

Regulamin konkursu "Aktywnie do szkoły"

§1

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Konkursu "Aktywnie do szkoły" (zwanego dalej: „Konkurs”) oraz Fundatorem nagród jest Gmina Wrocław z siedzibą we Wrocławiu, pl. Nowy Targ 1-8, NIP 897-13-83-551, REGON 931934839, zwana dalej "Organizatorem".
2. Współorganizatorem Konkursu jest Zespół Active Eco Mobility, zwycięzca hackathonu "Klimaton dla Miast": <https://www.gov.pl/web/fundusze-regiony/klimaton-dla-miast-znamy-zwycieskie-rozwiazania-do-walki-o-lepszy-klimat-w-miastach>.
3. Celem Konkursu jest promocja aktywnych podróży do i ze szkoły oraz popularyzacja rowerów, hulajnóg i ruchu pieszego jako całorocznych, zdrowych, tanich i przyjaznych środowisku sposobów przemieszczania się w mieście.
4. Niniejszy Regulamin (dalej: „Regulamin”) określa zasady udziału w Konkursie oraz zasady jego przebiegu, a także nadzoru nad jego przeprowadzeniem i postępowaniem reklamacyjnym.
5. Organizator ponosi wyłączną odpowiedzialność za wydanie nagród w Konkursie.
6. Organizator ponosi wyłączną odpowiedzialność za weryfikację miejsc uznanych przez uczniów za niezalecane lub ciekawe.
7. Konkurs trwa od 1 czerwca 2022 r. od godziny 0:00 do 15 czerwca 2022 r. do godziny 23:59 (dalej: „Czas Trwania Konkursu”).
8. Na przebiegu Konkursu nadzór mają pracownicy Organizatora i przedstawiciele Współorganizatora.

§2

WARUNKI I ZASADY UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. W Konkursie mogą uczestniczyć wyłącznie uczniowie 10 szkół podstawowych zlokalizowanych w obszarze administracyjnym miasta Wrocław, które biorą udział w konkursie "Rowerowy Maj 2022" - lista szkół znajduje się w Załączniku 1 do Regulaminu.
2. W Konkursie nie mogą brać udziału dzieci pracowników Biura Zrównoważonej Mobilności Urzędu Miejskiego Wrocławia.
3. Zgodę na udział ucznia w Konkursie powinien wyrazić jego opiekun prawny. Zgodę tę opiekun prawny wyraża poprzez akceptację niniejszego Regulaminu na stronie <https://www.wroclaw.pl/komunikacja/aplikacja-aktywnie-do-szkoly>.

4. Po wyrażeniu zgody oraz wybraniu szkoły, do której uczęszcza dziecko, opiekun prawny będzie miał możliwość pobrania kodu, który należy podać po zainstalowaniu aplikacji mobilnej "Aktywnie do szkoły" (zwanej dalej: "Aplikacją").
5. W przypadku posiadania telefonów z systemem operacyjnym Android Aplikację należy pobrać ze strony <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.aktywniedoszkoly>. W przypadku posiadania iPhone'a Aplikację należy pobrać z App Store <https://apps.apple.com/us/app/aktywnie-do-szko%C5%82y/id1618651139>.
6. Aplikację można zainstalować na urządzeniach mobilnych z następującymi wymaganiami:
 - a. System operacyjny Android: minimum Android 11.
 - b. System operacyjny iOS: minimum iOS 9.0.
7. Jeśli w Konkursie bierze udział więcej niż 1 dziecko, dla każdego dziecka trzeba osobno wyrazić zgodę i wygenerować osobny kod. W przypadku udziału dzieci uczęszczających do różnych szkół, za każdym razem trzeba wybrać odpowiednią szkołę dziecka.
8. W razie wystąpienia problemów technicznych z użytkowaniem Aplikacji należy zgłosić te problemy poprzez adres email: activeecomobility@gmail.com.
9. Opiekun prawny ponosi odpowiedzialność z tytułu ewentualnych szkód powstałych w związku z wzięciem udziału w Konkursie przez ucznia oraz korzystaniem z Aplikacji w sposób niezgodny z zasadami opisanymi w §3.

§3

ZASADY KORZYSTANIA Z APLIKACJI

1. Aplikacja nie zbiera i nie przetwarza danych osobowych.
2. Aplikacja umożliwia następujące aktywności:
 - a. Zaznaczanie jakim środkiem transportu odbywa podróż:
 - i. Rowerem (nieelektrycznym).
 - ii. Hulajnogą i innymi nieelektrycznymi urządzeniami wspomagającymi ruch (np. deskorolka, rolki).
 - iii. Pieszo.
 - iv. Komunikacją publiczną.
 - v. Samochodem osobowym.
 - vi. Innym (np. hulajnoga elektryczna, rower elektryczny).
 - b. Obliczanie dystansu przebytego podczas zadeklarowanych podróży z podziałem na środek transportu:
 - i. Rowerem.
 - ii. Hulajnogą i innymi nieelektrycznymi urządzeniami wspomagającymi ruch (np. deskorolka, rolki).
 - iii. Pieszo.
 - iv. Komunikacją publiczną.
 - v. Samochodem osobowym.
 - vi. Innym (np. hulajnoga elektryczna, rower elektryczny).

- c. Zaznaczanie, że podróż do szkoły lub ze szkoły odbywa się w grupie (przynajmniej z jeszcze jednym uczniem).
 - d. Zaznaczanie na mapie miejsc, które uważa za niezalecane.
 - e. Zaznaczanie na mapie miejsc, które uważa za ciekawe.
 - f. Przeglądanie na mapie lokalizacji i opisów miejsc uznanych przez inne osoby (uczniów lub osobę z miasta) za niezalecane lub ciekawe.
 - g. Rozwiązywanie zagadek dotyczących miasta Wrocław i ochrony środowiska.
 - h. Otrzymywanie punktów za:
 - i. Odbyte podróże do szkoły lub ze szkoły w sposób aktywny: pieszo, rowerem lub hulajnogą.
 - ii. Dostatecznie dużą mobilność w ciągu dnia.
 - iii. Zaznaczenie miejsc niezalecanych, które następnie zostaną zweryfikowane jako niezalecane przez pracownika Organizatora.
 - iv. Zaznaczanie miejsc ciekawych, które następnie zostaną zweryfikowane jako ciekawe przez pracownika Organizatora.
 - v. Udzielenie poprawnych odpowiedzi na rozwiązane zagadki.
 - vi. Zdobywanie odznak za określone aktywności.
 - i. Przeglądanie historii podróży i zdobytych punktów.
3. By podróż została zarejestrowana przez Aplikację użytkownik musi spełnić następujące warunki:
 - a. Uruchomić Aplikację,
 - b. Wybrać w Aplikacji środek transportu,
 - c. Wybrać w Aplikacji rodzaj podróży (do szkoły, ze szkoły, inna),
 - d. (opcjonalnie) Wybrać w Aplikacji opcję, że podróż odbywa się w grupie,
 - e. Odbyć podróż o długości co najmniej 50 metrów,
 - f. Po dotarciu na miejsce - otworzyć Aplikację i zatrzymać rejestrowanie podróży (kliknąć przycisk "Zakończ podróż").
4. Uczeń ma możliwość przerwania podróży, jeśli zauważy, że wprowadzone dane nie są poprawne - służy do tego przycisk "Przerwij podróż". W takiej sytuacji podróż jest anulowana, nie można będzie za nią otrzymać punktów i nie będzie brana pod uwagę do sumarycznego dystansu przebytego w ciągu dnia.
5. Aplikacja w trakcie działania może zbierać i przesyłać na serwer następujące dane :
 - a. Informacja o czasie rozpoczęcia podróży.
 - b. Informacja o czasie zakończenia podróży.
 - c. Informacja o długości podróży (w metrach).
 - d. Informacja o tym czy podróż była do szkoły, ze szkoły czy dodatkowa/inna (na podstawie deklaracji ucznia).
 - e. Informacja o środku transportu zadeklarowanym przez ucznia.
 - f. Informacja o tym, czy podróż odbywa się w grupie.
6. Uczeń będzie miał wgląd w swoje punkty, będzie również widział w swojej aplikacji punkty 3 najlepszych osób w swojej szkole w tej samej kategorii wiekowej.
7. Uczeń będzie mógł zgłosić w ciągu dnia jedynie 1 podróż jako podróż do szkoły, oraz 1 podróż jako podróż ze szkoły. Zgłoszenia podróży do/ze szkoły mogą odbywać się

jedynie w ciągu dni, w których odbywają się zajęcia szkolne i w okresie Czasu Trwania Konkursu.

8. Jeżeli w danym dniu zajęcia szkolne nie odbywają się (np. jest to sobota, niedziela lub wprowadzone zostały zajęcia zdalne) nie ma możliwości otrzymania punktów za podróże do szkoły lub ze szkoły, ale można cały czas zdobyć punkty za pokonanie pieszo, rowerem lub hulajnogą odpowiedniego dystansu.
9. Uczeń ma możliwość zgłoszenia dowolnej liczby miejsc niezalecanych oraz miejsc ciekawych, ale będzie mógł otrzymać punkty w ramach Konkursu jedynie za zgłoszenie maksymalnie 4 miejsc niezalecanych oraz 4 miejsc ciekawych (aby otrzymać punkty, zgłoszone miejsca powinny zostać zweryfikowane jako poprawne przez pracownika Organizatora). Uczeń jest jednak zobowiązany do zgłaszania miejsc niezalecanych i ciekawych zgodnie ze stanem faktycznym. Zgłaszane miejsca będą weryfikowane przez oddelegowanego do tego celu pracownika Organizatora. W przypadku weryfikacji zgłoszenia jako poprawne, uczeń może otrzymać za to zgłoszenie punkty. W przypadku wielokrotnego stwierdzenia zgłoszeń wprowadzających w błąd, zgłaszanie kolejnych miejsc z danej Aplikacji może zostać zablokowane.
10. Każdy uczeń jest zobowiązany do użytkowania Aplikacji zainstalowanej na jego telefonie i uruchomionej przy pomocy kodu otrzymanego przez jego opiekuna prawnego osobiście. Nie należy korzystać z Aplikacji zainstalowanych na telefonach innych uczniów. Nie należy również udostępniać własnego telefonu z Aplikacją innym osobom.
11. Uczeń jest utożsamiany z kodem otrzymanym przez jego opiekuna prawnego i użytym podczas instalacji Aplikacji na jego telefonie, ale kod ten nie będzie przez Organizatora ani Współorganizatora używany do identyfikowania ucznia ani jego opiekuna prawnego.

§4

ZASADY GRYWALIZACJI

1. W ramach Konkursu uczestnicy mogą otrzymać punkty za wykonanie następujących działań:
 - a. Podróż aktywna do szkoły lub ze szkoły:
 - i. Rowerem
 - ii. Pieszo
 - iii. Hulajnogą i innymi nieelektrycznymi urządzeniami wspomagającymi ruch (np. deskorolka, rolki).
 - b. Przebycie łącznie odpowiedniego dystansu w ciągu dnia:
 - i. Pieszo - co najmniej 1 kilometr.
 - ii. Hulajnogą / rolkami / deskorolką - co najmniej 3 kilometry.
 - iii. Rowerem - co najmniej 4 kilometry.
 - c. Poprawna odpowiedź na pytanie w quizie - każdy uczestnik otrzyma do odpowiedzi 1 pytanie dziennie.
 - d. Zgłoszenie miejsc ciekawych, o ile zgłoszenie zostanie zweryfikowane jako poprawne przez pracownika Organizatora.

- e. Zgłoszenie miejsc niezalecanych, o ile zgłoszenie zostanie zweryfikowane jako poprawne przez pracownika Organizatora.
 - f. Podróż do szkoły lub ze szkoły w grupie (z co najmniej jeszcze jednym uczniem) niezależnie od wielkości grupy.
 - g. Zdobywanie odznaki.
2. Aplikację można będzie pobrać, zainstalować i używać przed startem konkursu (1.06), ale jedynie podróże odbyte w dniach 1-15.06 będą brane pod uwagę w Konkursie, aby zapewnić wszystkim uczniom szkoły równe szanse.
 3. Podróż jest rejestrowana w systemie jako poprawna, jeśli ma długość co najmniej 50 metrów.
 4. W trakcie odbywania podróży uczeń będzie mógł widzieć w Aplikacji jaki dystans został przebyty w trakcie podróży. Z uwagi na ograniczenia związane z dokładnością pomiaru przebytego dystansu (systemy geolokalizacyjne stosowane w telefonach mogą czasami dość znacznie się mylić), należy zwracać uwagę na dystans wskazywany przez Aplikację - tylko on jest podstawą do przyznania punktów za przebycie odpowiedniego dystansu.
 5. Za każdą podróż aktywną do szkoły lub ze szkoły można otrzymać 10 punktów. Punkty można otrzymać w ciągu dnia tylko za 1 podróż do szkoły i 1 podróż ze szkoły, wyłącznie w dni nauki szkolnej. Punkty można otrzymać jeśli podróż jest w całości aktywna, a więc pieszo, rowerem lub hulajnogą, ale możliwe jest też łączenie tych sposobów podróżowania. Jeśli w trakcie podróży aktywnej do szkoły lub ze szkoły korzysta się z komunikacji publicznej, to za taką podróż można otrzymać jedynie 5 punktów. Jeśli w trakcie podróży aktywnej do szkoły lub ze szkoły korzysta się z samochodu, to za taką podróż nie można otrzymać punktów.
 6. Każdego dnia (nie tylko w dni nauki szkolnej) można będzie zdobyć po 5 punktów za przebycie odpowiedniego dystansu (zgodnie z par. 4, p. 1b) pieszo, hulajnogą lub rowerem. Aby dana podróż została wzięta pod uwagę do łącznego przebytego w ciągu dnia dystansu, w Aplikacji mobilnej trzeba zaznaczyć początek i koniec podróży. Do przebytego dystansu nie wliczają się podróże multimodalne (a więc podróż musi być w całości pieszo, w całości rowerem lub w całości hulajnogą/deskorolką/rolkami).
 7. Za poprawną odpowiedź na pytanie w quizie można otrzymać 1 punkt.
 8. Za zgłoszenie miejsca ciekawego można otrzymać 2 punkty (po weryfikacji poprawności zgłoszenia przez pracownika Organizatora). W trakcie Konkursu można będzie jednak otrzymać punkty za maksymalnie 4 zgłoszone miejsca ciekawe.
 9. Za zgłoszenie miejsca niezalecanego można otrzymać 2 punkty (po weryfikacji poprawności zgłoszenia przez pracownika Organizatora). W trakcie Konkursu można będzie jednak otrzymać punkty za maksymalnie 4 zgłoszone miejsca niezalecane.
 10. Za podróż w grupie (z co najmniej jeszcze jednym uczniem) do szkoły lub ze szkoły niezależnie od wielkości grupy można będzie otrzymać 2 punkty.
 11. Za zdobycie odznaki można otrzymać 20 punktów.
 12. W ramach Konkursu można zdobyć następujące odznaki:

- a. Rowerzysta - odznakę i 20 punktów zdobywa się po odbyciu 15 podróży do szkoły lub ze szkoły rowerem. Wcześniej można zdobyć gwiazdki po odbyciu 5 i 10 podróży rowerem.
 - b. Piechur - odznakę i 20 punktów zdobywa się po odbyciu 15 podróży do szkoły lub ze szkoły pieszo. Wcześniej można zdobyć gwiazdki po odbyciu 5 i 10 podróży pieszo.
 - c. Hulajnogarz - odznakę i 20 punktów zdobywa się po odbyciu 15 podróży do szkoły lub ze szkoły hulajnogą, deskorolką lub na rolkach. Wcześniej można zdobyć gwiazdki po odbyciu 5 i 10 podróży hulajnogą, deskorolką lub na rolkach.
 - d. Mobilny - odznakę i 20 punktów zdobywa się po zainstalowaniu aplikacji, odbyciu pierwszej podróży i oznaczeniu pierwszego miejsca ciekawego lub niezalecanego (o ile zostanie ono zweryfikowane jako poprawne).
 - e. Dusza towarzystwa - odznakę i 20 punktów zdobywa się po odbyciu 10 podróży w grupie.
 - f. Stróż prawa - odznakę i 20 punktów zdobywa się po zgłoszeniu 2 miejsc niezalecanych, które zostaną pozytywnie zweryfikowane.
 - g. Odkrywca - odznakę i 20 punktów zdobywa się po zgłoszeniu 2 miejsc ciekawych, które zostaną pozytywnie zweryfikowane.
 - h. Kolekcjoner - odznakę i 20 punktów zdobywa się po zdobyciu 5 odznak.
 - i. Wytrwały - odznakę i 20 punktów zdobywa się po 10 dniach szkolnych z rzędu z podróżami aktywnymi do szkoły lub ze szkoły.
13. Uczniowie będą grywalizować z osobami z tej samej szkoły i z tej samej grupy klas. Są 3 grupy klas: klasy I-III, klasy IV-VI, klasy VII-VIII.
14. W trakcie konkursu każdy uczeń będzie mógł przeglądać w swojej aplikacji mobilnej swoje punkty i odznaki. Będzie mógł też sprawdzić punkty 3 najlepszych osób w swojej grupie klas w danej szkole.

§5

ZAKOŃCZENIE KONKURSU, NAGRODY

1. Punkty w Konkursie można zdobywać jedynie w Czasie Trwania Konkursu, a więc od 1.06 do 15.06. W każdej szkole biorącej udział w Konkursie po 3 osoby z najwyższą liczbą punktów z każdej z 3 grup klas otrzymają dnia 19.06 w Aplikacji wiadomość informującą o znalezieniu się w gronie nagrodzonych oraz instrukcję odebrania nagrody.
2. W dniach 20-23.06 zostanie wysłana przez przedstawicieli szkół wiadomość mailowa do opiekunów prawnych z informacją o pojawieniu się w Aplikacji wyniku dziecka w konkursie i potencjalnym odbiorze nagrody, oraz z prośbą o sprawdzenie wspólnie z dzieckiem w Aplikacji czy dziecko powinno odebrać nagrodę.

3. Dzieci, które znajdą się w gronie nagrodzonych, powinny zgłosić się do szkoły po odbiór nagrody w terminie do 24.06.2022. Zgłaszając się należy pokazać Aplikację wraz ze wskazaną w niej liczbą punktów. W przypadku nieodebrania nagrody w terminie, Organizator zastrzega sobie możliwość przekazania nagrody dla kolejnej osoby w rankingu.
4. Uczestnik nie jest uprawniony do wymiany nagród na równowartość w gotówce.
5. Prawo do odbioru nagrody jest niezbywalne - Uczestnik nie może przekazać nagrody osobie trzeciej odpłatnie ani pod tytułem darmym.
6. Po Czasie Trwania Konkursu (po 15.06.2022) uczniowie cały czas mogą korzystać z Aplikacji, zgłaszać podróże, miejsca niezalecane lub ciekawe. Nie będą jednak już przyznawane punkty.
7. Po zakończeniu roku szkolnego (24.06.2022) nie będzie można już zgłaszać podróży, miejsc niezalecanych lub ciekawych.

§6

NADZÓR NAD PRZEBIEGIEM KONKURSU

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zablokowania możliwości zdobywania punktów przez Aplikację, z których zgłoszona została duża liczba miejsc niezalecanych / ciekawych, które zostały zweryfikowane przez Organizatora jako fałszywe zgłoszenia.
2. Organizator i współorganizator zastrzegają sobie prawo dokonywania korekt w danych dotyczących podróży.

§7

PRZETWARZANIE DANYCH

1. Na żadnym etapie Konkursu Aplikacja i strona internetowa konkursu nie będą zbierać lub przetwarzać danych osobowych uczniów lub ich opiekunów prawnych.
2. Dane osobowe mogą być przetwarzane jedynie w sytuacji wysłania maila do Współorganizatora na adres activeecomobility@gmail.com celem przeczytania wiadomości i odpowiedzi na nią - przetwarzanie danych osobowych w takiej sytuacji odbywa się zgodnie z Klauzulą Informacyjną dostępną pod adresem: <https://www.wroclaw.pl/komunikacja/aplikacja-aktywnie-do-szkoly>.

§8

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w Regulaminie Konkursu, w tym skrócenie czasu trwania Konkursu.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nieprzestrzeganie przez uczestników postanowień Regulaminu.
3. Regulamin dostępny jest na stronie <https://www.wroclaw.pl/komunikacja/aplikacja-aktywnie-do-szkoly> oraz w siedzibie Urzędu Miasta Wrocław.

Załącznik 1: Lista szkół biorących udział w Konkursie.

Lp.	Placówka	Ulica	Kod pocztowy	Miasto
1	Szkoła Podstawowa Nr 1 im. Marii Dąbrowskiej	ul. Nowowiejska 78	50-315	Wrocław
2	Szkoła Podstawowa nr 3 im. Mariusza Zaruskiego	ul. Bobrza 27	54-220	Wrocław
3	Szkoła Podstawowa nr 17 (ZSP17)	ul. Wieczysta 105	50-550	Wrocław
4	Szkoła Podstawowa nr 23 we Wrocławiu im. gen. Stefana "Grota" Roweckiego	ul. Przystankowa 32	52-235	Wrocław
5	Szkoła Podstawowa nr 24 (ZSP14)	ul. Częstochowska 42	54-031	Wrocław
6	Szkoła Podstawowa nr 43 z Oddziałami Integracyjnymi im. Jana Kaczmarka	ul. Grochowa 36-38	53-424	Wrocław
7	Sportowa Szkoła Podstawowa nr 46 im. Polskich Olimpijczyków	ul. Ścinawska 21	53-628	Wrocław
8	Szkoła Podstawowa nr 61 im. Janusza Korczaka	ul. Skarbowców 8	53-025	Wrocław

9	Szkoła Podstawowa nr 118 im. płk. pil. Bolesława Orlińskiego	Bulwar Ikara 19	54-130	Wrocław
10	Zespół Szkół nr 9	ul. Rafała Krajewskiego 1	51-690	Wrocław