczególnie uzasadnionych przypadkach termin rozpoznania reklamacji może być wydłużony do 30 dni.
 3. W zakresie merytorycznym funkcjonowania platformy grywalizacyjnej (tj. rodzajów zadań, ich treści/formy pokazania czy treści materiałów edukacyjnych) oraz w zakresie organizacji konkursu przysługuje Użytkownikowi zażalenie do Organizatora konkursu, tj. WIB.
 4. Uczestnik może składać powyższe zażalenie dotyczące spraw związanych z merytoryką, funkcjonowaniem, organizacją i wynikami konkursu Cyber Geniusz Student 2025 na piśmie wraz z uzasadnieniem na adres korespondencyjny Organizatora, tj. Fundacja Warszawski Instytut Bankowości, ul. Smolna 6, 00-375 Warszawa. Zażalenie z uzasadnieniem może być wysłane listem poleconym (w tym przypadku o rozpatrzeniu reklamacji decyduje data stempla pocztowego) lub mailowo na adres e-mail Organizatora, tj. cybergeniusz@wib.org.pl. Zażalenie z uzasadnieniem, powinno zawierać w szczególności imię i nazwisko, adres do korespondencji/adres emailowy oraz numer telefonu i czytelny podpis osoby składającej zażalenie.
 5. Powyższe zażalenie można składać w trakcie trwania konkursu (tj. 27.10-23.11.2025) oraz maksymalnie w terminie 7 dni od jego zakończenia. Jeśli zażalenie dotyczy wyników konkursu można je złożyć do 3 dni od ich ogłoszenia.
 6. Organizator powiadomi Uczestnika konkursu zgłaszającego zażalenie o jego rozstrzygnięciu z uzasadnieniem w formie pisemnej lub elektronicznej na podany przez Uczestnika adres korespondencyjny lub emailowy.
 7. Reklamacje i zażalenia niekompletne lub zgłoszone po upływie ww. terminu nie będą rozpatrywane.
 8. Decyzja Organizatora w sprawie zażeń i pozostałych reklamacji będzie ostateczna.

§11

Postanowienie końcowe

1. Kwestie nieuregulowane w Regulaminie oraz wszelkie wątpliwości interpretacyjne związane ze stosowaniem Regulaminu rozstrzygane są przez Organizatora konkursu.
2. Postanowienia Regulaminu mogą zostać zmienione przez Usługodawcę Platformy z ważnych powodów, jest to:
 - a) zmiana przepisów regulujących świadczenie usług drogą elektroniczną wpływająca na wzajemne prawa i obowiązki określone w umowie zawieranej pomiędzy Usługodawcą a Użytkownikiem Platformy lub zmiana interpretacji powyższych przepisów prawa wskutek orzeczeń sądów, decyzji, rekomendacji lub zaleceń właściwych w danym zakresie urzędów lub organów;
 - b) zmiana sposobu świadczenia usług spowodowana wyłącznie względami technicznymi lub technologicznymi (w szczególności aktualizacji wymagań technicznych wskazanych w niniejszym Regulaminie);
 - c) zmiana zakresu lub sposobu świadczenia usług, do których stosują się zapisy Regulaminu, poprzez wprowadzenie nowych, modyfikację lub wycofanie dotychczasowych funkcjonalności lub usług objętych Regulaminem.
3. Zmiana Regulaminu w zakresie podanym w 2 punkcie niniejszego paragrafu zostanie podana do wiadomości poprzez opublikowanie na platformie Cyber Geniusz Student 2025 z 7 dniowym wyprzedzeniem, zaś informacja o zmianie Regulaminu zostanie przesłana na podane przez Użytkowników adresy email.
4. W terminie do 7 dni od dnia podania do wiadomości zmiany Regulaminu w zakresie podanym w 2 punkcie niniejszego paragrafu, Użytkownik może zrezygnować z korzystania z platformy Cyber Geniusz Student 2025, przysyłając oświadczenie w formie wiadomości email na adres contact@thegamehill.com - na ten sam adres emailowy odbywa się również kontakt z Usługodawcą.
5. **Organizator konkursu, tj. WIB, również zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych powodów w zakresie kwestii zmiany zasad (w uzasadnionych przypadkach), zmiany harmonogramu i rodzajów nagród konkursu Cyber Geniusz Student 2025.** Zmiana Regulaminu ww. zakresie wchodzi w życie w terminie od dnia opublikowania jej na stronie internetowej konkursu pod adresem <https://cyber.wib.edu.pl/cybergeniusz-student> Organizator poinformuje Uczestników przed wejściem



- w życie nowego Regulaminu ww. zakresie na 1 dzień przed jego wprowadzeniem. O zmianie Regulaminu ww. zakresie na platformie grywalizacyjnej poprzez zakładkę „Pocztą” lub zostanie przesłana na podane podczas rejestracji przez Użytkowników adresy email.
6. Wszystkie spory wynikające z realizacji zobowiązań w związku z udziałem w grze interaktywnej będą rozwiązywane przez właściwy Sąd Cywilny.

Załącznik nr 1 do Regulaminu

Przetwarzanie danych osobowych w konkursie Cyber Geniusz Student 2025

1. Administratorem danych osobowych Uczestników konkursu jest Organizator konkursu, tj. Fundacja Warszawski Instytut Bankowości (w skrócie: WIB) z siedzibą w Warszawie przy ul. Kruczkowskiego 8, 00-380 Warszawa, wpisaną do rejestru przedsiębiorców oraz rejestru stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz samodzielnych publicznych zakładów opieki zdrowotnej Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000110584, NIP 526-00-38-522. Kontakt z administratorem danych jest możliwy pisemnie na adres: cybergeniusz@wib.org.pl.
2. W WIB został wyznaczony Inspektor Ochrony Danych, z którym można się skontaktować poprzez adres poczty elektronicznej: iod@wib.org.pl lub pisemnie (na adres siedziby WIB podany wyżej). Z Inspektorem Ochrony Danych można się kontaktować we wszystkich sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych oraz korzystania z praw związanych z przetwarzaniem tych danych.
3. Twoje dane osobowe będą przetwarzane w celu:
 - 1) założenia i obsługi Konta Użytkownika na zasadach opisanych w Regulaminie – podstawą prawną jest niezbędność przetwarzania do wykonania umowy którą zawierasz z nami zakładając Konto na Platformie (art. 6 ust. 1 lit. b RODO),
 - 2) organizacji, rozliczenia oraz realizacji grywalizacji konkursowej – podstawą prawną w zakresie związanym z Twoim uczestnictwem w grze interaktywnej jest zawarcie i wykonanie umowy (Regulamin korzystania z platformy gamifikacyjnej) (art. 6 ust. 1 lit. b RODO), w tym
 - 3) zorganizowania i przeprowadzenia konkursu Cyber Geniusz Student 2025 zgodnie z Regulaminem, w tym: komunikacji elektronicznej z Uczestnikami (art. 6 ust. 1 lit. b RODO); publikacji informacji o zwycięzcy i laureatach konkursu na Landing Page'u konkursowym pod adresem: www.cyber.wib.edu.pl/grywalizacja (art. 6 ust. 1 lit. f RODO)
 - 4) ewentualnego ustalenia lub dochodzenia roszczeń lub obrony przed roszczeniami lub w celach statystycznych – podstawą prawną przetwarzania jest prawnie uzasadnionych interes administratora (art. 6 ust. 1 lit. f RODO);
 - 5) w zakresie niezbędnych rozliczeń, w tym podatkowych i także ew. archiwizacji z tym związanej, działamy na podstawie przepisów prawa (art. 6 ust. 1 lit. c RODO);
 - 6) dowodowych będących realizacją prawnie uzasadnionego interesu Organizatora zabezpieczenia informacji na wypadek prawnej potrzeby wykazania faktów, ewentualnego ustalenia, dochodzenia lub obrony przed roszczeniami zgłaszanymi wobec Organizatora związanych z organizacją konkursu, a także w przypadkach, gdy jest to niezbędne dla wypełnienia prawnie usprawiedliwionego interesu Administratora (art. 6 ust. 1 lit. f RODO).
4. WIB przetwarza dane osobowe Uczestników konkursu Cyber Geniusz Student 2025 w zakresie, o którym mowa w powyższym §3 punkt 2 i 3, obejmując w stosunku do Uczestników konkursu na platformie jako pierwszego zadania, tj. podania następujących danych: imię i nazwisko studenta, nazwa i adres uczelni, adres e-mail oraz w przypadku Zwycięzcy i Laureatów konkursu – numer rachunku bankowego, na które zostanie przelana wartość pieniężna nagrody, a także w ww. danych na potrzeby zbierania informacji potrzebnych do dystrybucji nagrody niepieniężnej dla Uczestnika IV miejsca oraz pozostałych 40 osób, otrzymujących nagrody dodatkowe ufundowane przez Partnerów konkursu.
5. Dane Uczestników konkursu mogą być przekazywane dostawcom systemów informatycznych i usług IT, firmom księgowym, doradcom prawnym, podmiotom świadczącym na rzecz administratora usługi niezbędne do prowadzenia Konta oraz innym podmiotom, które technicznie lub organizacyjnie pomagają administratorowi prowadzić Platformę Cyber Geniusz Student 2025, tym komunikację z uczestnikami lub wysyłkę newslettera np. uczelniom etc. Dostęp do danych mogą również uzyskać podmioty uprawnione na podstawie przepisów powszechnie obowiązującego prawa (np. sądy). W związku z korzystaniem przez



administratora bądź przez jego kontrahentów – np. dostawców usług prawnych, podatkowych czy audytowych z nowoczesnych technologii, takich jak np. usługi chmurowe, Twoje dane osobowe mogą być przekazywane do państw spoza Europejskiego Obszaru Gospodarczego, gdy państwa te na podstawie decyzji Komisji Europejskiej zostały uznane za zapewniające adekwatny stopień ochrony danych osobowych do stopnia ochrony obowiązującego na Europejskim Obszarze Gospodarczym lub pod warunkiem zastosowania odpowiednich zabezpieczeń, które mogą polegać na skorzystaniu z wiążących reguł korporacyjnych, standardowych klauzul ochrony danych przyjętych przez Komisję Europejską, standardowych klauzul ochrony danych przyjętych przez Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych lub klauzul dopuszczonych przez Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych. Przysługuje Ci prawo do uzyskania kopii wskazanych zabezpieczeń dotyczących przekazywania danych osobowych. Aby je uzyskać skontaktuj się z administratorem lub Inspektorem Ochrony Danych.

6. W związku z powyższym punktem 5 powyższego paragrafu Organizator konkursu, tj. WIB - jako Administrator danych osobowych, zgodnie z art. 28 ust. 3 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. 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), zwanego dalej „RODO” – powierza Podmiotowi przetwarzającemu, czyli Usługodawcy Platformy Cyber Geniusz Student 2025, tj. firmie GameHill czynności związane z przetwarzaniem danych osobowych w celu przeprowadzenia konkursu na platformie grywalizacyjnej.
7. Podmiot przetwarzający dane Uczestników zobowiązuje się dołożyć należytej staranności przy przetwarzaniu powierzonych danych osobowych.
8. Podmiot przetwarzający dane zapewnia, by osoby upoważnione do przetwarzania danych osobowych zobowiązały się do zachowania ich tajemnicy lub by podlegały odpowiedniemu ustawowemu obowiązkowi zachowania tajemnicy, zgodnie z art. 28 ust. 3 lit. b RODO.
9. Podmiot przetwarzający oświadcza, że podjął środki zabezpieczające, wymagane na mocy art. 32 RODO, zgodnie z art. 28 ust. 3 lit. c RODO.
10. W miarę możliwości Podmiot przetwarzający pomaga Administratorowi danych wywiązać się z obowiązku odpowiadania na żądania osoby, której dane dotyczą, w zakresie wykonywania jej praw, zgodnie z art. 28 ust. 3 lit. e RODO.
11. Podmiot przetwarzający po stwierdzeniu naruszenia ochrony danych osobowych bez zbędnej zwłoki – nie później jednak niż w ciągu 24 godzin od jego wystąpienia – zgłosi Administratorowi danych każde naruszenie danych osobowych, którego będzie uczestnikiem.
12. Dane osobowe Uczestników konkursu będą przetwarzane przez okres świadczenia usługi, do czasu usunięcia Konta. Dane jako Uczestnika gry interaktywnej przetwarzane będzie przez okres niezbędny dla prawidłowej realizacji i rozliczenia konkursu na Platformie Cyber Geniusz Student 2025. Okres przetwarzania może zostać każdorazowo przedłużony, jeżeli przetwarzanie Twoich danych osobowych będzie niezbędne dla ustalenia lub dochodzenia ewentualnych roszczeń lub obrony przed takimi roszczeniami. W przypadku wyrażenia odrębnej zgody na otrzymywanie treści marketingowych, dane osobowe będą przetwarzane we wskazanym celu do czasu odwołania zgody albo wniesienia sprzeciwu na przetwarzanie danych osobowych we wskazanym celu. Okres przetwarzania może jednak ulec wydłużeniu, jeśli będą tego wymagały przepisy prawa.
13. Okres przetwarzania danych osobowych przez Administratora danych, tj. WIB jest uzależniony od celu, w jakim dane są przetwarzane. Okres, przez który dane osobowe będą przechowywane jest obliczany w oparciu o następujące kryteria:
 - a) w związku z organizacją konkursu Cyber Geniusz Student 2025 - przez okres obowiązywania umów niezbędnych do jego organizacji, a także do czasu rozliczenia konkursu i dystrybucji nagród
 - b) w zakresie komunikacji elektronicznej z Uczestnikami konkursu:
 - w przypadku przetwarzania danych na podstawie zgody – do czasu jej wycofania;
 - w przypadku przetwarzania danych na podstawie prawnie uzasadnionego interesu – do czasu wniesienia sprzeciwu;
 - c) w zakresie realizacji przez WIB czynności wynikających z powszechnie obowiązujących przepisów prawa – przez okres wynikający z tych przepisów
 - d) w zakresie wypełnienia prawnie uzasadnionych interesów WIB stanowiących podstawę tego przetwarzania przez okres niezbędny do wypełnienia tego celu lub do czasu wniesienia sprzeciwu wobec takiego przetwarzania, o ile nie występują prawnie uzasadnione podstawy dalszego przetwarzania danych przez WIB;
 - e) w zakresie ustalenia i dochodzenia własnych roszczeń lub obrony przed zgłoszonymi roszczeniami – do momentu przedawnienia potencjalnych roszczeń wynikających z umowy lub z innego tytułu.



14. Dane mogą zostać ujawnione przez WIB następującym podmiotom:

- a) organom publicznym, instytucjom lub podmiotom trzecim uprawnionym do żądania dostępu lub otrzymania danych osobowych na podstawie obowiązujących przepisów prawa;
- b) podmiotom, którym WIB powierzył przetwarzanie danych osobowych lub udostępnił te dane na podstawie zawartych umów, np. dostawcom usług IT, firmom windykacyjnym, firmom doradczymi audytorskim, kancelariom prawnym, firmom archiwizującym lub świadczącym usługi niszczenia dokumentacji, przy czym podmioty te przetwarzają dane osobowe jako podwykonawcy na podstawie umowy z WIB i wyłącznie zgodnie z poleceniami WIB.

15. Na podstawie RODO Uczestnik konkursu Cyber Geniusz Student 2025 może skorzystać z następujących praw:

- 1) żądania dostępu do swoich danych, w tym prawo do uzyskania kopii tych danych, a także żądania ich sprostowania, ograniczenia ich przetwarzanie lub ich usunięcia oraz ich przeniesienia na warunkach wynikających z RODO, a także cofnięcia wyrażonej zgody w dowolnym momencie (wycofanie zgody nie ma wpływu na zgodność z prawem przetwarzania danych, którego dokonano na podstawie udzielonej zgody przed jej cofnięciem);
- 2) wniesienia sprzeciwu z przyczyn związanych ze szczególną sytuacją, gdy WIB przetwarza dane osobowe do celów wynikających z prawnie uzasadnionych interesów. WIB przestanie przetwarzać dane osobowe w tych celach, chyba że będzie w stanie wykazać, że w stosunku do danych istnieją dla WIB ważne, prawnie uzasadnione podstawy, które są nadrzędne wobec interesów, praw i wolności lub dane będą niezbędne WIB do ewentualnego ustalenia, dochodzenia lub obrony roszczeń;
- 3) przysługuje Uczestnikowi konkursu również prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego zajmującego się ochroną danych osobowych w państwie członkowskim Państwa zwykłego pobytu, miejsca pracy lub miejsca popełnienia domniemanego naruszenia, którym jest Prezes Urzędu Ochrony Danych Osobowych (PUODO) adres: Stawki 2, 00-193 Warszawa tel. 22 531-03-00.

11. Podanie danych uczestnika jest dobrowolne, ale wymagane przez Administratora danych w celu założenia i obsługi Konta oraz wzięcia udziału w konkursie na platformie grywalizacyjnej. Konsekwencją niepodania danych jest brak możliwości zarejestrowania Konta i wzięcia udziału w konkursie Cyber Geniusz Student 2025.