

## Nolikums

Virtuālo erudīcijas spēli "Izzini Latvijas monētās iekaltās kultūrzīmes!" organizē sabiedrība "Tilde" un Kultūras informācijas sistēmu centrs sadarbībā ar Latvijas Banku. Spēle norit vienlaikus ar Latvijas Bankas organizēto balsojumu par Latvijas Gada monētu 2020.

Erudīcijas spēle ilgst no 2020. gada 22. marta līdz 4. aprīlim.

Spēle risinās 2 kategorijās: individuālajā un bibliotēku konkurencē.

### 1. Dalība

1.1. Erudīcijas spēlē var piedalīties ikviens Latvijas iedzīvotājs. Lai cīnītos par balvām, ir jānorāda bibliotēka vai skola, ko spēlētājs pārstāv.

1.2. Bibliotēku konkurencē var piedalīties ikviena Latvijas publiskā vai skolu bibliotēka.

### 2. Erudīcijas spēles norise

2.1. Erudīcijas spēle norisinās tiešsaistē, virtuālajā vidē, portālā – [www.letonika.lv](http://www.letonika.lv).

2.2. Lai piedalītos erudīcijas spēlē, dalībniekiem, sākot ar 22. martu, ir jāreģistrējas spēles vietnē. Reģistrējoties ir jānorāda reāla e-pasta adrese (e-pasta adreses netiks publiskotas un tiks izmantotas vienīgi šī konkursa vajadzībām).

2.3. Pēc reģistrācijas spēlētājs savā virtuālajā spēles kontā saņem 5 spēles žetonus. Katru dienu tieši pusnaktī virtuālais konts automātiski tiek papildināts, lai tajā atkal būtu 5 žetoni.

2.4. Spēlē ir 9 jautājumi - 8 jautājumi par 2020. gadā izlaistajām kolekcijas monētām (2 jautājumi par katru no monētām) un 1 aptaujas jautājums. Par katru pareizi atbildēto monētu izziņas jautājumu tiek piešķirts viens punkts. Spēles pēdējā - aptaujas jautājumā punkti netiek piešķirti. Papildu punkti tiek piešķirti arī par ātrumu.

2.5. Būtiski ir pareizi atbildēt uz visiem spēles jautājumiem, jo tikai tie dalībnieki, kas vismaz vienu reizi ir izspēlējuši spēli, pareizi atbildot uz visiem jautājumiem, piedalās balvu izlozē. Uzrādītais laiks dalībai izlozē nav būtisks, tas ir vienīgi sacensību garam un izaicinājumam.

2.6. Erudīcijas spēle risinās līdz 4. aprīlim, dalībnieki var sekot līdzi savam rezultātam un mēģināt to uzlabot.

2.7. Balvu izlozē piedalās VISI pareizo atbilžu autori, kuri:

- reģistrējoties būs norādījuši savu bibliotēku – publisko vai skolu
- reģistrējoties būs norādījuši derīgu e-pasta adresi, ar kuras starpniecību mēs spēsim sazināties ar dalībnieku

2.8. Tie spēles dalībnieki, kuri nepārstāv kādu bibliotēku, balvu izlozē nepiedalās.

2.9. Izlozes veidā tiks noteikti erudīcijas spēles 5 uzvarētāji.

Balvu fondā ir piecas Latvijas Bankas 2020. gada kolekcijas monētas "Personiskā brīvība", tās saņems pieci izlozētie uzvarētāji.

### 3. Bibliotēku aktivitātes konkurss

Bibliotēkas sacentīsies trijās grupās: pagastu bibliotēkas (tiks apbalvotas 2 aktīvākās bibliotēkas šajā grupā), mazpilsētu bibliotēkas (tiks apbalvotas 2 aktīvākās bibliotēkas šajā grupā) un reģionālās bibliotēkas (tiks apbalvota 1 bibliotēka šajā grupā), bibliotēku aktivitāti vērtējot pēc dalībnieku skaita

konkursā procentuāli pret bibliotēkas lasītāju kopskaitu. Īpaši tiks vērtēta bibliotēku aktivitāte konkursa publicitātes veidošanā digitālajā vidē, piešķirot papildpunktu par katru bibliotēkas vārdā veiktu tiešsaistes publikāciju. Balvu fondā bibliotēkām ir piecas Latvijas Bankas 2020. gada kolekcijas monētas "Personiskā brīvība".

#### **4. Piekrišana personas datu nodošanai un publicēšanai**

Reģistrējoties spēlei un, apstiprinot, ka dalībnieks ir iepazinies ar spēles noteikumiem, dalībnieks piekrīt nodot spēles organizētājiem šādus datus par sevi: vārdu, uzvārdu, e-pasta adresi un bibliotēku, kuru pārstāv. Spēles organizētājiem ir tiesības spēles lapā un spēles informatīvajās lapās (tajā skaitā Facebook lapā, bet ne tikai) un preses relīzēs publicēt šādus spēlētāju personas datus: vārdu, uzvārdu, bibliotēkas nosaukumu, kuru dalībnieks pārstāv.

Papildinformācija par erudīcijas spēli: Anita Vasiļjeva, 67605001, [letonika@tilde.lv](mailto:letonika@tilde.lv)

Papildinformācija par bibliotēku sacensību: Ilma Elsberga, 67844902, [ilma.elsberga@kis.gov.lv](mailto:ilma.elsberga@kis.gov.lv)