

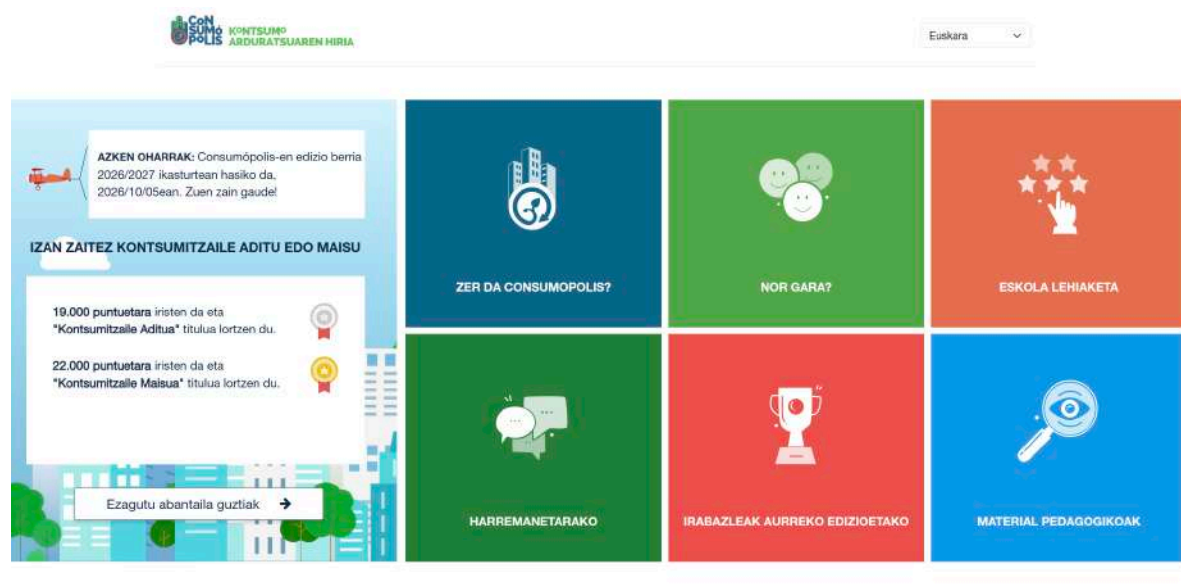


— Parte hartzeko argibide orokorrak —

2026-2027 ikasturteko Consumópolis eskola-lehiaketaren jarduerak Consumópolis webgunearen bidez egingo dira, <https://consumopolis.consumo.gob.es/> helbidean. Lehiaketaren gai nagusia kontsumitzaileen babeserako gardentasuna eta segurtasuna da.

Dokumentu honetan aipatutako webgunea zuzen erabiltzeko argibide orokorrak zehazten dira, lehiaketa garatzeko euskarri birtual gisa.

1. ATARIRAKO SARBIDEA



1. irudia: Consumópolis-eko atari nagusiaren pantaila

1.1 Hizkuntza-hautatzailea

Hizkuntza hauta dezakezu: gaztelania, katalana, valentziera, galegoa eta euskara. Hizkuntzarik hautatzen ez bada, lehenespenez, gaztelaniaz irekiko da. Consumópolis hirian hizkuntza aldatu nahi izanez gero, goitibeherakoa sakatuta hauta daiteke.

1.2 Zer da Consumópolis?

Consumópolis-en aurkezpen-bideoa. Iraupena: 2 minutu

1.3 Nor gara?

Eskubide Sozialen, Kontsumoaren eta 2030 Agendaren Ministerioaren Zuzendaritza Nagusiaren eta autonomia-erkidegoetako kontsumoaren arloan eskumena duten erakundeen aurkezpena.

1.4 Eskola-lehiaketa

Eskola-lehiaketarako sarrera. Ikusi dokumentu honetako 2. atala.

1.5 Harremanetarako

Lehiaketaren administrazioaren helbide elektronikoan (consultas.consumopolis@consumo.gob.es) sartzeko eta mezu elektronikoak bidaltzeko aukera ematen du, zalantzak eta gorabeherak argitzeko.

1.6 Aurreko edizioetako irabazleak

Consumópolis-en aurreko edizioetako talde irabazleen lanak ikus daitezke. Emaitzak honako irizpide hauen bidez iragaz daitezke: sarien maila (nazionala eta autonomia-erkidegoen mailakoa); autonomia-erkidegoa; Consumópolis-en edizioa; eskola-zikloa.

1.7 Fitxa pedagogikoak

Lehiaketako galderei erantzuteko laguntza gisa balio duten fitxa pedagogikoetan sar daiteke parte-hartzaileak. Online kontsulta daitezke, eta deskargatu eta inprimatu ere egin daitezke.

1	Terminoen glosarioa, alfabetikoki ordenatua	Ver ficha
2	Kontsumitzaileen kontzeptua: eskubideak eta betebeharrak	Ver ficha
3	Interneten eta Sare Sozialetan hizkuntzan erabiltzen diren terminoen definizioa eta azalpena (RRSS)	Ver ficha
4	Publizitatea	Ver ficha
5	Markak eta publizitatea	Ver ficha

2. irudia: fitxa pedagogikoetan sartzeko interfaze-pantailak

Fitxetako batzuk interaktiboak dira eta edukiak modu dinamikoago eta erakargarriagoan atzitzeko aukera ematen dute. Fitxa horiek izenburuaren ondoan dagoen "INTERAKTIBOA" hitzarekin markatuta daude zerrendan. Hitzen arabera bilatzaile bat dago.

22	Askotariko materialak birziklatzea	Ver ficha
23	Etxean hondakinak saihestea	Ver ficha
24	Qué es el Greenwashing INTERACTIVO	Ver ficha

3. irudia: fitxa interaktiboetarako sarbidea

Nola erabiltzen da bilatzailea?

- Hitz bat bilatzen denean garrantzitsua da ongi idaztea, bilatzaileak azentu-markak bereizten dituelako (ez du axola maiuskulaz edo minuskulaz idazten den).
- Fitxa batean bi hitz edo gehiago bilatzen badira, hitzak bilatzailean idazten dira “+” zeinuarekin bereizita; adibidez: elikadura + piramidea.
- Fitxa desberdinetan bi hitz edo gehiago bilatzen badira, hitzak koma batekin bereizita idazten dira; adibidez: elikadura, piramidea.
- Hitz multzo bat ordena jakin batean bilatzen bada, hitzak kakotx artean idazten dira; adibidez: “erreklamazio-orriak”.

2. LEHIAKETARAKO SARBIDEA



4. irudia: lehiaketaren orri nagusiaren interfaze-pantaila

Lehiaketaren orri nagusiak atal hauek ditu: LAGUNTZA, ARGIBIDEAK, OINARRIAK, HARREMANETARAKO HELBIDEAK, IZEN EMATE, 1. ZATIA, 2. ZATIA, KOORDINATZAILEEN SARBIDEA, FITXA PEDAGOGIKOAK.

2.1. Laguntza

(2026/10/05tik aurrera sar daiteke)

Laguntza-dokumentu bat deskarga daiteke, lehiaketaren hainbat alderdiri buruzko *Ohiko galde-erantzunak* atal bat eta guzti duena.

2.2. Argibideak

(2026/10/05tik aurrera sar daiteke)

Lehiaketan parte hartzeko modua xehe biltzen duen dokumentu honetan sar daiteke.

2.3. Oinarriak

(2026/10/05tik aurrera sar daiteke)

Lehiaketak parte hartzeko bi fase ditu:

- Autonomia-mailako fase bat, hiri eta autonomia-erkidego bakoitzean kontsumoaren eskumena duten erakundeek antolatutakoa, eta parte-hartzeko maila bakoitzeko talde irabazleak hautatuko dira bertan.
- Fase nazional bat, Eskubide Sozialen, Kontsumoaren eta 2030 Agendaren Ministerioaren Zuzendaritza Nagusiak antolatutakoa, eta hiri eta autonomia-erkidego bakoitzeko talde irabazleek parte hartuko dute bertan.

Atal honetan honako dokumentu hauetan sartu eta horiek deskarga daitezke:

- **Consumópolis eskola-lehiaketaren oinarriak** https://consumopolis.consumo.gob.es/sites/default/files/concurso/2024/Bases_Reguladoras_BOE-A-2021-15579.pdf parte-hartzea eta sarien banaketa arautzen dituztenak.
- **2026-2027 ikasturteko Consumópolis eskola-lehiaketaren deialdiaren ebazpena**, <https://consumopolis.consumo.gob.es/sites/default/files/concurso/2027/Convocatoria%20Nacional.pdf> sarien deialdi nazionala arautzen duena.
- **Consumópolis 2026-2027 eskola-lehiaketaren oinarri autonomikoak edo deialdia egiteko ebazpena**, dagokion lurralde-eremuko parte-hartzea eta lehiaketa antolatu duten autonomia-erkidegoetako sari autonomikoen deialdia arautzen dituztenak.

Garrantzitsua: Taldeak inskribatzeko eta lehiaketaren bi zatiak egin ahal izateko, ez da beharrezkoa oinarri eta deialdi autonomikoak argitaratuta egotea. Bigarren zatia amaitu baino lehen autonomia-erkidego edo -hiri batek oinarriak argitaratzen ez baditu, taldeek lehiaketaren oinarri orokorre, parte hartzeko argibide orokor hauei eta deialdi nazionalari jarraituko diete. Deialdi nazionalan zehazten da Kantabriako eta Kataluniako autonomia-erkidegoek eta Ceuta eta Melilla hiriek ez dutela lehiaketa antolatzen, eta haietan parte-hartzeko argibideak definitzen dira.

2.4 Harremanetarako helbideak

(2026/10/05tik aurrera sar daiteke)

Dokumentu bat deskarga daiteke, Eskubide Sozialen, Kontsumoaren eta 2030 Agendaren Ministerioaren Zuzendaritza Nagusiaren eta lehiaketa antolatzen duten autonomia-erkidegoen eta -hiritako kontsumo-gaietan eskumena duten erakundeen harremanetarako datuekin.

2.5 Koordinatzaileen sarbidea

(2026/10/05tik aurrera sar daiteke)

Irakasle-koordinatzaileek bere taldeen eta taldeak osatzen dituzten ikasleen datu guztiak kontsulta ditzakete: izenak, erabiltzaileak eta pasahitzak, baita bakoitzaren lehiaketako parte-hartzeari buruzko informazio interesgarria ere: puntuazioa eta lehiaketako aurrerapena.

Informazio hori irakurtzeko, irakasle koordinatzaileak izena ematean jarri dituen helbide elektronikoa eta pasahitza idatzi beharko dira.

2.6 Izen Ematea

(2026/10/05tik 2027/03/01ra arte sar daiteke)

5. irudia: koordinatzailearen izen ematea-interfazearen pantaila

Consumópolisen parte hartzeko, beharrezkoa da ikastetxeko irakasle batek koordinatzaile gisa izena ematea. Horretarako, izena emateko formularioko datuak bete behar ditu.

Ikastetxea gehitzeko posta-kodea erabilita aurkitu behar da; kodea eskolen hautatzailean agertzen ez bada, alta eman behar diozu.

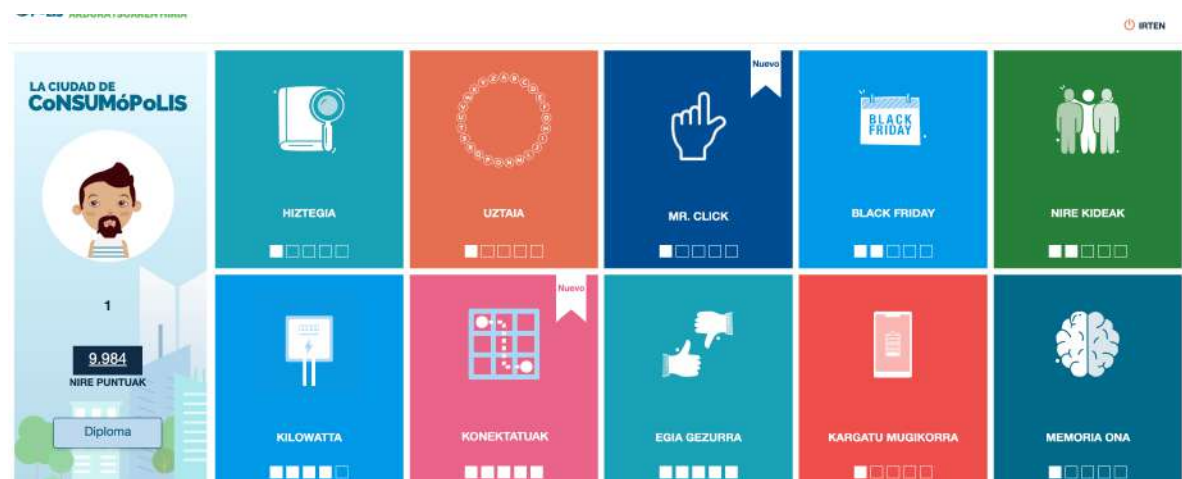
Kontua sortu ondoren, izena ematen den pertsonak argibide gehiago dituen mezu elektroniko bat jasoko du eskola sortzeko unean adierazitako helbide elektronikoan.

Koordinatzailea lehiaketaren lehen zatian eta lehen zatiko probetan sartu ahal izango da bere kredentzialekkin, baina lortzen duen puntuazioa ez da lehiaketarako kontuan hartuko.

2.7 Lehen zatia: Consumópolis hiria

(2026/10/05tik 2027/03/18era arte sar daiteke)

6. irudia: 10 probetan (1. zatia) eta aldagelan sartzeko pantaila



Consumópolis hiri birtualean barrenako lehiaketan planteatutako hamar probetan sar daiteke. Sartu ahal izateko, erregistratu egin behar da aldez aurretik. **ERRONKA, UZTAIA eta EGUN BAT KONTSUMITZAILEAREN BIZITZAN** proba berriak 2024/11/07tik aurrera irekiko dira

2.8 Bigarren zatia: Talde-lana

(2026/10/05tik 2027/04/07ra arte sar daiteke)

Talde-lanari buruzko informazio orokorra eta lana egiteko argibideetarako sarrera.

2.9 Bigarren zatia: Lanen erakusketa

(2027/04/15tik aurrera sar daiteke)

Lan guztiak <https://consumopolis.consumo.gob.es/> webgunean erakutsiko dira, eta lehiaketaren bigarren zatian parte hartu duten taldeetako ikasleek ikus ditzakete.

Lanak irizpide hauen arabera bila daitezke: partaidetza-maila eta/edo autonomia-erkidegoa.

2.10 Koordinatzaileen sarbidea

(2026/10/05tik 2027/04/15ra arte sar daiteke)

Koordinatzailearen panelerako sarbidea, ondokoak egiteko:

- Talde bati alta eman (2027/03/01ra arte)
- Izena eman duten taldeen datuak atzitu, taldearen datuak aldatu, 2. ataleko lanak igo eta fitxa birtuala deskargatu (2027/04/07ra arte)
- *Erregistratutako taldeak eta igotako lanak ikusi (2027/04/15era arte).*

2.11 Fitxa pedagogikoak

Lehiaketako galderei erantzuteko laguntza gisa balio duten fitxa pedagogikoetan sar daitezke parte-hartzaileak. Online kontsulta daitezke, eta deskargatu eta inprimatu ere egin daitezke.

3. IZEN EMATEA

(2026/10/05tik 2027/03/01ra arte sar daiteke)

3.1. Ekipoak izen ematea

Consumópolisen parte hartzeko, irakasle koordinatzaileek parte hartzen duten taldeak inskribatu behar dituzte. Hasiera-orrialdetik sartu hemen: [Eskola-lehiaketa >> Izen ematea](#).

Talde bakoitzak parte hartuko duen mailako ikasturteetan matrikulatutako **bost ikasle** izango ditu eta ikastetxeko irakasle batek koordinatuko du (ikusi Consumópolis eskola-lehiaketaren Oinarri erregulatzaileen 2. artikulua). Ikasle bat ezingo da hainbat taldetan erregistratu.

3.2. Izen ematea behar diren datuak

Izena ematean irakasle-koordinatzailearen identifikazio-datuak, ikastetxearen datuak eta talde bakoitzeko kideen datuak emango dira.

Irakasle-koordinatzaileak eskatzen diren datuekin bete beharko du inprimakia. * duten eremuak nahitaezkoak dira.

Posta-kodea betetzen denean, kode horrekin sisteman alta emandako ikastetxeak agertuko dira. Ikastetxea sisteman ez badago, ikastetxe bat sor daiteke "Sortu eskola berria" hautatuta.

Datuak osatu ondoren, irakasle-koordinatzaileak "Sortu kontu berria" botoia sakatu beharko du. Izen ematea osatzeko mezu elektronikoa jasoko du bere helbide elektronikoa, eta pasahitza ezarri beharko du saio-hasiera bakarrek esteka baten bidez.

Saioa hasteko botoia sakatzean sortu den profila eta pasahitza ezartzeko eremuak erakutsiko dira.

Bete pasahitza, berretsi pasahitza eta gorde. Hizkuntza lehenetsia ere hauta daiteke.

Koordinatzaileak, ondoren, taldeei alta eman ahal izango die.

Irakasle-koordinatzaileak noiznahi atzitu eta alda ditzake bere ikasleen izen ematea-datuak. Eskola-zikloa ezin izango da aldatu ikasleren bat jokatzen hasia bada. Ezinbesteko arrazoiak direla medio, taldeko kide batek edo irakasle-koordinatzaileak lehiaketa utzi behar badu, beste batek ordezkatu ahal izango du, antolakuntzak onartu ondoren, eta azken horrek taldeko kide edo koordinatzaile berria inskribatzeko beharrezko jarraibideak emango ditu.

Taldeen izenetan, pasahitzetan edo erabiltzaileetan ezin da erabili hitz itsusirik, irainik eta hitz iraingarriak. Baldintza horiek betetzen ez badira, berehala kanporatuko da taldea.

3.3 Oinarriak onartzea eta pribatutasun-politika

Talde guztiek eman dute izena, irakasle-koordinatzaileak eta taldeko kide bakoitzak berriaz adierazi beharko dute Oinarri erregulatzailerak, Pribatutasun-politika eta Datuen babeserako politika irakurri dituztela eta onartzen dituztela, izena emateko eremuan xede horretarako gaitutako koadroak markatuta.

3.4. Izen ematea berrespena

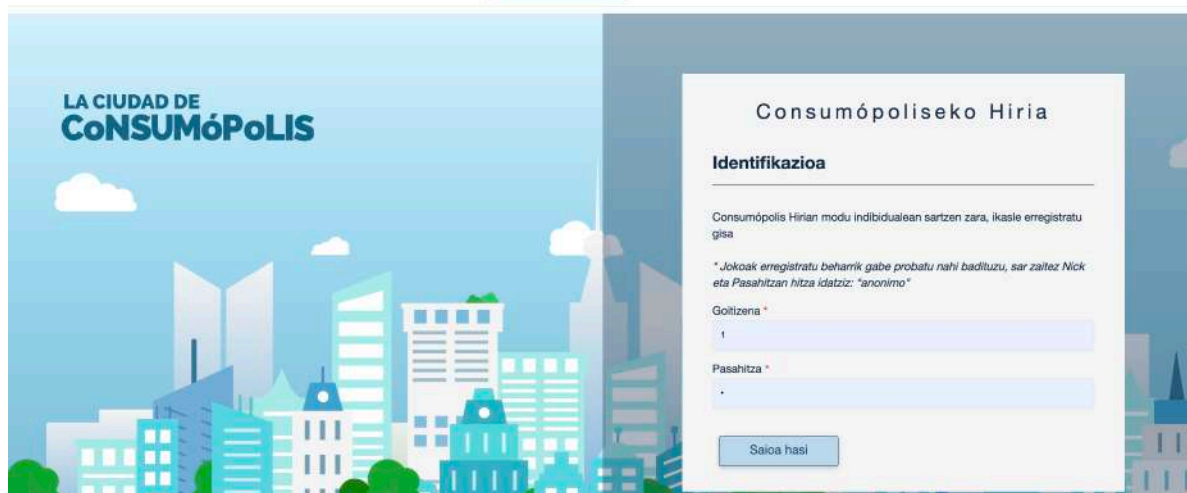
Talde bakoitzak izena eman du, taldearen izen-ematea berresten duen mezu elektronikoa jasoko du irakasle-koordinatzaileak, eta hark bide bera erabiliz balioztatu egin beharko du.

4. LEHEN ZATIA: CONSUMÓPOLIS HIRIA

(2026/10/05tik 2027/03/18era egin daiteke)

4.1 Probetan sartzeko identifikazioa

7. irudia: identifikazio-pantaila



Banaka sartzen da Consumópolis hiri birtualera, eman duen lehiakide gisa. Lehiakidea probetan lehen aldiz sartzen denean, hau egin behar du:

1. Irakasleak eman dizkion erabiltzailea eta pasahitza idatzi. Gogoratzen ez bada, irakaslea ikaslearen kontuan sar daiteke, eta datuak ere alda ditzake ikasleak hala nahi izanez gero.
2. Pertsonaia konfiguratu aldagelan.

Lehiakidea identifikatu ondoren, leiho bat irekiko da, lehiaketako tresnetan eta probetan sartzeko.

4.2 Aldagela / Pertsonaia birtuala

8. irudia: aldagelaren pantaila (ikaslearen pertsonaia birtuala)



Taldeko kide bakoitzak pertsonaia birtual bat konfiguratu behar du eta, horretarako, aldagela bat dauka, identifikatu ondoren sartu ahal izango dena. Pertsonaia horrek hiri birtualean egiten dituen probetan irudikatuko du eta azken sailkapenean ere agertuko da, erabiltzaile-izenaren eta taldeko beste kideen alboan. Anonimotasuna gordetzeko, partaideak erabiltzaile-izenarekin agertuko dira une oro webgunean.

4.3 Probetan sartzeko interfazea

Consumópolis hiri birtualak ikasleek egin beharreko 10 proba ditu. Ez dago ordena espezifikorik, ikasleak nahi duten ordenan sar daitezke probetan.

Lehenengo zatia osatzeko, ikasleek hamar probetako bakoitzean puntuak lortu behar dituzte: “MEMORIA ONA”, “HIZTEGIA”, “BLACK FRIDAY”, “NIRE IKASKIDEAK”, “KONEKTATUAK”, “5 KARTA MR CLICKEN KONTRA”, “EGIA GEZURRA”, “KILOWATTA”, “CONSUMÓPOLIS-EN UZTAIA” ETA “KARGATU MUGIKORRA”

GARRANTZITSUA: ikasleak nahi beste aldiz sar daitezke probetan, beren puntuazioa eta, beraz, taldearena hobetzeko.

Ikasle bakoitzak eta proba bakoitzean gehienez lor daitekeen puntuazioa 2.500 puntukoa da.

Ikasle bakoitzak lehen zatia amaitzean gehienez lor dezakeen puntuazioa 25.000 puntukoa dira.

Proba bakoitzean sartzeko binetan agertzen diren laukiek proban lortutako puntuazioa sinbolizatzen dute.

- 0 lauki puntuazioa 0 bada.
- Lauki 1, puntuazioa 1etik 500era bitartekoa bada (puntu horiek barne).
- 2 lauki puntuazioa > 500 bada.
- 3 lauki puntuazioa > 1.000 bada.
- 4 lauki puntuazioa > 1.500 bada.
- 5 lauki puntuazioa > 2.000 bada.

4.4 Proba bakoitzaren xehetasunak

PROBAREN IZENA	KONEKTATUAK
DESKRIBAPENA	Parte-hartzaileak kolore bereko irudi guztiak lotu behar ditu. Marrek ezin dute elkar gurutzatu. Bost zailtasun maila daude. Maila bakoitzak denbora muga bat du: • 1. MAILA → 30 SEGUNDO • 2. MAILA → 45 SEGUNDO • 3. MAILA → 60 SEGUNDO • 4. MAILA → 90 SEGUNDO • 5. MAILA → 120 SEGUNDO DENBORA IRUDIAK LOTZEKO SOILIK ZENBATZEN DA. GALDERARI ERANTZUTEKO DENBORA MUGARIK EZ DAGO. MAILA BAKOITZA BETE ETA GERO, PARTE-HARTZAILEAK GALDERA BAT ERANTZUN BEHAR DU. ERANTZUNA ZUZENA BADA, PARTE-HARTZAILEA HURRENGO MAILARA IGAROKO DA.

PUNTUAZIOA	Puntuazioa gaitututako mailaren eta erabili ez den denboraren arabera izango da. Maila bakoitzak oinarritzko puntuazio bat eta denbora-bonu bat ditu: • 1. maila → 400 puntu + (100 x erabili ez den denboraren %) • 2. maila → 800 puntu + (200 x erabili ez den denboraren %) • 3. maila → 1.100 puntu + (300 x erabili ez den denboraren %) • 4. maila → 1.600 puntu + (400 x erabili ez den denboraren %) • 5. maila → 2.000 puntu + (500 x erabili ez den denboraren %) Adibidez, lehiakide batek 4. maila 40 segundotan osatzen badu, galderari ondo erantzuten badiu eta 5. mailan huts egiten badu, puntuazio hau izango du: $1.600 + [400 \times ((90 - 40) \div 90)] = 1.822 \text{ puntu}$
PROBAREN IZENA	HIZTEGIA
DESKRIBAPENA	Lehiakideak bitan zatitutako hitz batzuk berregin beharko ditu. Horretarako, hitzaren lehen zatia sakatu behar da eta, gero, bigarren zatia. Jokoak bost zailtasun-maila proposatzen ditu. • 1. maila: hitz zatitu 1 / Gehieneko denbora: 7 segundo. • 2. maila: 2 hitz zatitu / Gehieneko denbora: 15 segundo. • 3. maila: 4 hitz zatitu / Gehieneko denbora: minutu 1. • 4. maila: 7 hitz zatitu / Gehieneko denbora: minutu 1 eta 30 segundo. • 5. maila: 11 hitz zatitu / Gehieneko denbora: 2 minutu eta 30 segundo. Maila bakoitza gaitutzeko, lehiakideek hitz guztiak berregin eta galdera bat asmatu behar dute (hiru erantzun posible). Huts eginez gero, partida amaituko da.
PUNTUAZIOA	Lehiakideak berregin dituen hitz kopuruaren arabera izango da puntuazioa: 100 puntu/hitza.
PROBAREN IZENA	EGIA GEZURRA

DESKRIBAPENA	Lehiakideak “egia” ala “gezurra” erantzun behar dio baieztapen sorta bati. Asmatzen badu, maila bat egingo du aurrera eta, huts egiten badu, abiapuntura itzuliko da. Zenbat eta gehiago egin aurrera, orduan eta zailagoa izango da galdera. Jokalariak 90 segundo ditu proba honetan puntuatzeko, eta bost galdera asmatu behar ditu jarraian.
PUNTUAZIOA	2000 + denbora-bonua. Denbora-bonua = 500 x (erabili gabeko denboraren %). Adibidez: lehen biak asmatzen badituzu, hirugarrena huts egiten baduzu eta gainerako bost baieztapenak asmatzen badituzu eta guztira 60 segundo behar badituzu, zure puntuazioa hau izango da: 2167 puntu. Kalkuluaren xehetasunak = 2000 + (500 x (90-60/90)).
PROBAREN IZENA	MEMORIA ONA
DESKRIBAPENA	Lehiakideak koadro kopuru eta puntu kopuru desberdineko 5 mailaren artean aukera dezake: - 16 koadro: 100 puntura arte irabaz daitezke. - 20 koadro: 200 puntura arte irabaz daitezke. - 25 koadro: 300 puntura arte irabaz daitezke. - 30 koadro: 600 puntura arte irabaz daitezke. - 36 koadro: 1.200 puntura arte irabaz daitezke. Lehiakideak maila bat aukeratuko du. Hainbat ikono agertzen dira taulan. Segundo baten ostean, ikonoak desagertu egiten dira. Lehiakideak hatzarekin edo saguarekin adierazi behar du non dauden ikonoak. 30 segundo daude gehienez ikonoak kokatzeko. Komodina: “C” botoiak bi segundoz ikonoak ikusteko aukera ematen du. Komodina behin bakarrik erabil daiteke. Lehiakideak “C” botoia erabiltzen badu, puntuen erdia soilik irabaz daiteke. Asmatzen badu, adierazitako puntuak irabaziko ditu. Baina, huts egiten badu, partida horretan pilatutako puntu guztiak galduko ditu. Jarraitzeko, lehiakideak galdera bati erantzun behar dio, eta erantzuna asmatu. Saiakera bakar bat dago.
PROBAREN IZENA	5 GUTUN KLIK JAUNAREN KONTRA

DESKRIBAPENA	Familia bereko ahalik eta karta gehien biltzea edo, gutxienez, Mr Clickek duen kopuru bera biltzea da helburua. Lehiakideak eta Mr Clickek bosna karta jasoko dituzte. Gainerako kartak pilo batean jarriko dira. Mr Clickek komodin karta bat dauka beti, Consumópolisen logoa duena. Komodina beste edozein kartaren ordean erabil daiteke. Karta bakoitzak pertsonaia bat irudikatzen du. 5 familia desberdin daude eta familia bakoitzak 4 kide ditu. Hasieran ez dituzu ezagutzen zure kartak, ezta Mr Clickenak ere. Zure kartak ikusteko, galderak erantzun behar dituzu. Erantzun zuzen bakoitzak karta bat ikusteko aukera ematen dizu (gehienez 3 karta txanda bakoitzean). Ondoren, 3 karta truka ditzakezu, baldin eta ikusteko moduan badaude. Trukaketa egitean, itzulitako karta piloaren azpian jarriko da eta ez da berriro aterako. Txanda bukatzean, lehiakideak honako hau erabaki behar du: • Puntuak gorde eta txanda berri bat hasi. • Ala partida bukatu eta Mr Clicken aurka jokatu, eskuan dituen kartak erabiliz. Familia bereko karta kopuru berbera edo handiagoa (Mr Clicken lortutakoa baino) lortzen baduzu, irabaziko duzu. Galtzen baduzu, partidaren lortutako puntu guztiak galduko dituzu. Garrantzitsua: Mr Clickek komodin bat dauka, baina ezin ditu kartak aldatu, ezta zein karta erakutsi erabaki ere. Partida bukatu gabe uzten baduzu, sistemak egoera gordeko du, gero jarraitzeko.
PUNTUAZIOA	Erantzun zuzen bakoitzak 100 puntu balio du. Txanda batean gehienez 500 puntu irabaz ditzakezu. Zure puntuazioa gordetzeko, partida bukatu eta Mr Clicki irabazi behar diozu. Zure puntuak txanden artean gorde ditzakezu, baina partida ez da bukatutzat emango, zuk partida bukatu arte. Partida batean gehienez 2.500 puntu lor daitezke. Puntuazioak partida batetik bestera metatzen dira, gehienez 2.500 puntu lortu arte. Adibidez, lehiakide batek partida bat irabazi du eta 400 puntu lortu ditu. Gero, beste partida bat irabazi du eta 500 puntu lortu ditu. Proba honetan, 900 puntu metatu ditu guztira. 2.500 puntu metatuz gero, ezingo du kopuru hori gainditu.
PROBAREN IZENA	BLACK FRIDAY

DESKRIBAPENA	Lehiakideak kamisetara arteko bidea egin beharko du (hatzarekin edo saguarekin), eskaintza txarrak baztertu eta onak aprobetxatuz, baina une honetan ikusi ezin direnak. Eskaintza engainagarri baten gaintetik pasatzean, partida amaitu egingo da. Eskaintza onaren gaintetik pasatzen bada, puntuazio-bonus bat lortuko du. 30 segundo daude gehienez ikonoak kokatzeko. Komodina: "C" botoiarekin segundo batez ikus daitezke ikonoak (eskaintza onak eta eskaintza engainagarriak). Komodina bi aldiz bakarrik erabil daiteke. Jokoak maila desberdinak ditu. Maila batetik bestera pasatzeko, lehiakideak arroparen etiketarekin, eskaintzekin, promozioekin, deskontuekin, beherapenekin eta arroparen erosketarekin lotutako galdera bat asmatu behar du.
PUNTUAZIOA	Puntuazioa ikonoak aurkitzeko behar den denboraren, eskaintza on baten gaintetik pasatzearen eta maila gaitzitzaren arabera da: • 1. maila gaitzitu: 300 puntu + 100 puntu eskaintza on baten gaintetik pasatuz gero + Denbora-bonua: 100 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 2. maila gaitzitu: 600 puntu + 200 puntu eskaintza on baten gaintetik pasatuz gero + Denbora-bonua: 200 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 3. maila gaitzitu: 900 puntu + 300 puntu eskaintza on baten gaintetik pasatuz gero + Denbora-bonua: 300 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 4. maila gaitzitu: 1200 puntu + 400 puntu eskaintza on baten gaintetik pasatuz gero + Denbora-bonua: 400 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 5. maila gaitzitu: 1500 puntu + 500 puntu eskaintza on baten gaintetik pasatuz gero + Denbora-bonua: 500 puntu x (erabili gabeko denboraren %).
PROBAREN IZENA	NIRE IKASKIDEAK
DESKRIBAPENA	Lehiakideak ikaskide berrien aurpegiak buruz ikasi behar ditu. Ez dago denbora-mugarik. Gero, erakusten zaion argazkia bere gelako ikaskideetako batena den erabaki behar du lehiakideak. 3 segundo ditu erabakitzeko. Huts eginez gero, partida amaituko da. Probak 5 zailtasun-maila ditu. Maila bakoitzean lehiakideak galdera bati erantzun behar dio. Huts egiten badu, lehiakideak aurrera egingo du baino ez du punturik lortuko. Maila bakoitzeko aurpegi kopurua: • 1. maila: 12 • 2. maila: 16 • 3. maila: 20 • 4. maila: 28 • 5. maila: 44

PUNTUAZIOA	Azken puntuazioa galderei emandako erantzun zuzenen arabera izango da.
PROBAREN IZENA	CONSUMÓPOLIS-EN UZTAIA
DESKRIBAPENA	Proba uztaiari ahalik eta denbora gutxienean buelta ematean datza, akatsik egin gabe eta zehaztutako denbora (150 segundo) pasatu baino lehen. Jokalariak ordena alfabetikoan agertzen diren hitzak asmatu behar ditu.
PUNTUAZIOA	Hitz bakoitzean, jokalaria asmatzen badu 80 puntu irabaziko ditu; huts egiten badu, 20 puntu galduko ditu, txanda-pasa egiten badu, 0 puntu lortuko ditu. - Jokalariak denbora-muga gainditzen badu, partida amaituko da. - Jokalariak uztaia denbora-muga baino lehenosatzen badu, erabilitako denborarekiko proportzionala den bonusa lortuko du: $\text{Bonusa} = 500 \text{ puntu} \times (\text{geratzen den denboraren } \%)$. Adibidez: Jokalari batek uztaia 100 segundotan osatzen du eta 20 hitz asmatzen ditu: $20 \times 80 \text{ puntu} + (500 \times (\text{geratzen den denboraren } \%))$ lortuko ditu. $\text{Geratzen den denboraren } \% = (150 - 100) / 150 = \% 33$. $\text{Jokalariaren puntuazioa} = 1600 + (500 \times \% 33) = 1767 \text{ puntu}$.
PROBAREN IZENA	KARGATU MUGIKORRA
DESKRIBAPENA	Jokalariak bere mugikorra karga-puntuetatik pasatu behar du adierazitako ordenan. "Sare sozialak", "Bideoa", "Deia" edo "Kokapen geografikoa" ikonoak ukitzen baditu, bateriaren maila jaitsiko da. Bateriaren maila 0ra iristen bada, partida amaitu egingo da. Probak 5 maila ditu. Mailaz pasatzeko, lehiakideak karga-puntu guztietatik pasatu behar du adierazitako ordenan, eta galdera asmatu.

PUNTUAZIOA	Puntuazioa lehiakideak lortu duen mailaren eta gainditu duen azken mailan erabili duen denboraren arabera izango da • 1. maila gaindituta*: 400 puntu + denbora-bonusa: 100 puntu x (erabili gabeko denboraren %**). • 2. maila gaindituta: 800 puntu + denbora-bonusa: 200 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 3. maila gaindituta: 1.200 puntu + denbora-bonusa: 300 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 4. maila gaindituta: 1.600 puntu + denbora-bonusa: 400 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 5. maila gaindituta: 2.000 puntu + denbora-bonusa: 500 puntu x (erabili gabeko denboraren %). *Maila gaindituta: denbora-mugaren barruan lehiakideak karga-puntu guztiak pasatzea lortzen duenean gainditzen da maila. **Erabili gabeko denbora: mailaren gehieneko denbora - jokalaria karga-puntu guztietatik pasatzeko behar duen denbora) / mailaren gehieneko denbora (gainditutako azken mailaren denbora soilik hartzen da kontuan). 4. MAILAn huts egiten duen jokalaria baten puntuazioaren adibidea (gehieneko denbora gaindituta): 3 MAILAko argiak itzaltzeko jokalaria denbora: 75 segundo Erabili gabeko denboraren %: $(120 - 75) / 120 = \% 37,5$ PUNTUA: $1.200 + (300 \times \% 37,5) = 1.312,5$
PROBAREN IZENA	KILOWATTA
DESKRIBAPENA	Probak 5 maila ditu. Lehiakideak objektu bakoitza kilowatt-etan adierazitako erabilera-denborarekin lotu beharko du. Maila gainditzeko objektu bakoitza ongi lotu beharko dio bere erabilera-denborari, eta galdera bati erantzun.

PUNTUAZIOA	Puntuazioa lehiakideak lortu duen mailaren eta gainditu duen azken mailan erabili duen denboraren arabera izango da • 1. maila gaindituta*: 400 puntu + denbora-bonusa: 100 puntu x (erabili gabeko denboraren %**). • 2. maila gaindituta: 800 puntu + denbora-bonusa: 200 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 3. maila gaindituta: 1.200 puntu + denbora-bonusa: 300 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 4. maila gaindituta: 1.600 puntu + denbora-bonusa: 400 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 5. maila gaindituta: 2.000 puntu + denbora-bonusa: 500 puntu x (erabili gabeko denboraren %). *Maila gaindituta: denbora-mugaren barruan lehiakideak objektu guztiak erabilera-denbora zuzenarekin lotzen dituen gaindituko du muga. **Erabili gabeko denbora: mailaren gehieneko denbora - jokalaria objektuak erabilera-denborarekin lotzeko behar duen denbora / mailaren gehieneko denbora (gainditutako azken mailaren denbora soilik hartzen da kontuan). 4 MAILAn huts egiten duen jokalaria baten puntuazioaren adibidea (gehieneko denbora gaindituta): 3 MAILAko objektuak lortzeko jokalaria denbora: 75 segundo Erabili gabeko denboraren %: $(90-75)/90 = \% 16,7$ PUNTUAK: $1.200 + (300 \times \% 16,7) = 1.250$
------------	---

4.5 Ikasle "Kontsumitzaile adituak" edo "Kontsumitzaile maisuak"

(2026/10/05tik aurrera sar daiteke)

Banaka puntuazio jakin batera iristen diren ikasleek abantaila sorta bat lortuko dute:

Guztira **19.000 puntu** lortzen dituzten ikasleek "**Kontsumitzaile aditu**" titulua lortzen dute.

- Abatarrek zilarrezko domina izango du.
- Abatarra, erabiltzaile-izenarekin batera, astebetez egongo da ikusgai lehiaketaren hasierako orrian.
- Abatarrek konfiguratzeko aukera berriak izango ditu.

22.000 puntu lortzen dituzten ikasleek "**Kontsumitzaile maisu**" titulua eskuratuko dute:

- Abatarrek urrezko domina izango du.
- Abatarra, erabiltzaile-izenarekin batera, astebetez egongo da ikusgai lehiaketaren hasierako orrian.
- Ikasleak 1000 puntu irabaziko ditu.

4.6 Diploma egiaztatzailea

Hamar probak osatu eta puntuak lortu dituzten lehiakide guztiek diploma ziurtatzaile bat lortuko dute, eta plataformatik bertatik deskarga daiteke diploma hori.

4.7 Probetan lehiaketako datatik kanpo sartzea

(2027/04/09etik Consumópolis-en hurrengo edizioa hasi arte)

Lehiaketa amaitu ostean, Consumópolis-eko probetan modu librean sar daiteke.

Ez da kontuan hartzen, lehiaketatik kanpo, partaideek Consumópolis-en probetan lortutako puntuazioa.

Aukera hori Consumópolis-en edizio honetatik hurrengo edizioa hasi arte egongo da erabilgarri.

5. BIGARREN ZATIA: TALDE-LANA

(2026/10/05etik 2027/04/07ra egin daiteke)

5.1 Baimena eta onespina

Lehiaketaren bigarren zatian parte hartzeko, irakasle koordinatzaileak deialdi nazionalen ezarritako baimen eta onspen guztiak izan beharko ditu.

Bereziki, honako hauek izan beharko ditu: 14 urtetik beherakoen gurasoen edo legezko tutoreen baimena/onespina edo 14 urtetik gorako parte-hartzaileen baimena/onespina (IIA eranskina), eta irudi, bideo edo ikus-entzunezko edukien gaineko eskubideak lagatzeko baimena (IIB eranskina).

Baimen- eta onspen-ereduak IZEN EMATEA ETA KOORDINATZAILEEN SARBIDEA eremuan deskargatu ahal izango dira.

Baimen horiek jasotzea eta zaintzea koordinatzailearen ardura izango da. Eskatutako baimenik edo onspenik ez izatea taldea edo lana deskalifikatzeko arrazoia izango da.

5.2 Talde-lanaren ezaugarriak

Lehiaketaren bigarren zatia bideo labur bat egitean datza. Bideoak gutxi gorabehera 90 segundo iraungo du, eta taldeko bost kideek elkarlanean egin beharko dute.

Bideoak ikasleen errealitatetik hurbil dagoen eguneroko kontsumo-egoera bat aurkeztu beharko du. Egoera horretan, produktu edo zerbitzu baten gardentasun- edo segurtasun-faltarekin lotutako arazo bat azalduko da, eta kontsumo informatuagoa, arduratsuagoa eta seguruagoa sustatuko duen irtenbide bat proposatuko da.

Bideoaren helburua informazioa ematea eta mezu hezigarria transmititzea izango da. Horretarako, informazio argi eta nahikoa izateak eta arduraz jokatzek kontsumitzaileei eguneroko bizitzan erabaki hobeak hartzea ahalbidetzen diela erakutsiko da.

Landu daitezkeen gaiak

Jarraian, orientazio gisa, bideoa garatzeko inspirazio-iturri izan daitezkeen ideia edo gai batzuk jasotzen dira:

- Produktu eta zerbitzuei buruzko informazio argia, ulertteraza eta nahikoa.
- Produktuen etiketatzea, informazioa eta segurtasun-oharrak.
- Internet bidezko erosketak eta lineako denda baten fidagarritasuna egiaztatzea.
- Publizitate engainagarria edo akatsa eragin dezakeen informazioa.
- Datu pertsonalak babestea zerbitzuak kontratatzean edo aplikazioak erabiltzean.
- Erabilera-baldintzak, bermeak eta itzulketak modu gardenean azaltzea.
- Kontsumitzaileen iritzia eta balorazioak, eta haien fidagarritasuna egiaztatzearen garrantzia.

- Produktu faltsuekin edo jatorri ezezaguneko produktuekin lotutako arriskuak.
- Kontsumitzaileek kontratatu edo erosi aurretik egiazko, argi eta nahikoa den informazioa jasotzeko duten eskubidea.
- Produktuak eta zerbitzuak alderatzearen eta kontsumo-erabaki bat hartu aurretik iturri fidagarriak kontsultatzearen garrantzia.
- Kontsumitzaileen gardentasunarekin, segurtasunarekin eta babesarekin lotutako beste alderdi batzuk.

Bideoaren edukia

Jarraian, orientazio gisa, bideoa planteatzen eta garatzen lagun dezaketen proposamen batzuk eskaintzen dira:

- Ikasleentzat ulergarria eta haien errealitatetik hurbil dagoen eguneroko kontsumo-egoera bat aurkeztea.
- Gardentasun- edo segurtasun-faltarekin lotutako arazo bat erakustea edo identifikatzea, hala nola informazio argigabea, ezkutuko arriskuak edo akatsa eragin dezaketen praktikak.
- Arazoa zein den eta kontsumitzaileei zergatik eragin diezaiekeen modu erraz eta ulergarrian azaltzea.
- Arduraz eta segurtasunez jokatzeko modua proposatzea, besteak beste, erosi aurretik informatzea, aukerak alderatzea, informazioa egiaztatzea, datu pertsonalak babestea edo beharrezkoa denean laguntza eskatzea.
- Ondo informatuta egotearen eta kontsumo-erabaki arduratsu eta seguruak hartearen garrantziarekin lotutako mezu positibo eta hezigarria transmititzea.

Ideia eta proposamen horiek orientagarriak baino ez dira. Taldeek beste gai batzuk eta egoera edo ikuspegi desberdinak landu ahal izango dituzte, betiere bideoaren edukia jarraibide hauetan ezarritako gaiari, helburuei eta baldintzei egokitzen bazaie.

Taldeko bost kideek parte hartu beharko dute lana prestatzen, nahiz eta ez den derrigorrezkoa denek bideoan agertzea edo zuzenean parte hartzea.

Bideoa benetako grabazioaren, animazioaren edo bi tekniken konbinazioaren bidez egin ahal izango da.

Lana prestatzeko, lehiaketako material pedagogikoak kontsultatzea gomendatzen da.

Aurkeztu beharreko fitxategiak

Lana aurkezteko, bi fitxategi bereizi igo beharko dira lehiaketaren gunetik bertualera:

1. Bideo-fitxategi bat.
2. PDF formatuan dagoen fitxategi bat, bideoaren ahozko edukiaren transkripzio osoa jasotzen duena.

5.3 Talde-lanaren eskakizunak

Lanak atal honetan ezarritako baldintza guztiak bete beharko ditu.

Atal honetan ezarritako baldintzetako edozein ez betetzea lana deskalifikatzeko arrazoia izango da.

5.3.1. Baldintza teknikoak

Bideoak honako baldintza hauek bete beharko ditu:

- Gutxi gorabehera 90 segundo irautea.
- Formatu hauetako batean aurkeztea: mp4, m4v, mov, wmv, avi edo mpg.

- Gehienez 150 MB-ko tamaina izatea.
 - Transkripzioa PDF formatuan aurkeztea.
- Gainera, bideoa formatu horizontalean aurkeztea gomendatzen da.

5.3.2. Parte-hartze eta edukiaren baldintzak

- Lana behar bezala idatzita egon beharko da, eta gramatika- eta ortografia-zuzentasun maila egokia izan beharko du izenburuan, bideoaren edukian eta transkripzioan. Akats gramatikal edo ortografiko bakanak, hala badagokio, Hizkuntza Kalitatearen balorazio-irizpidearen barruan baloratuko dira (ikus 5.6. atala). Akats horiek behin eta berriz edo modu orokorrean agertzea lana deskalifikatzeko arrazoia izango da.
- Lanaren edukiak Lehiaketaren edizio honetako gaiarekin lotuta egon beharko du, eta 5.2. atalean ezarritako ezaugarrietara egokitu beharko da.
- Lanak originala izan beharko du eta parte hartzen duen taldeak berak eginga. Ezingo dira aurkeztu beste lan batzuetatik edo Lehiaketaren aurreko edizioetatik osorik edo zati batean kopiatu edo erreproduzitutako lanak.
- Taldeko bost kideek parte hartu beharko dute lana prestatzen.
- Ezingo dira sartu talde parte-hartzailekoak ez diren pertsonen datu pertsonalak, ezta pertsona horiek identifikatzeko aukera ematen duen irudirik, ahotsik edo bestelako edukirik ere, dagokion baimena izan ezean. Kasu horretan, taldekako lana bidali ondoren kontsumo-agintariei bidali beharreko administrazio-dokumentazioari erantsiko zaio.
- Taldekoak ez diren pertsonen esku-hartzeak sartuz gero, esku-hartze horiek benetakoak izan beharko dute eta beharrezko baimenak izan beharko dituzte. Ezingo dira erabili adimen artifizialeko sistemak hirugarrenen ahotsa sortzeko, simulatzeko edo ordezkatzeko.
- Lanaren edukiak hirugarrenen jabetza intelektual eta industrialeko eskubideak errespetatu beharko ditu. Ezingo dira erabili hirugarrenen irudiak, bideoak, musika, testuak, logotipoak edo bestelako edukiak, horiek erabiltzeko beharrezko eskubide edo baimenik ez dagoenean.
- Ezingo dira marka ezagunak edo erregistratuak erabili edukiaren elementu nagusi gisa edo publizitate-helburuarekin.
- Lanak ezingo du eduki indarkeriazko, xenofobo, sexistak, pornografikoak, difamatorioak, lizunak edo mehatxagarriak, ezta pertsonen duintasunaren edo Lehiaketaren oinarri diren balioen aurkako edukirik ere.
- Edukiak kontsumo arduratsuekin eta Lehiaketaren hezkuntza-helburuekin lotutako balioak errespetatu beharko ditu.

5.3.3. Adimen artifizialaren erabilera

Ezingo dira erabili adimen artifizialeko tresnak lanaren sormen-eduki nagusia automatikoki sortzeko. Beraz, ideia, gidoia, interpretazioa eta sormen-garapen nagusia taldeko kideek egin beharko dituzte.

Tresna digitalak, adimen artifizialeko funtzioak dituztenak barne, edizio-lan teknikoetarako edo lagungarrietarako erabili ahal izango dira, betiere taldearen sormen-lan nagusia ordeztan ez badute.

Ezingo dira erabili adimen artifizialeko tresnak hirugarrenen ahotsa sortzeko edo simulatzeko, testigantza faltsuak sortzeko edo benetako pertsona baten identitatea ordezkatzeko.

5.4. Lana egiteko hizkuntzak

Lana Estatuko edozein hizkuntza ofizialetan aurkeztu ahal izango da.

Transkripzioa bideoan erabilitako hizkuntza berean egin beharko da.

5.5. Talde-lana igotzea

Talde-lana amaitu ondoren, koordinatzaile den irakasleak Igo lana atalera joan beharko du. Atal honetan honako hauek adierazi beharko dira:

- Taldearen izena.
- Lanaren izenburua.
- Lana igotzea berrestea.

Lana igo ondoren, koordinatzaile den irakasleak ezingo du aldatu.

Consumópolis plataformak lehen zatiko hamar probak osatu eta puntuatu dituzten bost kideko taldeen lanak baino ez ditu onartuko.

Talde bakoitzak lan bakarra aurkeztu ahal izango du, eta koordinatzaile den irakasleak dagokion gune birtualaren bidez igo beharko du.

5.6. Talde-lanaren balorazio-irizpideak

KOHERENTZIA: gehienez 40 puntu

Lehiaketaren helburuekiko egokitasuna eta aldaketari buruzko hausnarketa kritiko eta motibatzailea sustatzea.

SORMENA ETA ORIGINALITASUNA: gehienez 20 puntu

Taldearen lana nabarmendu eta gainerako taldeetatik bereizten duten baliabide propio eta askotarikoak erabiltzea, marka ezagun edo erregistraturik erabili gabe.

AURKEZPENA: gehienez 20 puntu

Edukiak modu argi eta ordenatuan azaltzea, azken emaitza erraz ulertzeko eta ulerterraza izanik.

KALITATE TEKNIKO: gehienez 15 puntu

Lana egiteko erabilitako tresna eta teknika grafikoen, ikus-entzunezkoen, informatikoen edo bestelakoen erabilera eta ezagutza, bai eta egindako lanaren konplexutasun-maila ere.

HIZKUNTZA-KALITATEA: gehienez 5 puntu

Hizkuntza-baliabideak behar bezala erabiltzea: gramatika, ortografia eta hiztegi ez-sexista.

5.7. Fitxa birtuala eta baimen- eta adostasun-dokumentuak deskargatzea eta bidaltzea

Lana plataformara igo ondoren, koordinatzaile den irakasleak dagokion fitxa birtuala deskargatu ahal izango du. Fitxa birtualak aurkeztutako lanaren datuak jasotzen ditu: erreferentzia, taldearen izena, kideak eta lanaren izenburua.

Lehiaketaren bigarren zatian parte hartzeko, koordinatzaile den irakasleak honako baimen eta adostasun hauek izan beharko ditu:

- **Deialdi nazionaleko IIA eranskina:** 14 urtetik beherako parte-hartzaileen gurasoen edo legezko tutoreen baimena edo onarpena, edo 14 urtetik gorako parte-hartzaileen baimena edo onarpena, dagokionaren arabera.

- **Deialdi nazionalako IIB eranskina:** irudiak, bideoak edo ikus-entzunezko edukiak Lehiaketaren webgunean argitaratzeko eskubideak lagatzeko baimena, talde irabazleentzat berariazkoa.

Fitxa birtuala eta baimen- eta adostasun-dokumentuak taldea dagoen autonomia-erkidegoaren arabera bidali beharko dira.

a) Antolatzaile diren autonomia-erkidegoetako taldeak

Andaluzia, Aragoi, Asturiasko Printzerria, Balear Uharteak, Kanariak, Gaztela-Mantxa, Kantabria, Extremadura, Galizia, Errioxa, Murtziako Eskualdea, Gaztela eta Leongo Erkidegoa, Madrilgo Erkidegoa, Nafarroako Foru Erkidegoa eta Valentziako Erkidegoa taldeek honako hauek bidali beharko dituzte:

- Fitxa birtuala.
- Baimen- eta adostasun-dokumentuak (deialdi nazionalako IIA eta IIB eranskinak).
- Parte hartzeko eskaera, dagokion autonomia-erkidegoko deialdiak hala eskatzen badu.

Dokumentazio hori Lehiaketa antolatzen duen dagokion autonomia-erkidegora bidali beharko da, haren deialdi autonomikoan ezarritako epearen barruan.

Autonomia-erkidego antolatzaileak deialdi autonomikorik argitaratzen ez badu, dokumentazioa deialdi nazionalan ezarritako epearen barruan bidali beharko da: 2026ko urriaren 5etik 2027ko apirilaren 7ra, bi egunak barne.

b) Antolatzaile ez diren autonomia- eta hiri-erkidegoetako taldeak

Katalunia, Euskal Autonomia Erkidegoa, Ceuta eta Melilla taldeek honako hauek bidali beharko dituzte:

- Fitxa birtuala.
- Baimen- eta adostasun-dokumentuak (deialdi nazionalako IIA eta IIB eranskinak).

Dokumentazio hori Kontsumo Zuzendaritza Nagusiaren aurrean aurkeztu beharko da, Gizarte Eskubideen, Kontsumoaren eta 2030 Agendaren Ministerioan, deialdi nazionalan ezarritako epearen barruan: 2026ko urriaren 5etik 2027ko apirilaren 12ra, bi egunak barne.

5.8 Faseen eta daten laburpen-taula

Fasea	Hasiera	Amaiera
Koordinatzaileen sarbidea	2026/10/05	2027/04/15
Web bidezko izen-ematea	2026/10/05	2027/03/01
1. zatia (10 proba)	2026/10/05	2027/03/18
2. zatia (talde-lana)	2026/10/05	2027/04/07
2. zatia (lanen aurkezpena)	2027/04/15	

5.9 Lehiaketaren amaiera

Taldeek lehiaketan duten parte-hartzea **ez da amaitzen lana plataformara igo eta dagokion fitxa birtuala deskargatzen denean**. Taldeek deialdi bakoitzean, nazionalan edo autonomia-erkidegokoan, eskatutako administrazio-dokumentazioa bidali beharko dute, ebaluatutak izan daitezten eta lehiaketako sariak eskuratu ahal izan ditzaten, oinarri arautzaileetan ezarritako irizpideen arabera: lehenik autonomia-erkidegoko fasean eta, ondoren, fase nazionalan.