

Aranykerék vetélkedő szabályok 2017 KN

1. Az Aranykerék vetélkedő (továbbiakban: vetélkedő) Budapest közigazgatási határán belül zajlik. A vetélkedő kötelező előfeladata egy, az alábbi paramétereknek megfelelő Aranykerék leadása a Kari Napok szervezői számára:
 - Forma: kerék
 - Átmérő: min 100 mm – max 300 mm
 - Szín: arany
 - Anyag: fém, fa
2. A szervezői központtal minden csapatból egy, a csapat által előre kijelölt csapattag (továbbiakban: csapatvezető) tartja a kapcsolatot, egy konkrét, a vetélkedő során nem változtatható telefonszámon. A szervezői központ telefonszáma: **06-20-258-98-81**. Híváskor a számkijelzés használata kötelező, bejelentkezni a vetélkedő elején a szervezői központnak megadott csapatazonosító bemondásával kell. Ha a csapatvezetőt a szervezői központ egymást követő háromszori próbálkozás után sem éri el, a csapat a vetélkedőből kizárásra kerül.
3. Az állomásokon a menetlevéllel, a vezérajtó forgalmi engedélyével és az állomás kereséséhez megadott jelszó bemondásával kell jelentkezni, ezek hiányában az adott állomáson teljesítendő feladat (továbbiakban: feladat) nem kerül ismertetésre. **Az első állomáson a kiadott feladvány megfejtése a jelszó is egyben.**
4. A vetélkedő izgalmasabbá tétele érdekében előfordulhatnak ún. „Automata Állomások” (továbbiakban: AA) is. Ennek lényege, hogy az AA helyszínén nem tartózkodnak állomásbírók, a helyszínen fellelhető információk alapján lehet arra következtetni, hogy a csapat megtalálta az AA-t. Ekkor a szervezői központot kell telefonon értesíteni, az AA megtalálásáról. Ilyen esetben a vetélkedő főszervezőjét kell állomásbírónak tekinteni. Egy AA akkor tekinthető teljesítettnek, ha a főszervező a megtalálás időpontjának megjelölésével nyugtázza azt a csapat csapatvezetőjének.
5. Az állomásokon ellenőrzésre kerül (a menetlevél segítségével), hogy az előző állomásokat a csapat teljesítette-e. Amennyiben a csapat nem a sorban következő állomáson jelentkezik, úgy az állomásbíró felszólítására a helyszínt el kell hagynia. Ha ezt nem teszi meg, akkor a csapat a vetélkedőből azonnali kizárásra kerül.
6. Ha két csapat közel egyező időpontban érkezik egy állomáshoz, a később érkezőnek hallótávolságon kívül kell megvárnia, míg az előző csapat megkapja és teljesíti a feladatot. Ha a később érkező csapat nem így jár el, akkor az állomásbíró döntése alapján időbüntetést (min. 10 perc) kaphat, vagy a vetélkedőből azonnali kizárásra kerül.

A feladat jellegétől függően, az állomásbíró döntése alapján azt több csapat egyszerre is megoldhatja, de ekkor az állomásbíróknak minden csapatnál azonosan kell eljárni.
7. A csapatok nem korlátozhatják, nem akadályozhatják egymást.
8. Egy állomás akkor tekinthető teljesítettnek, ha az állomáson kiadott feladatot a csapat teljesítette és ezt az állomásbíró a menetlevelen igazolja a teljesítés időpontjával és aláírásával. A teljesítés időpontját az állomásbíró a szervezői központnak jelenti.
9. Az állomásokon az utolsó és az ügydöntő szó az állomásbíróé. A helyszínen az állomásbíró döntése megkérdőjelezhetetlen.

10. A vetélkedő indulásakor a csapatvezetőknek egy rövid, teszt jellegű számonkérés megírásával kell bizonyítaniuk a játékszabályok ismeretét. A tesztet a szervezői központ ott helyben kijavítja és ismerteti az eredményét. A tesztben 10 kérdésre kell helyesen válaszolni, minden elhibázott kérdés **5 perc** büntető időt jelent a csapat számára. A rossz válaszok okozta büntető időt az eredményhirdetést követően kell kivárni a csapatvezetőknek.
11. Hibátlan számonkérés eredmény vagy a büntető idő letelte után, a **kiadott feladvány** átadását követően ismertetésre kerül a kötelezően bemutatandó tárgyak listája (a tárgyakról készült fénykép nem fogadható el, kivéve, ha konkrétan fényképet kell készíteni). A **második állomáson** ezen tárgyak meglétét ellenőrzik és a hiányzó tárgyak után, tárgyanként 2 perc büntető időt számítanak fel. Ez azt jelenti, hogy az állomás teljesítése után a csapat csak a büntető idő letelte után kapja meg menetlevelét és a következő állomás definícióját. Minden csapat képzelőerejére és felkészültségére van bízva, hogy ezen tárgyakon túl miket visz magával.
12. Az állomások segítség nélküli teljesítése esetén állomásonként **20 pont** jár.
13. Amennyiben a csapatok az előző állomás teljesítését (az első állomás keresésekor a vetélkedő kezdetét) követő **20. perc** eltelte után nem találják meg a következő állomást, úgy a szervezői központtól segítséget kérhetnek (az eltelt időt a <http://aranykerék.bgk.bme.hu/> weboldalon feltüntetett hivatalos óra szerint kell számítani). Ebben az esetben állomásonként **10 pont** kerül levonásra. Az előző állomás teljesítését követő **40. perc** után újabb segítségkérés további **5 pont** levonásával lehetséges. Az előző állomás teljesítését követő **50. perc** eredménytelen keresést követően **segítségkérés esetén** ismertetésre kerül a következő állomás pontos helyszíne. Ebben az esetben az adott állomásért **0 pont** jár, de természetesen a csapat folytathatja a vetélkedőt.
14. Az előző állomás teljesítése után **1 órával** a szervezői központ a csapatvezetőt megkérdezi, hogy melyik az a pontos helyszín (csak a legelsőnek bemondott számít), amelyet az adott pillanatban keresnek. Amennyiben a keresett állomás kerül bemondásra, pontlevonás nélkül folytathatja a csapat a keresést. Ha a bemondott helyszín nem a keresett állomás, a szervezői központ tájékoztatja a csapatvezetőt a következő állomás pontos helyszínéről. Ebben az esetben **0 pont** jár, de természetesen a csapat folytathatja a vetélkedőt.
15. Az első állomást a vetélkedő kezdetétől számítva **legfeljebb 2 órán keresztül** lehet keresni. Ekkor a szervezői központ a csapatvezetőt megkérdezi, hogy melyik az a pontos helyszín (csak a legelsőnek bemondott számít), amelyet az adott pillanatban keresnek. Amennyiben a keresett állomás kerül bemondásra, pontlevonás nélkül folytathatja a csapat a keresést. Ha a bemondott helyszín nem a keresett állomás, a szervezői központ tájékoztatja a csapatvezetőt az állomás pontos helyszínéről. Ebben az esetben **0 pont** jár, de természetesen a csapat folytathatja a vetélkedőt.
16. Minden csapatnak a verseny során van **egy JOKER** segítése, melyet bármikor, pontlevonás nélkül igénybe vehet (kivétel, amikor az Aranykerék megtalálása a konkrét feladat). Ez azt jelenti, hogy a segítség igénybevételéhez egy alkalommal nem kötelező kivárni az előző állomás teljesítését követő kötelezően előírt, az első segítség esetén **20. percet**, a második segítség esetén **40. percet**.
17. Az **Aranykerék keresését megelőző állomás teljesítését követően**, a definíciót tartalmazó lapon a: „most már az Aranykerék keresése következik” felirat olvasható. Az Aranykerék keresése során először **40 perc** elteltével, majd ezt követően **20 percenként** kérhetnek segítséget a csapatok. Az **Aranykerék keresésekor kért segítségért nem jár pontlevonás!**
18. Az állomások sikeres megtalálásával a ki nem kért segítségek után 5 perc bónuszhoz jut a csapat. Az így összegyűlt bónuszidő az Aranykerék keresésekor kérhető első segítségkéréshez beiktatott 40 percből kerül levonásra.

19. Az Aranykerék megtalálása **25 pontot** ér, de csak abban az esetben, ha a csapatvezető tájékoztatja a szervezői központot a megtalálás tényéről.
20. A csapatok elért pontjai abszolút értékben számítanak bele a XXXVI. Közlekkari Napok pontozásába.
21. Probléma esetén, vagy az itt nem szabályozott esetekben a legfelsőbb döntéshozás joga a főszervezőé (**Németh Ákos Zoltán**, elérhetőség a szervezői központ telefonszámán). A döntés nem fellebbezhető meg.

További információk a vetélkedő hivatalos weboldalán (<http://aranykerek.bgk.bme.hu/>) vagy hivatalos Facebook oldalán (<https://www.facebook.com/Aranyker%C3%A9k-547841518717331/>) található.

A feladatok teljesítése során felmerülő személyes, egzisztenciális, erkölcsi és büntetőjogi problémákért a szervezők nem vállalnak felelősséget!