

# 2026 Startup Challenge – Versenyszabályzat

## 1. A verseny célja

A Startup Challenge célja, hogy a résztvevő csapatok valós társadalmi, környezeti vagy piaci problémákra épülő, innovatív és megvalósítható startupötleteket dolgozzanak ki, fejlesszenek tovább és prezentáljanak szakmai zsűri előtt. A verseny fókusza a kreatív gondolkodás, a csapatmunka, a vállalkozói készségek fejlesztése és a tanulási folyamat támogatása.

## 2. A verseny szervezője

A versenyt az **Engame Akadémia** és a **STRT Invest** szervezi és bonyolítja le. A szervezők fenntartják a jogot a szabályzat és a program módosítására, amelyről a résztvevőket időben értesítik.

## 3. A verseny időpontja és helyszíne

- **Időpont:** 2026. március 5-6-7.
- **Helyszín:** Create.26 (1061 Budapest, Király u. 26.) és CEU (1051 Nádor utca 51.)

## 4. Résztvételi feltételek

- A versenyen 14–22 év közötti diákok és fiatalok vehetnek részt.
- A jelentkezés egyénileg történik, de a verseny csapatokban zajlik.
- A csapatok az eseményen alakulnak ki, a csapatvezetők kiválasztásával.
- Egy csapat létszáma: **3–5 fő**.

## 5. A verseny menete

### 1. Péntek – ötletelés, pitch és csapatalkotás

A pénteki program:

- nyitóbeszéd,
- random pitch-játék,
- 60 másodperces startupötlet-pitchek (vizuális prezentáció nélkül),
- szavazás a legjobb ötletekre,
- csapatok kialakítása a legtöbb szavazatot kapott projektek köré.

## 2. Szombat – fejlesztés és mentorálás

- Reggeli munkaszakasz
- Délelőtti mentorálás
- Videóinterjúk
- Délutáni mentorálás
- A csapatok este 23:00-ig dolgozhatnak

## 3. Vasárnap – demo pitch, döntő és eredményhirdetés

- Reggeli felkészülés
- **Demo pitch** a mentoroknak (5 perc pitch, max. 2 előadó)
- A mentorok értékelése alapján a **10 legjobb csapat** jut a döntőbe
- Döntős prezentációk a CEU-ban (5 perc pitch + 5 perc zsűrikérdés)
- Eredményhirdetés és díjátadó

## 6. Értékelési szempontok

A zsűri az alábbi szempontok alapján értékeli:

- Probléma relevanciája és megértése
- Innováció és kreativitás
- Megvalósíthatóság és üzleti modell minősége
- Társadalmi vagy piaci hatás
- Pitch-prezentáció minősége
- Csapatmunka és együttműködés

A zsűri döntése végleges és nem megfellebbezhető.

## 7. Díjazás

A díjazás a következő:

- **1. hely:** 200 000 Ft
- **2. hely:** 100 000 Ft
- **3. hely:** 50 000 Ft
- **Közönségdíj:** 50 000 Ft

A díjak adózás után kerülnek kifizetésre, és a **csapatvezető kapja meg**.

### A díjak felhasználása

- **Ha a projekt folytatódik:** a pénz a projekt fejlesztésére fordítható; aki nem folytatja, annak arányos részt kell kapnia.

- **Ha a projekt nem folytatódik:** a díjat a csapattagok között egyenlően kell elosztani.

## 8. Magatartási szabályok

- A résztvevők kötelesek tiszteletteljesen, együttműködően viselkedni.
- Tilos a plagizálás, más csapatok akadályozása vagy munkájuk lemásolása.
- A szervezők kizárhatják azt, aki etikátlan magatartást tanúsít.
- Külső segítség: A verseny alatt külső segítség nem vehető igénybe, kivéve a customer research (interjúk, kérdőívek).

### Csapatvezető szerepe

- Aki az ötletet hozza, az a csapatvezető.
- Ő választja ki a csapattagokat.
- Ha a projekt folytatódik, joga van eldönteni, kivel szeretne tovább dolgozni.

## 9. Adatkezelés

A verseny során keletkező személyes adatokat a szervezők kizárólag a verseny lebonyolításához használják fel, az Engame Akadémia adatkezelési irányelveinek megfelelően.

## 10. Szerzői jogok és felhasználás

- A csapatok által készített ötletek és anyagok a résztvevők tulajdonát képezik.
- A résztvevők hozzájárulnak, hogy a szervezők a verseny során készült fotókat, videókat és prezentációkat promóciós célokra felhasználják.
- A szervezők nem vállalnak felelősséget az ötletek későbbi megvalósításáért vagy piaci sikeréért.

## 11. Egyéb rendelkezések

- A szervezők fenntartják a jogot a program módosítására vagy lemondására.
- A versenyen való részvétel a szabályzat automatikus elfogadását jelenti.
- Kommunikáció: A verseny előtti és alatti kommunikáció WhatsApp Communityben zajlik.