

Tisztelt Igazgató Úr/Asszony!

Kedves Testnevelő, Felkészítő Kollégák!

Szeretettel invitáljuk Önökön keresztül az általános és középiskolák diákjait a **II. Buzánszky Jenő Országos Sporttörténeti Vetélkedőre**. *A megmérettetés résztvevői lehetnek az oktatási intézmények 5-13. évfolyamos diákjai.*

A verseny támogatói:

Dombóvár Város Önkormányzata

Tamási Tankerületi Központ

A verseny fővédnöke: Győr Béla, a Magyar Olimpiai Akadémia főtitkára

A verseny védnökei: Pintér Szilárd, Dombóvár város polgármestere, Csike

Tamás, a Tamási Tankerületi Központ igazgatója

A vetélkedő célja az, hogy a diákok megismerjék Dombóvár díszpolgára, a helyi gimnázium világhírű öregdiákja, Buzánszky Jenő sportsikereit. Ismerkedjenek meg az egyik legfontosabb magyar sikersportág, a kajak-kenu legkiemelkedőbb eredményeivel. Ezen kívül a tanulók ismerjék meg a közelmúlt kiemelkedő sportsikereit és sportolóit a 2016-os labdarúgó Európa-bajnokság és a 2016-os Rio de Janeiro-i nyári olimpia eseményein és eredményein keresztül.

A vetélkedő szervezői szeretnék bizonyítani, hogy van igény Magyarországon a nívós sporttörténeti vetélkedőkre, s céljuk igazolni, hogy szükség lenne egy olyan rangos országos versenyre, amelyen a legjobbak tanulmányi többletpontokat kapnak a felsőoktatási felvételi eljárásban.

A verseny ötletgazdája és szervezője: Dr. Szenyéri Zoltán, a Dombóvári Illyés Gyula Gimnázium igazgatója

A verseny időpontja és helye: 2023. december 1. (péntek) 11 óra, Dombóvár, Tinódi Ház (Művelődési Ház) előtere.

Minden iskola maximálisan 3-3 tanulót nevezhet a versenyre. Ha intézményenként többen érdeklődnek, akkor arra kérünk mindenkit, hogy tartsanak saját otthoni selejtezőket és válasszák ki a 3 legjobb versenyzőt.

A tanulók egyénileg vesznek részt a versenyben. Azok az iskolák, amelyek 3 tanulót is neveznek, részt vesznek a csapatversenyben is az öttusa sportághoz hasonló módon, ahol csapateredményt az egyéni pontszámok összeadásával hirdetnek.

A nevezés határideje: 2023. november 7. (kedd) 12,00 óra. Nevezni a szervező hivatalos e-mail címére küldve lehet: szenyerezoltan@illyes-dombovar.hu . A nevezéskor a versenyzők neveit, évfolyamát, a felkészítő tanárt, a tanár telefonszámát és e-mail címét, az iskola nevét kell megadni.

A vetélkedő témái:

- *Buzánszky Jenő életrajza*, sportsikerei és *az Aranycsapat* sikereivel, tagjaival kapcsolatos kérdések, feladatok. (A tudnivalókat teljes egészében tartalmazza a segédanyag)
- *A 2016-os labdarúgó Európa-bajnokság* eseményei és eredményei, az eddigi labdarúgó Európa-bajnokságok legfontosabb érdekességei. (A tudnivalókat teljes egészében tartalmazza a segédanyag.)
- *A Rio de Janeiro-i olimpián (2016) érmet szerzett* magyar sportolók helyezései, az olimpiákon szerzett további helyezéseik és fotóik. (A tudnivalókat teljes egészében tartalmazza a segédanyag.)
- *A kajak-kenu sportág magyar érmesei 1952-2021 között* (Különösen fontos az érmek ismerete távonként, versenyzőként és külön-külön az egyes olimpiákon. A tudnivalókat teljes egészében tartalmazza a segédanyag.)

A vetélkedő témáihoz szükséges segédanyagot a jelentkezéskor megadott e-mail címre küldjük. Az olimpiai eredményeknél csak a helyezéseket kell ismerni, a versenyzők életrajzi adatait, a helyezésekhez kapcsolódó konkrét idő- vagy másféle eredményeket nem kell tudni.

Minden témakörre igaz, hogy csak azokat a kérdéseket, megoldásokat, adatokat, képeket kell ismerni, amelyeket a segédanyagban közzétettünk.

Csak az előre megadott kérdések szerepelhetnek, de nem biztos, hogy ugyanilyen módon fognak előkerülni, hanem lehetséges, hogy valamilyen más feladattípusban. ***A kérdéseket és a válaszokat tehát értő módon kell elsajátítani.***

A versenyzők ismerjék az olimpiai helyezések nem hivatalos pontozását, tehát azt, hogy az 1. hely 7 pontot, a 2. 5 pontot, a 3. 4 pontot, a 4. 3 pontot, az 5. 2 pontot és végül a 6. 1 pontot ér.

A riói olimpiai érmeseknél a feldolgozás szempontja legyen, hogy ki mennyi érmet nyert a 2016-os olimpián, ill. összesen mennyi és milyen fajtájú éremmel és helyezéssel rendelkezik TELJES SPORTPÁLYAFUTÁSÁBAN. (Ez azért lényeges, mert többen közöttük a következő olimpián is indultak.)

A kajak-kenu sportágnál a kedves felkészítők különösen figyeljenek a sokszoros bajnokokra, arra, hogy egy adott olimpián ki volt több versenyszámban egyszerre érmes.

A riói érmesek képei közül csak az az egy-egy kép szerepelhet a vetélkedőn, amelyet az elküldött anyagban elérhetővé tettünk.

A vetélkedő várható forgatókönyve:

11 óra – ünnepélyes megnyitó

11,15 - 60 perces írásbeli teszt

12,15 óra – ebéd a diákok és a felkészítő (kísérő) tanárok számára

13,15 óra – szóbeli forduló – ***a legjobb 24 versenyző kerül be ebbe a fordulóba,*** a versenyzők az írásbelin szerzett pontjaikat magukkal viszik. A tanulók egyszerre és ugyanazon feladatokkal versenyeznek.

14,30 óra – ***szóbeli forduló nyomógombos berendezésekkel. A legjobb 12 versenyző méri össze a tudását.*** Itt a tárgyi tudás mellett a gondolkodási gyorsaságnak is komoly szerepe lesz. A felkészülés könnyítése érdekében ehhez a fordulóhoz a felhívás végén külön játékleírást mellékelünk.

A 12 tanuló közül egyszerre 4 fő szerepel egy játékgépes fordulóban. Az írásbeli és szóbeli forduló pontjait összesítjük e forduló előtt, s a sorrend alapján alakul ki, hogy ki játszik egymással. Az első fordulóban az addigi 1., 6., 7. és 12. helyezett küzd meg egymással. Utána a 2., 5., 8., és 10. helyezett versenyző, végül pedig a 3., 4., 9. és 11. helyen álló versenyzők fognak vetélkedni. A második és egyben utolsó körben a versenyben élen álló négy tanuló egy szuperdöntőben egymás ellen fog versenyezni.

A végső sorrendet a három fordulóban szerzett együttes pontszám fogja kialakítani.

15,45 óra – eredményhirdetés

Díjazás: az egyéni verseny 1-8. helyezett tanulói és felkészítő tanáraink értékes könyvjutalomban részesülnek. Az 1-3. helyezett érmet is kap. Az 1-4. helyezett csapatok tagjai és felkészítői szintén könyvjutalomban részesülnek, az 1-3. helyezettek érmeket is kapnak. A további helyezettek oklevelet vehetnek át.

Mindenkit tisztelettel üdvözöl és jó felkészülést, kellemes tanulást kíván

Dr. Szenyéri Zoltán

igazgató, szervező

A nyomógombos géppel lezajló forduló leírása

A forduló a dombóvári gimnázium nyomógombos játékgépének felhasználásával kerül megrendezésre. *A kérdések tematikusan lesznek csoportosítva.* Pl. riói olimpiai bajnokok vagy Aranycsapat. A címek lehetnek tréfásak is, nem feltétlenül árulják el a versenyzőknek rögtön, hogy mivel kapcsolatosak. Ha kikérik a témakörön belül az első kérdést, akkor a játékvezető természetesen elmagyarázza a témakör tartalmát, s hogy milyen jellegű válaszokat vár el a feladat.

Minden fordulóban 5 témakör fog játszani, s ezekhez 6-6 kérdés tartozik hozzá. Először egy villámkérdésre adott gyors első jó válasz alapján derül majd ki, melyik versenyző válogat majd a témákból először, utána *mindig az kér kérdést, aki az utolsó jó választ adta, ha nem volt válaszadó, akkor a vezető versenyző.* Ha rossz válasz hangzott el, akkor a nem válaszoló versenyzők közül a legrosszabb pontszámmal álló választhatja a következő kérdést.

A kérdésekhez tartozik egy pontszám érték 1000, 2000, 3000, 4000, 5000, 8000 pont értékben. Ha a játékos tudja a választ, ennyi pontot kap, ha nem tudja, ezt a pontszámot levonjuk addig megszerzett pontjaiból. (Így tehát negatív pontszámot is lehet elérni!) Tehát csak akkor érdemes majd válaszolni, ha tudjuk valóban a választ.

AZ VÁLASZOLHAT, AKINEK ÉG A LÁMPÁJA. A játékgépen ugyanis mindenkinek lesz egy nyomógombja, azt kell benyomni, s csak a leggyorsabb válaszolhat. *Rossz válasz esetén más játékos nem adhatja meg a választ, tehát pontot rabolni így nem lehet.* A kérdéseket úgy kell kérni, hogy a játékosok megadják a témakör nevét és pontszámát – pl. Buzánszky 5000 vagy Aranycsapat 4000.

A KÉRDÉSEKET NEM KELL MAJD SORRENDENBEN VÁLASZTANI, BÁTRAN LEHET KÉRNI ELŐSZÖR A MAGASABB PONTSZÁMÚ KÉRDÉSEKET IS. Egy-egy vetélkedő forduló 5 perc nettó játékidőt fog igénybe venni, tehát várhatóan nem fog az adott elődöntőben az összes kérdés előkerülni.

Ennek megfelelően nagy szerepe lehet a taktikának is. (Pl. a nagyon vezető játékos szándékosan kisebb értékű kérdéseket kér, hogy ne érhesék őt be.)

NEM KELL MEGVÁRNI, AMÍG A KÉRDÉS VÉGIG ELHANGZIK, ezért ebben a vetélkedőben a gyorsaságnak legalább akkora szerepe van, mint a tudásnak.

A forduló végén az ezerpontokat kerekítjük az első két számjegyre, ez fog számítani a végső összevetésben. Tehát aki pl. 25.000 pontot szerzett, az ebben a fordulóban 25 ponttal lett gazdagabb.