

## ZÖLDOKOS KUPA JÁTÉKSZABÁLYZAT

A ZöldOkos Kupa Évente megrendezésre kerülő országos fenntarthatósági tudásverseny általános iskolások számára, OkosPontokért, értékes nyereményekkel. A tudásversenyen felső tagozatos általános iskolás diákok indulhatnak 3 fős csapatokban. A verseny 3 on-line fordulóból, egy megyei és egy regionális, valamint egy országos döntőből áll, ahova a 9 legjobb csapat jut be. A döntő neves zsűri előtt zajlik értékes díjakért. A versenyző diákok értékes OkosPontokat kapnak PontSzámlájukra a helyes válaszokért cserébe.

A játékban résztvevő csapatok, játékosok nevezésükkel automatikusan tudomásul veszik és elfogadják a játék hivatalos játékszabályát és adatvédelmi szabályzatát.

### A verseny szervezője

A versenyt a PontVelem Nonprofit Kft. (2092 Budakeszi, Kagyló utca 1-3.) szervezi és bonyolítja le (továbbiakban: Szervező). A verseny hivatalos honlapja a [www.zoldokoskupa.hu](http://www.zoldokoskupa.hu), (továbbiakban: Honlap)

### A játék fő támogatója, megrendelője:

A verseny az Emberi Erőforrások Minisztériuma, mint projektgazda (EMMI) megbízásából, a PontVelem Nonprofit Kft. szervezésében kerül meghirdetésre a 2018/2019. tanévi Fenntarthatósági Témahéthez kapcsolódóan. A versenyfeladatok az Eszterházy Károly Egyetem Oktatáskutató és Fejlesztő Intézet szakmai támogatásával készültek.

### Résztvevők

A ZöldOkos Kupán felső tagozatos (5-6-7-8. osztályos) általános iskolás diákok indulhatnak **3 fős csapatokban**. A csapat egy **felkészítő tanárt** is regisztrálhat, aki a versenyre való felkészülést segíti.

A döntőkön való személyes részvétel feltétele, hogy a regisztráló diákok csak valós általános iskolával, valódi (nevezett) csapat tagokkal, valamint felkészítő tanárral rendelkezzenek. A döntőn kizárólag a nevezett csapattagok és felkészítő tanár vehet részt. Betegség, elfoglaltság esetén helyettesítő csapattag indítása nem megengedett.

#### 1.1. A regisztráló csapatkapitány

A 3 fős csapatot a csapatkapitány regisztrálja, a csapatot ő nevezi el. A csapathoz megjelöli a tagok nevét és e-mail címét, valamint megjelölhet felkészítő tanárt is. A csapatot regisztráló csapatkapitány tud belépni a Honlapra, az ő regisztrációja alatt tud majd versenyezni a csapat. A három online forduló kitöltéséért a PontVelem Okos Programba regisztrált diákoknak a helyes válaszoktól függően, OkosPont jóváírás jár. Az OkosPont jóváírás csak abban az esetben történhet meg, amennyiben a csapat regisztráció során, a diákok ugyanazzal az e-mail címmel regisztrálnak, amellyel a [www.pontvelem.hu](http://www.pontvelem.hu) oldalon is regisztráltak a programba. Amennyiben más e-mail címet adnak meg a regisztráció során, nem kerül jóváírás a PontSzámlára, mivel nem működött a diák beazonosítása. Bármilyen iskolából lehetnek nevezve a csapattagok, hivatalosan a csapatkapitány iskolája a mérvadó a kupa díjazás során, tehát a csapatkapitány által megjelölt iskola lesz a csapat iskolája hivatalosan is.

## 1.2. Regisztrált csapattag

A csapatot létrehozó csapatkapitány regisztrálja a három fős csapat tagjait is. A tagok nem rendelkeznek külön regisztrációval, külön nem tudnak belépni, nem kapnak hírlevelet sem. A csapat tagoknak a Honlapon lehetőségük van hírlevél feliratkozásra, hogy értesülhessenek a versennyel kapcsolatos eseményekről. Amennyiben a csapattagok a PontVelem Okos Programba regisztrált e-mail címüket adják meg, abban az esetben, a kvíz helyes kitöltéséért pontot kapnak. A csapat regisztrációját követően nincs mód csapattagokat módosítani, változtatni.

## 1.3. Regisztrált felkészítő tanár

A csapatot létrehozó csapatkapitány a három fős csapata mellé tud regisztrálni egy felkészítő tanárt is. A felkészítő tanár nem rendelkezik külön regisztrációval, nem tud belépni, nem kap hírlevelet. A felkészítő tanárnak a Honlapon lehetősége van hírlevél feliratkozásra, hogy értesülhessen a versennyel kapcsolatos eseményekről.

## 2. A verseny időzítése

A verseny 3 on-line fordulóját bármikor ki lehet kitölteni a megjelenésüktől kedve a verseny zárásáig. A fordulók lezárulta után, legkésőbb az 5. napon, a honlapon elérhetővé válnak a helyes válaszok. A fordulók hivatalos eredménylistája az eredmények értékelése és ellenőrzése után legkésőbb a fordulókat követő 7. napon lesz elérhető a honlapon.

- **Regisztrációs időszak:** Regisztrálni 2018. november végétől, a 3. forduló végéig, azaz 2019. február 21-ig lehet.
- **1. on-line forduló megjelenése:** 2019. január 10. csütörtök (kitöltés folyamatosan lehetséges, 2019. 03. 03-ig)

A kitöltést bármikor el lehet kezdeni, de egy csapat csak egy alkalommal töltheti ki az online kérdéssort. A kitöltésre 60 perc áll rendelkezésre. Kitöltést követően azonnal láthatóak az eredmények.

- **2. on-line forduló megjelenése:** 2019. január 31. csütörtök (kitöltés folyamatosan lehetséges, 2019. 03. 03-ig)

A kitöltést bármikor el lehet kezdeni, de egy csapat csak egy alkalommal töltheti ki az online kérdéssort. A kitöltésre 60 perc áll rendelkezésre. Kitöltést követően azonnal láthatóak az eredmények.

- **3. on-line forduló megjelenése:**

2019. február 21. csütörtök (kitöltés folyamatosan lehetséges, 2019. 03. 03-ig)

A kitöltést bármikor el lehet kezdeni, de egy csapat csak egy alkalommal töltheti ki az online kérdéssort. A kitöltésre 60 perc áll rendelkezésre. Kitöltést követően azonnal láthatóak az eredmények.

- **A megyei elődöntő** 21 helyszínen, helyszínenként 9 csapattal, 2019. március 22-én (péntek), 14:00 órától 17:00 óráig tart. A regionális döntő helyszínei a verseny honlapján lesznek meghirdetve a 3. on-line forduló után, az eredmények összesítését követően. A megyei elődöntőket a 2018/2019-es Fenntarthatósági Témahéten bonyolítjuk le.
- **A regionális középdöntő** 3 helyszínen, helyszínenként 7 csapattal, 2019. április 16-án (kedd), 14:00 órától 17:00 óráig tart. A regionális döntő helyszínei a verseny honlapján lesz meghirdetve a megyei elődöntő után, az eredmények összesítését követően.
- **Az országos döntő** 2019. május 10-én (péntek), 14:00 órától 17:00 óráig tart, ahol a legjobb 9 csapat mérheti össze tudását. A döntő helyszíne a verseny honlapján lesz meghirdetve a regionális középdöntő után, az eredmények összesítését követően.

### 3. Az online fordulók témakörei

Az online és az élő fordulók kérdései szorosan kapcsolódnak a 2018/2019-es Fenntarthatósági Témahét témáihoz: a közösségi közlekedéshez, a vízhez és a fenntarthatósághoz.

A verseny kérdéseit gyakorló, szakértő pedagógusok állítják össze az életkori tudásszint figyelembevételével.

### 4. Regisztráció

A versenyre a Honlapon, a csapatregisztráció felületen lehet regisztrálni. A csapatot a csapatkapitány regisztrálja, ő jogosult az iskola kiválasztására, a csapattagok meghatározására, a felkészítő tanár megnevezésére. Regisztráció után a regisztrált adatokon már nem lehet változtatni. Regisztrálni a regisztrációs időszak kezdetétől akár az utolsó on-line fordulóig is lehet.

### 5. Versenyszabályok

Az on-line fordulók kitöltéséhez internet kapcsolat szükséges, a kérdések számítógépről, tabletről, okostelefonról is kitölthetők. A feladatok csak a megadott időablakban oldhatók meg.

A verseny hivatalos órája a Honlapot futtató szerver központi órája.

Minden helyesen megoldott és időben beküldött feladatért jár pont a feladatban meghatározott mértékben.

Az aktuális eredményt a weboldalon található toplistán tudják nyomon követni.

Amennyiben bármilyen észrevétel van a kérdésekkel, megoldásokkal, toplistával kapcsolatban, a toplista megjelenést követő 48 órán belül jelezhetik a [pontvelem@pontvelem.hu](mailto:pontvelem@pontvelem.hu) e-mail címen!

A három fordulón elért pontok és a kitöltési idők összesítése alapján kerülnek be a csapatok a megyei elődöntőkbe. 21 megyei elődöntő lesz (19 megye + Pest és Buda), ahonnan megyénként 1 csapat jut tovább a regionális középdöntőkbe. Amennyiben több azonos pontot elérő csapat van, akkor a kitöltési idők alapján alakul ki a sorrend, a rövidebb összesített időt felhasználó csapat kerül előre. A középdöntőkben régióként 7 csapat küzd tovább a döntőbe jutásért. A döntőbe a 3 régióból a 9 legtöbb pontot gyűjtő csapat kerül be.

A feladatokat a versenyre nevezett 3 fős csapat önállóan oldja meg. A feladatok megoldása során minden támogató eszköz használata megengedett (internetes keresések, könyvek, stb.). A feladatmegoldás során a csapatokat külső személy nem segítheti, még a felkészítő tanár sem!

A verseny kérdéseit gyakorló, szakértő pedagógusok állítják össze az életkori tudásszint figyelembevételével. Amennyiben a feladatok megoldása során irreális eredmények születnek és fennáll a meg nem engedett segítség használatának gyanúja, a Szervező az érintett csapatot kizárhatja a versenyből.

A fordulónkénti- és az összesített eredmények a Honlapon kerülnek bemutatásra.

Egy forduló helyes kitöltéséért egy felhasználó, maximum 100 OkosPontot kaphat a PontSzámlájára. Ahhoz, hogy a pontok jóváírásra kerüljenek, a diák e-mail címének egyeznie kell a PontVelemes regisztrációjával. Egy diák akárhány csapattal regisztrált, csak egyszer kaphat pontot egy forduló kitöltéséért.

## 6. Díjak

A döntőbe jutott csapatok közül a döntőben nyújtott teljesítmény és eredmény alapján kerülnek ki a díjazottak. A tárgyi nyeremények készpénzre nem válthatók.

A nyerteseket Szervező a játék lezárását követő öt napon belül megjeleníti a verseny oldalán. A nyertes csapatok nevükkel és iskolájuk feltüntetésével jelennek meg a listán.

## 7. A nyeremények átadása

A nyertes csapatok a tárgyi nyereményeket a döntő helyszínén kapják meg.

Amennyiben a nyertes csapat valamely okból nem jogosult a nyereményére (pl. nem valós általános iskolát jelöl meg, stb.), úgy elveszti a nyereményre való jogosultságát.

A pénzdíjakat kizárólag az Általános Iskola Alapítványának tudjuk utalni!

A nyertes versenyzők kötelesek együttműködni a Szervezővel annak érdekében, hogy a nyeremény igénybevételére legkésőbb a versenyt követő 12 hónapon belül sor kerüljön. Ha ezen együttműködési kötelezettségének a nyertes csapat nem tesz eleget, és így a nyeremény felhasználása megghiúsul, úgy ezen körülményért a Szervező felelőssége nem állapítható meg. A Szervező a nyeremény igénybevételének lehetőségét ezen határidőn belül tudja biztosítani, az átvétel időtartama nem hosszabbítható meg, így annak elmulasztása a nyertes csapatra nézve jogvesztő.

Korlátozottan cselekvőképes nyertes esetén a nyeremény megszerzésére a nyertes törvényes képviselője jogosult, amennyiben ő megfelel a játékszabályban foglalt feltételeknek.

Amennyiben a nyertes csapatot illetően vita keletkezik, úgy a nyeremény juttatásának kérdésében, illetve a nyertes csapat meghatározásában a Szervező döntése végleges és nem vitatható.

## 8. Egyéb rendelkezések

A versennyel kapcsolatos bármilyen felmerülő vitás esetben a Szervező döntése az irányadó.

Az ZöldOkos Kupán regisztrált csapatok, valamint a regisztráció során megadott e-mail cím valódisága a versenyzők felelőssége, ebből fakadó problémákért a Szervezőt semmilyen felelősség nem terheli.

A versennyel kapcsolatos kérdéseket a Szervező a [pontvelem@pontvelem.hu](mailto:pontvelem@pontvelem.hu) e-mail címen fogadja, majd azokra a feladó e-mail címére küld választ.

Szervező kizárja a felelősségét a Honlap és a ZöldOkos Kupa szerverének rajta kívülálló okokból történő meghibásodásáért, ugyanakkor haladéktalanul megtesz minden szükséges intézkedést annak érdekében, hogy a hiba okát mielőbb feltárja, illetve megszüntesse.

A Szervező kizárja a felelősségét minden a Honlap szerverét ért vagy a facebook oldalán történő meghibásodások, külső támadások esetére, valamint kizár minden kártalanítási, kártérítési igényt a játék során, a játék esetleges hibáiból, hiányosságaiából, hibás működéséből eredő vagy ahhoz kapcsolódó költségeikért, károkért, veszteségeikért.

A Szervező nem tartozik felelősséggel az informatikai eszközök rendelkezésre állásáért és működéséért, illetve harmadik személyek tevékenységéért.

Szervező nem tartozik felelősséggel az on-line felületek helytelen működéséért, amely tőle független okra vezethető vissza, így különösképpen: az on-line felületet működtető kiszolgáltató hibája vagy elérhetetlensége, az internet-hálózathoz való csatlakozás hiánya, a gerinchálózat működési zavarai, az internetes felülethez, vagy annak egy részéhez történő csatlakozás sikertelensége.

A jelen szabályzat bárminemű megsértése – akár a nyeremény átvételét követően is – a játékból való kizárás következményét és esetleges jogi lépések megtételét vonja maga után. A játékszabály megszegésével a Szervezőnek okozott kárért a játékos teljes körű felelősséget vállal.

Szervező fenntartja magának a jogot arra, hogy amennyiben valamely versenyző csapat, vagy csapattag részéről bármilyen (pl. számítógépes) manipulációt, illetve a játék szellemével bármilyen módon összeférhetetlen vagy azt sértő magatartást tapasztal vagy ennek megalapozott gyanúja felmerül, úgy a játékost és csapatát azonnali hatállyal kizárja a játékból.

Szervező döntése a versenyből való kizárás kérdésében végleges és nem vitatható.

Szervező nem ajánlja a játékban való részvételt harmadik személy által regisztrált e-mail cím megadásával. Amennyiben nem saját maga által regisztrált e-mail címet vesz igénybe a játékos, a játék kezdete előtt kérje a jogosult hozzájárulását. A játékkal kapcsolatos, e-mail postafiók használat jogosultságából fakadó esetleges károkkal vagy vitákkal kapcsolatban Szervező mindennemű felelősségét teljes mértékben kizárja.

A ZöldOkos Kupa versennyel kapcsolatosan a jogi út kizárt.

A Szervező fenntartja magának a jogot jelen játékszabályzat módosítására, ill. kiegészítésére. A módosításokról a játékosok a Honlapon értesülhetnek.

Budakeszi, 2019. április 15.