

DDC Zöld Alternatíva Vetélkedő és Nyílt Nap

Játékszabályzat

1. A játék szervezője: Duna-Dráva Cement Kft. (2600 Vác, Kőhídpart dűlő 2.) (továbbiakban: Szervező)

2. A Játékban részt vevő személyek

A Játékban részt vehet minden Beremend és környékén, valamint Pécssett található középfokú oktatási intézmény 9-12. évfolyamra beiratkozott diákja, és minden az intézmény foglalkoztatottsága alatt álló pedagógus. (továbbiakban: Játékos).

Amennyiben a nyertes korlátozottan cselekvőképes, úgy a nyereménnyel kapcsolatos érdemi ügyintézésre - a nyeremény helyszínen történő átvételét kivéve - csak a törvényes képviselőjével együtt jogosult. Amennyiben a nyertes cselekvőképtelen, úgy nevében kizárólag törvényes képviselője járhat el. (Elvált szülők esetén a szülői felügyeleti jogot gyakorló szülő.)

A Játékban NEM vehetnek részt az alábbi személyek:

- a Szervező tulajdonosai, vezető tisztségviselői, munkavállalói, megbízottjai;
- egyéb, a lebonyolításban közvetlenül közreműködő cégek tulajdonosai, vezető tisztségviselői, munkavállalói, megbízottjai.

3. A Játék időtartama:

2018. február 12. – 2018. április 27.

A Játékban részt venni a jelentkezési lap kitöltésével és a csapatra vonatkozó adatok hiánytalan megadásával lehet.

A kijelölt jelentkezési időszak (**2018. február 12. – 2018. február 26.**) kezdete előtt és befejezése után érkezett jelentkezések érvénytelenek.

4. Nevezési szabályok:

A Játékban ötfős csapatok vehetnek részt. A Játékra történő nevezés a DDC honlapján (<http://www.duna-drava.hu/zold-alternativa>), a jelentkezési lapon kért adatok hiánytalan megadásával lehetséges a megadott határidőn belül. **Intézményenként maximum 2 csapat** jelentkezhet. Nevezés előtt iskolán belül egyeztetni szükséges a diákokkal, hogy mely két csapat indul a versenyen. Amennyiben több csapat regisztrál, az első két jelentkezést tekintjük elfogadottnak. Csapatonként 5 fő 9-12. évfolyamon tanuló diák, illetve 1 fő, a csapatot felkészítő, ugyanazon intézményben dolgozó tanár. Egy diák és egy felkészítő tanár csak egy csapat tagjaként regisztrálhat. Azonos csapatnévvel többszöri regisztrációra nincs mód. Az előzetes feladatsort minden csapat csak egy alkalommal küldheti be, utólagos javításra nincs lehetőség.

Érvényes nevezéshez szükséges adatok:

- öt, azonos középfokú oktatási intézménybe beiratkozott, 9-12. évfolyamos diák neve és évfolyama;
- ugyanebben az intézményben tanító felkészítő pedagógus neve;
- a középfokú oktatási intézmény neve, címe;

- csapatnév, mely nem tartalmazhat sértő, gyűlöletkeltő vagy trágár kifejezéseket;
- érvényes e-mail cím (csapatkapitány/kapcsolattartó diák vagy felkészítő tanár e-mail címe).

A nevezés érvényessége esetén a Játékosok a megadott e-mail címre erről visszajelzést kapnak.

A nevezés leadására **2018. február 12. 10:00 órától – 2018. február 26. 20:00 óráig** van lehetőség.

5. A Játék menete

A Játék egy online fordulóból és egy döntőből áll, utóbbira **2018. április 27-én** kerül sor.

Az első forduló feladatait **2018. március 1-én reggel 10:00** órakor minden érvényes nevezéssel rendelkező csapat megkapja a jelentkezési lapon megadott e-mail címre. Ugyanezen időponttól a feladatsor elérhető a <http://www.duna-drava.hu/hu/zold-alternativa> honlapon. A megoldások beadási határideje **2018. március 27. este 20:00 óra**. A válaszokat a megadott címre e-mailben kell eljuttatni a beadási határidőig.

A feladatsor két részből, egy online kérdéssorból és egy kreatív csapat videó elkészítéséből áll. A feladatok mellett minden esetben szerepel a helyes megoldásért kapható pontszám. Pont csak a teljes mértékben helyes megoldásokért kapható.

Amennyiben az előzetes feladatsorban a Játékosok nem adnak választ minden kérdésre, az előzetes feladatsor úgy is teljesítettnek minősül, ilyen esetben a Játékosok az adott, megoldatlan feladatra 0 pontot kapnak. Az online kérdéssor megoldása az összes pontszám 80%-át adja, míg a kreatív videó elkészítése 20%-ot ér. A videó elbírálását objektív és szubjektív szempontok alapján a verseny zsűrije végzi (objektív szempontok: a videó tartalma, terjedelme, kivitelezése megfelel-e a feladatban kiírtaknak; szubjektív szempontok: kreativitás, látványvilág, üzenet). Az előzetes kérdéssor javítása előre meghatározott javítókulcs alapján, illetve DDC-s szakemberek által történik. Az eredményhirdetés után a helyes válaszokat tartalmazó javítókulcsot a Szervező közzéteszi a honlapján.

Az első fordulóban minden, érvényes nevezést beadó csapat részt vesz, a döntőbe viszont már csak az addig elért pontszámok alapján a legjobb 6 csapat szerepelhet. Holtverseny esetén a 6. helyezettel azonos pontszámot elérő csapatok között az előzetes feladatok beküldésének időpontja dönt, vagyis az a csapat jut tovább, amely korábbi időpontban küldte el a megadott e-mail címre a megoldásait, illetve a videót.

Az első forduló alapján döntőbe jutott csapatokat **2018. április 6-ig** kiértesíti a Szervező az előzetesen megadott e-mail címen. A további teendőkről, valamint a döntőre való felkészüléshez **április 10-én** a Szervező **személyes konzultációs** lehetőséget biztosít a felkészítő tanárok és csapattagok részére.

A döntő eseményre a Duna-Dráva Cement Kft. Beremendi Cementgyárában zsűri előtt kerül sor, amelynek tagjait Szervező választja ki.

Az érintett csapatok mind az öt Játékosának és felkészítő tanárának megjelenése kötelező. Amennyiben a döntő kezdete előtt egy csapat jelzi, hogy nem tudja vállalni a részvételt, akkor a rangsorban utánuk következő lép a helyébe.

A döntőt a legjobb helyen bejutó csapat 6, a második 5, a harmadik 4, a negyedik 3, az ötödik 2, a hatodik pedig 1 ponttal kezdi.

Amennyiben a döntő után az 1., 2., vagy 3. helyen holtverseny alakul ki, a zsűri további feladattal dönt a végső sorrendről.

A döntőről a Szervező által megbízott alvállalkozó és a Szervezők filmfelvételt és fotókat készítenek. A versenyzők a nevezéssel hozzájárulnak, hogy döntőbe jutás esetén, a felvételeken szerepelhetnek, s adásba is kerülhetnek.

6. Kapcsolattartás

A Szervező és a Játékosok kapcsolattartásának elsődleges módja az elektronikus levelezés. A részt vevő csapatok minden, a Játékkal kapcsolatos információt és utasítást e-mailben kapnak meg.

A félreértések és a mulasztások megelőzése érdekében Játékosok folyamatosan figyeljék a regisztrációkor megadott e-mail postafiókot!

7. Nyeremény

A Játék nyereményei:

Első díj – minden csapattagnak egy-egy Apple iPad és a kísérő pedagógusnak 100.000 Ft értékű ajándékutalvány

Második díj – minden csapattagnak egy-egy akciókamera és a kísérő pedagógusnak 50.000 Ft értékű ajándékutalvány

Harmadik díj – minden csapattagnak egy-egy bluetooth hangszóró és a kísérő pedagógusnak 25.000 Ft értékű ajándékutalvány

A nyeremény átvételének feltétele a döntőn való részvétel – diákok és tanáraik számára egyaránt. A nyereményeket csak a benevezett csapattagok és tanáruk vehetik át. Másra át nem ruházhatók és pénzre át nem válthatók.

A Szervező vállalja, hogy kifizeti a nyereményre esetlegesen közvetlenül alkalmazandó személyi jövedelemadót és a nyereményekkel kapcsolatban közvetlenül felmerülő további adó vagy egyéb esetleges járulék megfizetését is vállalja.

8. A nyeremények átadása

A nyeremények átadására a vetélkedő döntőjét követően, a helyszínen kerül sor, feltéve, hogy a nyertesek előzetesen közölték az adminisztrációhoz szükséges adataikat (név, lakcím, születési hely és idő, adóazonosító szám, taj-szám).

Ezen adatok hiányában vagy abban az esetben, ha valamely nyereményre jogosult részt vevő nem tud részt venni a személyes átadáson, későbbi egyeztetést követően, postai úton kapja meg az érintett a díjakat.

Amennyiben a nyertes korlátozottan cselekvőképes, úgy a nyereménnyel kapcsolatos érdemi ügyintézésre, - a nyeremény helyszínen történő átvételét kivéve - csak a törvényes képviselőjével együtt jogosult. Amennyiben a nyertes cselekvőképtelen, úgy nevében kizárólag törvényes képviselője járhat el. (Elvált szülők esetén a szülői felügyeleti jogot gyakorló szülő.)

9. Adatkezelés

A Játékos elfogadja, hogy a Játék során történő adatkezelés célját megértette, ezzel egyidejűleg kifejezett hozzájárulását adja ahhoz, hogy megadott adatait a Szervező a Játék lebonyolítása céljából nyilvántartsa, kezelje és feldolgozza, és azt megbízottja részére a Játék szervezésében vállalt feladatok eredményes elvégzésének céljából, valamint a nyertesek kézbesítési adatait a szállítmányozó partnercég részére a szállítmányozás sikeres elvégzése érdekében továbbítsa.

A Játékos személyes adatait (név, e-mail cím) a Szervező a későbbiekben kizárólag a pályázó tájékoztatása céljára használja fel.

10. Felelősség kizárás

A nevezési lapok, kérdéssorok hiányosságáért (rossz válasz, hibás e-mail cím stb.), értesítési, vagy szállítási késedelemért a Szervező nem vállal felelősséget. 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 Játékokban 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.

11. Egyéb

Szervező fenntartja a jogot, hogy a vélelmezhetően nem a Játék szellemiségének megfelelő, tisztességtelen és/vagy etikátlan módszerekkel, nyereszkesedés céljából pályázó játékosokat előzetes értesítés nélkül kizárja a játékból.

A Játékkal kapcsolatban a jogi út minden tekintetben kizárva.

Szervező fenntartja a Játékszabályzat módosításának jogát. Az esetleges módosításokat a pályázók részére közzé teszi.

A Játékosok a Játékban való részvételükkel elfogadják a jelen játékszabályzatot.

Vác, 2018. február 9.