

## JÁTÉKSZABÁLYZAT

A Játékszabályzat (a továbbiakban: **szabályzat**) a Mezőgazdasági Eszköz- és Gépforgalmazók Országos Szövetsége (a továbbiakban: **Szervező**) által szervezett „Legyél Te is agrárgépész! Országos Bajnokság” játéokra (továbbiakban: **játék**) vonatkozik.

### 1. A játékban résztvevő személyek:

A játékban mezőgazdasági gépész, gépészmérnök, vagy technikusnak tanuló, **11., 12. és 13. osztályos** középiskolások vehetnek részt csapatokba szerveződve, melyek létszáma minimum 4, maximum 5 fő.

Csak olyan diákok lehetnek a csapatban, akik ugyanabba az iskolába járnak.

### 2. A játék leírása:

A játékra való jelentkezési határidő **2024. október 15!!** A jelentkezéskor a csapatoknak egy bemutatkozó csapatfotót is el kell küldeniük a jelentkezési lappal együtt. A [jelentkezési laphoz mellékelteként csatolva](#), vagy a [letiaob@gmail.com](mailto:letiaob@gmail.com) email címre kell a fotót elküldeni. Email küldés esetén a **tárgyban mindenképp jelöljék meg a csapat nevét és a fotó neve is a csapat neve legyen mindkét esetben!!!**

### KIEMELTEN FONTOS INFORMÁCIÓK!!!

- Az őszi félév során a diákoknak két alkalommal **online élő bejelentkezésben** kell a zsűri által feltett kérdéseket megválaszolniuk majd!

Ezen feladatokhoz előre meghatározott témakörökkel segítjük majd a felkészülést! Az élő bejelentkezések során a feltett kérdésekre adott helyes válaszok alapján kapnak majd értékelést a csapatok. A lent részletezett tematika szerint várható majd az online feladatmegoldás, melyek minden esetben a csapatokkal előre egyeztetett időpontban zajlanak majd!

**Minden egyéb feladat részletes leírását, pontos formai követelményeit mindig az adott forduló előtt tesszük közzé a Facebook csoportunkban, illetve elküldjük a csapatok részére is!**

- A feladatok **beküldési határideje nem hosszabbítható meg** (a megadott határidőig be nem érkezett feladatokat a zsűrinek nem áll módjában pontozni – kivétel ez alól a rendkívül nyomós indok, mely előre egyeztetve kizárólag egyéni elbírálás alapján történik).

- Csak és kizárólag azokat a feladatokat fogadja el és pontozza a szakmai zsűri, amelyek a **beküldési követelményeknek megfelelnek**.

**Ezt a korábbi években is igyekeztünk betartani, ám sajnos nagyon sok esetben nem teljesültek ezek a kérések, ezért az idei évtől ezt a szabályt sokkal szigorúbban fogjuk alkalmazni!**

Ezen részletek minden feladat kiküldésekor meghatározásra kerülnek a Facebook csoportban és emailben is, ezért kérjük a csapatokat, hogy ezeket a követelményeket minden esetben alaposan olvassák el, ellenkező esetben a feladat nem lesz érvényes.

**A játék során minden feladatot a [letiaob@gmail.com](mailto:letiaob@gmail.com) email címre kérünk küldeni a csapat nevével ellátva, és minden a játékkal kapcsolatos kérdést erre a címre várunk!!! Amennyiben ettől eltérő módon kérjük a feladat beküldését, azt külön jelezzük a feladat leírásában!!!**

## A játék menete:

A verseny az alábbi módon épül fel:

- **két online forduló**, amelyekben a csapatoknak a tavalyi évhez hasonlóan a Teams felületén kell bejelentkezniük és élőben megválaszolniuk a zsűri által feltett kérdéseket. A fordulók előtt a csapatok tájékoztatást kapnak majd azokról a témakörökről, amelyekből a kérdéseket kapják.
- **egy folyamatosan készítendő feladat**
- **három kreatív feladat**

Jelentkezési határidő: **2024. október 15.**

- 1. forduló: 2024. október 17 – 2024. február 3.**  
A folyamatosan készítendő feladat, az első kreatív feladat és az első online forduló témakörének kiküldése
- 2. forduló: 2024. november 4 – 2024. november 22.** között várható.  
Az első online élő bejelentkezéssel zajló forduló.
- 3. forduló: 2024. december 2 – 2024. december 18.**  
A második kreatív feladat kiküldése
- 4. forduló: 2025. január 13 – január 29.**  
A harmadik kreatív feladat kiküldése
- 5. forduló: 2025. február 3 – február 21.** között várható  
A második online élő bejelentkezéssel zajló forduló.

### 3. Országos döntő:

A döntő várhatóan **2025. márciusában** kerül megrendezésre, azonban az ezzel kapcsolatos részleteket csak a későbbiekben tudjuk megosztani a versenyzőkkel!

### 4. Jelentkezés a játékra:

A **játékra** jelentkezni az [www.agrargepesz.hu](http://www.agrargepesz.hu) oldalon a Legyél Te is agrárgépész! Országos Bajnokság menüpont alatt található, vagy a játékfelhívásban kiküldött online jelentkezési lap kitöltésével lehet **2024. október 15. péntek 12:00 óráig**. A jelentkezés feltétele, hogy csapatonként egy fő kapcsolattartó megadja e-mail címét és telefonszámát, és a **szabályzatban** foglaltak szerint hozzájáruljon személyes adatai kezeléséhez, emellett a jelentkezés akkor érvényes, ha a jelentkezési lappal együtt a csapatfotó is elküldésre kerül, valamint a hozzá tartozó GDPR nyilatkozatot elküldje **postán, aláírva** a megadott címre. A GDPR nyilatkozat határidőre történő meg nem küldése pontlevonást von maga után!

### 5. Döntő és Nyeremények:

Az online fordulók során a legjobban teljesítő csapatok a döntőben mérik majd össze tudásukat. A döntő pontozását a zsűri a későbbiekben határozza majd meg. Főnyeremény és nyeremények: Egyeztetés alatt. A nyerteseket a nyereményekre vonatkozóan semmilyen adó-vagy járulékkötelezettség nem terheli.

## 6. Nyertesek kiértékelése:

A nyerteseket a **Szervező** minden esetben az általuk megadott e-mail címen és/vagy telefonszámon értesíti, valamint az [www.agrargepesz.hu](http://www.agrargepesz.hu) és a Legyél Te is agrárgépész! Országos Bajnokság Facebook csoportban is közzéteszi a játék végeredményét.

## 7. Nyeremények kézbesítése:

A nyeremények esetén a **Szervező** közvetít a nyeremények felajánlóit és a nyertesek között. A **Játékosok** kötelesek együttműködni a nyeremények átvétele érdekében. Amennyiben ennek nem tesznek eleget a nyeremények átvétele meghíúsul, így a **Szervezőt** semmilyen felelősség nem terheli.

## 8. Adatkezelés:

A **Játékosok** a játékban való részvétellel automatikusan hozzájárulnak ahhoz, hogy megadott adataik (név, e-mailcím, telefonszám) a **Szervező**, mint adatkezelő adatbázisába kerüljenek, és azokat a **Szervező** minden további engedély és ellenszolgáltatás nélkül kezeli a nyertesek értesítése és az eredményhirdetésig érkező reklamációk kezelése céljából.

Az adatokat csak és kizárólag a fordulókhoz kapcsolódó tevékenységek intézéséhez használja fel a **Szervező**.

A **Szervező** a személyes adatokat az Adatvédelmi törvény rendelkezései szerint, bizalmasan kezeli a **Játékosoktól** kapott felhatalmazások keretei között.

**A csapatok vállalják a jelentkezési lapon található GDPR nyilatkozat (amely itt is elérhető: [https://docs.google.com/document/d/1\\_wfD3cH1luJf7IC2qA8eOcqTBbXXbwv/edit](https://docs.google.com/document/d/1_wfD3cH1luJf7IC2qA8eOcqTBbXXbwv/edit) - KÉRJÜK NE SZERKESSZE A DOKUMENTUMOT, CSAK LETÖLTÉS UTÁN!!!)**

**kitöltését, aláírását és POSTAI úton történő visszaküldését, amely elengedhetetlen feltétele a játékban való részvételnek!!! A Szervező azoktól a csapatoktól, akik legkésőbb **2024. október 31** – ig nem adják postára a nyilatkozatot, a játék végén az addig megszerzett pontjaikból **10 pontot levon**. Amennyiben a verseny lezárásig sem érkezik meg a nyilatkozatot, a csapatok a törvényi előírásoknak megfelelően kizárásra kerülnek, hiszen nem felelnek meg a GDPR nyilatkozatban előírt követelményeknek.**

**A nyilatkozat kitöltése a kapcsolattartó diák és a Szaktanár részére kötelező!!!**

A nyilatkozatot az alábbi címre kérjük visszaküldeni:

**MEGFOSZ**  
**Kiss – Wágner Orsolya**  
**2111 Szada, Köves utca 7.**

## 9. Felelősségkizárás:

A **Játékosok** az általuk tévesen szolgáltatott adatokból adódó valamennyi következményt maguk viselik. Az adatok helytállóságát a játékra történő jelentkezés során (vagy azt követően) a **Szervezőnek** nem áll módjában ellenőrizni. Ezzel kapcsolatban a felelősség és minden ezzel járó jogi és anyagi következmény minden esetben a **Játékosokat** terheli.

A **Szervező** kizár minden felelősséget bármilyen kártérítési, kártalanítási igényért a játékban való részvétel során, a játék esetleges hibáiból, hiányosságaiából, hibás működéséből, a játék során bekövetkezett késésekből eredő vagy ahhoz kapcsolódó költségekéért, károkért, veszteségekéért.

A **Szervező** nem vállal felelősséget azért, ha a játék időtartama alatt a játék, illetve a játékot tartalmazó weboldal technikai okokból időszakosan nem érhető el.

## 10. Egyéb:

A **Játékos** a játékban történő részvétellel automatikusan elfogadja a jelen **Szabályzatot** és feltétel nélküli beleegyezését adja ahhoz, hogy nyertessége esetén nevét a **Szervező** a weboldalán nyilvánosságra hozza. A **Játékos** kijelenti, hogy a regisztrációs adatai megfelelnek a valóságnak.

## *JÁTÉKSZABÁLYZAT KIEGÉSZÍTÉS*

A **Szervező** – tekintettel a korábbi években adódott váratlan eseményekre, és kiszámíthatatlan helyzetek kialakulására – fenntartja a jogot, hogy a **szabályzatot**, illetve magát a **játék** lebonyolítását időközben módosítsa.

A 2025 – ös döntő lebonyolításával kapcsolatban a **Szervező** a lehető leghamarabb megosztja információit a játékban résztvevő csapatokkal.