

## Kódkupa - IIOT Válogatóverseny Versenycírás

A Neumann János Számítógép-tudományi Társaság, a Budapesti Fazekas Mihály Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium és az Algo Pro Club a 2025/2026-os tanévben meghirdeti a Kódkupa - IIOT válogatóversenyt a Magyarországon vagy határon túli magyar iskolában tanuló, 7-12. évfolyamos, általános és középiskolai tanulók számára.

A verseny az *International Informatics Olympiad in Teams* (IIOT, <http://iio.team/>) versenysorozat része. A magyarországi versenyen kiválasztott csapatok részt vehetnek a nemzetközi döntőn. Az IIOT versenyszabályzata ([IIOT regulations](#)) elérhető a verseny weboldalán.

A verseny céljai:

- felkelteni a fiatalok érdeklődését az informatika és a programozás iránt,
- lehetőséget adni kompetenciájuk bizonyítására a számítógépes problémamegoldásban,
- lehetőséget adni tudás és tapasztalat cserére más hasonló érdeklődésű tanulókkal,
- elősegíteni a személyes kapcsolatok kialakulását.

A csapatmunka közös tanulásra és egymás támogatására ösztönöz, fejleszti a kommunikációt és azt a kreatív problémamegoldást, amely több különböző ötlet összevetéséből adódik, a modern munka világában elengedhetetlen követelmény.

### Időzítés, dátumok

A versenyt gyakorlólehetőséggel, majd négy online és egy helyszíni fordulóban rendezzük:

- Gyakorlás: **2025. november 7 - 9.** között (gyakorlás csak jelentkezés után érhető el.)
- Jelentkezási határidő: **2025. november 7. éjfél (meghosszabítva)**
- Online selejtezők:
  - **2025. november 10. 15:00 - november 11. 18:00 közötti** időszakban egy tetszőleges 3 órás idősávban.
  - **2025. december 9. 15:00 - december 10. 18:00 közötti** időszakban egy tetszőleges 3 órás idősávban.
  - **2026. január 14. 15:00 - január 15. 18:00 közötti** időszakban egy tetszőlegesen választott 3 órás idősávban
  - **2026. február 12. 15:00 - február 13. 18:00 közötti** időszakban egy tetszőlegesen választott 3 órás idősávban

- Országos döntő: **2026. március 14. 11:00 - 14:00**  
Helyszín: Budapesti Fazekas Mihály Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium  
(1082 Budapest, Horváth Mihály tér 8.)
- Nemzetközi verseny: 2026. május vagy június  
Helyszín: Piatra Neamț, Románia

Az online selejtezőkben a csapatok maguk választhatják meg, hogy mikor kezdik a 3 órás versenyt, viszont a fent jelzett napokon 18:00-kor mindenkor vége lesz a versenynek, akkor is, ha a csapat 3 órás versenyideje tovább tartana.

### Jelentkezés

A versenyre a honlapon (<https://kodkupa.hu/>) elérhető űrlap kitöltésével lehet jelentkezni. Legfeljebb **4 fős csapatok** jelentkezését várjuk.

A jelentkezési határidő: **2025. november 5.** (<https://kodkupa.hu/>)

### Kategóriák

A *profik* versenyének kiírása változatlan, de - a tavalyi évhez hasonlóan - egy *újonc* kategóriában is lehetőség van a versenyzésre, gyakorlásra, ismerkedésre a csapatban programozással. A két kategória között a versenyre nevezéskor kell választani, és a választás a teljes tanévre érvényes. A két kategóriában különböző

- a feladatok nehézsége,
- a csapatok összetételére vonatkozó szabályok, és
- a továbbjutás szabályai.

### Profik versenye - Kódkupa

Csak ebből a kategoriából lehet továbbjutni a nemzetközi versenyre.

Egy csapat összeállítására az alábbi szabályok vonatkoznak:

- minden csapattagnak ugyanabba az iskolába kell járnia,
- 7-12. évfolyamos diákok lehetnek benne,
- lehet 4-nél kevesebb tagja is egy csapatnak,
- több csapat is indulhat egy iskolából.
- Csapatonként legfeljebb egy versenyző lehet, akire az alábbi feltételek valamelyike teljesül:
  - az előző évi Digitális Kultúra OKTV II. kategóriájának első 10 helyezettje között van,
  - az előző évi Nemes Tihamér Nemzetközi Programozási Verseny II. korcsoportjának (9-10. évfolyam) első 5 helyezettje között van.

### Újoncok versenye - ProgramPohár

Ebből a kategóriából **nem** lehet továbbjutni a nemzetközi versenyre.

Egy csapat összeállítására az alábbi szabályok vonatkoznak:

- Járhatnak különböző iskolába a csapattagok,
- 5-12. évfolyamos diákok lehetnek benne,
- lehet 4-nél kevesebb tagja is egy csapatnak,
- legyen benne legalább egy fiú,
- legyen benne legalább egy lány,
- több csapat is indulhat egy iskolából.

### **Információk a versenyfordulókról**

A csapatoknak 3 óra alatt 7-10 feladatot kell együttműködve megoldaniuk, és a megoldásokat az online kiértékelő rendszerben beadni. A feladatok típusukat tekintve hasonlítanak az Digitális Kultúra OKTV II. (programozás) kategóriája, illetve a Nemes Tihamér / Zsakó László Programozási Verseny feladataira. Az algoritmus kitalálása és helyes kódolása áll a feladatok középpontjában. Az online kiértékelő rendszer - számos teszteseten való futtatási eredmény alapján - azonnal visszajelzést és pontszámot ad a feltöltött megoldásra. A visszajelzések és a pontok számítása a Nemzetközi Informatikai Diákolimpián (IOI) használt módszerrel azonos: a részfeladatonként kapott pontszámok összege az adott feladatra kapott összpontszám (bővebb leírás megtalálható [itt](#).)

Az alábbi programozási nyelveket lehet használni:

- C (GCC 13, -std=c11 fordítási opcióval)
- C++ (GCC 13, -std=c++20 fordítási opcióval)
- Python 3.12

A versenybizottság egy feladat megoldását megkerülő próbálkozások (véletlenszerű eredmény kiírása, az értékelő rendszer vagy a tesztesetek megfejtésére irányuló kísérlet, valamely szabály megsértése, stb.) esetén a csapat adott feladatra kapott pontszámát törölheti. Az értékelő rendszer feltörésére vagy tönkretételére irányuló kísérlet a versenyről történő kizárást eredményezi.

Fellebbezést, észrevételeket az adott versenynapot követő 3 munkanapon belül lehet benyújtani a versenybizottságnak. A fellebbezések és a felmerült problémák miatt a versenybizottság újraértékelheti az adott csapat, vagy az összes csapat megoldásait – ennek során egyes elért pontszámok nőhetnek, illetve csökkenhetnek is. Ebben az esetben a csapatok pontszámai az újraértékeléskor kapott pontszámok. Az újraértékelés utáni eredményt a versenybizottság megküldi az érintett csapatoknak és közzéteszi a verseny honlapján is. Az újraértékelés után fellebbezés nem fogadható el.

## Szabályok

Az online fordulókra vonatkozó szabályok:

- A versenyzőknek nem kell, de ajánlott egy helyszínen lenniük.
- Bármilyen írásos anyag, programrészlet használható, amely a verseny kezdete előtt elérhető (online vagy offline egyaránt).
- Mesterséges intelligencia használata segédeszközöként (pl. ChatGPT, Gemini, Gemma, Llama, Claude és más modellek) a verseny közben tiltott, ezek használata kizárást von maga után.
- A csapatok közötti együttműködés és a feladatokról való kommunikáció szigorúan tiltott. Amennyiben a kommunikáció ténye kiderül, az érintett csapatokat kizárnak a versenyből. Kérjük ennek tiszteletben tartását.
- A csapatok a megadott időtartamon belül szabadon kiválaszthatják, mikor kezdkik el a 3 órás időszávot, de az időszak végén a forduló mindenkorban lezárul.

A továbbjutás szabályai:

- A Kódkupa profi kategória selejtezőiből az első 10 helyezett csapat jut a döntőbe. Köztük kell lennie a szervező iskola legalább egy csapatának. Ha nincs az első 10 helyezett között egyetlen fazekasos csapat sem, akkor az első 9 helyezettet és a legjobb fazekasos csapatot hívjuk meg.
- A ProgramPohár kategória győztese, 11. csapatként szintén meghívást kap a döntőbe, ahol a többi csapattal együtt versenyezhet, de a nemzetközi versenyre továbbjutás meghatározásánál az általa elért pontszámot nem vesszük figyelembe.
- A selejtezőkben azonos pontszám esetén a döntőbe jutás szempontjából a megoldások elkészítésének összideje alapján rangsoroljuk a csapatokat. minden fordulón megnézzük, hogy a csapat pontszámát utoljára növelő beküldésig hány másodperc telt el a verseny kezdetétől, és ezeket összegezzük. Minél kisebb ez az összérték, annál előrébb soroljuk a csapatot.

A döntőre vonatkozó szabályok:

- minden csapat számára a gimnáziumban biztosítunk 2-2 számítógépet. A szervezők által biztosított számítógépen a következő szoftverek érhetők el (minimális verziószámokkal megadva):
  - Windows 10 operációs rendszer
  - Code::Blocks 25.03 MinGW/GCC
  - Python 3.12
  - Visual Studio Code 1.84
  - Visual Studio Community 2019
- Írőeszköz használható, papírt a rendezők biztosítanak. minden más segédeszköz használata tilos, beleértve az elektronikus eszközöket

(mobiltelefon, fejhallgató, okosóra, számológép, stb.) és az írásos segédanyagokat is.

- A verseny alatt az internet csak az online kiértékelő rendszer elérésére használható. minden más weboldal és kommunikációs platform használata tiltott.

#### **A feladatok szövege a döntőn és a nemzetközi versenyen angol.**

**Csapatonként 2 számítógépet lehet használni, amelyet a szervezők biztosítanak, ezen kívül semmilyen segédeszköz nem használható, írásos segédanyag sem.**

#### **Díjazás**

- A legjobb csapat és a szervező iskola legjobb helyezett csapatának jutalma a nemzetközi döntőn való részvétel. Holtverseny esetén az online fordulók összpontszáma számít.
- Ha az első helyezett csapat a Budapesti Fazekas Mihály Gimnázium csapata, akkor rajtuk kívül a második helyezett csapat vehet részt a döntőn.
- A többi kilenc, döntőbe jutott csapat tagjai exkluzív ajándékokban részesülnek.

#### **Versenyzőbizottság**

A nemzetközi bizottságban hazánkat öt fő képviseli:

- Nikházy László, az Algo Pro Club alapító tagja, a verseny főszervezője,
- Dr. Németh Zsolt, az ELTE adjunktusa, a hazai tudományos bizottság elnöke,
- Erdősné Dr. Németh Ágnes, az NJSzT Tehetséggondozási Szakosztályának vezetője,
- Dr. Erős-Honti Zsolt, a Budapesti Fazekas Mihály Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium igazgatója,
- Dr. Blénessy Gabriella, a Budapesti Fazekas Mihály Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium tanára.

A hazai versenyzőbizottság további tagjai: Bata Zsombor, Bertalan Dániel, Csorba Péter, Deák Bence, Gyimesi Péter, Pőcze Barnabás, Szin Attila, Tarján Bernát, Varga Péter.

#### **Elérhetőség**

A versennel kapcsolatos kérdéseket az [info@kodkupa.hu](mailto:info@kodkupa.hu) email címen várjuk.