



REGULAMIN MOBILNEJ GRY MIEJSKIEJ

„EKULTURALNI.PL, CZYLI KULTURA W NOWYCH MEDIACH”

I. Wstęp

1. Organizatorem mobilnej gry miejskiej „eKulturalni.pl, czyli kultura w nowych mediach” zwanej dalej Grą, jest Centrum Spotkań Europejskich Światowid z siedzibą w Elblągu, 82-300 Elbląg, plac Kazimierza Jagiellończyka 1, zwany dalej Organizatorem.
2. Gra miejska to forma rozrywki, w której istotnym elementem jest wykorzystywanie przestrzeni miejskiej. Łączy w sobie cechy happeningów ulicznych, gier komputerowych i harcerskich podchodów. W mobilną grę miejską można grać za pomocą urządzeń mobilnych. Gra, o której mowa w niniejszym regulaminie, jest dostępna na urządzenia z systemem Android.
3. Gra jest podzielona na dwie części:
 - I. Część mobilna – rozwiązywanie zadań w przestrzeni miejskiej
 - II. Część internetowa – napisanie artykułu
4. Celem uczestników Gry jest rozegranie Gry i ukończenie jej z jak największą liczbą punktów. By osiągnąć ten cel, uczestnicy Gry będą musieli wykonywać powierzone im zadania. Szczegóły realizacji tych zadań zostaną podane uczestnikom Gry przed rozpoczęciem i w trakcie Gry.

II. Warunki uczestnictwa

1. Udział w grze jest dowolny i bezpłatny.
2. Grę można pobrać bezpośrednio ze strony Google Play (<https://play.google.com>) lub klikając w baner umieszczony na stronie eKulturalni.pl
3. W grze mogą wziąć udział osoby posiadające urządzenia mobilne z systemem Android.

III. Warunki Gry

1) Część mobilna

1. Gra rozpoczyna się z momentem zainstalowania aplikacji „eKulturalni.pl – gra miejska” na urządzenie mobilne.
2. Na początku gry Uczestnik jest zobowiązany podać swój adres e-mail w celu umożliwienia identyfikacji. Powinien być to ten sam adres, który Uczestnik użył lub zamierza użyć do rejestracji w portalu eKulturalni.pl. Rejestracja w portalu eKulturalni.pl jest niezbędna do ukończenia Gry.

Projekt



3. W grę uczestnik może zagrać w dogodnym dla siebie terminie.
4. W grę można grać w czterech miastach: Elblągu, Olsztynie, Ełku i Giżycku, zwanych dalej Ścieżkami.
5. Dla każdej Ścieżki dostępna jest osobna aplikacja.
6. Jeden użytkownik może zagrać w grę we wszystkich miastach.
7. Aplikację będzie można pobrać od 28 czerwca 2014 r. i będzie dostępna na czas nieokreślony.
8. Uczestnicy, którzy zagrają w grę w terminie od 28 czerwca do 31 sierpnia 2014 roku wezmą udział rozgrywce, w której przewidziane są nagrody – więcej o tym w punkcie o nagrodach.
9. W części mobilnej gracz będzie otrzymywał polecenia, które będą punktowane.
10. Do zadań uczestników będzie należało:
 - a) dotarcie do wskazanego miejsca. Wykonanie tego zadania zostanie potwierdzone przez system GPS.
 - b) udzielenie odpowiedzi na pytania dotyczące danego miejsca.
11. Na wynik Uczestnika składa się liczba punktów za wykonanie poszczególnego zadania, czas wykonywania poszczególnego zadania oraz punkty za artykuł z drugiej części gry.
12. Punktacja:
 - a) za dotarcie do wskazanego w formie zagadki miejsca – 3 punkty
 - b) za dotarcie do wskazanego miejsca po skorzystaniu z odpowiedzi – 1 punkt
 - c) prawidłowa odpowiedź na pytanie – 1 punkt
 - d) brak odpowiedzi lub błędna odpowiedź – 0 punktów
 - e) punktacja za artykuł jest przedstawiona w punkcie poświęconym części internetowej Gry
 - f) czas będzie miał znaczenie w przypadku identycznej liczby punktów dwóch lub więcej graczy z jednej ścieżki
 - g) Liczy się czas rozwiązywania poszczególnego zadania, a nie czas pokonania trasy między punktami i całej Gry
13. O miejscu rozpoczęcia Gry uczestnik dowie się po uruchomieniu aplikacji.
14. Gra zostanie rozegrana na terenie wybranego przez Gracza miasta na trasie wyznaczonych punktów, na których będzie otrzymywać kolejne wskazówki i zadania.
15. Zwycięży Uczestnik, który wykona wszystkie zadania i zdobędzie największą liczbę punktów. W przypadku remisu zdecyduje czas wykonywania zadań.



CSE
ŚWIATOWID
CENTRUM SPOTKAŃ EUROPEJSKICH

Centrum Spotkań Europejskich ŚWIATOWID
Pl. Kazimierza Jagiellończyka 1, 82-300 Elbląg
tel. 55 611 20 50 fax 55 611 20 60



Instytucja Samorządu
Województwa
Warmińsko-Mazurskiego

16. Gra toczy się w normalnym ruchu miejskim i w związku z tym uczestnicy zobowiązani są do zachowania szczególnej ostrożności.
17. Organizator nie zapewnia opieki medycznej dla osób uczestniczących w Grze.
18. Organizator nie zapewnia ubezpieczenia uczestników od następstw nieszczęśliwych wypadków.
19. Część mobilna kończy się wysłaniem wyników do Organizatora poprzez przyciśnięcie przycisku "Wyślij wynik".
20. By przesłać wynik i wybrać rodzaj artykułu, konieczny jest dostęp do Internetu, ale połączenie z siecią nie jest potrzebne na czas udziału w mobilnej części Gry.
22. W przypadku naruszenia przez gracza niniejszego regulaminu, złamania zasad fair play, utrudniania gry innym graczom, Organizatorzy mają prawo wykluczenia go z Gry.
23. Rozpoczęcie Gry jest jednoznaczne z zaakceptowaniem regulaminu i wyrażeniem zgody na:
 - a) wzięcie udziału w Grze na warunkach określonych w niniejszym regulaminie;
 - b) przetwarzanie przez organizatorów danych osobowych uczestnika w zakresie niezbędnym dla przeprowadzenia Gry (zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29.09.1997 (Dz.U. Nr 133 poz. 883).
 - c) opublikowanie na łamach stron internetowych Organizatora i w informacjach medialnych przez organizatorów imienia i nazwiska/pseudonimu uczestnika, publikacja napisanego przez niego artykułu i wizerunku, jeśli ten znajdzie się w zdjęciach dołączonych do artykułu.Uczestnik Gry zgodę w powyższych zakresach udzieli w formie elektronicznej zaznaczając odpowiednie pola przed rozpoczęciem Gry. Nieudzielenie zgody uniemożliwi rozpoczęcie Gry.

2) Część internetowa

1. Część internetowa rozpoczyna się z momentem wysłania wyników z części mobilnej do Organizatora.
2. Po zakończeniu Gry Uczestnik ma trzy dni (72 godziny) na wysłanie Organizatorowi artykułu będącego podsumowaniem gry, na temat związany z fabułą gry, w którym powinny znaleźć się informacje zawarte w poleceniach, pytaniach i prawidłowych odpowiedziach Gry.
3. Gracz może napisać własny artykuł – wyżej punktowany lub skorzystać z szablonu przygotowanego przez Organizatora.
4. Skorzystanie z szablonu oznacza uzupełnienie brakujących miejsc.
5. Punktacja:

Projekt

projekt
czyli kultura w nowych mediach
portal społecznościowy

dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.



- a) za artykuł szablon Uczestnik może zdobyć maksymalnie 10 punktów. Oceniane tu będzie prawidłowe odpowiedzi. Ocenę dokona Organizator.
 - b) za własny artykuł gracz może zdobyć do 30 punktów. Oprócz poprawności informacji ocenie podlegać będzie również warsztat autora: treść, styl, stosowanie się do zasad ortografii i interpunkcji.
6. Artykuł należy przesłać Organizatorowi poprzez portal eKulturalni.pl, logując się na nim i korzystając z opcji „Zaproponuj artykuł do gazety”.

IV. Nagrody

1. Organizator przewiduje nagrodzenie najlepszego Gracza z każdej z czterech ścieżek.
2. Pierwsze miejsce zajmuje Gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu liczy się czas wykonywania poszczególnych zadań.
3. Na zwycięzców czekają nagrody rzeczowe: gadzety związane z miejscami występującymi w fabule Gry.
4. Ogłoszenie wyników nastąpi po 31 sierpnia 2014 roku na stronie portalu eKulturalni.pl. Zwycięzcy zostaną również poinformowani drogą mejlową. Powiadomienie zostanie wysłane na adres e-mail podany przez Uczestnika na początku Gry i przy rejestracji portalu (powinien to być ten sam adres).
5. Nagrody zostaną wręczone podczas imprezy podsumowującej projekt „eKulturalni.pl, czyli kultura w nowych mediach”, którego częścią jest niniejsza Gra, lub na życzenie laureata wysłana drogą pocztową. Wspomniana impreza odbędzie się 29 listopada 2014 r. w Centrum Spotkań Europejskich Światowid w Elblągu.

V. Postanowienia końcowe:

1. W kwestiach dotyczących przebiegu Gry, nieprzewidzianych niniejszym regulaminem, głos rozstrzygający należy do Organizatorów.
2. Od decyzji Organizatora uczestnik Gry może złożyć odwołanie do Dyrektora Centrum Spotkań Europejskich ŚWIATOWID w Elblągu. Odwołanie składa się w formie pisemnej. Odwołanie musi zawierać dane osobowe uczestnika składającego odwołanie oraz uzasadnienie odwołania. Odwołanie można złożyć w nieprzekraczalnym terminie 7 dni od dnia podania do publicznej wiadomości wyników Gry.
3. Odwołania rozpatruje 3-osobowa komisja powołana przez Dyrektora Centrum Spotkań Europejskich ŚWIATOWID w Elblągu w terminie 7 dni od wniesienia odwołania. Jeśli dla rozpatrzenia odwołania niezbędne są dodatkowe wyjaśnienia osoby odwołującej, termin



CSE
ŚWIATOWID
CENTRUM SPOTKAŃ EUROPEJSKICH

Centrum Spotkań Europejskich ŚWIATOWID
Pl. Kazimierza Jagiellończyka 1, 82-300 Elbląg
tel. 55 611 20 50 fax 55 611 20 60



Instytucja Samorządu
Województwa
Warmińsko-Mazurskiego

rozpatrzenia odwołania ulega zawieszeniu na czas niezbędny do złożenia wyjaśnień. Wyjaśnienia składa się w formie pisemnej w terminie podanym przez Organizatora w wezwaniu.

4. Rozpatrzenie odwołania zatwierdzone przez Dyrektora Centrum Spotkań Europejskich ŚWIATOWID w Elblągu jest ostateczne.
5. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo wprowadzenia zmian z regulaminie z ważnych przyczyn.
6. Regulamin dostępny jest na stronie www.swiatowid.elblag.pl/projekty oraz w menu gry dostępnym w Twoim urządzeniu mobilnym.

Zatwierdził:

Elbląg, 2014 -06- 26

DYREKTOR

Antoni Czyżyk

.....
(podpis Dyrektora CSE ŚWIATOWID)

Projekt

Kultura.pl
czyli kultura w nowych mediach

dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.

