

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 környékén, valamint Pécssett található közép fokú oktatási intézmény 9-12. évfolyamra beiratkozott diákja, és minden, az intézmény foglalkoztatottsága alatt álló pedagógus (továbbiakban: Játékos).

Cselekvőképtelen és korlátozottan cselekvőképessé diák esetén a nevezés feltétele a törvényes képviselő hozzájárulása. Amennyiben a nyertes korlátozottan cselekvőképessé, 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:

2026. február 27 – április 24.

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

A kijelölt jelentkezési időszak (**2026. február 27 – március 10.**) kezdete előtt és befejezése után érkezett jelentkezések érvénytelenek.

4. Nevezési szabályok:

A Játékban 7+1 fős csapatok vehetnek részt. A Játékra történő nevezés a DDC honlapján (www.duna-drava.hu/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 és pedagógusokkal, hogy mely két csapat indul a versenyen.** Amennyiben több csapat regisztrál, az első két jelentkezést tekintjük elfogadottnak. Csapatonként 7 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.

Érvényes nevezéshez szükséges adatok:

- hét, 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 és telefonszám (csapatkapitány/kapcsolattartó diák vagy felkészítő tanár e-mail címe és telefonszáma).

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

A nevezés leadására **2026. február 27. 12:00 órától – 2026. március 10. 20:00 óráig** van lehetőség.

5. A Játék menete

A Játék egy online fordulóból és egy döntőből áll, utóbbira **2026. április 24-én** kerül sor.

Az első forduló feladataira vezető linket **2026. március 12-én** minden érvényes nevezéssel rendelkező csapat megkapja a jelentkezési lapon megadott e-mail címre. Ugyanezen időponttól a feladatsor elérhető a www.duna-drava.hu honlapon. A megoldások beadási határideje **2026. március 23. este 20:00 óra**. A Játékosoknak a kérdéssort online kell kitölteniük a DDC honlapján megtalálható űrlap segítségével. **E-mail-ben vagy más módon beküldött megoldást a Szervező nem fogad el.**

A feladatsor egy online kérdőív kitöltéséből 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 előzetes kérdéssor javítása előre meghatározott javítókulcs alapján, illetve DDC-s szakemberek által történik.

Az első fordulóban minden, érvényes nevezést beadó csapat részt vesz, a döntőbe viszont már csak az addig elért pontszámok alapján a legjobb 5 csapat szerepelhet. Holtverseny esetén a 5. helyezettel azonos pontszámot elérő csapatok között az előzetes feladatok beküldésének időpontja dönt, vagyis az a csapat jut tovább, amely korábbi időpontban küldte be a megoldásait.

Az első forduló alapján döntőbe jutott csapatokat legkésőbb **2026. március 27-én 14:00 óráig** kiértésként a Szervező az előzetesen megadott e-mail címen. A további teendőkről, valamint a döntőre való felkészüléshez **2026. április 13-án 15:00 órától** a Szervező **online konzultációs** lehetőséget biztosít a felkészítő tanárok és csapattagok részére.

A döntő eseményre a Duna-Dráva Cement Kft. Beremendi Cementgyárában, valamint a beremendi Kovácsműhelyben kerül sor.

Az érintett csapatok mind a hét 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 5, a második 4, a harmadik 3, a negyedik 2, az ötödik pedig 1 ponttal kezdi.

Amennyiben a döntő után az 1., 2., vagy 3. helyen holtverseny alakul ki, a Szervező 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 résztvevő csapatok minden, a Játékkal kapcsolatos információt és utasítást e-mailben kapnak meg.

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

A Szervezők az alábbi elérhetőségek valamelyikén érhetőek el:

Kecskés Szilvia, vezérigazgatói kommunikációs munkatárs, Duna-Dráva Cement Kft.

(kecskessz@duna-drava.hu, +36 20 826 0004)

Plaszauer Zsanett, Ügyféligazgató, FERLING Kft.

(plaszauer.zsanett@ferling.hu, + 36 30 288 1768)

7. Nyeremény

A Játék nyereményei:

Első díj – minden csapattagnak egy-egy JBL hangszóró és a kísérő pedagógusnak 150.000 Ft értékű ajándékutalvány

Második díj – minden csapattagnak egy-egy okosóra és a kísérő pedagógusnak 100.000 Ft értékű ajándékutalvány

Harmadik díj – minden csapattagnak egy-egy vezeték nélküli fülhallgató és a kísérő pedagógusnak 75.000 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 a 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, nyerészkedés céljából pályázó játékosokat előzetes értesítés nélkül kizárja a játékból.

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

A Játékosok a Játékban való részvételükkel elfogadják a jelen játékszabályzatot.

Beremend, 2026. 02.27.