

CUM SE JOACĂ F5T4 – JOCUL MOBILITĂȚII

Prin proiectul European MOBI - Promovarea Mobilității inteligente în rândul angajaților

F5T4 este un joc, și ca orice joc, are nevoie de câteva reguli, pentru ca toți participanții să beneficieze de aceleași condiții. Este simplu să joci! Îți trebuie 1 minut pe zi ca să adaugi informații în aplicația F5T4.

Cu cât se deplasează și muncesc mai sustenabil, cu atât angajații adună mai multe puncte și premii pentru ei și pentru echipa lor. Drept urmare, fiecare angajat contribuie la limitarea emisiilor de CO2.

1. ÎNREGISTRAREA DEPLASĂRILOR

Jucătorii trebuie să își înregistreze deplasările între casă și locul de muncă astfel:

- Bifând căsuțele cu modul/modurile de transport folosite pentru a se deplasa între casă și locul de muncă (cu toate opririle de pe parcurs) și estimând distanța parcursă cu fiecare mod de transport; SAU
- Bifând căsuța „Lucru de acasă”; SAU
- Bifând căsuța „Zi liberă”, atunci când nu au lucrat.

În cazul în care un jucător nu se deplasează direct la locul de muncă, dar se deplasează în interes de serviciu la o altă destinație, trebuie să înregistreze modul de transport folosit și destinația inițială.

Dacă un jucător nu este la muncă într-o anumită zi (ex. concediu de odihnă, concediu medical), trebuie să bifeze căsuța „Zi liberă” pentru ziua respectivă.

Jucătorii au la dispoziție maxim 2 săptămâni pentru a înregistra deplasările. În cazul în care nu transmit aceste informații la timp, vor primi 0 puncte.

2. REGULILE JOCULUI

Ca orice joc, F5T4 vine cu o serie de reguli pentru ca toți jucătorii să aibă șanse egale.

2.1. Reguli pentru organizațiile participante

Regula nr. 1	Identificați o persoană de contact (Campionul MOBI), care va fi interfața dintre coordonatorul MOBI (Asociația ABMEE), organizație și angajații acesteia.
Regula nr. 2	Organizațiile sunt rugate să își dea acordul ca informațiile colectate să fie utilizate, sub protecția anonimatului, pentru cercetare academică ulterioară.
Regula nr. 3	Organizațiilor nu le este permis să solicite contribuții financiare de la angajați pentru ca aceștia să participe la joc.

2.2. Reguli pentru echipe

Regula nr. 1	Fiecare echipă trebuie să aibă între 10 și 12 membri.
Regula nr. 2	Membrii fiecărei echipe trebuie să desemneze un „Căpitan de echipă” care să îi reprezinte și să valideze informațiile despre deplasări ale jucătorilor din acea echipă.

2.3. Reguli pentru angajați

Regula nr. 1	Bucurați-vă de acest joc!
Regula nr. 2	Jocul se bazează pe sinceritate și încredere (angajații sunt responsabili pentru acuratețea informațiilor furnizate).
Regula nr. 3	Participanții trebuie să completeze un jurnal al deplasărilor, care conține răspunsurile la următoarele întrebări: <ul style="list-style-type: none"> • Distanța dintre casă și locul de muncă? • Numărul de zile în care lucrează de acasă în fiecare săptămână (dacă este cazul)?

	<ul style="list-style-type: none"> • Modul de deplasare pentru fiecare zi? • În cazul în care au trecut de la deplasarea cu mașina la alt mod de transport, care este acela?
Regula nr. 4	Angajații sunt rugați să își dea acordul ca informațiile colectate să fie utilizate, sub protecția anonimatului, pentru cercetări academice ulterioare.

3. PUNCTE

Jucătorii câștigă puncte în funcție de modul de transport utilizat sau în funcție de deplasările evitate (ex. prin lucru de acasă).

3.1. Calcularea punctelor

De fiecare dată când un jucător se deplasează la locul de muncă va primi puncte pentru fiecare mod de transport sustenabil utilizat:

Mersul pe jos	20 de puncte
Mersul cu bicicleta	20 de puncte
Lucrul de acasă	20 de puncte
Autobuz, Metrou, Tramvai, Tren	20 de puncte
Carpool (utilizarea aceleiași mașini de către 2 sau mai mulți colegi)	20 de puncte
Evitarea folosirii mașinii în timpul orelor de vârf	20 de puncte
Motocicletă, Scooter	20 de puncte
Mașină (o singură persoană) combinat cu un alt mijloc de transport	10 puncte
Mașină (o singură persoană)	0 puncte

În cazul în care un jucător părăsește jocul înainte de a se termina, punctele se contabilizează în scorul echipei.

3.2. Clasament individul și pe echipe

Punctele se calculează pentru fiecare jucător și echipă participantă.

Jucătorii pot să vadă cum stau comparativ cu alți jucători în secțiunea „Clasament” a aplicației F5T4. Aici se regăsesc informații privind „Top 10 Jucători”, „Top 10 Echipe” și „Recorduri” pentru fiecare tip de activitate.

4. CONFIDENȚIALITATE

Informațiile personale furnizate în procesul de înregistrare vor fi utilizate numai în cadrul proiectului MOBI. Informații anonime vor fi furnizate către universități partenere care le vor folosi pentru cercetare, în numele echipei de proiect MOBI.

Informațiile personale nu vor fi vândute sau distribuite niciunei terțe părți. Informațiile personale individuale vor fi accesate numai în cazul în care participantul respectiv abuzează de regulile și condițiile jocului sau în caz de activități de tip spam.



F5T4 – Jocul Mobilității – este parte a proiectului European *MOBI - Promovarea Mobilității inteligente în rândul angajaților* (www.mobi-project.eu).

Pentru informații suplimentare:

Andreea PIUARU - Manager Proiecte ABMEE

Tel./fax: 0268 474 209 / 0268 547 784 | Email: office@abmee.ro | andreea.piuaru@abmee.ro |

Web: www.abmee.ro | www.f5t4.ro | www.mobi-project.eu