



BIZKAIKO CAMPUSEKO ERREKTOREORDEAREN 2016KO IRAILAREN 20KO EBAZPENA, HONEN BIDEZ B-CUBES LEHIAKETA IRAGARTZEN DA EUSKAL HERRIKO UNIBERTSITATEKO BIZKAIKO CAMPUSEKO ZITEK PROGRAMAREN BARRUAN

B-CUBES lehiaketak Bizkaiko Campusean ikasleen artean Ekintzailearen aldeko Kultura hedatzea du helburu.

Deialdiak jarrera ekintzailea piztu nahi du. Oro har, ikasle, tituludun eta ekintzaileek zerbitzuak eta produktu bideragarriak komertzialki garatzeko, beraien ezaguerak eta lanbide esperentzia aplikatzen adoretu nahi du.

Ebazpen honen bidez B-CUBES lehiaketa gidatuko duten oinarriak onartzen dira eta eranskin bezala datoz jarraian.

Honako erabaki honen aurka, administrazio-bidea agortzen duelarik, aukerako berraztertze-errekurtsoa jar daiteke, argitaratu eta hilabetearen epea, administrazio publiko eta administrazio-prozedura amankomunei buruzko azaroaren 26ko 30/1992 legean aurreikusi den moduan. Arestikoa izanik ere, administrazioarekiko auzi-errekurtsoa jarri ahal izango da, erabaki hau argitaratu eta handik bi hilabeteren epearen barruan. Berraztertze errekurtsorik jarri bada, ezin izango da administrazioarekiko auzi-errekurtsorik jarri lehenengoaren ebazpen espres edo ustezkoa izan arte.

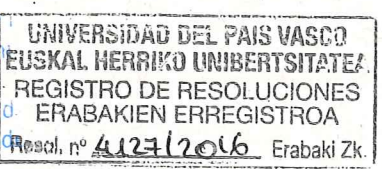
Erabaki honen argitalpenetik sei hilabete igarotzen badira eta web orrialdean adjudikazio erabakirik argitaratu ez balitz, interesatuek beraien eskaera ezetsita uler dezakete, azaroaren 26ko 30/1992 Legearen 44.1 artikuluan agertzen den bezala, Administrazio Publikoetako Erregimen Juridiko eta Administrazio Prozedura Orokorreko Legea.



Carmelo Garitaonandia
UPV/EHUko Bizkaiko Campuseko errektoreordea
Vicerrector del Campus de Bizkaia UPV/EHU



ik, Jose Luis Martín González jaunak, UPV/EHUko Idazkari Nagusiak, ziurtatzen dut dokumentu hau zuzenki errealitatearekin bat datorrela bat jatorrizkoarekin. Idazkari Nagusiko bulegoko burua, 2013ko urtarrilaren 10eko erabakiaren bidez izenpea eskuordetuja. Erabakiaren data, 2016 (e)ko ... (a)ren ... de ... de 2016



B-CUBES" LEHIAKETAREN OINARRIAK

Universidad del País Vasco-k edo Euskal Herriko Unibertsitateak (aurrerantzean UPV/EHU edo Erakundea), helbidea Leioan (Bizkaia), Sarriena Auzoa z/g duenak, "B-Cubes" izeneko lehiaketa abiaraziko du (aurrerantzean, Lehiaketa), UPV/EHU-ko "B-Cubes" izeneko online bideo-jokoan jokatzeko diren ikasleentzat.

1. Nork parte har dezake?

Adinez nagusia bazara, legez Espainian bizi bazara, herrialdean helbideratuta bazaude eta, Lehiaketak indarrean hartzen duen tarte osoan UPV/EHU-ko ikastegietan matrikulatutako ikaslea bazara parte har dezakezu. Ikasle bakoitzeko parte-hartze bakarra egongo da. Pertsona batek behin baino gehiagotan parte hartzen duela egiaztatzen bada, Erakundeak parte-hartze guztiak Lehiaketatik kanpo utzi ahal izango ditu. Lehiaketan parte hartzeko ematen dituzun datuak egiazkoak eta benetakoak izan behar dira eta parte-hartzeko betekizunekin bat ote zatozen egiaztatzeko bakarrik erabiliko dira eta, hala badagokio, zure puntuazioen jarraipena egiteko. Erregistroa @ikasle.ehu.eus kontuarekin soilik egin daiteke. UPV/EHU-k beretzat gordetzen du atal honetan azaldutako terminoak egiaztatzeko eta ikuskatzeko, eta horiek frogatzeko edozein informazio eskatu ahal izango dizu. Eskatutako informazioa emateari uko eginez gero, baldintza horiek edo Baldintza hauei loturiko beste edozein betetzen ote diren zalantzarik izanez gero, Lehiaketatik kanpo geratu ahal izango zara. Ezin izango dute Lehiaketan parte hartu aurreko baldintzekin bat ez datozen pertsonak, ezta Zitek-eko edo lehiaketaren garapenean parte hartzen duten beste enpresetako langileek eta bere senide zuzenek ere.

2. Nola parte hartu. Lehiaketaren funtzionamendua

Behin parte hartu ahal izateko eskatzen diren betekizunekin bat zatozela egiaztatuta, <http://b-cubes.net> URL-aren bitartez erabil daitekeen webgunera sartu beharko duzu (aurrerantzean, Webgunea) eta han "B-Cubes" izeneko online bideo-jokoan jokatzeko ahal izango zara (aurrerantzean, B-Cubes). Jokoa Flying Dodos, S.L.-k garatu du eta enpresa batek izan ohi dituen baliabide ekonomikoak, materialak eta giza baliabideak kudeatzean datza, ahal beste salmenta lortzeko. Jokatzeko hasi baino lehen tutoriala jarrai dezazun gomendatzen dizugu. Salmenta horien arabera eta horiek lortzeko erabilitako denboraren arabera puntuazio bana jasoko da jokoa 25 txandetako bakoitzean. Zenbat eta puntu gehiago lortu txanda bakoitzean, orduan eta irabazteko aukera gehiago izango duzu.

Lehiaketak bi fase dauzka:



1. fasea: Lau parte-hartzaile 2. fasean pasatuko dira. Jokuaren 25 txandetan zehar puntuazio metatu handiena lortu duen Campus bakoitzeko (Bizkaia, Araba, Gipuzkoa) parte-hartzailea aukeratuko da, beti ere sailkapeneko lehenengo 10en artean badago. Gainera, 4 jokalariko kopurua bete arte, jokuaren 25 txandetan zehar, sailkapen orokorrean, puntuazio metatu gehien lortu duten partehartzaileak ere aukeratuko dira, beraien Campusa zein den kontutan izan gabe.

Erakundeak Hautagai bakoitzari, posta elektronikoko, telefono bidez edo bestelako edozein harremanetarako bide erabilita Hautagaia dela jakinaraziko dio, 3. xedapenean ezarritako egunean. Hautagaiek Lehiaketaren 2. fasean parte hartuko dutela berretsi beharko dute. Hautagai batek edo gehiagok hala egiten ez badute, Erakundeak puntu gehien lortu dituzten hurrengo parte-hartzaileak Hautagai izendatuko ditu, modu berean jakinaraziz.

2. Fasea: hautagaiek, bakoitzak lehen fasean lortutako giza baliabideen, baliabide ekonomiko eta materialen arabera ekitaldi publiko batean elkarren aurka lehiatuko dira, berriro ere puntuaziorik handiena lortzeko. Kasu honetan, zenbait gertakari sartuko dira (adibidez, eskariaren edo ekoizpen-baldintzen aldaketa) aurreko 25 txandetan ez bezala, eta horien aurrean erreakzionatu beharko dute.

Deitutako Hautagai batek edo gehiagok 2. fasean parte hartzen ez badute, lehiaketa parte hartzen dutenen artean egingo da eta sobera geratzen diren sariak eman gabe utziko dira. Lehiaketan, gainera, B-Cubeseko 25 txandak osatu eta emaitza Twitter-en partekatu dutenak, hurrengo 3. Xedapenean ezarritako edozein Faseko epealdietan, plataforma horretan abian dagoen kontu pertsonal baten bidez, "#bcubes" traolaz, Kreditu bana jasoko dute, eta lortu duten lehen hirurogeita hamar (70) parte-hartzaileek Rubik-en Kubo bana jasoko dute gainera. Baldintza hauetan jasotzen diren betekizunen bat betetzen ez bada, Erakundeak parte-hartze hori bertan behera utziko du. Lehiaketan erabat doan parte har daiteke, Internetera konektatzeak ekar ditzakeen kostuak, 2 Fasean lekualdatzeak, etab. salbu.

3. Lehiaketaren iraupena

Lehiaketaren 1. fasea 2016ko urriaren 3ko 10:00etatik urte bereko azaroaren 7ko 14:00ak arte luzatuko da. 2016ko azaroaren 14an 2. fasea joango diren Hautagaien izenak aditzera emango dira. Lehiaketaren 2. fasea urte bereko azaroaren 23an burutuko da, AzPlay 2016 bideo-jokoen jaialdi nazionalaren esparruaren barruan.

Ekitaldi horretan bertan Hautagai bakoitzak lortutako emaitzen berri emango da eta horrek ezarriko du irabazleen zerrendaren itxuraketa. Halabeharrez epealdi horiek aldatzea edo baita Lehiaketa bertan behera uztea beharrezkoa bada, Erakundeak edozein bitarteko erabiliz jakinaraziko du.

4. Irabazleak eta Sariak





Lau Hautagaiak, edonola ere, Lehiaketako irabazleak izango dira, baina bakoitzaren posizioa 2. fasean erabakiko da, bertan eta besteekin alderatuta lortzen den puntuazioaren arabera. Hala:

- a. 2. fasean puntuaziorik handiena lortzen duen Hautagaiak MILA EUROKO (1.000 €) eskudiruzko saria lortuko du.
 - b. 2. fasean bigarren puntuaziorik handiena lortzen duen Hautagaiak BOSTEHUN EUROKO (500 €) eskudiruzko saria lortuko du.
 - c. 2. fasean hirugarren puntuaziorik handiena lortzen duen Hautagaiak HIRUREHUN EUROKO (300 €) eskudiruzko saria lortuko du.
 - d. 2. fasean laugarren puntuaziorik handiena lortzen duen Hautagaiak HIRUREHUN EUROKO (300 €) eskudiruzko saria lortuko du.
- 100 EUROKO (EHUN €) sei sari saihestuko dira joko osatu duten parte-hartzaile guztien artean. Gainera, bere emaitza 2. xedapenean ezarritakoari jarraiki Twitter-en partekatzen duten lehen hirurogeita hamar parte-hartzaileek 15 EUROKO (HAMABOST €) balioa duen Rubik-en kubo bana jasoko dute.

Sariak ezin daitezke beste sariengatik aldatu ezta, hala badagokio, eskudiruzko balioarengatik ere. Hori bai, beharrezkoa izanez gero, Erakundeak beretzat gordetzen du saria antzeko ezaugarriak eta antzeko balioa edo handiagoa duen beste batengatik aldatzeko eskubidea. Lehiaketaren irabazleak edozein bitarteko erabiliz jakinaraziko ditugu (gure web orriak, sare sozialak, etab. barne). Irabazleek Erakundeak sariaren berri eman eta 72 ordura, gehienez, onartu beharko du; epe hori igarota irabazleren batek saria berariaz onartzen ez badu, sari hori eman gabetzat joko da. Parte hartze hutsagatik eta Hautagai edota edozein sariren irabazle suertatuz gero, baimena ematen diguzu zure izena, abizenak eta irudia baldintza horren berri emateko erabil dezagun, Lehiaketarekin loturiko edozein publizitate-edo sustapen-jarduerarako, edozein bitartekotan, Internet barne; erabilpen horrek ez ditu inolako ordainsari- edo irabazi-eskubiderik emango, sariaren entregaz beste.

5. Sarien zerga-tratamendua

Rubik-ek kuboak eta BERREHUN ETA BERROGEITA HAMAR EUROKO (250 €) eta EHUN EUROKO (100€) sariak salbu, gainerako sariak hirurehun euro baino balio handiagoa dutenez, eta indarrean dagoen araudiari jarraiki, Erakundeak egoki diren zerga-atxikipean egingo ditu sari horien gainean.

6. Datuen babesa

Erakundeari Lehiaketan parte hartzeko ematen dizkiozun datu pertsonalak berau titularra den fitxategi automatiko batera gehituko dira, parte hartzeko betekizunekin bat zatozela egiaztatzeko eta Lehiaketan parte hartzea kudeatzeko helburuarekin. Datu horietara sartu, zuzendu, baliogabetu eta aurka egiteko eskubidea gauzatu ahal izango duzu, Erakundeari zuzenduriko idatzizko jakinarazpen





baten bitartez, Oinarri hauetako goiburuan ageri den helbidera, edo zitek@ehu.eus helbidera igorritako mezu elektronikoa baten bitartez. Bi kasuetan ere zure izen-deiturak eta helbidea jakinarazi beharko dizkiguzu, eta zure NAN-aren kopia erantsi, zure nortasuna egiaztatu ahal izan dezagun.

7. Iruzurrezko parte-hartzeak eta Lehiaketatik kanpo uzteko bestelako arrazoiak

Gorabeheraren bat antzematen badugu, edo parte-hartzailearen batek Lehiaketa behar bezala burutzea galarazten ari den susmoa badugu, parte-hartzea legez kontra aldaraziz, edozein prozedura tekniko edo informatiko erabilita, edo Oinarri hauek edozein modutara urratuz, gure kasa parte-hartzaile horren izen ematea bertan behera utzi ahal izango dugu eta erabaki hori apelaezina izango da. Bestela esanda, Erakundeak beretzat gordetzen du edozein parte-hartzaile jokotik kanpo uzteko eskubidea, ageriko jokabide irregularra izan duela agerikoa bada edo hori susmatzeko modua ematen badu. Erakundeak, halaber, beretzat gordetzen du edozein parte-hartzaile jokotik kanpo uzteko "B-Cubes" Webgunearen edo argitaratuta dagoen Webgunearen Erabilera baldintzen aurka jarduten badu, legeria aplikagarria, morala eta normalean onartzen diren ohitura egokiak, ordena publikoa edo Oinarri hauek urratzeko.

8. Erantzukizunak baztertzea

Erakundeak ez du erantzukizunik izango parte-hartzaileek legezko arauak eta Oinarri hauek urratzetik erator daitezkeen ondorioen aurrean.

9. Baldintza orokorrak

Lehiaketan parte hartzeak berekin dakar Oinarriak eta Erakundearen irizpidea onartzea, Oinarrien interpretazioari eta sor daitezkeen gorabehera guztien soluzioari dagokionez. Erakundeak beretzat gordetzen du, egoki izanez gero, Lehiaketa honetako Baldintzak antzeko beste batzuegatik aldatzeko. Lehiaketa hau Espainiako legeriak zuzentzen du eta parte-hartzaileek eta UPV/EHU-k sor daitezkeen edozein gatazka-azuz Getxoko Auzitegi eta Epaitegien esku utziko dute, egoki dakiekeen beste edozein eskumeni uko eginez, Legez eta halabeharrez besterik ezarri ezean.

