



Országos Középiskolai Problémamegoldó Verseny

Versenyszabályzat

A verseny célja

Az Országos Középiskolai Problémamegoldó Verseny a GimiMore (www.gimimore.hu) és a Mathias Corvinus Collegium (www.mcc.hu) 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 a középiskola bármely évfolyamára (beleértve az előkészítő évfolyamot is) járjanak, és a 2022/23-as évben aktív tanulói jogviszonnyal rendelkezzenek. A csapattagoknak nem szükséges egy évfolyamon/osztályban lenniük.

A jelentkezésnek NEM feltétele, hogy a tanulók ugyanazon iskolában végezzék tanulmányaikat. Abban az esetben, ha a csapattagok különböző intézményekben folytatják tanulmányaikat, a csapatot abba régióba soroljuk, melyhez a csapatkapitány iskolája szerint tartozik.

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 jelentkezésnél kizáró ok, ha a versenyző OKPV Nagykövet címet visel, A verseny szervezőinek hozzátartozói nem indulhatnak a versenyen.

A csapatnév választásánál kötelező a magyar ábécé betűinek használata. Használhatóak továbbá a magyar ábécé írásjelei, arab, ill. római számok. Amennyiben a csapatnév ezen szempontoktól eltér, a verseny szervezői az adott csapatot nevének megváltoztatására kötelezheti.

A jelentkezéssel a csapatok tudomásul veszik és elfogadják a Versenyszabályzatot. A szervezők fenntartják a jogot, hogy jelen Versenyszabályzatot a verseny résztvevőinek előzetes értesítése mellett egyoldalúan módosítsák. 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 oldalon érhető el. A jelentkező versenyzőknek a csapatkapitány iskolájának nevét és irányítószámát, a csapatnevet, e-mail címeiket, illetve felkészítő tanáruk nevét és e-mail címét szükséges megadni. A továbbiakban a kommunikációt a csapatkapitánnyal folytatjuk. A regisztrációnál a versenyzők elfogadják a Business Case Society Kft. (Case Solvers) [Adatkezelési Szabályzatát](#), mellyel hozzájárulnak a verseny lebonyolításához szükséges adataik kezeléséhez.

Időpontok

Esemény	Időpont
Regisztrációs időszak	2022. november 3. – 2023. január 16.
Online tréning időszak	2023 január 16-22.
I. online forduló	2023. január 23-29.
II. online forduló	2023. február 12-16.
Regionális forduló	2023. március 11. (szombat)
Országos döntő	2023. április 1. (szombat)

Felkészülés

A felkészülést segítő anyagokat az okpv.hu honlapon található [„Hogyan oldjunk esetet?”](#) cím alatt érhetik el a diákok oktatóvideók formájában. A videókból található információk alapját képezik az online fordulók tesztfeladatainak, de a további fordulókhoz szükséges tudás alapjául is szolgálnak.

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 tárnani.
- 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

I. és II. online forduló

A verseny összesen négy fordulóból áll. Az első kettő forduló során a csapatoknak egy-egy internetes esetoldó tesztet kell megoldaniuk. 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 kattintsanak a versenyző csapatok a linkre, ha rendelkezésükre áll a kitöltéshez szükséges 60 perc.
- A teszt nem tölthető ki mobil eszközről (okostelefon, tablet).

A megyék régiókba sorolása a jelentkezési határidő (2023. január 16.) lejárta után történik, szem előtt tartva a verseny kiegyensúlyozottságát és a csapatok utazási lehetőségeit. A regionális felosztásról a versenyzők az első online tréning hetében (2023. január 16-22.) kapnak tájékoztatást e-mail-ben.

A selejtezőkből az adott régió 12 legmagasabb összesített pontszámát elérő csapata jut a regionális döntőbe. A fordulók állásáról a versenyzők folyamatosan értesülhetnek a honlapon található [Ranglista](#) alapján.

A 13. vagy afeletti helyezést elért csapatok Várólistára kerülnek, és értesítve lesznek, ha esetleges lemondás esetén mégis részt vehetnek az adott regionális döntőben.

A határon túlról jelentkező csapatokat a régiók közül a földrajzilag és/vagy a közlekedés szempontjából legközelebb eső helyszínhez soroljuk.

Regionális forduló

A forduló során a csapatok a döntő időpontja előtt 6 nappal, 2023. március 5. (vasárnap) 10:00-ig egy történelmi esetet kapnak e-mailben, amely megoldására 120 óra áll rendelkezésükre. A prezentációk végső leadásának határideje 2023. március 10. 10:00.

A határidőn túl beérkezett megoldásokat NEM áll módunkban elfogadni, a megoldásukat későn küldő csapatok diszkvalifikálva lesznek a versenyből, melyről e-mailen keresztül értesítjük őket.

A megoldott feladatot a kommunikacio@okpv.hu e-mail címre várjuk .pdf formátumban a következő fájl névvel: [Csapatnév]_[Régió neve].pdf (Pl.: PéldaBélák_Szeged.pdf)

A regionális fordulók magyarországi nagyvárosokban kerülnek megrendezésre. A pontos helyszínekről a versenyzők e-mail-ben kapnak tájékoztatást.

A fordulóba bejutott csapatok a verseny szervezői által kettő divízióra osztva mérik össze a tudásukat. Egy divízió 6 csapatból áll össze a következő szempont szerint: három csapat az online fordulókön elért összpontszám alapján 1-6. helyezést, három a 7-12. helyezést elért csapat közül kerül ki.

A kettő divízió csapatai egymással párhuzamosan, egy-egy szakmai zsűritestület előtt adják elő 10 percben az előzetesen beküldött prezentációjukat. Ezt követően a zsűri tagjai 5 percben a bemutatott megoldáshoz kapcsolódóan kérdéseket tesznek fel. A zsűri értékelési szempontjai a következők:

		Megjegyzés	Pontszám
Helyzet elemzése	Releváns adatok használata		
	Elemzési eszközök használata		
	Releváns következtetések levonása		
Megoldási javaslat	Kreativitás és egyediség		
	Megvalósíthatóság, realitás		
	Kidolgozottság		
Előadás	Struktúra és vizualitás		
	Előadásmód		
	Általános benyomás		

Mindkét zsűripanel esetében a legtöbb pontot elérő 2-2 csapat egyenes ágon jut tovább az országos döntőbe.

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.

Az adott prezentáció alatt csak a megoldását előadó csapat és a hozzátartozó felkészítő tanár lehet a teremben. Tehát az előző évek gyakorlatától eltérően a prezentációk ideje alatt sem a prezentáció előtt álló, sem a megoldásukat már bemutatott csapatok tagjai és tanárai NEM lehetnek jelen.

Amennyiben a versenyben való regisztrációjához képest a csapat összetételében személyi változás áll fenn, kérjük azt 2023. március 5. éjfélig e-mailben jelezni a kommunikacio@okpv.hu címen. Egy csapatban kizárólag 1 fő cseréje lehetséges. A határidőt követően az OKPV szervezői döntenek el, hogy engedélyezik-e a csapattárs cserére beérkezett kérelmeket (azonban a csapatokat ekkor is köti, hogy kizárólag 1 főt lehet cserélni).

Országos döntő

Az országos döntő során egy 6 nappal korábban 2023. március 26. (vasárnap) reggel 10 órakor kiküldött eseten dolgoznak a versenyzők. Az esetek megoldására 120 óra áll rendelkezésre a csapatoknak, a megoldásokat a verseny előtti napon 2022. március 31-én reggel 10 óráig várjuk, a kommunikacio@okpv.hu e-mail címre.

A határidőn túl beérkezett megoldásokat NEM áll módunkban elfogadni, a megoldásokat későn küldő csapatok diszkvalifikálva lesznek a versenyből, melyről e-mailen keresztül értesítjük őket.

Kérjük, a prezentációt a csapatok kizárólag .pdf formátumban küldjék el, és a fájlnev a következő: [Csapatnév]_[Régió neve].pdf.

Az országos döntőbe jutott 32 csapatot 4 divízióba osztják a verseny szervezői. Azonos régióból érkezett csapatok különböző divíziókba lesznek beosztva.

A döntő kettő fő részből áll. Az elődöntő során 4 divízió csapatai 4 különböző teremben adják elő prezentációikat szakmai zsűritestület előtt. A megoldásaik bemutatására 10 perc áll rendelkezésükre, ezt követően a zsűri tagjai 5 percen kérdezhetnek. A második fő rész során, a nagydöntőben minden divízióból a legjobbnak ítélt csapat a döntő zsűri előtt bemutatott megoldásával küzd meg az első helyért.

A divíziókban zajló prezentációk ideje alatt sem a prezentáció előtt álló, sem a megoldásokat már bemutatott csapatok tagjai és tanárai NEM lehetnek jelen. A prezentáció ideje alatt csak a zsűri és a prezentációját bemutató csapat és a felkészítő tanár tartózkodhat a teremben.

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.

A verseny menete országos járványügyi helyzet esetén

A koronavírus járvány újabb tetőzése, ill. országos járványügyi helyzet esetén a verseny szervezői fenntartják a regionális forduló és az országos döntő menetének megváltoztatásához való jogot. Az ebben az esetben várhatóan online lebonyolított fordulók forgatókönyvéről a verseny résztvevői e-mail-ben kapnak tájékoztatást.

Díjak és nyeremények

Első helyezett nyereménye egy 4 napos utazás Rómába. Ezenkívül a második és harmadik helyezett csapat is értékes nyereményekkel gazdagodhat.

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 Versenyszabályzat által nem szabályozott kérdésekben az adott forduló zsűritagjai egyhangú döntésükkel határoznak. A döntés kialakításában a szervezők konzultatív jogkörrel bírnak. A zsűri döntése ellen jogorvoslatnak helye nincs.

A verseny szervezői a Versenyszabályzat változtatásához való jogukat fenntartják.

A versennyel kapcsolatos részletes információk megtalálhatók a honlapon, de személyes kapcsolatfelvételtre is lehetőség van a [honlapon](#) feltüntetett e-mail címen kommunikacio@okpv.hu keresztül.