

VERSENYSZABÁLYZAT

Helyismereti vetélkedő

Kiskunfélegyháza

2025.

Bevezetés

A versenyszabályzat célja a kiskunfélegyházi Helyismereti vetélkedő tisztaságának és eszmeiségének megőrzése.

1. A szabályzat hatálya

- 1.1. A szabályzat előírása Kiskunfélegyháza Város Önkormányzatának Kiskun Múzeuma és a Petőfi Sándor Városi Könyvtár által szervezett XX. Helyismereti vetélkedő 2025 egészére vonatkozik.
- 1.2. A nevezés leadásával (regisztráció) a csapat tagjai és a felkészítő pedagógusok elfogadják, és magukra nézve kötelező erejűnek ismerik el a vetélkedő szabályzatát. Valamennyi résztvevő, felkészítő, sajtó a vetélkedőn való személyes megjelenéssel is elfogadják a jelen szabályzatban foglaltakat.

2. A verseny célja

A helyi iskolákban tanuló diákok...

- 2.1. közül a versenyen bárki részt vehet, előzetes tudás nem kell a vetélkedő feladatainak megoldásához;
- 2.2. fedezzék fel és ismerkedjenek meg városunk történetével;
- 2.3. tiszteljék és becsüljék meg a körülöttük lévő épített és szellemi örökséget;
- 2.4. ismerkedjenek meg a múzeum, levéltár, könyvtár gyűjteményeivel és a későbbiekben is merjenek ellátogatni ezekbe az intézményekbe;
- 2.5. tudják helyesen használni a helytörténeti irodalmat, a megadott online felületeket;
- 2.6. csapatban dolgozva tanuljanak meg egymáshoz alkalmazkodni, tudjanak kompromisszumra jutni egy-egy feladat megoldásánál;
- 2.7. SZERESSÉK KISKUNFÉLEGYHÁZÁT.

VERSENYSZABÁLYZAT

Helyismereti vetélkedő

Kiskunfélegyháza

2025.

3. A verseny felépítése

A csapatok három fordulón keresztül feladatokat oldanak meg:

- 3.1. Az első írásbeli rész feladatlapos, mely tartalmazza a levéltár, a múzeum és a könyvtár kollégái által összeállított feladatokat megjelölt forráshasználattal. A csapat értelmezi azt, majd kézzel, olvashatóan, **tollal** tölti ki, válaszait tömören fogalmazza meg, használja a megadott szakirodalmat, online elérhetőségeket. A megoldott feladatlapot határidőn belül leadja személyesen a Kiskun Múzeumban vagy a Petőfi Sándor Városi Könyvtárban.
- 3.2. A második forduló során, egy adott helyszínen (Kiskun Múzeum vagy a Petőfi Sándor Városi Könyvtár), megadott időpontban, helyben megoldandó feladatot végeznek el a tanulók, szükséges eszközöket a vetélkedőt kiíró intézmények biztosítják.
- 3.3. A harmadik forduló a városbejáró. A versenyben résztvevők öt helyszínen oldanak meg feladatokat, melyeket a verseny szervezői készítenek el. A feladathoz biztosított a segédanyag, tehát a saját magukkal hozott segédanyag, szakirodalom, bármilyen eszköz használata tilos, a versenyből való kizárást eredményezi. Mobiltelefon használata csak abban az esetben lehetséges, amennyiben a feladat megoldásához előírt. Ennek megfelelően, a hozott táskákat, tolltartókat stb. biztonságos helyre elzárjuk.

4. Nevezés

- 4.1. A vetélkedő INGYENES.
- 4.2. A vetélkedőn való részvétel feltétele az érvényes jelentkezés.
- 4.3. A versenyen olyan 3 fős csapatok vehetnek részt, amelyeknek tagjai valamely helyi oktatási intézménynek 4., 5–6., 7–8., 9–12. osztályos tanulói.
- 4.4. A vetélkedő felhívása alapján a felkészítő pedagógus csapatokat toboroz, nem a tudásszinthez mérten.

VERSENYSZABÁLYZAT

Helyismereti vetélkedő

Kiskunfélegyháza

2025.

- 4.5. A csapatokat határidő lejárta előtt benevezi a megadott link vagy űrlap alapján. Határidőn túli jelentkezést nem tudunk elfogadni.
- 4.6. A csapatokról kért összes adatot feltölti. Amennyiben több csapata indul, elérhetőségét elég egyszer megadni.
- 4.7. A csapatok jelentkezését csak abban az esetben intézheti diák, ha nincs felkészítő pedagógus. Felkészítő pedagógus nélkül is részt lehet venni a versenyben.
- 4.8. Egy csapat tagjai különböző iskolák tanulói is lehetnek.
- 4.9. A jelentkezéssel a csapattagok és a felkészítő pedagógus elfogadják a Helyismereti vetélkedő adatvédelmi szabályzatát, miszerint a vetélkedő alatt készített fotót, videót a szervezők felhasználhatják a közösségi médiában, a helyi sajtóban, az intézmények honlapján.
- 4.10. A vetélkedő végeredménye nyilvánosságra kerül.
- 4.11. A vetélkedő feladataiban a csapat által elkészített alkotások (videók, képek és rajzok stb.) nyilvánosságra kerülnek.

5. Csapat

- 5.1. A csapat három főből áll.
- 5.2. Csak akkor indulhat el a vetélkedőben, ha a nevezés határidőben megtörténik.
- 5.3. A csapatoknak egy fix csapatnévvel kell dolgoznia, mely csapatnévnek szerepelnie kell a feladatlapokon és a menetlevélen. Csapatnéven változtatni nem lehet.
- 5.4. A vetélkedőre, amennyiben szükséges, póttag is megjelölhető. A póttag csak betegség vagy iskolaváltás miatt kerülhet be a csapatba, a feladatlapok megoldásában csak az a három fő vehet részt, akit a pedagógus eredetileg megjelölt. Erről a szervezőket e-mailben jóváhagyás céljából tájékoztatni kell.
- 5.5. A csapatok felkészítő pedagógusai mindig időben megkapják a vetélkedő információit.

VERSENYSZABÁLYZAT

Helyismereti vetélkedő

Kiskunfélegyháza

2025.

6. Írásbeli forduló

- 6.1. Az írásbeli forduló feladatait a megadott határidőre Classroom felületen juttatjuk el a csapatoknak.
- 6.2. Az írásbeli forduló feladatai kategóriánként eltérőek lehetnek.
- 6.3. A csapatoknak különböző típusú feladatokat kell megoldaniuk, pl.: keresztrejtvény, teszt, totó stb.
- 6.4. A feladatlapokat a megadott szakirodalom felhasználásával, kézzel írva, tollal kell kitölteni, a válaszokat tömören kell megfogalmazni.
- 6.5. A szervezők nem fogadják el azt a feladatot, ami nem a megadott forrásból készült, továbbá azt sem, ami két vagy több csapatnál egyezést mutat.
- 6.6. A feladatlap nem elfogadható, ha gyűrött, foltos, ceruzával, töltő tollal, számítógéppel, felnőtt kézírással készült.
- 6.7. Az írásbeli feladatok elkészítésére több, mint egy hónap áll rendelkezésre. Határidő túllépése esetén a csapat csak akkor folytathatja a versenyt, ha azt hivatalosan írásban meg tudja indokolni.
- 6.8. Reklamáció lehetséges, ha a válasz a megadott szakirodalomban eltérő vagy nem található meg.

7. A feladatok megoldásához szükséges helyismereti irodalom:

- 7.1. Bánkiné Molnár Erzsébet (szerk.): **Kiskunfélegyháza helyismereti könyve.** Kiskunfélegyháza, 1998
- 7.2. Bereznai Zsuzsanna - Mészáros Márta: **Kiskunfélegyháza népi táplálkozáskultúrája (XIX-XXI. század)** In Bárth János (szerk.): Cumania 25. A Bács-Kiskun Megyei Önkormányzat Múzeumi Szervezetének Évkönyve, Kecskemét, 2010, 159–292. p.
https://library.hungaricana.hu/hu/view/MEGY_BACS_cumania_25/?pg=160&layout=s
- 7.3. **Titkok a levéltárból**, online elérhető újságcikksorozat
- 7.4. Miklya Luzsányi Mónika: **Petőfi a sztár.** Budapest, 2023
- 7.5. Nyáry Krisztián: **Így ettek ők. Magyar írók és ételeik.** Budapest, 2023.

VERSENYSZABÁLYZAT

Helyismereti vetélkedő

Kiskunfélegyháza

2025.

8. Második forduló

A csapatok a megadott időpontban, a megadott helyszínen részt vesznek egy foglalkozáson. A feladatsort összeállítja a verseny szervezője. Olyan kérdést nem tesznek fel, amivel a tanulók még nem találkoztak. A feladat megoldása helyben történik, az akkor kapott pontok kerülnek be az eredménybe.

9. Városbejáró

- 9.1. A harmadik forduló a városbejáró, az adott témához kapcsolódóan 5 vagy 6 helyszínen zajlik, ahová a csapatoknak egyedül, felkészítő pedagógus nélkül kell elmenniük.
KIVÉTEL az I. korcsoport, akik csak a Kiskun Múzeumban és a Petőfi Sándor Városi Könyvtárban oldanak meg feladatot, felkészítő pedagógus segítségével.
- 9.2. Pedagógus nem kísérheti a gyerekeket, amennyiben mégis, a csapat kizárásra kerül.
- 9.3. A városbejáró az állomásokon kapott feladatok megoldásával tekinthető teljesítettnek.
- 9.4. A helyszíneken minden csapat kap feladatot (pl.: szövegértés, keresztretjvény...) és hozzá segédanyagot, ezért nem használható hozott segédanyag, szakirodalom, telefon és bármilyen eszköz, amely kizárja a tisztességes verseny lehetőségét. Az a csapat, aki ezt nem tartja be, kizárásra kerül.
- 9.5. Mobiltelefon csak akkor használható, amennyiben a feladatok megoldásához szükséges és a szervezők kérik.
- 9.6. A csapatok betartják a KRESZBEN előírt szabályokat.
- 9.7. A második forduló zökkenőmentes lebonyolítása érdekében a csapatnak törekednie kell az időkeret betartására.
- 9.8. A verseny csak akkor tekinthető lezártnak, ha a csapatok a kiinduló helyre visszaérkeznek, és leadják a minden helyszínen lepecsételt menetlevelet és az összes lepecsételt feladatlapot. Ha nincs a menetlevélben pecsét, de a feladatlapon van, akkor a helyszínen szerzett pontok elvesznek.
- 9.9. A csapatok saját kezűleg készített menetlevelet hoznak magukkal.

VERSENYSZABÁLYZAT

Helyismereti vetélkedő

Kiskunfélegyháza

2025.

10. A vetélkedő szervezői

- 10.1. A vetélkedő szervezése, lebonyolítása két közintézmény a Kiskun Múzeum és a Petőfi Sándor Városi Könyvtár kollégáinak feladata.
- 10.2. A vetélkedő feladatait a szervezők állítják össze úgy, hogy a válaszok a verseny felhívásában megadott szakirodalmakban, online forrásokban megtalálhatóak, egyéb forrást nem kell a csapatoknak használniuk.
- 10.3. A két intézmény vállalja, hogy az adott helyi irodalmakhoz a csapatok hozzájuthassanak abban az esetben, ha az iskolai könyvtárban az adott könyv nem található meg.
- 10.4. A vetélkedő szakmai értékelését és minden ezzel kapcsolatos tevékenységet a verseny szervezői végzik.
Alapesetben: Kiskun Múzeum múzeumpedagógusa, Petőfi Sándor Városi Könyvtár helyismereti könyvtárosa. A levéltári feladatokat a Levéltár munkatársai értékelik.
- 10.5. A városbejáró alkalmával az önkéntes segítők pontoznak, a szervezők által összeállított megoldó kulcs alapján.
- 10.6. A városbejáró alkalmával a szervezők biztosítják a feladatlapokat, a segédanyagot is.
- 10.7. A vetélkedő eredményhirdetését a felhívásban szereplő időpontban tartják.
- 10.8. A szervezők indokolt esetben a változtatás jogát fenntartják.

11. Értékelés

- 11.1. A feladatlapok értékelése megoldó kulcs alapján történik, melyet a múzeum és a könyvtár kollegája állít össze.
- 11.2. Többletpont jár:
 - 11.2.1. szép külalakért – maximum 5 pont
 - 11.2.2. a megadott szakirodalomban több információt talál az adott feladathoz – feladatonként maximum 2 pont.
- 11.3. Pontlevonás jár:
 - 11.3.1. nem megfelelő külalakért (gyűrött, foltos) – maximum 10 pont.

VERSENYSZABÁLYZAT

Helyismereti vetélkedő

Kiskunfélegyháza

2025.

11.4. A feladat nem értékelhető, tehát nem jár pont:

11.4.1. nem megfelelő szakirodalom használatáért

11.4.2. két vagy több csapat feladatainak egyezésénél

11.4.3. számítógéppel írt vagy felnőtt kézírás észlelésénél

11.5. A verseny szervezői a megoldó kulcsokat az eredményhirdetés után a pedagógusoknak eljuttatják, illetve az eredményhirdetésen nyilvánosságra hozzák.

12. Óvás

12.1. Óvás abban az esetben terjeszthető elő, ha az adott pontozást és annak indoklását a csapat nem fogadja el.

12.2. Óvást az eredményhirdetés után 3 napon belül írásban lehet beadni. Ezen kérelemről az arra megbízott személy, a mindenkori múzeumigazgató vagy annak helyettese dönt.

12.3. Az ő döntése végleges és megfellebbezhetetlen.

13. Sajtó

13.1. A sajtó képviselői a verseny dokumentálása céljából vesznek részt az eredményhirdetésen.

13.2. Az sajtó által készített fotók, videók felhasználásra kerülnek a médiában.

Kiskunfélegyháza, 2025. február 3.

XX. HELYISMERETI VETÉLKEDŐ SZERVEZŐI