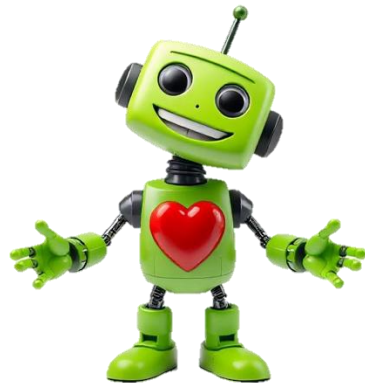




A

Kockaland Logikai Verseny

versenyszabályzata



A verseny lebonyolításának rendje

1. A fordulók felépítése

- A verseny két évfolyam (általános iskola alsó tagozat – 3., 4. évfolyam) számára kerül meghirdetésre.
- Az I-IV. fordulókban mindkét évfolyamon 6-6 különböző típusú írásbeli feladatot kell megoldani.
- A döntőben 7-7 különböző típusú írásbeli, illetve gyakorlati feladat szerepel.

Időpont: I.forduló: 2026. október 12. hétfő (08:00) - 16. péntek (16:00)

II.forduló: 2026. december 7. hétfő (08:00) – 11. péntek (16:00)

III. forduló: 2027. február 22. hétfő (08:00) – 26. péntek (16:00)

IV.forduló: 2027. április 15. csütörtök 14:00-15:30

Döntő: 2027. május 18. kedd (14:00-15:30)

Időkeretek

- I-III. forduló: 5 munkanap (mindkét évfolyamon)
- IV. forduló: 1,5 óra (mindkét évfolyamon)
- Döntő: 1,5 óra (mindkét évfolyamon)

A versenyidő leteltével a rendszer automatikusan lezár.

2. A verseny technikai lebonyolítása

Az online fordulók lebonyolítása a Nemzeti Köznevelési Portál (NKP) felületén történik. A részvétel feltétele a csapatok előzetes regisztrációja az NKP rendszerében.



A rendszer:

- a megoldásokat automatikusan menti,
- a beküldött feladatokat azonnal feldolgozza.

Az írásbeli megoldásokat kizárólag elektronikusan, a megadott felületen keresztül lehet benyújtani. Fordulónként csapatonként egy beküldés fogadható el.

Indokolt esetben (pl. téves rögzítés, technikai hiba) a Szervező javítási lehetőséget biztosíthat, amennyiben:

- a jelzés a beküldéstől számított 24 órán belül érkezik, és
- a kérelem megalapozottnak minősül.

Helyszín: I-IV. forduló: online;

döntő: helyszíni – Szent István Sport Általános Iskola és Gimnázium (5100 Jászberény, Rákóczi u. 53. Magyarország)

3. A verseny lebonyolításának szabályai

A feladatok megoldása:

- laptopon vagy asztali számítógépen történhet,
- íróeszköz használata engedélyezett,
- jegyzetelni kizárólag a feladatlap mellé kiadott üres lapokon lehet.

A csapattagok egymás között kizárólag halkan kommunikálhatnak.

A feladatsor megnyitásakor a csapat köteles ellenőrizni, hogy a megfelelő évfolyam/kategória feladatsorát kapta-e meg.

Mobiltelefon a versenyzőknél nem lehet, de kikapcsolt állapotban, a táskában tartható.

A mobiltelefon használata azonnali kizárást vonhat maga után.

4. Adatkezelési és nyilvánossági hozzájárulás

A nevezéssel a résztvevő diákok és felkészítőik hozzájárulnak ahhoz, hogy:

- a verseny során készült fényképeket,
- a résztvevők nevét,
- az iskola nevét,
- valamint az elért eredményeket a Szervező közzétegye.



5. A csapatösszetétel szabályai

- Amennyiben egy benevezett versenyző nem tud részt venni, helyette ugyanazon iskola azonos évfolyamáról más tanuló indulhat.
- A hiányos létszámban megjelenő csapat is jogosult a versenyzésre.
- A csapat összetétele fordulónként legfeljebb egy fővel változhat az előző fordulóhoz képest.

6. Kizáró okok

A versenyen való részvételből kizárásra kerülhet a csapat, ha:

- A nevezési díj befizetése nem történik meg a versenykiírásban meghatározott határidőig.
- A feladatok megoldása bizonyíthatóan nem versenyszerű körülmények között történik.
- A csapat nem az évfolyamának megfelelő feladatsort oldja meg.

7. A fordulók pontozási rendszere

Többválasztós (Multiple-choice) feladat esetében:

Minden helyesen bejelölt mező: 1 pont

Minden helytelenül bejelölt mező: 0 pont

Minden helyesen üresen hagyott mező: 1 pont

Minden helytelenül bejelölt mező: 0 pont

Egyválasztós (Single-choice) feladat esetében:

Helyesen bejelölt mező: 1 pont

Helytelenül bejelölt mező: 0 pont

Rövid válasz feladattípus esetében:

Helyes válasz: 1 pont

Helytelen válasz: 0 pont



Párosítás feladattípus esetében:

Helyes párosítás: 1 pont

helytelen párosítás: 0 pont

Szekvenciális feladattípus esetében:

dichotóm értékelés:

Helyes sorrend felállítása: 1 pont

Helytelen sorrend felállítása: 0 pont

politóm értékelés:

Minden helyesen megadott lépés: 1 pont

A pontozás az első hibás lépésig folytatódik.

A hibás lépéstől kezdődően: 0 pont

8. Értékelés

• A III. forduló után

A csapatokat az első három forduló írásbeli feladatainak összpontszáma szerint csökkenő sorrendbe állítjuk, így alakul ki a III. forduló végeredménye. Pontegyenlőség esetén a megoldásra fordított időt vesszük számításba, a kevesebb időt felhasználó csapat előnyére. A két évfolyamból 20-20 csapat jut tovább a IV. fordulóba.

• A IV. forduló után

A csapatokat az írásbeli feladatok összpontszáma szerint csökkenő sorrendbe állítjuk, így alakul ki a IV. forduló végeredménye. Pontegyenlőség esetén a megoldásra fordított időt vesszük számításba, a kevesebb időt felhasználó csapat előnyére. A két évfolyamból 8-8 csapat jut tovább a döntőbe.

A verseny támogatója az Oktatási és Gyermekügyi Minisztérium és a Nemzeti Tehetség Program.



**OKTATÁSI ÉS
GYERMEKÜGYI
MINISZTERIUM**



**Nemzeti Tehetség
Program**

