

 PÉNZO
FUTAM

Játékleírás és játékszabályzat - 2024

A Pénziránytű Alapítvány a Medve MATEK csapatával együttműködésben PénzFutam néven **ingyenes** játékot hirdet **4-14. évfolyamos diákok és tanáraik számára 2024. március 4-28. között.**

A PénzFutam egy szabadtéri pénzügyi-matekos élményjáték, amelynek célja a játékos formában történő pénzügyi ismeretterjesztés és a logikus gondolkodás fejlesztése.

A kaland során a diákoknak pénzügyi feladványok sorát kell megoldaniuk a szabadban. A megoldásra a csapatoknak **45 perc** áll rendelkezésre.

A játékot **2-4 fős csapatokban ajánlott játszani.**

A pályák 3 korosztály számára, 3 nehézségi szinten érhetőek el:

- a kishal pálya: 4-6. évfolyamosoknak,
- a nagyhal pálya: 7-9. évfolyamosoknak,
- a cápa pálya: 10-14. évfolyamosoknak ajánlott.

A csapatok a korosztályi ajánlástól függetlenül, szabadon választhatnak a pályák közül. Az egyes pályákon a játékidő alatt **6 feladat megoldása a cél, ezzel elérhető a legmagasabb kitüntetés, azaz a gyémánt rang.** Azon csapatok, akik jól gazdálkodnak az idővel, a 6 feladaton felül további 3, úgynevezett bónuszfeladatot oldhatnak meg, amivel további pontokat szerezhhetnek. **Egy pályán tehát 6-9 pénzügyi feladvány várja a csapatokat.**

A JÁTÉK MENETE

A PénzFutam az országsszerte több mint 250 helyszínen elérhető Medve MATEK GO pályákon játszható. Az elérhető Medve MATEK GO pályák listája: [LINK](#)

1. A játék egyedi belépési azonosító és jelszó beírásával indítható, amelyet a <https://medvematek.hu/penzfutam> oldalon a „Belépési adatok kérése a játékhoz” pontban lehet ingyenesen igényelni, egyszerre akár több csapat részére is. Csapatot bárki regisztrálhat, de regisztrálóként nyereményre csak pedagógus lehet jogosult. Regisztrált csapattag bárki lehet, de ezen a jogcímen nyereményre csak diák jogosult, az ezen szabályzatban részletezett feltételekkel.
2. A játékot a szabadon választott Medve MATEK GO pálya területén belül tartózkodva lehet indítani.
3. A mobilinternet és a helymeghatározás bekapcsolását követően a mobiltelefon böngészőjében a go.medvematek.hu oldalra szükséges navigálni.
4. A jobb oldali (felső) menüben érdemes lefuttatni a technikai tesztet, ahol szükség esetén engedélyezni kell, hogy az applikáció használhassa a telefon lokációját.
5. Ezt követően a korábban (lásd fent 1. pont) kapott egyedi azonosító és jelszó beírása szükséges, majd a pálya (kishal – 4-6. évfolyam, nagyhal – 7-9. évfolyam, cápa – 10-14. évfolyam) és a játék helyszínének kiválasztása.
6. A játék a START gombbal vagy a menü Játék pontjából indítható. Ekkor megjelenik az első feladat és elindul a visszaszámláló.

7. Minden egyes feladat megoldását csak adott helyszínen lehet beírni a „Megoldás beküldése” gombbal annak a csapattagnak, aki először lépett be a játékba. Az ő képernyője jelzi, hogy ő az irányító, a többi csapattagnak módjában áll az irányítást az alkalmazáson keresztül a játék során bármikor átvenni. A megoldás beírásának helyszíne mindig a feladatleírás után olvasható, illetve a térkép gombra kattintva zöld cseppecske is jelzi a megoldás leadásának pontos helyszínét a pálya területén belül.
8. A megoldás beírása után egy új feladat és egy új „célállomás” fog megjelenni.
9. A játék közben háromféle nézet közül lehet választani és ezek között bármikor váltani: Feladat, Térkép, Hol jártam.
10. A játék véget ér, ha az összes feladatot megoldották a játékosok, vagy ha a 45 perc lejárt.
11. A játék végét minden esetben „A játék végét ért” képernyő jelzi a játékosoknak. A játék végén a csapatok teljesítményük alapján bronz, ezüst, arany, vagy gyémánt fokozatot érhetnek el, melyről oklevelet kapnak.

Játék közbeni esetleges technikai probléma esetén a +36 30 230 7240-as telefonszámot lehet hívni. (Hétköznap 9-16 óra között hívható.)

A játék platformjának üzemeltetője a Medve MATEK program, az esetleges technikai problémákért a Pénziránytű Alapítvány felelősséget nem vállal.

A játék információs oldala: <https://penziranytu.hu/penzfutam>

NYEREMÉNYEK

A PénzFutam március végi zárását követően nehézségi szintenként 3, legalább ezüst rangot elérő csapat tagjai és felkészítő/kísérő tanáruk között fejenként 12.000 Ft értékű vásárlási utalványt sorsolunk ki.

A sorsolás 2024. április 8-12. között zajlik. A nyerteseket – összesen 9 csapatot és tanárukat – a sorsolást követően a Medve MATEK csapata e-mailben értesíti és tájékoztatja a továbbiakról, hozzájárulást kérve a nyeremény eljuttatásához szükséges adataik átadásához a Pénziránytű Alapítvány részére, ami a nyeremények kiküldésének feltétele. A nyertesek adatait a Pénziránytű Alapítvány kizárólag a PénzFutam nyereményjátékkal összefüggésben kezeli. A nyereményeket a Pénziránytű Alapítvány biztosítja és juttatja el a nyertes csapatoknak.

Javasolt a csapatokhoz kapott játékkódokat megőrizni, hogy a regisztráló személy egy esetleges nyeremény esetén be tudja azonosítani a nyereményre jogosult csapatot és annak tagjait.

A nyereményre való jogosultság feltételei:

- legalább ezüst fokozat elérése a játék során,
- csapattagként: magyarországi alapfokú vagy középfokú oktatási intézményben tanulói jogviszonnyal rendelkező 4-14. évfolyamos, maximum 22 éves, nappali rendszerben tanuló diák, csapatonként maximum 4 tanuló
- regisztrálóként: magyarországi alapfokú vagy középfokú oktatási intézményben dolgozó pedagógus, akinek legalább egy regisztrált diák csapattagja nyereményre jogosult
- az értesítő e-mailben megadott határidőn belül a tanulói, illetve a tanári, oktatói jogviszony igazolása, valamint hozzájárulás az adatok átadásához a Pénziránytű Alapítvány részére.

Egy személy több csapat tagja és/vagy regisztrálója is lehet, de csak egy nyereményre jogosult.

Amennyiben az értesítő e-mailben megadott határidő lejár és a nyertesek nem jelentkeznek, egyszerű újrásorsolást követően a tartalék nyertesek válnak jogosulttá a nyereményre. A tartalék nyerteseknek történő nyeremény átadás megghiúsulása esetén a nyeremény nem kerül kiosztásra.

ADATKEZELÉS

A regisztráció során megadott adatokat a Medve MATEK működtetői (A TELJES GRÁF KÖZHASZNÚ NONPROFIT KFT. és az A MATEMATIKA ÖSSZEKÖT EGYESÜLET) kezelik, a játékra való regisztrációval a játékosok elfogadják az [adatvédelmi tájékoztató](#)ban foglaltakat.