

SolveX Kárpát-medencei Matematikai Esetverseny

Versenyszabályzat

A jelen Versenyszabályzat a SolveX Kárpát-medencei Matematikai Esetverseny (a továbbiakban: Verseny) részvételi és lebonyolítási feltételeit rögzíti a Verseny iránt érdeklődők tájékoztatása céljából.

1. A verseny célja és jellege

A SolveX Kárpát-medencei Matematikai Esetverseny egy magyar nyelvű, többfordulós, csapatverseny középiskolás diákoknak. A Verseny célja, hogy a résztvevők:

- időkeretben, objektív feladatok ellátása révén mérjék össze matematikai tudásukat,
- komplex, nagy adatmennyiséget tartalmazó esetet elemezzenek matematikai és statisztikai eszközökkel,
- döntési javaslatot fogalmazzanak meg és azt szakmailag védhetően alátámasszák,
- megoldásukat strukturáltan és meggyőzően prezentálják zsűri előtt.

2. Szervező, kapcsolat

A Verseny szervezője: Mathias Corvinus Collegium SolveX diákprojekt (a továbbiakban: MCC vagy Szervező)

Kapcsolattartás: solvex@mcc.hu

A Szervező a Verseny hivatalos információit (felületek, belépések, technikai részletek, sablonok, beküldési linkek) a jelentkezést követően, emailben és a Verseny hivatalos csatornáin közli, így különösen az alábbi felületeken: Instagram (@solvex_2026) és Tiktok (@solvex90)

3. Részvételi feltételek

3.1 Jogosultság

A Versenyre jelentkezhet minden olyan csapat, amelynek tagjai:

- 9–12. évfolyamos középiskolás tanulók (Magyarországon vagy a Kárpát-medence magyar nyelvű középiskolaiban, illetve ezzel egyenértékű képzésben résztvevők),
- a csapattagok lehetnek vegyes évfolyamúak (például 10. és 12. évfolyam együtt).

3.2 Csapatlétszám

A csapatok minimum 2, maximum 3 főből állhatnak.

3.3 Iskolai csapatlimit

Egy iskola korlátlan számú csapatot indíthat.

3.4 Nevezési díj

A Versenyen való részvétel díjmentes.

3.5 Jelentkezés

A jelentkezés előzetes online regisztrációhoz kötött, online jelentkezési ív kitöltésével, amely az alábbi linken érhető el: <https://regisztracio.mcc.hu/solvex-regisztracio>

A regisztráció során megadott adatok pontosságáért a csapat felel. A Szervező jogosult hiánypótlást kérni.

4. A Verseny menetrendje és határidői

Megnevezés	Határidő, időpont
Jelentkezés megnyitása	2026. febr. 6. 14:00
Jelentkezési határidő	2026. febr. 28. 23:59
I. forduló (online, 60 perc)	2026. márc. 6. 16:00–18:00
I. forduló eredmény, II. fordulóba jutók értesítése	2026. márc. 7. 12:00
Eset kiküldése a továbbjutóknak	2026. márc. 7. 12:00
Esettel kapcsolatos Q&A, segítség (online, 90 perc)	2026. márc. 10. 18:00–19:30
II. forduló leadási határidő	2026. márc. 14. 23:59
Döntős csapatok kihirdetése (6–8 csapat)	2026. márc. 17. 18:00
Logisztikai visszajelzés határideje (szállás, névsor)	2026. márc. 18. 23:59
Érkezés és szállás (igény szerint)	2026. márc. 21.
Élő döntő (1113 Budapest, Tas vezér u. 3-7)	2026. márc. 22.

A Szervező indokolt esetben jogosult a dátumok és időpontok módosítására, erről a csapatokat haladéktalanul tájékoztatja.

5. A verseny fordulói

A Verseny három szakaszból áll:

1. I. online forduló: 60 perces feladatsor
2. II. online forduló: esetmegoldás (PPT + dokumentum + videó)
3. Élő döntő: esetmegoldás prezentációja és szakmai zsűri kérdései

Fontos: a Verseny végső sorrendje (1–3. hely) kizárólag az élő döntőben nyújtott teljesítmény alapján dől el. Az I. és II. forduló célja a döntőbe jutók kiválasztása.

6. I. online forduló (objektív feladatsor)

6.1 Forma és időkeret

- Időtartam: 60 perc
- Időpont: 2026. márc. 6. 16:00–18:00
- A feladatsor online felületen érhető el, melyhez a linket a Szervező a regisztrált csapatoknak emailben küldi meg.

6.2 Feladattípusok és javítás

A javítás objektív, automatikus:

- számérték beírása
- feleletválasztós kérdés (3–5 opció)
- igaz-hamis típus

6.3 Segédeszközök

Segédeszközök használata engedélyezett (például számológép, képletgyűjtemény, internet). A Verseny integritása érdekében elvárás, hogy a megoldás a csapattagok közös munkájával készüljön, külső személy érdemi közreműködése nélkül.

6.4 Továbbjutás a II. fordulóba

A II. fordulóba a Szervező az I. forduló rangsora alapján hívja meg a csapatokat.

- továbbjutók száma: minimum 20 csapat
- pontegyenlőség esetén a Szervező jogosult a továbbjutói létszámot a méltányosság elve szerint módosítani

7. II. online forduló (esetmegoldás)

7.1 Az eset jellege

A továbbjutó csapatok egy komplex, többoldalas, nagy adatmennyiséget tartalmazó esettanulmányt kapnak, amely matematikai és statisztikai elemzést igényel. Az eset részben szubjektív jellegű: nem feltétlenül létezik egyetlen helyes megoldás, a zsűri a megoldás megalapozottságát és védhetőségét értékeli.

7.2 Határidő

- eset kiküldése: 2026. márc. 7. 12:00
- leadási határidő: 2026. márc. 14. 23:59

7.3 Beküldendő anyagok

A csapatok a leadási határidőig az alábbi 3 anyagot töltik fel:

1. Prezentáció
 - formátum: PDF vagy PPTX
 - terjedelem: maximum 15 dia
2. Írásos dokumentum
 - formátum: PDF
 - terjedelem: maximum 6 oldal (A4, címlap beleszámít, melléklet nem kötelező)
3. Rövid videó
 - formátum: MP4
 - hossz: maximum 90 másodperc
 - cél: a megoldás lényegének összefoglalása

7.4 Fájlnevezés és technikai követelmények

A Szervező a feltöltési felületet és a pontos fájlnevezési mintát a továbbjutóknak megküldi. Alapelveként elvárt, hogy a fájlnevek egyértelműen azonosíthatók legyenek (csapatnév, iskola, forduló).

7.5 Értékelés és döntőbe jutás

A II. forduló célja a döntős csapatok kiválasztása. A Szervező és a zsűri a beérkezett anyagok alapján meghívja az élő döntőbe a legjobb csapatokat.

- döntőbe jutók száma: 6–8 csapat
- a II. forduló eredménye a döntőbe jutásról dönt, nem a végső helyezésekről
- kérdéses helyzetben az I. fordulóban elért eredmény is számíthat

7.6 Értékelési elvek

A zsűri a II. fordulóban az alábbi elvek mentén értékeli:

- matematikai és statisztikai megalapozottság, módszerválasztás indoklása
- logikai felépítés, következtetések koherenciája
- döntési javaslat világossága és alátámasztása
- kreativitás és matematikai elegancia
- kommunikáció minősége, érthetősége
- formai követelmények betartása

A Szervező a részletes, belső zsűrilapot nem köteles közzétenni.

8. Élő döntő

8.1 Időpont és helyszín

- Időpont: 2026. márc. 22.
- Helyszín: Budapest, az MCC Tas vezér utcai központja (1113 Budapest, Tas vezér u. 3-7.)

8.2 Döntős program

A döntőben nincs új feladat. A csapatok a II. fordulóban kidolgozott megoldásukat mutatják be és védik meg.

- prezentáció: maximum 20 perc
- szakmai zsűri kérdései és válaszok (Q&A): 10 perc

8.3 Utazás és szállás

A Szervező a nem Budapestről, illetve Budapest vonzáskörzetéből érkező csapatok számára igény szerint, a kapacitások függvényében szállást biztosíthat a döntőt megelőző éjszakára. A szállásigényt a csapatoknak a logisztikai visszajelzés határidejéig kell jelezniük.

8.4 Végző rangsor

Az 1–3. helyezés kizárólag a döntőben nyújtott teljesítmény alapján dől el, a zsűri rangsort állít fel.

9. Díjazás

A Verseny pénzdíjai csapatonként bruttó:

1. helyezett csapat: 300 000 Ft
2. helyezett csapat: 200 000 Ft
3. helyezett csapat: 100 000 Ft

A Szervező fenntartja a jogot további elismerések bevezetésére és ezek kommunikálására.

10. Fair play, kizárás, plágium

10.1 Fair play

A csapatok kötelesek a Verseny során tisztességesen eljárni. Elvárás, hogy a megoldások a csapatok önálló munkáját tükrözzék.

10.2 Külső segítség

Nem megengedett külső személy érdemi közreműködése a feladatok megoldásában, az eset elemzésében, illetve az anyagok tartalmi előállításában.

10.3 Plágium

Más csapat anyagának részbeni vagy teljes átvétele, illetve forrásmegjelölés nélküli átemelés plágiumnak minősül. Ha a csapat külső forrásokat (például definíció, adat, ábra, módszertani hivatkozás) használ, azt egyértelműen jelölnie kell.

10.4 Következmények

A Szervező jogosult figyelmeztetést adni, pontot levonni, továbbjutást megtagadni, illetve kizárni azt a csapatot, amely a szabályokat súlyosan megsérti.

11. Technikai feltételek és felelősség

A csapatok felelősek a saját internetkapcsolatukért és eszközeik működéséért. A Szervező törekszik a zavartalan lebonyolításra, azonban a résztvevő oldalán felmerülő technikai hibákért felelősséget nem vállal.

A Szervező a versenyfelületet érintő rendkívüli technikai hiba esetén jogosult a forduló menetét indokolt mértékben korrigálni (például időablak módosítása), és erről tájékoztatást ad.

12. Adatkezelés, hozzájárulások, médiatartalmak

A Verseny lebonyolításához szükséges adatokat a Szervező kezeli. A részletes adatkezelési szabályokat külön dokumentum tartalmazza.

A Verseny fordulóiról fénykép-, videó- és egyéb dokumentáció készülhet. A részvétellel a csapatok tudomásul veszik, hogy a Szervező a felvételeket a Verseny kommunikációja és promóciója céljából felhasználhatja.

Kiskorú résztvevők esetén a Szervező szülői vagy törvényes képviselői hozzájáruló nyilatkozat benyújtását írja elő. A nyilatkozatok benyújtásának módját és határidejét a Szervező a jelentkezési formon teszi közzé.

13. Döntési eljárás, jogorvoslat

A Versenyszabályzatban nem rendezett kérdésekben a Szervező jogosult dönteni, szükség esetén a zsűrivel egyeztetve. A zsűri döntése végleges, ellene jogorvoslatnak nincs helye.

14. A szabályzat módosítás

A Szervező fenntartja a jogot a Versenyszabályzat módosítására. A módosításokról a csapatokat a Szervező hivatalos csatornáin tájékoztatja. A csapatok a Versenyben való részvétellel tudomásul veszik, hogy a közzétett frissítések rájuk nézve kötelezőek.

15. Kapcsolat

Kérdés esetén: solvex@mcc.hu

A Versenyre történő jelentkezéssel a csapatok elfogadják a jelen Versenyszabályzat feltételeit, és együttműködnek a Verseny szervezési és kommunikációs folyamataiban.