

Regulamin konkursu

Interaktywny Turniej Wiedzy o Piasecznie

1. ORGANIZATOR KONKURSU

Gmina Piaseczno

ul. Kościuszki 5, 05-500 Piaseczno

Realizator:

Quizspotter, www.quizspotter.com

Jeśli mają Państwo jakiegokolwiek pytania lub wątpliwości dotyczące formuły turnieju zapraszamy do kontaktu: Telefon: +48 12 345 18 22, e-mail: biuro@quizspotter.com

2. TERMIN I MIEJSCE KONKURSU

5 listopada 2019 r., I tura dla młodzieży szkolnej o godzinie 15:00, II tura dla zespołów złożonych z przedstawicieli różnych instytucji, grup zawodowych i koleżeńskich o godz. 18.00, na hali sportowej w Zespole Szkolno-Przedszkolnym w Piasecznie, ul. Jana Pawła II 55, 05-500 Piaseczno (budynek Centrum Edukacyjno-Multimedialnego).

3. CEL ORAZ ZAKRES TEMATYCZNY TURNIEJU

Celem jest konkursu jest:

- pobudzenie zainteresowania i zachowań refleksyjnych w odniesieniu do historii i lokalnego dziedzictwa,
- promocja historycznego dziedzictwa Piaseczna,
- uczczenie 590. rocznicy nadania praw miejskich miastu Piaseczno.

4. UCZESTNICTWO W KONKURSIE

Uczestnikami konkursu mogą być:

- w I turze wyłącznie drużyny skierowane przez szkoły podstawowe z terenu Gminy Piaseczno, które zostały zaproszone do udziału w projekcie. Każda szkoła do konkursu zgłasza jedną drużynę składającą się z 3 (trzech) uczniów z klas 6-8.
- w II turze 3-osobowe drużyny złożone z przedstawicieli różnych instytucji, grup zawodowych i koleżeńskich w wieku od 18 r.ż.

Zgłaszanie drużyn trwa do 21 października 2019 r. na adres mailowy

aposniak@piaseczno.eu (drużyny szkolne) oraz na adres mailowy turniej@piaseczno.eu (drużyny do II tury).

W zgłoszeniu należy podać imię i nazwisko członków drużyny, nazwę drużyny oraz telefon kontaktowy. Drużyny przystępują do gry zapisując się: do I tury nazwą szkoły, do II tury dowolną nazwą nie zawierającą obraźliwych słów i przekleństw.

5. PODSTAWOWE INFORMACJE ORGANIZACYJNE

1. Każda drużyna otrzyma na czas konkursu naładowane urządzenie (tablet) niezbędne do uczestnictwa w grze.
2. Konkurs zostanie przeprowadzony w nowoczesnej formule Quizspotter, która umożliwia obserwowanie pytań, oraz ranking drużyn na dużym ekranie, przy udziale publiczności zgromadzonej w miejscu imprezy.

6. PRZEBIEG ROZGRYWKI I ZASADY GRY

Na pytania prezentowane na ekranie należy drużynowo odpowiedzieć, używając powierzonego tabletu. Odpowiedzi i aktualny wynik rywalizacji ukazują się na dużym ekranie po zakończeniu każdej rundy. Pytania będą prezentowane w formie czytanej (przez prowadzącego) oraz pisanej (na ekranie i na urządzeniach graczy).

Gra polega na odpowiadaniu na pytania zadawane przez prowadzącego. Gracze mają 30 sekund na udzielenie odpowiedzi, licząc od momentu wyświetlenia pytania. Wybierają jedną odpowiedź z czterech zaproponowanych lub wstrzymują się od odpowiedzi. Rozgrywka składa się z 21 pytań. Wygrywa drużyna, która po 21 pytaniach zdobędzie najwięcej punktów. W konkursie przewidziano I, II, III miejsca w obu turach.

W sytuacji remisu, który nie pozwala na rozstrzygnięcie miejsc od I, II lub III po 21 rundach, drużyny o tym samym wyniku otrzymają dodatkowe pytanie.

Na początku konkursu zostanie przeprowadzona wprowadzająca w zasady seria próbna.

7. PUNKTACJA

- Poprawna odpowiedź jest nagradzana punktami, zaś błędna karana ujemnymi.
- Liczba punktów, które można zdobyć lub stracić (maksymalnie 100), zależy od czasu, w którym zostanie udzielona odpowiedź.
- Dokładna stawka punktów do zdobycia za udzieloną odpowiedź zostanie pokazana na ekranie gracza po udzieleniu odpowiedzi na pytanie.

8. SYTUACJE WYJĄTKOWE

- Jeśli z przyczyn niezależnych, czy działania siły wyższej dojdzie do przerwania rozgrywki, gra zostanie wznowiona, a punkty uzyskane przez poszczególnych graczy w pierwszej grze zostaną doliczone po zakończeniu drugiej rozgrywki.

9. NAGRODY

- Organizatorzy przyznają nagrody główne dla drużyn, które zajmą miejsca od I do III w obu turach.
- Wszyscy uczestnicy otrzymają pamiątkowe dyplomy.
- Informacja o rozstrzygnięciu turnieju zostanie ogłoszona natychmiast po zakończeniu gry.
- Decyzje organizatorów są ostateczne i prawnie wiążące dla wszystkich uczestników.

10. POLITYKA OCHRONY DANYCH OSOBOWYCH W GMINIE PIASECZNO

Zgodnie z art. 14 ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. informuję, iż:

- Administratorem danych osobowych przekazywanych w ramach udziału w konkursie jest Gmina Piaseczno, reprezentowana przez Burmistrza Miasta i Gminy Piaseczno, z siedzibą przy ul. Kościuszki 5 w Piasecznie.
- Kontakt z Inspektorem Ochrony Danych w Urzędzie Miasta i Gminy Piaseczno możliwy jest pod adresem email: temoszczuk@piaseczno.eu
- Kategoria danych osobowych: dane niewrażliwe.
- Odbiorcami danych osobowych uczestników konkursu będą podmioty upoważnione na podstawie przepisów prawa.
- Uczestnicy konkursu posiadają prawo do: żądania od administratora dostępu do danych osobowych, prawo do ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych.
- Uczestnicy konkursu mają prawo wniesienia skargi do UODO, gdy uzasadnione jest, że ich dane osobowe przetwarzane są przez administratora niezgodnie z ogólnym rozporządzeniem o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r.

11. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Każdy Uczestnik przyjmuje do wiadomości i potwierdza, że akceptuje wszystkie warunki określone w niniejszym Regulaminie.