

## WALIKALE WEBQUEST: GYMKHANAREN OINARRIAK

### 1. Antolakuntza

Honako erakundeek sustatu dute lehiaketaren Antolakuntza : ALBOAN Fundazioak, Garapenerako Lankidetzaren Euskal Agentzia, Egibide eta Deusto Tech-en laguntzarekin.

### 2. Oinarri bereziak

Dokumentu hau Walikale Webquest izeneko lehiaketaren oinarriei buruzkoa da. Ekimena EGIBIDEren Molinuevo Kanpuseko Areto Nagusian hasi eta amaituko da, Gasteizen. C/ San Ignacio 6, 01001 Vitoria- Gasteiz.

### 3. Oinarrien onarpena

Lehiaketa honetan parte hartzeak berekin dakar oinarri orokorrak eta sustapen - ekintza bakoitzaren oinarri bereziak guztiz eta baldintzarik gabe onartzea. Talde parte - hartzaile baliozkotzat aitortua izateko, oinarri orokor hauen 4. puntuari ezarritako betekizunak bete behar dira. Deialdi honetan parte hartzeko oinarri hauek guztiz onartu behar dira, bai eta irudi-eskubideak eman ere. Oinarrien interpretazioari buruzko edozein zalantza antolakuntzak argituko du nahierara.

### 4. Parte hartzeko betekizunak

14 eta 25 urte arteko adina duen edozein pertsonak hartu dezake parte Walikale Webquest lehiaketan. Erronkaren diseinuan parte hartu duten pertsonak ezin izango dute parte hartu (ALBOAN, Deusto Tech zein EGIBIDEkoak izan).

Parte hartzaileak 3 eta 6 lagun arteko taldetan bildu beharko dira derrigorrez, baldin eta aurretik azaldutako betekizunak betetzen badituzte. Talde bakoitzean bozeramaile bat izendatuko da eta mugikorrean aplikazioa deskargatuko da. Aplikazio horren bidez, erronkako zenbait probari erantzungo diote. Ahalik eta denbora- tarte laburrenean galdera zuzen gehien erantzuten dituen taldeak irabaziko du.

Talde bakoitza zuzenduko duen pertsonak datu- konexiodun gailu elektronikoko bat izan behar du gutxienez, eta horrek ANDROID teknologia erabiltzea ezinbesteko da. Gainerako taldekideek erantzunak bilatzeko lagun dezakete euren mugikorrak erabiliz.

Erronkaren ibilbidea ez da bete behar ezarritako ordena batean, ordenarik gabe ebatz daitezke probak.

Talde guztiek galdera guztiei erantzun ondoren, sailkapen bat egingo da, eta talde bakoitzak asmatutako erantzunen kopurua agertuko da han, bai eta zenbat denbora behar izan duten erronka osorik betetzeko.

Hiru sari egongo dira, 400€, 250€ eta 150€takoak , klasifikazio sailkapenari jarraituz.

Gainerako parte-hartzaileek opari bat jasoko dute parte hartzeagatik.

## 5. Ekitaldi datak

Ekitaldia 2019ko otsailaren 16an izango da, antolakuntzarekin zerikusirik ez duten arrazoiengatik beste data batzuetan egin behar ez bada.

11.00etatik 13.30era egitea aurreikusita dago, baina antolakuntzak aldaketa egin ditzake aurretik jakinarazi gabe ezinbesteko premiengatik edo edozein arrazoiengatik.

## 6. Izen-emateak

14 eta 25 urte arteko pertsonak

<https://www.tecnologia LibreDeConflicto.org/eu/walikale-webquest/> web orrian eman dezakete izena Urtarrilaren 16tik otsailaren 14ko 22.00etararte. Izen emateko epea lehenago buka daiteke, epea amaitu aurretik lekuak gordetzen badira. Kasu horretan, erretserba -zerrenda bat prestatuko da. Izen -ematea doakoa da eta osorik bete behar da. Datu hauek jarri behar dira:

- Taldearen parte-hartzaile guztien izen eta abizenak (gutxienez 3 eta gehienez 6)
- Helbide elektronikoa. Gymkhanari buruzko jakinarazpenak igorriko dira helbide horretara eta, ondoren, ALBOANen kanpainari buruzkoak.
- Parte-hartzaileek zer izen jarri nahi dioten taldeari.
- Taldeko kapitainaren izen osoa.

Izena eman duten persona guztiek berrespen - mezu bat jasoko dute posta elektronikoko bidez. Antolakuntzak presazko edozein jakinarazpen egin behar badu, kanal hori erabiliko du.

Izena emandako persona guztiek EGIBIDEn Molinuevo Kanpusaren Areto Nagusian (<https://bit.ly/2RgCdiN> Gasteiz) egon behar dute 2019ko Otsailaren 16an, 10.45etan, parte hartuko dutela berresteko eta erronkarako beharrezko informazio guztia jasotzeko.

Komenigarria da parte-hartzaileek izen- ematearen berrespen-mezua inprimatuta ekartzea edo, bestela, haren pantaila-argazki bat gailu elektronikoko batean.

Izen ematea erretserba duten taldeei Otsailaren 16anordu berean eta leku berean agertzea gomendatzen zaie, izena emandako taldeetako bat agertuko ez balitz ere. Plazaren erretserba-mezua ekarri beharko dute inprimatuta, edo haren pantaila bat gailu elektronikoko batean.

Ekitaldiaren antolatzaileak kanporatu egingo ditu adierazitako jarraibideak betetzen ez dituzten izena emandako taldeak.

## 7. Walikale Webquesten garapena eta funtzionamendua

WALIKALE WEBQUEST gymkhana bat edo aztarna-joko birtual bat da. EGIBIDEren Molinuevo Kanpusean (Gasteiz) garatuko da, ALBOANen [www.gatazkarikgabekoteknologia.org](http://www.gatazkarikgabekoteknologia.org) kanpainia eta gai horri buruzko [www.walikale.org](http://www.walikale.org) online jokoa ezagutaratzeko. Mugikorren alde ezkutua ezagutzera ematean datza.

Webquestak 12 froga ditu, kanpainaren edukiekien harremanduak daudenak. Froga horiek Molinuevo eta Jesus Obrero kanpuseko hainbat lekutan kokatuko dira, taldeek mapa baten laguntzarekin bilatu beharko dituztenak. Leku eta probetan sarteko, talde bakoitzak aplikazio bat deskargatu beharko du gailu mugikor batean. Aplikazio horren bidez, GPSa erabiliz, taldeak kanpuseko instalazioetan barrena ibiliko dira, eta erantzun beharreko galderak non dauden adieraziko die aplikazioak.

OSO GARRANTZITSUA DA ERANTZUNAK EMANGO DITUEN TELEFONOAK (**BAKAR BAT**) ANDROID TEKNOLOGIA IZATEA ETA LEHIAKETAN ZEHAR GPS-A ETA DATUAK KONEKTATUTA IZATEA .

Lehiakideek eskatutako datuak emango dizkiote erakunde antolatzaileari proba hasi baino lehen, izen-ematea egiaztatzeko. Ekitaldiko arduradunak uneoro eta proba bakoitzean emandako jarraibideei kasu egin beharko die parte-hartzaile bakoitzak. Jarraibideak zorrozki betetzeari ezezkoa esanez gero, berehala kanporatua izango da parte-hartzailea.

Lehiakideetako baten arduragabekeria dela eta gorabeheraren bat gertatuko balitz, ardura zibilak nahiz penalak pertsona horri egokituko zaizkio. Probetako edozein begirale laguntzailek , antolakuntzak berretsi ondoren, arauak betetzen ez dituzten edo jokabide desegokia duten talde parte - hartzaileak deskalifikatu ahal izango ditu.

Ekitaldia hastean, talde bakoitzak mapa bat jasoko du, erantzun beharreko galderen puntuak aurkitu ahal izateko, bai eta ekitaldiko kit parte-hartzailea ere. Ez da aurretik ezarritako ordena beti jarraitu beharko mini-erronkak egiteko. Aztarna baten bidez puntu batera iristean, puntu horretako proba egingo dute (taldeko kapitainak sartuko ditu erantzunak, gainerako taldekideekin adostu ondoren), eta hurrengo puntura joan ahal izango dira.

6 puntuak dagozkien probekin egin ondoren, Molinuevo Kanpuseko Areto Nagusira joan beharko dute, eta beharrezko egiaztapenak egingo dituzte han, azken sailkapena egiteko. Kategoría bakoitzean talde irabazle bat izango da, hain zuzen, ahalik eta lasterren proba gehien ondo egin dituzten taldeek irabaziko dute.

## 8. Saria

Talde irabazle bakoitzak txeke sinboliko bat jasoko du (1., 2. eta 3. postuak). Txeke sinboliko hori diruaz trukatu da partaidetza-prozesuak indartzeko edo gizarte ekimenak laguntzeko erabiliko da. Dirua transferentzia bidez ordainduko da egiaztagiri bat sinatzearekin batera.

## 9. Talde irabazleen nortasuna egiaztatzea

Irabazleek beren izena ALBOANek, Garapenerako Lankidetzaren Euskal Agentziak, EGIBIDEk eta Deusto Techek, egokitzat jotako baliabideen bidez argitaratzea onartzen dute, lehiaketa amaitu eta 2 asteko epean gehienez.

## 10. Datu pertsonalen tratamendua

ALBOAN Fundazioak erabiltzaileen pribatutasuna eta datu pertsonalen segurtasun sekretua babesten ditu, eta horri buruzko legeria aplikagarriak ezarritakoaren arabera jokatzeko du, bereziki Europako Parlamentuaren 2016/679 eta Kontseiluaren 2016ko Apirilak 27 Erreklamendua, horren garapen-arauak jarraituz. Horretarako ALBOAN-ek antolakuntza neurri eta bitarteko teknikoak jarri ditu datuen galtzea, gaizki erabiltzea, aldatzea, baimenik gabe sartzea eta datu pertsonalen lapurreta saihesteko teknologiaren egoera jakina, datuen izaera eta horien arriskuak kontutan hartuz.

Datu pertsonalen tratamendua interesatuaren baimenean oinarrituko da, legezko ohar eta pribatutasun politikaren onarpenaren bitartez.

Datu pertsonalen tratamendua egingo da bakarrik eskatutako zerbitzua emateko helburuarekin, eta datu horiek ez zaizkio beste inori eskuratuko, legezko betebeharrak tartean ez bada.

Datu pertsonal horiek gordeko dira ALBOAN Fundazioarekin harremana mantentzen den denbora mugen barruan, eta lege harreman horren betebeharrak betetzeko epean barruan mantendu egingo da.

ALBOAN Fundazioaren pribatutasun politikak erabiltzeari bere eskubideak erabiltzeko aukera ziurtatzen dio: bere datu pertsonalak eskuratzeko eta haien zuzenketa edo ezabatzea egiteko; euren tratamendua mugatzeko, datuen portabilitatearen eskubidea, edota euren tratamenduen kontra egiteko. Eskubide horiek aurrera eraman daitezke ALBOAN Fundazioari postaz zuzenduz, Aita Lojendio 2, 48008 Bilbao, helbidera, edota e-mail bidez: [info@alboan.org](mailto:info@alboan.org), edota Espainiako Datuen Babeserako Agentziaren aurrean.

Lege oharra eta pribatutasun politika onartuz, erabiltzaileak baimena ematen du datu pertsonalak hemen ezarritako baldintzen arabera erabiliak izan daitezen.

Ekitaldiko erakunde sustatzaileek edozein baliabideren bidez ekitaldian hartutako irudiak eta bideoak erabili ahal izango dituzte ALBOAN, Garapenerako Lankidetzaren Euskal Agentzia, EGIBIDE edota Deusto Tech-en sustapen xedeetarako, irudietako sujetuen baimena eskuratu ondoren. Parte hartzean lehiaketako oinarriak onartzen direla irizten da, eta pertsona bakoitzak irudi-eskubideak lagatzen dizkiola erakunde antolatzaileei eta erakunde horiek irudiak erabiltzeko izenda dezakeenari.

Sare sozialetan igotako argazkien kasuan, legedia aplikagarria sare sozial bakoitzari dagokion berriazko eskumenarena da.