



Országos Középiskolai Problémamegoldó Verseny

Versenyszabályzat

A verseny célja

Az Országos Középiskolai Problémamegoldó Verseny, a GimiMore és a Mathias Corvinus Collegium közös rendezésű versenye, mely egy rendhagyó megmérettetést biztosít középiskolás diákok számára.

A 2013-ban alapított verseny célja, hogy a középiskolás diákok olyan képességeit, készségeit fejlessze, melyek az oktatási rendszer keretein belül kisebb hangsúlyt kapnak. Ezek közé tartozik a prezentációs készség, a csapatban való munka és a kreatív, illetve kritikus gondolkodás. A verseny végeztével a versenyzők átfogó képet kapnak az esetoldásról és annak módszertanáról.

A jelentkezés feltételei

A versenyre 3 fős csapatok jelentkezhetnek magyarországi vagy határon túli magyar középiskolákból, de Erdélyi versenyzőknek megrendezésre kerül a [Problema Solvenda](#) esetoldóverseny is, így az ő jelentkezésüket az erdélyi megmérettetésre várjuk. A jelentkezés feltétele, hogy a csapattagok középiskola 9-12. osztályának valamelyikébe vagy előkészítő évfolyamra jártanak, és a 2019/20-as évben aktív tanulói jogvisztonnyal rendelkezzenek. A jelentkezésnek NEM feltétele, hogy a tanulók ugyanazon iskolában végezzék tanulmányaikat. Kettős jelentkezést nem fogadunk el, egy versenyző csak egy csapatban nevezhet. Név vagy e-mail cím egyezése esetén ellenőrizzük, hogy valóban különböző személyekről van-e szó. A jelentkezéssel a csapatok tudomással veszik és elfogadják a versenyszabályzatot. A szervezők fenntartják a jogot, hogy jelen Versenyszabályzatot a verseny résztvevőinek előzetes értesítése mellett egyoldalúan módosítsa. A Versenyszabályzat megsértése esetén a szervezők fenntartják a jogot, hogy a szabályt szegő személyt vagy csapatot kizárja a versenyen való részvételből.

A jelentkezés menete

A jelentkezés a verseny hivatalos oldalán, az okpv.hu-n érhető el. A jelentkező versenyzőknek a csapatkapitány iskoláját, csapatnevüket, e-mail címeiket, illetve felkészítő tanáruk nevét és e-mail címét kell megadni. A továbbiakban a kommunikációt a csapatkapitánnyal folytatjuk. A regisztrációnál a versenyzők elfogadják a Hungarian Business Case Society [adatkezelési szabályzatát](#), mellyel hozzájárulnak a verseny lebonyolításához szükséges adataik kezeléséhez.

Időpontok

Esemény	Időpont
Regisztrációs időszak	2019. november 4.- 2020. január 12.
Online tréning	2020. január 13.- 2020. január 19.
I. online forduló	2020. január 20.- 2020. január 26.
II. online forduló	2020. február 3.- 2020. február 9.
Regionális forduló	2020. március 6. péntek
Országos döntő	2020. március vége

Felkészülés

A felkészülést segítő anyagokat az okpv.hu honlapon található „[Hogyan oldjunk esetet?](#)” cím alatt érhetik el a diákok oktatóvideók formájában. A videókban található információk alapját képezik az online fordulók tesztfeladatainak, de a további fordulókhoz szükséges tudás alapjául is szolgálnak. Ezen kívül a diákok számára különböző szakirodalmak lesznek megadva az adott esetekhez, melyek feldolgozásával tudnak készülni az aktuális fordulóra.

Az eset megoldásának történelmi szempontból hitelesnek kell lennie. A történelmi hitelességet a verseny esetében a következőképpen kell értelmezni:

- 1.) A döntési helyzet dátumáig megtörtént események tényértékűek, ezeket minél alaposabban meg kell ismerni, fel kell tární.
- 2.) Minden, ami a döntési pont után történik, tartalmazhat fikcionális, de valóban megtörtént elemeket is.

3.) A fikcionális elemeknek a verseny során megismert, kikutatott történelmi tényekből eredeztethetőnek kell lenniük. A megszerzett ismeretek, felhasznált elemzési módszertan és technikák segítségével a csapatok megalkothatják saját konklúziójukat, érvelhetnek döntésük mellett.

A verseny menete

A verseny összesen négy fordulóból áll. Az online selejtező két fordulóra tagolódik: mindkét forduló során egy-egy internetes esetoldó tesztet kell megoldania a csapatoknak. A csapatok kötelesek mindkét fordulót kitölteni. A fordulók a pontozás során eltérő mértékkel bírnak: az első online forduló az összpontszám 30, míg a második a 70 százalékát teszi ki.

- Az online esettanulmány csak egyszer oldható meg.
- Csak abban az esetben kattintanak a versenyző csapatok a linkre, amennyiben rendelkezésükre áll a kitöltéshez szükséges 60 perc.
- Csapatos kitöltés esetén javasoljuk, hogy a csapatból mindenki azonos helyen legyen.
- A teszt nem tölthető ki mobil eszközről (okostelefon, tablet).

A selejtezőkből az adott régió 12 legmagasabb pontszámát elérő csapata jut a regionális döntőbe. A fordulók állásáról a versenyzők folyamatosan értesülhetnek a honlapon található [Ranglista](#) alapján. A 12. helyezésnél hátrébb végző csapatok Várólistára kerülnek, és értesítve lesznek, ha esetleges lemondás esetén mégis részt vehetnek az adott regionális döntőben.

A regionális felosztás a következő:

Régió száma	Régió neve	Régió megyéi
1.	Budapest régió	A főváros csapatai
2.	Pest megye régió	Pest megye csapatai
3.	Győr régió	Győr-Moson-Sopron, Vas és Zala megye csapatai
4.	Pécs régió	Baranya, Somogy és Tolna megye csapatai
5.	Székesfehérvár régió	Komárom-Esztergom, Fejér és Veszprém megye
6.	Miskolc régió	Nógrád, Heves és Borsod-Abaúj-Zemplén megye csapatai
7.	Szeged régió	Bács-Kiskun, Csongrád és Békés megye csapatai
8.	Debrecen régió	Jász-Nagykun-Szolnok, Hajdú-Bihar és Szabolcs-Szatmár-Bereg megye csapatai

A határon túlról jelentkező csapatokat a fentebbi régiók közül a földrajzilag és/vagy a közlekedés szempontjából legközelebb eső helyszínhez soroljuk. Erdélyi diákok jelentkezését a verseny erdélyi megfelelőjére várjuk, a [Problema Solvenda](#) honlapján. A csapatoknak NINCS lehetőségük más régióban prezentálni, mint amelyikbe a régióbeosztás szerint tartoznak.

Regionális döntő

A REGIONÁLIS DÖNTŐ során a csapatok a döntő időpontja előtt 6 nappal, 2020. február 29. 8:00-10:00 között (szombaton) egy történelmi esetet kapnak e-mailben, amely megoldására 120 óra áll rendelkezésükre. A prezentációk végső leadásának határideje 2020. március 5. 10:00 (csütörtök). A megoldott feladatot a kommunikacio@okpv.hu e-mail címre várjuk.

Amennyiben a versenyben való regisztráláshoz képest a csapat összetételében személyi változás áll fenn, kérjük azt 2019. február. 29. (szombat) 23:59-ig e-mailben jelezni a kommunikacio@okpv.hu címen. Egy csapatban kizárólag 1 fő lecserélése lehetséges. A versenyzők megoldásukat a régió nevét adó városban prezentálják, szakmai zsűri előtt. A Pest megyei csapatok regionális döntőjének helyszínéről a későbbiekben nyújtunk tájékoztatást.

A regionális döntő előtt a verseny szervezői a csapatokat minden régióban 2 darab 6 csapatos divízióra osztják. A divíziókra osztás az online fordulóban elért összpontszám alapján fog történni. Az adott regionális fordulóba jutott 12 csapat két részre lesz osztva az online fordulóban elért helyezés alapján. Az első hat helyezést elért csapat kerül a „felsőházba” és a 7.-12. helyezést elért csapat az „alsóházba”. Mindkét házból 3 csapat kerül egy divízióba, így alakulnak ki a hatsapatos divíziók. A divíziókon belüli prezentációk sorrendje a regionális forduló megnyitóján kerül kisorsolásra. A csapatok kötelesek megjelenni a számukra kijelölt teremnél a kisorsolt időpont előtt legalább 5 perccel. Amennyiben a csapat tagjai nem érnek a kijelölt időpontban a helyszínre, a zsűri tagjai döntenek arról, hogy a csapat tagjai prezentálhatják-e megoldásaikat, és amennyiben igen, akkor azt mikor tehetik meg, illetve mennyi idejük lesz rá.

A megoldások bemutatására 10 perc áll a csapatok rendelkezésére, ezután a zsűri tagjai a prezentációhoz kapcsolódó kérdéseket tesznek fel 5 percen keresztül. A prezentációk alatt – amennyiben erre a helyszínen lehetőség van – a zsűrin kívül a már leprezentált csapatok tagjai és tanárai is jelen lehetnek, feltéve, ha jelenlétükkel nem zavarják a versenyzést, amely a versenyből való kizárást vonhatja maga után. Továbbá a bent maradó hallgatóság nem hagyhatja el a termet a prezentációk végéig. Minden más kérdéses esetben a helyszínen a zsűri tagjai döntenek.

A zsűrizés – amennyiben más speciális eset nem áll fenn – minden régióban két zsűripanelben valósul meg. Tehát régióként két-két különböző zsűritestület fog értékelni. Mindkét zsűripanel esetében a legtöbb pontot elérő 2-2 csapat egyenes ágon jut tovább az országos döntőbe. A zsűri pontozótáblázatának szempontjai a regionális fordulóról szóló értesítő e-mail mellékletében megtalálhatóak lesznek.

Országos döntő

Az ORSZÁGOS DÖNTŐBEN 2020. márciusában egy 6 nappal korábban reggel 10 órakor kiküldött eseten dolgoznak a versenyzők. Az esetek megoldására 120 órájuk van a csapatoknak, a megoldásokat a verseny előtti napon reggel 10 óráig várjuk, a kommunikacio@okpv.hu e-mail címre. Kérjük, a prezentációt a csapatok pdf formátumban küldjék el, és a fájlnev mindenképp a csapat nevével kezdődjön. Amennyiben a prezentáció animált, és ezért ppt-ben szeretnék a csapatok előadni, akkor küldjék el a megadott határidőre mindkét változatot.

A prezentációk bemutatására, – hasonlóan a regionális fordulókhoz – 10 perc áll a versenyzők rendelkezésére. Ezután a zsűri tagjainak 5 percük lesz, hogy a megoldással kapcsolatban kérdéseket tegyenek fel. A döntőbe bejutó 32 csapatot sorsolás útján öt divízióra osztjuk, amely során figyelembe vesszük a bejutás sorrendjét és a régiókat. Ugyanazon régióból érkező csapatok különböző régiókba lesznek beosztva. Először az elődöntő zsűri előtt mutatják be prezentációjukat, majd minden divízióból a legjobbnak ítélt csapat a döntő zsűri előtt bemutatott megoldásával küzd meg az első helyért. Az elődöntő zsűri előtt lezajló prezentációk öt különböző teremben zajlanak párhuzamosan. Minden csapat csak a saját prezentációján lehet jelen. Tanáraik, kísérőik azonban bármelyik divízióhoz csatlakozhatnak, kötelesek azonban az elődöntők egésze alatt a kiválasztott divíziónál maradni. A divíziók között az átjárás nem megengedett!

A verseny nagydöntőjének szabályszerű lefolyását a háromtagú zsűri mellett versenybíró is biztosítja, aki ügyel a verseny formai keretének betartására. FONTOS tudnivaló, hogy sem a regionális, sem az országos döntőben nem számítanak az előző fordulók pontjai, azok csupán a regionális döntők sorsolásánál játszanak szerepet.

Díjak és nyeremények

Az Országos Középiskolai Problémamegoldó Verseny győztes csapatának tagjai részt vehetnek egy többnapos utazáson a mesés Koppenhágában, felnőtt kísérő jelenlétében Ezen kívül a második és harmadik helyezett csapat is értékes nyereményekkel gazdagodhat. További nyeremények részleteiről

a verseny Facebook-oldalán tájékozódhatnak (<https://www.facebook.com/okpv.official/>). A régióként legtöbb csapatot (és minimum 4-et) delegáló tanárok könyvutalványokat, illetve értékes könyv ajándécsomagokat nyernek. Holtverseny esetén a regionális döntőbe, majd az országos döntőbe bejutott csapatok számát vesszük figyelembe a döntésnél.

További információk

Az online fordulók tesztjeit a GimiMore trénerai állítják össze. A verseny regionális és országos fordulójáról is fényképek, videóanyagok és felvételek készülnek, amelyeken a csapatok, a zsűri és a közönség is láthatóak. Ezen képek és felvételek a későbbiekben felhasználásra kerülnek a verseny népszerűsítéséhez és egyéb médiatartalmakhoz. Az ezekhez való hozzájárulást a csapatok a regisztrációs lap aláírásával, valamint a regionális és országos döntő esetén a helyszínen írásban is megteszik. A versennyel kapcsolatos részletes információk megtalálhatók a [honlapon](#), de személyes kapcsolatfelvételt is lehetőség van a honlapon feltüntetett e-mail címen (kommunikacio@okpv.hu) keresztül.