

„Gamtos ateities“ žaidimo „Rūšiuok ir repuok kartu su „Pijus Opera“! Mokykla prieš mokyklą.“

TAISYKLĖS

Žaidimo organizatorius: Gamintojų ir importuotojų asociacija „Gamtos ateitis“, įmonės kodas 305991579, buveinė Švitrigailos g. 11B, Vilnius LT-03228 (toliau – Žaidimo organizatorius).

ŽAIDIMO LAIKOTARPIS: 2025 M. GEGUŽĖS 5 D. – LAPKRIČIO 9 D.

I etapas (gegužės 5 – birželio 29 d.)

Dalyviai registruojasi ir pasirenka savo mokyklą iš sąrašo. Dalyvių skaičius neribojamas, už mokyklą gali žaisti draugai, artimieji, šeimos nariai, buvę mokyklos mokiniai ir visi norintys.

II žaidimo etapas (birželio 30 – rugsėjo 28 d.)

I šį etapą patenka pusė geriausiai pasirodžiusių mokyklų. Žaidime gali dalyvauti visi norintys, bet turi pasirinkti vieną iš likusių mokyklų registracijoje.

III žaidimo etapas (rugsėjo 29 d. – lapkričio 9 d.)

I šį finalinį etapą patenka 12 geriausiai pasirodžiusių mokyklų. Kiekvieną savaitę iškrenta po dvi mažiausiai taškų surinkusios mokyklos. Paskutinę žaidimo savaitę tarpusavyje rungtis tik dvi mokyklos. Laimėjusi mokykla paaiškėja gyvo finalinio renginio, vyksiančio Kaune, metu lapkričio 19 d. Su laimėjusiomis mokyklomis bus susisiekiama individualiai.

Žaidimo etapai

I žaidimo etapas: startuoja gegužės 5 d. 7:00 val. – birželio 29 d. 23:59 val.

II žaidimo etapas: startuoja birželio 30 d. 7:00 val. – baigiasi rugsėjo 28 d. 23:59 val.

III žaidimo etapas:

- **Pirma savaitė.** Rugsėjo 29 d. 07:00 val. – spalio 05 d. 23:59 val. – dalyvauja 12 mokyklų;
- **Antra savaitė.** Spalio 6 d. 07:00 val. – spalio 12 d. 23:59 val. – dalyvauja 10 mokyklų;
- **Trečia savaitė.** Spalio 13 d. 07:00 val. – spalio 19 d. 23:59 val. – dalyvauja 8 mokyklos;
- **Ketvirta savaitė.** Spalio 20 d. 07:00 val. – spalio 26 d. 23:59 val. – dalyvauja 6 mokyklos;
- **Penkta savaitė.** Spalio 27 d. 07:00 val. – lapkričio 2 d. 23:59 val. – dalyvauja 4 mokyklos;
- **Šešta savaitė. FINALAS.** Lapkričio 3 d. 07:00 val. – lapkričio 9 d. 23:59 val. Dalyvauja 2 mokyklos. Laimėtojai paskelbiami lapkričio 19 d.

ŽAIDIMO TAISYKLĖS

1. Registracija. Norėdamas žaisti, užsiregistruok. Registracijos metu reikia pateikti savo el. pašto adresą, pasirinkti miestą ir atstovaujamą mokyklą. Svarbu: pasitikrink, ar teisingai suvedei el. pašto adresą, nes visa svarbi informacija apie žaidimo etapus bei pranešimai apie laimėtojus bus siunčiami šiuo nurodytu el. paštu.
2. Tavo tikslas pirmajame etape – vairuojant automobilį rinkti atitinkamas pakuotes ir už jas gauti taškų. Stenkis surinkti kuo daugiau taškų, jie bus priskirti Tavo atstovaujamai mokyklai. Būk atsargus! Judėk į šonus ir venk kliūčių. Jei atsitrenksi į kliūtį, prarasi taškus.
3. Antrajame etape (nuo birželio 30 d.) žaidimas keisis. Tavo tikslas bus į vieną iš atliekų rūšiavimo dėžių, skirtų popieriui, plastikui, stiklui, surinkti kuo daugiau rūšiavimui tinkamų pakuočių atliekų. Kiekviena rūšiavimui tinkama pakuotė suteikia taškų. Būk atsargus! Nepagavęs rūšiavimui tinkamos pakuotės, prarasi dalį surinktų taškų. Jei surinksi klaidingas pakuotes, prarasi žaidimo „gyvybę“. Praradus tris „gyvybes“, žaidimas baigsis.
4. Trečiajame etape (nuo rugsėjo 29 d.) žaidimas keisis. Tavo tikslas – per duotą žaidimo laiką sukeisti vietomis šalia esančius elementus (horizontaliai arba vertikalčiai), kad susidarytų bent trys vienodi elementai iš eilės. Už suderintas eiles gausi taškų, o simboliai išnyks – jų vietą užims nauji, atsiradę iš viršaus. Kurk specialius simbolius, derindamas 4 pakuotes ar daugiau, jie padės sunaikinti daugiau simbolių vienu metu.
5. Kiekviename etape žaidimą gali kartoti, siekdamas pagerinti rezultatą. Tik pagerintas rezultatas prisidės prie Tavo atstovaujamos mokyklos taškų. Pavyzdžiui, jei žaidimo metu surinkai 100 taškų, tai tiek taškų ir prisidės prie Tavo mokyklos. Jei tęsi žaidimą ir surinksi daugiau nei 100 taškų, tai šis skirtumas prisidės prie Tavo mokyklos rezultato. Jei surinksi mažiau nei 100 taškų, t.y. jei nepavyko pagerinti rezultato, tai taškai neprisidės.
6. Po pirmojo ir antrojo žaidimo etapų, mokyklų ankstesniame etape surinkti taškai anuliuojasi, t.y. tiek antrasis, tiek trečiasis etapas pradedami mokykloms turint 0 taškų.

ŽAIDIMO DOVANOS IR JŲ ĮTEIKIMO TVARKA

1. Kiekviena žaidime dalyvavusi mokykla, nepriklausomai nuo pasiektų rezultatų, turės galimybę gauti dovaną – „Gamtos ateities“ strateginį stalo žaidimą „Misija Ekomiestas“. Apie tai, ar mokykla pateko į tolimesnį etapą ar ne, dalyviai (mokykla arba už ją žaidę mokiniai) bus informuoti asmeniškai. Norint gauti dovaną mokyklai, būtina per nustatytą laikotarpį užpildyti siunčiamoje nuorodoje pateiktą formą ir įrašyti visą reikalingą informaciją: mokyklos pavadinimą, mokyklos adresą bei kontaktinį telefono numerį. Nesvarbu,

kiek dalyvių ar atstovų užpildys formą – kiekvienai mokyklai bus išsiųstas vienas prizas. Jei forma nebus užpildyta nė vieno dalyvio ar atstovo per numatytą laikotarpį, prizas mokyklai nebus siunčiamas.

2. Prizai siunčiami pasibaigus mokyklos dalyvavimui žaidime, t. y.: jei mokykla nepatenka į antrąjį etapą – prizas išsiunčiamas po pirmojo etapo; jei nepatenka į trečiąjį etapą – po antrojo; jei dalyvauja iki pabaigos – prizas siunčiamas/įteikiamas pasibaigus trečiajam etapui.
3. Informacija apie laimėtą prizą yra pateikiama dalyvių registracijos metu pateiktais el. paštais.
4. Į trečiąjį etapą patekusios 12 mokyklų papildomai apdovanojamos diplomais.
5. Prizai bus siunčiami oficialiuose informacijos šaltiniuose nurodytais mokyklos adresais.
6. Pagrindinis prizas, kuris skiriamas pirmąją vietą užėmusiai mokyklai, yra „Pijus Opera“ koncertas mokykloje. Tikslus koncerto mokykloje data derinama individualiai su mokykla ir atlikėju.
7. Antrąją vietą laimėjusiai mokyklai skiriamas N2, profesionalios mokslininkų komandos pasirodymas mokykloje. Tikslus pasirodymo data derinama individualiai su mokykla ir atlikėju.

KITOS SĄLYGOS

1. Visi ginčai, kylantys dėl Žaidimo, yra sprendžiami derybų būdu. Jei susitarimo nepavyksta pasiekti derybomis, ginčai yra sprendžiami Lietuvos teisme Lietuvos Respublikos įstatymų nustatyta tvarka pagal Žaidimo organizatoriaus buveinės vietą.
2. Žaidimo organizatorius turi teisę vienašališkai nutraukti Žaidimą ir panaikinti prizus dėl nenugalimos jėgos aplinkybių (force majeure) iš karto po to, kai dalyviai informuojami apie Žaidimo nutraukimą viešai.
3. Žaidimo organizatorius turi teisę be išankstinio įspėjimo keisti ar papildyti šias Žaidimo taisykles, apie tai dalyvius informuodamas puslapyje <https://gamtosateitis.lt/zaidimas/>.
4. Žaidimo organizatorius įsipareigoja užtikrinti jam perduotų asmens duomenų saugumą ir neperduoti jų tretiesiems asmenims, išskyrus Valstybinę mokesčių inspekciją, kuriai teisės aktų nustatyta tvarka ir atvejais duomenys turi būti perduodami mokesčių sumokėjimo ir prizo deklaravimo tikslais.

TAISYKLIŲ PAŽEIDIMAI IR SANKCIJOS

1. Žaidimo dalyviai privalo laikytis visų žaidimo taisyklių ir sąžiningo žaidimo principų:
 - 1.1. Draudžiama naudoti nesąžiningus būdus taškams rinkti.
 - 1.2. Žaidėjai, nustatyti pažeidę žaidimo taisykles ar sukčiavę, nedelsiant šalinami iš žaidimo, o jų surinkti taškai anuliuojami.

- 1.3. Už kiekvieną nustatytą sukčiavimo atvejį, susietą su konkrečiu el. pašto adresu, taikoma papildoma sankcija – skiriama 1000 taškų bauda (–1000 taškų).
- 1.4. Jei sukčiavimo atvejai kartojasi, organizatoriai turi teisę sustabdyti visos mokyklos dalyvavimą žaidime.
- 1.5. Žaidimo tikslas – mokytis, bendradarbiauti ir rūpintis aplinka, todėl prašome visų dalyvių žaisti sąžiningai ir gerbti vieniems kitus.

2025 m. spalio 31 d. atnaujinta taisyklė (vietoje buvusios 1.3–1.4 dalies)

1.3. Atsižvelgiant į tai, kad buvo pastebėta atvejų, kai ankstesnė baudos už sukčiavimą taisyklė buvo panaudojama nesąžiningai – siekiant pakenkti kitoms mokykloms ar komandoms dirbtinai mažinant jų taškus, ši nuostata yra pakeičiama.

Jei nustatomas sukčiavimo ar nesąžiningo žaidimo atvejis, susietas su konkrečiu el. pašto adresu ar komanda, organizatoriai turi teisę anuliuoti nesąžiningai gautus taškus, tačiau nebus taikoma papildoma bauda (taškai į minusą neskaičiuojami).

Pastebėjus kitos mokyklos ar komandos atžvilgiu vykdomus kenkėjiškus veiksmus (pvz., bandymus dirbtinai sumažinti jų taškus ar kitaip pakenkti jų rezultatams), tokie dalyviai ar mokykla pašalinami iš žaidimo.