

KONTSUMO ARDURATSUAREN INGURUKO ESKOLA-LEHIAKETA 2020-2021
Consumópolis16
ZAINDU ZURE PLANETA KONTSUMO ARDURATSU+AREKIN, AUSARTZEN ZARA?

Parte hartzeko jarraibide orokorrak

.2020 – 2021ko *Consumópolis16*, eskola-lehiaketaren jarduerak, ***Zaindu zure planeta kontsumo arduratsu+arekin, ausartzen zara?*** lelopean, Consumópolis web orriaren bitartez burutuko dira, helbide honetan: www.consumopolis.es

Agiri honetan dituzu jasota web orrialde hori lehiaketarako euskarri birtual gisa ondo erabiltzeko jarraibide orokorrak

1. LEHIAKETAN PARTE HARTZEKO

Consumópolis.es web orrian sartu behar da lehiaketan parte hartzeko Consumópolis lehiaketa-gunera 2021eko martxoaren 9tik aurrera sartu ahal izango da.

Consumópolis web orrian sartzean, estatuko bost hizkuntza ofizialetatik bat aukeratzeko modua izango du erabiltzaileak: gaztelania/katalana/galegoa/euskara/valentziarra, proba pedagogikoak egiteko, informazioa jasotzeko eta parte hartzeko jarraibideak eskuratzeko.

Consumópolis hiriko orria pauso horretan aukeratutako hizkuntzan irekiko da. Hizkuntza aukeratu gabe utziz gero, gaztelaniaz irekiko da berez. Consumópolis hirian hizkuntza aldatu nahi izanez gero, menu zabalgarrian klik eginda alda daiteke.

2. LEHIAKETAREN ORRIA

Lehiaketaren orri nagusiak atal hauek ditu: oinarriak, jarraibideak, antolatzaileen telefonoak eta helbideak, koordinatzailean sarbidea.

2.1. Oinarriak

(2021/03/09tik aurrera eskuragarri)

Parte-hartzeko bi fase ditu lehiaketak:

- Erkidegoko fase bat autonomia-hiri eta -erkidego bakoitzean kontsumoko eskumenak dituzten erakundeek antolatuta; horretan, talde irabazleak aukeratu dira parte-hartzeko maila bakoitzeko.
- Kontsumo Zuzendaritza Nagusiak antolatutako fase nazional bat, non autonomia-hiri eta -erkidego bakoitzeko talde irabazleek hartuko baitute parte.

Atal horretan dokumentu hauek eskuratu eta jaitsi daitezke:

2020-2021eko Consumópolis 16 eskola-lehiaketaren oinarriak, parte-hartzea, deialdia eta sari-banaketa arautzekoak.

2020-2021eko Consumópolis 16 eskola-lehiaketaren oinarri autonomikoak edo deialdiaren ebazpena, erkidego bakoitzean parte-hartzea, deialdia eta lehiaketa antolatu duten autonomia-erkidegoen mailan sariak arautzekoak.

Garrantzitsua: Ekipoak erregistratu eta lehiaketa egiteko, ez da beharrezkoa oinarri edo deialdi autonomikoak argitaratu izana. Autonomia-erkidego edo hiri autonomoren batek 2021eko martxoaren 9a baino lehen argitaratzen ez baditu, Kantabriako taldeen kasurako ezarritako lehiaketaren oinarri orokorretako argibideei eta parte hartzeko jarraibide orokor hauei jarraituko diete taldeek.

2.2. Jarraibideak

(2021/03/09tik aurrera eskuragarri)

Dokumentu hau eskuratu eta jaisteko aukera ematen du; bertan azaltzen da zehatz-mehatz nola parte hartu lehiaketan).

2.3. Erakunde antolatzaileen telefonoak eta helbideak (Kontsumo Zuzendaritza Nagusia eta autonomia-erkidegoak)

(2021/03/09tik aurrera eskuragarri)

Kontsumo Ministerioko Kontsumo Zuzendaritza Nagusian nahiz autonomia-erkidegoetan kontsumo arloan eskumena daukaten organismoen kontaktu datuak jaisteko aukera ematen du.

2.4. Koordinatzaileen sarbidea

(2021/03/09tik aurrera eskuragarri)

Irakasle-koordinatzaileei aukera ematen die beren taldeen nahiz taldeko ikasleen datu guztiak eskuratzeko: izenak, erabiltzaileak eta pasahitzak, bai eta bakoitzak lehiaketan izan duen parte-hartzearen gaineko informazio interesgarria ere: puntuazioa, lehiaketako aurrerapena eta fitxa birtualaren deskarga.

Informazio hori eskuratzeko, ezinbestekoa da posta elektronikoa helbidea eta pasahitza sartzea (irakasle-koordinatzaileek erregistroan jarritakoa).

Ikasleen datuak: erabiltzailea eta pasahitza

Ikasleren batek pasahitza ahazten badu, irakasleek edozein unetan ikusi eta alda dezakete, Koordinatzaileen Sarbidea atalaren bidez.

2.5. Fitxa pedagogikoak

(2021/03/03tik aurrera eskuragarri)

Parte-hartzaileei lehiaketako galderei erantzuten laguntzen dieten fitxa pedagogikoak ikusteko aukera ematen du. On-line kontsulta daiteke, baita jaitsi eta inprimatu ere.

Hitzen bidez arakatzeko bilatzailea dauka.

Nola erabili behar da bilatzailea?

- Hitz bat bilatu nahi izanez gero, funtsezkoa da ondo idaztea, bilatzaileak azentu-marka duten eta ez duten hitzak bereizten baititu (hizki larriz edo xehez idaztea berdin da).
- Fitxa batean bi hitz edo gehiago bilatzen badira, "+" markaz bereizi behar dira hitzak bilatzailean, esate baterako: *elikadura + piramidea*.
- Bi hitz edo gehiago bilatzen badira, baina fitxa ezberdinetan, koma batez bereizi behar dira hitzak bilatzailean, esate baterako: *elikagaia, elikadura*.
- Hitzak hurrenkera jakin batean bilatu nahi badira, kaxotxa tartean jarri behar dira hitzak, adibidez: *"erreklamazio-orriak"*.

2.6. Laguntza

(2021/03/09tik aurrera eskuragarri)

Laguntza azkarra emateko dokumentua jaisteko da. Adibidez, lehiaketaren inguruko kontu batzuei buruzko *Ohiko galderak eta erantzunak*.

2.7. Sailkapena

(2021/06/02tik aurrera eskuragarri, gehienez ere, bi astez)

Hamar probetan puntuak lortu dituzten taldeen amaierako puntuazioa kontsultatzeko aukera ematen du. Puntuok estatu mailan edo autonomia erkidegoen mailan kontsultatu daitezke. Lehenengo sailkatuak agertuko dira.

Garrantzitsua:

- a) Taldeen puntuazioa ezin da kontsultatu haietako kideren batek ez baditu hamar probak amaitu eta hamarretan puntuatu. Talde horien puntuazioa kontsultatzeko, edo ikasle bakoitzak zer probatan puntuatu ez duen ikusteko, *Koordinatzaileen Sarbidea* erabili ahal izango da.

- b) Atal horretan, talde bakoitzak lortutako amaierako puntuazioa agertuko da (2021/05/31 da puntuatzeko azken eguna). Puntuazioari buruzko informazio gehiago nahi izanez gero, kontsultatu 4.2 puntua.

2.8. Consuquizz

(2021/03/22tik 2021/05/17ra) bitartean eskuragarri

Consumópoliseko alkatea aukeratzeko helburua duen galdera-erantzunen jokoa da Consuquizz. Bakoitzak bere kontura jardun behar du joko horretan, Consumópoliseko beste parte-hartzaileen kontra. Proba horretan lortutako puntuak ez dute balio lehiaketako puntuazio totalerako.

2.9. Harremanetan jartzeko

(2021/03/09tik aurrera eskuragarri)

Lehiaketako administratzaileen helbide elektronikoa erakusten du atal horrek (consultas.consumopolis@consumo.gob.es), zalantzak edo gorabeherak argitu behar izanez gero

2.10. Erregistroa

(2021/03/09tik 2021/05/21era eskuragarri)

Erregistroaren atalera jo eta parte hartuko duten taldeen inskripzioa formalizatzeko da.

2.11. Consumópolis hiria

(2021/03/09tik 2021/05/31era eskuragarri)

Consumópolis hiri birtualean planteatutako hamar probak egin behar dira hemen. Probak egiteko modua izateko, ezinbestekoa da aurrez erregistratuta egotea.

3. ERREGISTROA

(2021/03/09tik 2021/05/21era eskuragarri)

3.1. Ekipoen erregistroa

Consumópolis lehiaketan parte hartzeko, ezinbestekoa da kordinatzaileek parte hartuko duten taldeak behar bezala erregistratzea. Talde bakoitzak **bost ikaslekoa** izan behar du, denak ere parte-hartzeko maila berdinean matrikulatutakoak. Ikastetxeko irakasle batek eramango du koordinazioa (ikus Consumópolis 16 eskola-lehiaketako oinarri arautzaileetako bigarren araua).

3.2. Erregistratzeko behar diren datuak

Irakasle koordinatzaileen, zentroaren eta talde bakoitzeko kideen identifikazio-datuak eman behar dira inskripzioan.

Horrez gain, honako beste datu hauek ere erregistratu behar dira, ezinbestekoak dira-eta lehiaketan parte hartzeko:

- Irakasle-koordinatzailearen pasahitza, eta harremanetarako posta elektronikoaren helbidea
- Taldearen izena
- Taldeko bost kideetako bakoitzaren erabiltzaile-izena eta pasahitza.

Irakaslea edozein unetan sartu ahal izango da, eta ikasleen erregistro-datuak aldatu. Eskola-zikloa ezin izango da aldatu ikasleren bat jolasten hasi bada.

Ezin da hitz zatarrik, biraorik, ez isekarik erabili erabiltzaileak, taldeen izenak edo pasahitzak sortzeko. Baldintza hau ez bada betetzen, taldea zuzenean eta besterik gabe lehiaketatik kanpo lagako da.

3.3. Pertsonaia birtuala

Taldeko kide bakoitzak pertsonaia birtual bat sortu behar du, jantzi-gela bat ere izango du horretarako. Bere burua identifikatu eta gero izango du sartzeko modua. Hiri birtualeko proba guztietan ikaslearen irudia izango da pertsonaia hau, eta azken sailkapenean ere agertuko da, bere eta taldeko beste kideen erabiltzaile-izenarekin batera. Zein diren inola ez salatzeke, parte-hartzaileak erabiltzaile-izenaren bidez agertuko dira beti www.consumopolis.es web atarian.

3.4. Pasahitz pertsonala eta erabiltzailea

Parte-hartzaile batek erabiltzaile-izena eta irakasleak sortuko zion pasahitza sartu behar dituenean.

3.5. Oinarriak eta pribatutasun politika onartzea

Erregistroa osatzeko, irakasle-koordinatzaileek eta taldeko kide bakoitzak beren beregi adierazi behar dute irakurri eta ontzat eman dituztela Oinarri arautzaileak, Pribatutasun Politika eta Datuak Babesteko Politika, inskripzioan horretarako jarrita dauden laukitxoak beteta.

3.6. Gurasoen/tutoreen baimena

Ikastetxeek ezinbestekoa dutenez guraso, tutore edo bestelako ordezkari legalen baimena 14 urtetik beherako umeek lehiaketan parte hartuko badute, inskripzioaren eremuan baimen-agiri bat daukagu jarrita, behar izanez gero zuzenean bertatik jaisteko.

3.7. Erregistroaren konfirmazioa

Talde bakoitzak erregistroa eginda daukanean, Irakasle-koordinatzaileek erregistroaren konfirmazioa jasoko dute posta elektronikoa, eta balekotzat eman beharko dute bide bera erabiliz. Taldeak ezingo die probei ekin posta elektronikoa hori behar bezala baleko egin arte.

3.8. Lehiaketaren datu-basea

Lehiaketako administratzaileek datu-base bat sortuko dute erregistratu diren talde guztien datuak biltzeko. Talde bakoitzeko kide guztiak identifikatuta agertuko dira (izen-abizenak, pasahitzak eta *erabiltzaile-izenak*) bai eta irakasle koordinatzaileak ere.

4. CONSUMÓPOLIS HIRI BIRTUALEKO PROBAK

2021eko martxoaren 9tik 2021eko maiatzaren 31ra bitartean egin daitezke.

* **GARRANTZITSUA:** LETRAK ORDENATU, EGIA/GEZURRA, HIRI MISTERIOTSUA, 1. GALDERA-KATEA, 2. ETA 4. GALDERA-KATEAK, IRUDIAK ETA HITZ BAT frogak, 2021eko martxoaren erdialdetik aurrera egongo dira eskuragarri. BLACK FRIDAY, NON UZTEN DIRA? ETA TROTAMUNDOAK martxoaren amaieratik apirilera bitartean egongo dira erabilgarri. Lehiaketaren webguneko home mezuaren bidez emango dugu irekieraren berri.

4.1 Probak egiteko identifikazioa

Banaka sartu behar da Consumópolis hiri birtualera, erregistraturiko lehiatzailea dela adierazita.

Lehiatzailea lehenengo aldiz sartzan bada probetara, hau egin beharko du:

1. Irakasleak emandako erabiltzailea eta pasahitza sartu. Adosten ez bada, irakasleak hori ikus dezake, bai eta datuak aldatu ere, nahi izanez gero.
2. Bere pertsonaia moldatu jantzi-gelan.

Lehiatzaileak bere burua identifikatu ondoren, pantaila bat irekiko zaio, eta hortik aukera izango du lehiaketako tresnak eskuratzeko eta probetara sartzeko.

4.2 Probetara sartzeko interfaze berria

Consumópolis hiri birtualak sei proba ditu ikasleentzat. Ez dago hurrenkera jakinik, nahi duten hurrenkeran sar daitezke ikasleak probetara.

Horiek betetzeko, ezinbestekoa da ikasleek hamar probetan lortzea puntuak:

- Ordenatu letrak
- 4 irudi, hitz 1
- Galdera-katea 1
- Galdera-katea 2
- Egia ala gezurra
- Oroimen ona
- Hiri misteriotsua
- Non uzten da?
- Black Friday
- Ibiltaria

GARRANTZITSUA: ikasleak berriro sar daitezke 1 eta 2 GALDERA-KATEA; ORDENATU LETRAK; 4 IRUDI, HITZ 1; EGIA ALA GEZURRA; OROIMEN ONA; NON UZTEN DA?, ETA BLACK FRIDAY ataletan, nahi beste aldiz beren eta, ondorioz, beren taldeen puntuazioak hobetzeko. "HIRI MISTERIOTSUA" eta "IBILTARIA" probetan hilean lau aldiz sartu ahal izango dira, hurrenez hurren.

Gehienez ere, 2.500 puntu lor ditzake ikasle bakoitzak proba bakoitzean.

Gehienez ere, 22.500 puntu lor ditzake ikasle bakoitzak hamar probak bukatzean.

Proba bakoitzera sartzeko biñeta bakoitzean agertzen diren izarrek proban lortutako puntuazioa adierazten dute.

- 0 izar, 0 puntu lortu badituzte.
- 1 izar, 1 eta 1.500 (gehienez) puntuazioa lortu badute.
- 2 izar, > 500 puntu lortu badute.
- 3 izar, > 1.000 puntu lortu badute.
- 4 izar, > 1.500 puntu lortu badute.
- 5 izar, > 2.000 puntu lortu badute.

4.3 proba bakoitzaren xehetasuna (hamar proba berrien deskribapena eta puntuazioa)

PROBAREN IZENA	GALDERA-KATEA
DESKRIBAPENA	Lehiatzaileak erantzun egokia eman behar die kontsumo arduratsuari buruzko 4 galderari. Galdera bakoitzak 3 erantzun posible ditu. Hurrengo galderara pasatzeko erantzun zuzena eman behar du. Galdera bakoitzean bi aukera izango ditu ondo erantzuteko. Puntuatuko badu, azkeneko galderara iritsi behar du, eta horri ere erantzun zuzena eman.
PUNTUAZIOA	10.000 / saiakera guztiak
PROBAREN IZENA	ORDENATU LETRAK
DESKRIBAPENA	Lehiatzaileek hizkiak nahastuta dituzten hiru hitz identifikatu behar dituzte. 40 segundo ditu hitz bakoitza identifikatzeko, eta pista bat kontsultatzeko aukera daukate.

PUNTUAZIOA	<p>600 puntu (hitza aurkituz gero) + denbora-bonusa 400 puntu (hitza pista ireki ondoren aurkituz gero) + denbora-bonusa Denbora-bonusa = 233,3 x (erabili gabeko denboraren %)</p> <p>Adibidea: hiru hitzak pista ireki ondoren asmatu baditu, eta hitz bakoitza aurkitzeko, 20, 30 eta 35 segundo behar izan baditu, puntuazio hau lortuko du guztira proba honetan: 1.404 puntu. Kalkulua xehatuta: = (400 + (233,3 x (40-20)/40)) + (400 + (233,3 x (40-30)/40)) + (400 + (233,3 x (40-35)/40))</p>
------------	--

PROBAREN IZENA	4 IRUDI, HITZ 1
DESKRIBAPENA	<p>Lehiatzaileek hiru hitzeko segida bat asmatu behar dute. Hitz bakoitza asmatzeko lau irudi izango ditu lagungarri. 40 segundo ditu hitz bakoitza identifikatzeko, eta pista bat kontsultatzeko aukera dauka.</p>
PUNTUAZIOA	<p>600 puntu (hitza aurkituz gero) + denbora-bonusa 400 puntu (hitza pista ireki ondoren aurkituz gero) + denbora-bonusa Denbora-bonusa = 233,3 x (erabili gabeko denboraren %)</p> <p>Adibidea: hiru hitzak pista eta guzti asmatu baditu, eta hitz bakoitza aurkitzeko, 20, 30 eta 35 segundo behar izan baditu, puntuazio hau lortuko du guztira proba honetan: 1404 puntu. Kalkulua, xehe: = (400 + (233,3 x (40-20)/40)) + (400 + (233,3 x (40-30)/40)) + (400 + (233,3 x (40-35)/40))</p>

PROBAREN IZENA	EGIA ALA GEZURRA
DESKRIBAPENA	<p>Lehiatzaileak baieztapen batzuk ikusiko ditu, eta Egia ala Gezurra erantzun behar du. Asmatzen badu, koska bat egingo du aurrera, eta asmatzen ez badu, abiapuntura joan beharko du atzera. Zenbat eta gehiago egin aurrera, orduan eta zailagoa galdera. Proba honetan puntuatu ahal izateko, lehiatzaileak 90 segundo izango ditu, eta bost galdera asmatu beharko ditu segidan.</p>

PUNTUAZIOA	<p>2.000 + denbora-bonusa. Denbora-bonusa = 500 x (erabili gabeko denboraren %)</p> <p>Adibidez: Lehenengo biak asmatzen baditu, hirugarrenean kale egiten badu, eta beste bostak asmatzen baditu, eta guztira 60 segundo behar izan baditu, honako puntuazio hau aterako du: 2167 puntu. Kalkulua, xehe= 2000 + (500 x (90-60/90))</p>
------------	---

PROBAREN IZENA	OROIMEN ONA
DESKRIBAPENA	<p>Hainbat ikono agertzen dira taula batean. Segundo baten ondoren, ikonoak desagertu egiten dira. Lehiakideak ikonoak non zeuden seinalatu behar du hatzarekin edo saguarekin. Lauki okerra seinalatzeko, partida amaituko da. Ikonoak aurkitzeko, gehienez 30 segundo ditu. Komodina: "C" botoiak aukera ematen du ikonoak segundo batez bistartzeko. Bi aldiz bakarrik erabil dezake komodina.</p> <p>Jokoak bost zailtasun-maila ditu. Zenbat eta maila altuagoan egon, orduan eta lauki eta ikono gehiago agertuko dira. Hurrengo mailara pasatzeko, galdera bat asmatu behar du (hiru erantzun izango ditu aukeran). Huts eginez gero, partida amaitu egingo da.</p>
PUNTUAZIOA	<p>Ikonoak aurkitzeko behar den denboraren eta gaitutako mailaren arabera da puntuazioa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. maila gaituta: 400 puntu + Denbora-bonusa: 100 puntu x (erabili gabeko denboraren %) • 2. maila gaituta: 800 puntu + Denbora-bonusa: 200 puntu x (erabili gabeko denboraren %) • 3. maila gaituta: 1.200 puntu + Denbora-bonusa: 300 puntu x (erabili gabeko denboraren %) • 4. maila gaituta: 1.600 puntu + Denbora-bonusa: 400 puntu x (erabili gabeko denboraren %) • 5. maila gaituta: 2.000 + Denbora-bonusa: 500 puntu x (erabili gabeko denboraren %)

PROBAREN IZENA	HIRI MISTERIOTSUA
DESKRIBAPENA	<p>Lehiatzaileak testu bat irakurriko du pertsonaia bizi den hiriari buruzko informazioarekin. Testuan ez da hiriaren izena azaltzen, baina hiria identifikatzen laguntzen duten pistak ditu.</p> <p>Lehiakidea mapa mutu batean sartuko da eta bere ustez pertsonaia bizi den hiriari dagokion tokian klikatu beharko du.</p> <p>Hiria mapan kokatzeko, gehienez minutu bat dauka.</p>
PUNTUAZIOA	<p>Puntuazioa emateko kontuan izango da zenbat denbora behar izan duen erantzuteko eta zenbateko distantzia dagoen hautatu duen lekua- ren eta hiriaren kokaleku zuzenaren artean.</p> <p>Puntuazioa: $2.000 \times (\text{gertutasunaren } \%)$. + Denbora-bonusa: $500 \text{ puntu} \times (\text{erabili gabeko denboraren } \%)$</p> <p>Gertutasunaren $\% = (800 - X) / 800$ X = hautatutako puntuaren eta hiriaren kokapenaren arteko distantzia kilometrotan.</p>
PROBAREN IZENA	NON UZTEN DA?
DESKRIBAPENA	<p>Jokalariak ikono batzuk leku zuzenera eraman behar ditu, ibilbide bat eraikiz.</p> <p>Probaren denbora mugatua da, jokalaria 90 segundo ditu.</p>
PUNTUAZIOA	<p>Jokalaria 0 punturekin hasiko da proba egiten. Ikono bat leku zuzenera iristen den bakoitzean, jokalaria 25 puntu irabazten ditu. Ikono bat zu- zena ez den toki batera iristen den bakoitzean, 50 puntu galtzen ditu.</p>
PROBAREN IZENA	BLACK FRIDAY

DESKRIBAPENA	<p>Jokalariak kamisetarainoko ibilbidea trazatu behar du (hatzarekin edo saguarekin), eskaintza txarrak saihestuz eta eskaintza ona aprobetxatuz, une horretan ez baitira ikusten.</p> <p>Eskaintza engainagarri baten gainerik igarotzen bada, partida amaitu egingo da.</p> <p>Eskaintza onaren gainerik igarotzen bada, bonus bat lortzen du bere puntuazioan.</p> <p>Ikonoak aurkitzeko, gehienez 30 segundo ditu.</p> <p>Komodina: "C" botoiak aukera ematen du segundo batez ikonoak bistaratzeko (eskaintza ona eta eskaintza engainagarriak). Bi aldiz bakarrik erabil dezake komodina.</p> <p>Jolasak maila desberdinak ditu.</p> <p>Maila batetik bestera pasatzeko, jokalariak galdera bat asmatu behar du arroparen etiketatzeari, eskaintzei, sustapenei, deskontuei, merkealdiei eta arroparen erosketari buruz.</p>
PUNTUAZIOA	<p>Eskaintza onaren gainerik pasatzen bada, ikonoak aurkitzeko behar duen denboraren eta gaitututako mailaren arabera da puntuazioa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. maila gaitututa: 300 puntu + 100 puntu eskaintza onaren gainerik igarotzen bada + Denbora-bonusa: 100 puntu x (erabili gabeko denboraren %) • 2. maila gaitututa: 600 puntu + 200 puntu, eskaintza onaren gainerik igarotzen bada + Denbora-bonusa: 200 puntu x (erabili gabeko denboraren %) • 3. maila gaitututa: 900 puntu + 300 puntu eskaintza onaren gainerik igarotzen bada + Denbora-bonusa: 300 puntu x (erabili gabeko denboraren %) • 4. maila gaitututa: 1.200 puntu + 400 puntu, eskaintza onaren gainerik igarotzen bada + Denbora-bonusa: 400 puntu x (erabili gabeko denboraren %) • 5. maila gaitututa: 1.500 puntu + 500 puntu, eskaintza onaren gainerik igarotzen bada + Denbora-bonusa: 500 puntu x (erabili gabeko denboraren %)
PROBAREN IZENA	IBILTARIA
DESKRIBAPENA	<p>Google Mapsen interfazetik (kale-ikuspegia), Europako lekuren baten irudia kargatzen da. Erabiltzaileak ez daki non dagoen. Leku batetik bestera libreki joan daiteke zantzuak eta pista bisualak bilatzeko, non dauden jakiteko.</p> <p>Probaren denbora mugatua da, jokalariak 5 minutu ditu.</p> <p>45 segundoz behin, galdera bat agertzen da pantailan.</p> <p>Aurrera jarraitzeko, jokalariak galdera asmatu behar du.</p> <p>Jokalariak kokapena identifikatu nahi duenean, interfazeaz eskura dauden mapan sakatzen du, behean, eskuinean.</p>

PUNTUAZIOA	<p>Geratzen den denboraren eta bi puntuen arteko distantziaren arabera koa da puntuazioa: jokalariak aukeratutako puntuaren eta benetako kokapenaren artean.</p> <p>Puntuazioa: $(2.000 \times (\text{gertutasunaren } \%)) + \text{Denbora-bonusa } (500 \text{ puntu} \times (\text{erabili gabeko denboraren } \%))$.</p> <p>Gertutasunaren $\% = (2.800 - X) / 2.800$ $X = \text{hautatutako puntuaren eta hiriaren kokapen zuzenaren arteko distantzia kilometrotan.}$</p>
------------	---

4.4. Diploma-egiaztagiria

Hamar probak bukatu eta denetan puntuazioa lortu duten lehiakideek diploma-egiaztagiria lortuko dute. Plataformatik zuzenean jaisteko moduan egongo da.

4.5 Lehiaketaren probak epez kanpo egitea

(Erabilgarri 2021eko maiatzaren 31tik, Consumópolisen hurrengo edizioa hasi arte)

Consumópoliseko probak mugarik gabe eta nahieran egin daitezke lehiaketa bukatu eta gero:

Baldin irakasleak eta ikasleak aurretik erregistratuta bazeuden: erregistratu egin beharko dira berriz, ez baitira gordetzen ez lehiaketaren aurreko faseko erabiltzaileak ez erabiltzaileen pasahitzak (ikasle nahiz irakasleenak).

Baldin irakasleak eta ikasleak aurretik erregistratuta ez bazeuden: erregistratzeko jarraibideak segi beharko dituzte (3. puntua).

Lehiaketa egunetatik kanpo Consumópoliseko probetan lortutako puntuak ez dira kontuan hartuko.

Consumópolisen edizio bat bukatu eta hurrengoa hasi arte dago aukera epez kanpo jokatzeko.

4.6 Tresnak

Lehiaketa ahalik eta ondoen eramateko, honako tresna hauek dituzte aukeran lehiatzaileek:

- Fitxa pedagogikoak: Fitxa pedagogikoen edukiak ikusteko.
- Jantzi-gela: Jokalari bakoitzak sortu behar duen pertsonaia pertsonala edo abatarra sortzeko.
- Puntuazioa: Jokalari bakoitzaren eta bere taldearen puntuazioa begiratzeko.

4.7. Fitxa birtuala bidaltzea eta deskargatzea – 2021/06/01etik aurrera

2021eko ekainaren 1etik, irakasle-koordinatzaileek aukera izango dute fitxa birtuala jaisteko. Fitxa horretan datu hauek daude: erreferentzia, taldearen izena eta kideak. Irakasleek Koordinatzaileen Sarbidea ataleko "Nire taldeak" sekzioan aurkituko dute fitxa birtuala. Ezin izango da fitxa birtuala deskargatu talde bakoitzeko ikasle guztiek proba bakoitzean puntuatu ez badute.

Fitxa birtuala, eta parte hartzeko eskaera (erkidegoak hala eskatzen badu), dena delako erkidego antolatzaileara bidali behar dira, deialdi autonomikoan jarrita dagoen epearen barruan. Estatu mailako deialdian jarritako epean moldatzeko modukoa izan behar du epe autonomikoak.

Kantabrian parte hartu duten lehiatzaileek Kontsumo Ministerioako Kontsumo Zuzendaritza Nagusian aurkeztu behar dute fitxa birtuala, deialdi nazionalen aurreikusitakoari jarraikiz.

4.8. Lehiaketaren bukaera

Taldeen parte-hartzea lehiaketan 2021eko maiatzaren 31n amaitzen da, azken eguna baita puntuazioa hobetzeko eta hamar probetako bakoitzean puntuatzeko.

Une horretatik aurrera, ekipoen puntuazioak egiaztatuko dira eta web orriko Sailkapena atalean argitaratuko dira.