



Legyél Te is agrárgépész! Országos Bajnokság

JÁTÉKSZABÁLYZAT

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

1. A játékban résztvevő személyek:

A játékban mezőgazdasági gépész, gépésztechnikus, 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 **2026. szeptember 30!!** A jelentkezéskor a csapatoknak egy bemutatkozó csapatfotót is el kell küldeniük – EZ NEM LEHET FOTÓMONTÁZS – a jelentkezési lappal együtt vagy **legkésőbb 2026. szeptember 30 – ig a letiaob@gmail.com** email címre. **A LEVÉL TÁRGYA A CSAPAT NEVE LEGYEN ÉS A CSATOLT FOTÓ FÁJLNEVE IS A CSAPAT NEVE LEGYEN!!!**

KIEMELTEN FONTOS INFORMÁCIÓK!!!

- A bajnokság 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 a tavalyi évtől ezt a szabályt sokkal szigorúbban alkalmazzuk!

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.



Legyél Te is agrárgépész! Országos Bajnokság

A játék során minden feladatot a 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 projekt feladat**
- **egyéb/kreatív feladat**

A játék technikai követelménye:

Fontosnak tartjuk az élő bejelentkezéssel zajló fordulókat, amelyek a diákok szakmai tudását és felkészültségét a leginkább tükrözik. Az elmúlt évek tapasztalatai alapján előfordult, hogy a technikai háttér nem volt biztosítva a diákok számára ezen fordulók teljes értékű megvalósulásához!

Amennyiben a diákoknak nincs lehetőségük önerőből megoldani a Teams felületén történő csatlakozást olyan módon, hogy minden csapattag jól látható és hallható legyen, úgy kérjük az intézmények segítségét ennek megvalósításában!

Jelentkezési határidő: **2026. szeptember 30.**

1. forduló: 2026. október 5.

- projekt feladat kiírása
- az első online forduló témaköreinek elküldése a csapatok részére
- bemutatkozó csapatvideók beküldési határidejének megadása

2. forduló: 2026. november 2 – 2026. november 13. között várható.

Az első online élő bejelentkezéssel zajló forduló.

3. forduló: 2026. november 23 – 2026. december 4.

- kreatív feladat elkészítése és beküldése

4. forduló: 2027. január 11.

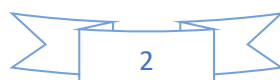
- a második online forduló témaköreinek elküldése a csapatok részére

5. forduló: 2027. február 1 – február 12. között várható.

A második online élő bejelentkezéssel zajló forduló.

Eredményhirdetés: 2027. február 15.

3. Országos döntő:





Legyél Te is agrárgépész! Országos Bajnokság

A döntő várhatóan **2027. tavaszán** 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 oldalon a **Legyél Te is agrárgépész! Országos Bajnokság** menüpont alatt található, vagy a játékfelhívásban kiküldött online jelentkezési lap kitöltésével lehet **2026. szeptember 30. 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 és a Legyél Te is agrárgépész! Országos Bajnokság Facebook csoportban is közzéteszi a játék végeredményét.

7. Nyeremények kézbesítése:

A nyeremények esetén a **Szervező** közvetíti 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 kezelje 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_wfD3cHIlUjJf7IC2qA8eOcqTBbXXbww/edit - KÉRJÜK NE SZERKESSZE A DOKUMENTUMOT, CSAK LETÖLTÉS UTÁN!!!)



Legyél Te is agrárgépész! Országos Bajnokság

kitöltését, aláírását és **POSTAI** úton történő visszaküldését, amely elengedhetetlen feltétele a játékban való részvételnek!!! A Szervező azoktól a csapatoktól, akik legkésőbb **2026. 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, hiányosságaiból, hibás működéséből, a játék során bekövetkezett késésekből eredő vagy ahhoz kapcsolódó költségekért, károkért, veszteségekért.

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.

JÁTEKSZABÁLYZAT 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 2027 – es döntő lebonyolításával kapcsolatban a **Szervező** a lehető leghamarabb megosztja információit a játékban résztvevő csapatokkal.