# 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*” játékra (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:

**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 kiértesítése:

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** közvetít a nyeremények felajánlói és a nyertesek között.
A **Játékosok** kötelesek együttműködni a nyeremények átvétele érdekében. Amennyiben ennek nem tesznek eleget a nyeremények átvétele meghiúsul, 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_wfD3cHIluJjf7lC2qA8eOcqTBbXXbwv/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 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.

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

**Módosítás:**
A Játékszabályzat 2026. november 10 – én a **Szervező által** módosításra került az 1. sz. melléklet szerint. A melléklet a Játékszabályzat szerves részét képezi, azonban a versenyzők részére önálló dokumentumként is kiküldésre került 2026. november 10 – én.

# Legyél Te is agrárgépész! Országos Bajnokság

*1. sz. melléklet*

***Játékszabályzat módosítás:***

A **Szervező** a verseny ütemezésével kapcsolatban az alábbi változást vezeti be:
**a verseny eredeti időterve szerinti két online forduló kiegészül egy további online fordulóval**, így a verseny ütemezése az alábbiak szerint alakul a továbbiakban:

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

   - kreatív feladat elkészítése és beküldése
   - a második online forduló témaköreinek és a versenynapok dátumának kiküldése a versenyzők részére

4. **forduló**: **2027. január 4 – 15. között**

   - a második online forduló lebonyolítása
   - a harmadik online forduló témaköreinek és a versenynapok dárumának kiküldése a versenyzők részére

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

   - a harmadik online forduló

**Eredményhirdetés**: **2027. február 15.**