

Tisztelt Igazgató Úr/Asszony!

Kedves Testnevelő, Felkészítő Kollégák!

Szeretettel invitáljuk Önökön keresztül az általános és középiskolák diákjait az **V. 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 főttkára

A verseny védnökei: Pintér Szilárd, Dombóvár város polgármestere, Csike Tamás, a Tamási Tankerületi Központ igazgatója

A vetélkedő fő célja az, hogy a diákok megismerjék Dombóvár díszpolgára, a helyi gimnázium világhírű öregdiákja, Buzánszky Jenő sportsikereit.

A vetélkedő másik célja, hogy ébren tartsa a diákokban a magyar sikerek, a magyar sportolók iránti tiszteletet és rajongást. Ezért került be ismét az idei év témakörei közé a magyar labdarúgók szereplése a férfi labdarúgó világbajnokságokon és a 2024. évi párizsi nyári olimpia magyar sikerei, érdekességei.

Sajnos a labdarúgó világbajnokságok történelemkönyvébe nem került be Magyarország 2026. évi szereplése. Mégis úgy gondoltuk, hogy az idei nagy rendezvénynek népszerűsége miatt a témakörök között van a helye. Az ötödik témakör is rendelkezik aktualitással, hiszen emlékezik az idén Milánóban megrendezett téli olimpiára. A legeredményesebb versenyzők sikereinek bemutatásán túl célunk volt az is, hogy néhány sportág kulisszatitkaiba, szabályaiba is beavassuk a kedves versenyzőket.

A vetélkedő szervezői szeretnék bizonyítani, hogy van igény Magyarországon a nívós sporttörténeti vetélkedőkre.

Célunk 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: 2026. november 20. (péntek) 11 óra, Dombóvár, Tinódi Ház (Művelődési Ház) előtere.

Minden iskola maximálisan 4-4 tanulót nevezhet a versenyre. Ha intézményenként többen érdeklődnek, akkor arra kérünk mindenkit, hogy tartsanak saját otthoni selejtezőket és válasszák ki a 4 legjobb versenyzőt.

A tanulók egyénileg vesznek részt a versenyben. Azok az iskolák, amelyek legalább 3 tanulót neveznek, részt vesznek a csapatversenyben is az öttusa sportághoz hasonló módon, ahol csapateredményt az egyéni pontszámok összeadásával hirdetnek. (4 tanuló nevezése esetén a három legjobb eredménye számít bele a csapatversenybe.)

A nevezés határideje: 2026. november 3. (kedd) 16,00 óra. Nevezni a szervező hivatalos e-mail címére küldve lehet: szenyerizoltan@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. *Az Aranycsapat* sikereivel, tagjaival kapcsolatos kérdések, feladatok. *Az 1954-es labdarúgó világbajnoksággal kapcsolatos érdekességek, statisztikai adatok.* (A tudnivalókat teljes egészében tartalmazza a segédanyag.)
- *A magyar labdarúgók szereplése a világbajnokságokon* (A tudnivalókat teljes egészében tartalmazza a segédanyag.) Külön felhívjuk a figyelmet a leghíresebb magyar labdarúgók mellékelt fényképeire.

- ***A párizsi 2024-es nyári olimpián a*** magyar sportolók által elért pontszerző helyezések (1-6. között), érmeseink olimpiákon szerzett további helyezései, fotói. Az olimpia magyar vonatkozású érdekességei. (A tudnivalókat teljes egészében tartalmazza a segédanyag.)
- ***A 2026. évi férfi labdarúgó világbajnokság érdekességei, eredményei.*** (A tudnivalókat teljes egészében tartalmazza a segédanyag.)
- ***A 2026-ban Milánóban megrendezett téli olimpia legsikeresebb versenyzői, szereplésük a korábbi olimpiai játékokon, fotóik.*** A közreadott tanulnivalók tartalmazzák azon sportágak legfontosabb leírását is, amelyekben eredményesek voltak. (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.

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

A labdarúgással és az olimpiával kapcsolatos témakörökben az előre megadott kérdések szerepelnek, de nem biztos, hogy ugyanilyen módon fognak előkerülni, hanem lehetséges, hogy valamilyen más feladattípusban. ***A kérdéseket és a válaszokat tehát értő módon kell elsajátítani.*** Pl. Mikor érettségizett Buzánszky Jenő a dombóvári gimnáziumban? Válasz: 1943 – akkor az is fontos, hogy egyáltalán a dombóvári gimnáziumban érettségizett, s lehet másféle összefüggésben ez is feladat.

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 párizsi magyar olimpiai érmeseknél a feldolgozás szempontja legyen, hogy ki mennyi érmet és helyezést nyert a 2024-es olimpián, ill. összesen mennyi és milyen fajtájú éremmel és helyezéssel rendelkezik TELJES SPORTPÁLYAFUTÁSÁBAN. Csak azok a fényképek kerülhetnek elő a versenyben, amiket közreadtunk.

A felkészülésnél jusson figyelem arra is, hogy *az egyes sportágakon belül* milyen helyezéseket, pontszámokat értünk el Párizsban.

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

13,30 óra – második 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.

15,00 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 melléeltünk.

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.

16,30 óra – eredményhirdetés

Díjazás: az egyéni verseny 1-8. helyezett tanulói és felkészítő tanáraik 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 üdvözlök és jó felkészülést, kellemes tanulást kíván

Dr. Szenyéri Zoltán
igazgató, szervező

A nyomógombos géppel lezajló forduló leírása

A fordulót a dombóvári gimnázium nyomógombos játékgépének felhasználásával rendezzük meg. **A kérdések tematikusan lesznek csoportosítva.** Pl. párizsi 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 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, ha ég a lámpája. **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 SORRENDEN 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 érhessek 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 ezer pontokat 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.