

**Regulamin uczestnictwa w konkursie indywidualnym gry
„Globtroter: poznaj Wielkopolskę” – runda II
w ramach projektu „eSzkoła - Moja Wielkopolska”**

§ 1.

Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin obowiązuje w Projekcie „eSzkoła - Moja Wielkopolska” i dotyczy udziału w konkursie indywidualnym gry „Globtroter: poznaj Wielkopolskę” – runda II (dalej: Konkurs).
2. Konkurs został opracowany w ramach Projektu „eSzkoła - Moja Wielkopolska” realizowanego przez Samorząd Województwa Wielkopolskiego w partnerstwie z Uniwersytetem im. Adama Mickiewicza w Poznaniu oraz Ogólnopolską Fundacją Edukacji Komputerowej (dalej: Organizator), współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki.
3. Konkurs weryfikuje wiedzę i umiejętności uczestników z zakresu treści zawartych w Edukacyjnych Projektach Uczniowskich, opracowanych przez zespoły uczniowskie w ramach II edycji Projektu i dostępnych na stronie internetowej www.eszkola-wielkopolska.pl.
4. Uczestnikami niniejszego Konkursu mogą być wyłącznie uczniowie będący członkami Zespołów Uczniowskich I oraz II Edycji Projektu „eSzkoła - Moja Wielkopolska” realizowanych w latach 2011/2012 i 2012/2013. Uczestnikami niniejszego konkursu indywidualnego gry nie mogą być osoby, które zakwalifikowały się do Półfinału dotychczasowych dwóch emisji gry.
5. Niniejszy Konkurs ma formę turnieju internetowego.
6. Konkurs trwa od dnia 16.12.2013 r. od godz. 15:00 do dnia 31.01.2014 r. do godz. 15:00.

§ 2.

Zasady uczestnictwa w Konkursie

1. Gra dostępna jest po zalogowaniu się na platformę <http://platforma.eszkola-wielkopolska.pl> przy użyciu danych identyfikacyjnych używanych podczas realizacji projektu.
2. Gracz wciela się w postać podróżnika – obieżyświata. Podróżuje po różnych rejonach Wielkopolski. Poznaje kulturę, historię, architekturę i ciekawostki związane z regionem, opisane w poszczególnych Edukacyjnych Projektach Uczniowskich.
3. Gracz rozpoczyna grę mając na swoim koncie 200 Koziołków. Koziołki to lokalna waluta, którą zdobywa się w turniejach, a wydaje na podróżowanie.

PROJEKT REALIZOWANY W PARTNERSTWIE:



4. Pytania w grze podzielone są na dziedziny, odpowiadające przedmiotom, w ramach których powstały projekty Zespołów Uczniowskich II Edycji Projektu „eSzkoła - Moja Wielkopolska” (matematyka, biologia, chemia, fizyka, geografia).
5. Zadaniem gracza jest zdobycie jak największej liczby punktów.
Gracz sam określa poziom trudności pytania, na jakie chce odpowiadać – rozwiązanie trudniejszych pytań zapewnia wyższą: liczbę zdobytych punktów i premię finansową. Ilość zgromadzonych funduszy wpływa na kolejne ruchy gracza, determinując możliwą do pokonania odległość dalszej podróży.
6. Szczegółowe zasady Konkursu zostały przedstawione w Poradniku dostępnym na każdej karcie gry po naciśnięciu przycisku „?”.

§ 3.

Wyłonienie laureatów Konkursu

1. Konkurs zakończy się wyłonieniem 25 najlepszych graczy, którzy zdobyli największą liczbę punktów. W przypadku zdobycia jednakowej liczby punktów przez kilku graczy o awansie zadecyduje najkrótszy średni czas wszystkich poprawnych odpowiedzi udzielonych przez gracza.
2. W dniu 4.02.2014 r. Organizator skontaktuje się z każdym Laureatem drogą mailową, na adres e-mail używany podczas udziału w Konkursie w celu uzyskania danych adresowych.
3. W dniu 4.02.2014 r. lista laureatów zostanie opublikowana na stronie www.eszkola-wielkopolska.pl.

§ 4.

Nagrody w Konkursie

1. Nagrodami są w Konkursie są:
 - Za zajęcie 1 miejsca Laureat otrzymuje nagrodę:
Smartfon LG Swift L5 II,
 - Za zajęcie 2 miejsca Laureat otrzymuje nagrodę:
Smartfon Nokia Lumia 520,
 - Za zajęcie 3 miejsca Laureat otrzymuje nagrodę:
Smartfon Nokia Lumia 520,
 - Za zajęcie miejsc od 4 do 15 Laureaci otrzymują nagrodę:
Smartfon Samsung Galaxy Young,
 - Za zajęcie miejsc od 16 do 25 Laureaci otrzymują nagrodę:
Aparat fotograficzny Fuji T400.

PROJEKT REALIZOWANY W PARTNERSTWIE:



SAMORZĄD WOJEWÓDZTWA
WIELKOPOLSKIEGO



OFEK
OGÓLNOPOLSKA FUNDACJA
EDUKACJI KOMPUTEROWEJ



2. Laureatom nie przysługuje prawo do zmiany nagrody na inną nagrodę rzeczową lub nagrodę pieniężną.
3. Prawa do nagrody w Konkursie nie mogą być przeniesione przez Laureatów na osoby trzecie.
4. Nagrody w Konkursie zostaną dostarczone Laureatom przez Organizatora.
5. Nagrody przepadają w przypadku:
 - podania przez Laureata błędnego adresu albo numeru telefonu, jeśli uniemożliwi to kontakt z Laureatem lub dostarczenie nagrody,
 - nieodebrania przez Laureata nagrody – Organizator podejmie próbę kontaktu telefonicznego w celu ustalenia właściwego adresu Laureata. Trzykrotna nieudana próba kontaktu powoduje, że nagroda przepada.

§ 5.

Postanowienia końcowe

1. Uczestnik zobowiązany jest do przestrzegania zasad uczciwej rywalizacji.
2. Organizatorzy Konkursu zastrzegają sobie prawo do zmian w niniejszym regulaminie lub wprowadzania dodatkowych postanowień.
3. W celu zapewnienia prawidłowego przebiegu Konkursu oraz wyłonienia Laureatów Organizator powoła Komisję konkursową. W skład Komisji konkursowej wejdą 3 osoby z grona pracowników Organizatora.
4. Wszelkie informacje na temat Konkursu Uczestnicy mogą uzyskać kontaktując się z Organizatorem pod adresem e-mail: konkurs@eszkola-wielkopolska.pl. Odpowiedzi udzielane będą w terminie do 14 dni roboczych. Organizator nie udziela informacji, jeżeli miałyby to stanowić naruszenie postanowień regulaminu.
5. Niniejszy regulamin wchodzi w życie z dniem 16.12.2013 r.

PROJEKT REALIZOWANY W PARTNERSTWIE:



SAMORZĄD WOJEWÓDZTWA
WIELKOPOLSKIEGO



OFEK
OGÓLNOPOLSKA FUNDACJA
EDUKACJI KOMPUTEROWEJ