

ÁLTALÁNOS VERSENYSZABÁLYZAT

1. Általános információk

1.1 A verseny célja

Az OPUS TITÁNOK az az OPUS ENERGETIKA vállalatainak (OPUS TIGÁZ Zrt., OPUS TITÁSZ Zrt., OPTESZ OPUS Zrt.) közös, társadalmi felelősségvállalás jegyében indított, középiskolásokat célzó, szakmai versenysorozata. A program jelmondata az energiatudatosság népszerűsítésére: „Ti vagytok a jövő energiája!”.

A program célja a tehetséges tanulók ösztönzése, ismereteik bővítése. Az OPUS TITÁNOK lehetőséget biztosít a versenyt szervező társaságok megismerésére, mindemellett a vállalati munkaerő utánpótlásának forrása is.

1.2 A verseny koncepciója

A versenysorozat három fordulós, mindhárom forduló energetikával, energiatudatossággal, fenntarthatósággal kapcsolatos feladatokból áll. A versenyen való részvétel projektcsapatokban történik, amely összesen 4 főből – 3 diákból és 1 pedagógusból áll.

Az első két forduló online formában zajlik és pontokat gyűjtenek a résztvevő csapatok. Az első fordulóban kapott pontszámok alapján a legjobb 32 csapat jut tovább a második fordulóba. Az első két fordulóban együttesen a legtöbb pontszámot elért 8 csapat jut be a harmadik fordulóba, azaz a döntőbe, amely már 2 napos jelenléti formában kerül megrendezésre.

2. Résztvevők köre

2.1 Területi szempontok

A versenybe kizárólag Magyarország területén működő iskolákból lehet nevezni.

2.2 Csapat és korosztály definíciók

- A verseny 9., 10., 11., 12., évfolyamos középiskolai tanulóknak szól.
- Egy csapat maximum 4 főből állhat, ebből 3 diák és 1 pedagógus.

- Egy csapat egy projekttel versenyezhet az OPUS TITÁNOK versenyfelhívás keretein belül.
- Egy tanuló csak egy csapatnak lehet a tagja.
- Egy pedagógus több csapattal is jelentkezhet.

2.3 Intézményi megkötés

Ugyanabból az intézményből tetszőleges számú csapat nevezhet.

2.4 Csapat összetételének megváltoztatása

A benevezett csapat összetételén a verseny során tilos változtatni.

Amennyiben méltányolható külső ok miatt (pl. baleset, betegség) a verseny idején a csapat valamely tagja tartósan akadályoztatva van a részvételben, a verseny kiírója írásban engedélyezheti a felmentést az adott csapat számára jelen pont kötelme alól. A felmentést a csapatnak írásban, elektronikus formában kell eljuttatni a verseny kiírójának. A kérelmet indokolni kell.

3. Felelősségi körök, önálló munkára vonatkozó szabályok

3.1 A csapatok fair-play szabályait figyelembe véve becsületesen kell, hogy versenyezzenek és tisztelniük kell más csapatokat, a csapatokat kísérő pedagógusokat, szülőket, a zsűriket és versenyszervezőket. Az OPUS TITÁNOK versenyén való részvétellel a csapatok és a csapatvezetők elfogadják az OPUS TITÁNOK verseny irányelveit, törekszenek a környezettudatos viselkedésre.

3.2 A projekt gyakorlati elkészítését kizárólag a versenyre benevezett csapat eredeti tagjai végezhetik. A pedagógus feladata a csapat szervezeti irányítása, koordinálása és a tanulók által végzett feladatok mentorálása, támogatása. A szabály érvényes az előkészületekre, online fordulók pályázati anyagának kidolgozására és a jelenléti verseny napjaira egyaránt.

3.3 A jelenléti verseny során a versenyterületen lévő tárgyak, eszközök, anyagok, vagy más csapatok projektmunkáinak, bemutató anyagának módosítása vagy rongálása szigorúan tilos!

3.4 A feladatok megoldása során felhasznált külsős anyagok, szakirodalom vagy inspirációs forrás feltüntetése kötelező! A bemutató anyaga, a makett, nem lehet egy, akár az interneten is fellelhető más projekt pontos másolata.

3.5 A feladatok megoldásához nem alkalmazható olyan megoldás, ami egy, a versenyen résztvevő másik csapat megoldásával megegyező, vagy ahhoz hasonló és egyértelműen nem a vizsgált csapat munkája.

3.6 A versenybe nevezett csapatoknak önállóan kell dolgozniuk. Különböző csapatok nem dolgozhatnak össze, nem oszthatják meg saját projektjük ötleteit, megoldásait más csapatokkal, nem vehetnek át információkat, adatokat, ötleteket más résztvevő csapatoktól.

3.7 Ha az ebben a szabályzatban található szabályok bármelyikét megszegi egy csapat, akkor a zsűri döntése alapján az alábbi szankciók közül kaphat a csapat:

- Szabályszegés esetén a csapatot 50%-os pont levonással lehet sújtani.
- A csapat nem juthat tovább a verseny következő fordulójába.
- A csapatot azonnali hatállyal kizárják a versenyből.

4. Hivatalos kapcsolattartás, általános versenyszabályok hatálya

A verseny ideje alatt a benevezett résztvevők az info@opustitanok.hu e-mail címen keresztül tehetnek fel tisztázó kérdéseket a feladatokkal és/vagy versenyszabályzattal kapcsolatban. A feltett kérdésekre adott válaszok magyarázzák vagy kibővítik jelen szabályokat.

Amennyiben a weboldalon található versenyfelületen, egyes fordulónál speciális szabályok jelennek meg, azok kibővítik, újradefiniálják és felülírják az ÁLTALÁNOS VERSENYSZABÁLYZAT-ban foglaltakat. A verseny szervezői a speciális szabályokról e-mailben is értesítik a résztvevő csapatokat. A csapatok számára kötelező elolvasni és figyelembe venni ezeket a szabályokat is!

5. Versenyfordulókra vonatkozó speciális szabályok

5.1 A verseny meghirdetése és a jelentkezés menetére vonatkozó szabályok

5.1.1 Az OPUS TITÁNOK versenysorozat adott tanév januárjában kerül meghirdetésre, és adott tanév tavaszi félévében zárul a harmadik fordulóval.

5.1.2 A jelentkezés menete kizárólag a weboldalon keresztül történhet. Más úton leadott jelentkezést a szervezőknek nem áll módjukban elfogadni.

5.1.3 A jelentkezést csak a regisztrációs felületen megadott kötelező adatok megadásával lehet elfogadni.

5.1.4 A regisztráció kitöltésével egyidejűleg a jelentkezők az általános versenyszabályzatot is elfogadják.

5.1.5. Az adott csapat nevében eljáró regisztrációt végző személy felelős azért, hogy a csapat tagjait érintően a részvételhez szükséges valamennyi hozzájárulás és nyilatkozat írásban, utólag is igazolhatóan rendelkezésre álljon. Ideértve különösen a regisztrációhoz kapcsolódó hozzájárulásokat, a versenyen készült felvételeken való szerepléshez, valamint azok felhasználásához adott hozzájárulásokat, továbbá – kiskorú résztvevők esetén – a szülői vagy törvényes képviselői nyilatkozatokat. Az adott csapat nevében eljáró regisztrációt végző személy felelős azért, hogy amennyiben van olyan csapattag, aki a fényképek készítéséhez nem járult hozzá, erről előzetesen tájékoztassa a szervezőket. A verseny szervezőinek nincs ráhatásuk ezen hozzájárulások beszerzésének folyamatára, azok meglétének biztosítása nem tartozik a szervezők hatáskörébe, és nem a szervezők felelőssége.

5.1.6 A regisztráció beküldését követően a csapatok kapnak egy visszaigazoló e-mailt, amelyben megkapják az egyedileg generált, OPUS TITÁNOK azonosítójukat is. Ezzel (és jelszóval) tudnak bejelentkezni a felhasználói felületre.

5.1.7 Az aktív fordulóban mindig csak azok a csapatok férnek hozzá a fordulós feladatokhoz, akik regisztráltak a regisztrációs időszakban. Az azonosítóval és a jelszóval belépve az adott forduló oldalán eléri a feladatot. Az elért pontszámok is az azonosítókkal és a csapatnevekkel együtt kerülnek majd kihirdetésre a vállalat weboldalán.

5.1.8 Mind a feladatokat, mind a beküldést csak a regisztrált csapatok láthatják. A feladatsor mellett instrukciók is kikerülnek a forduló oldalára a forduló szabályaira vonatkozóan.

5.2 Az első fordulóra vonatkozó szabályok

5.2.1 Az első forduló online formában zajlik. A csapatok az OPUS TITÁNOK weboldalon keresztül kapják meg a feladat pontos leírását és követelményeit, valamint ott töltik fel elkészült pályamunkájukat.

5.2.2 A forduló ütemezését, feladatok beadási határidejét jelen versenyszabályzat ütemezésre vonatkozó fejezete tartalmazza.

5.2.3 A beküldési határidőt követő napokban, a beadott pályaműveket 2 tagú szakmai zsűri bírálja el. A 2 zsűritag által megítélt pontszámok átlagolódnak.

5.2.4 Az első forduló végén kialakuló pontszámok alapján, a legeredményesebb 32 csapat jut tovább a második fordulóba. A továbbjutó csapatok listáját a zsűri az OPUS TITÁNOK verseny weboldalán teszi várhatóan 2026. február 16-án.

5.3 A második fordulóra vonatkozó szabályok

5.3.1 A második forduló online formában zajlik. A csapatok az OPUS TITÁNOK weboldalon keresztül kapják meg a feladat pontos leírását és követelményeit, valamint ott töltik fel elkészült pályamunkájukat.

5.3.2 A forduló ütemezését, feladatok beadási határidejét jelen versenyszabályzat ütemezésre vonatkozó fejezete tartalmazza.

5.3.3 A beküldési határidőt követő napokban, a beadott pályaműveket 2 tagú szakmai zsűri bírálja el.

5.3.4 Az első és a második fordulóban kapott pontszámok összeadódnak, a legtöbb pontszámot elért 8 csapat jut tovább a harmadik fordulóba, azaz a döntőbe. A végső (kumulált) pontszámok alapján felállt rangsort tartalmazó táblázat az OPUS TITÁNOK weboldalon lesz elérhető, amelyről e-mail értesítést is kapnak a csapatok.

5.3.5 A verseny során a csapatok által értékelésre megosztott pályamunkákat a verseny szervezője publikálhatja saját weboldalán, social felületein.

5.4 A harmadik fordulóra vonatkozó szabályok

5.4.1 A versenysorozat tavaszi, végső fordulója a továbbjutott 8 csapat, azaz a döntősök számára megrendezésre kerül az *OPUS TITÁNOK szakmai napok*.

A rendezvény helyszíne: Eger, OPUS tanpálya és oktatóterem

5.4.2 A csapattagokra minden körülmények között érvényes az adott helyszín hatályos házirendje és az OPUS TITÁNOK versenysorozat Általános Szabályzatában foglaltak ide vonatkozó részei.

5.4.3 Biztonsági előírások

A harmadik fordulóban résztvevők a helyszínen kötelező balesetvédelmi és tűzvédelmi oktatáson vesznek részt. Kötelesek az elhangzó balesetvédelmi előírásokat szigorúan betartani a helyszínen tartózkodás teljes ideje alatt.

5.4.4 A harmadik forduló 2 versenynapból áll.

5.4.5 Az első versenynapon a csapatok különböző élmény- és szakmai programokon vehetnek részt, illetve csapatverseny feladatokat oldanak meg. A csapatverseny feladatok eredménye beleszámít a döntő végső eredményébe.

5.4.6 A második versenynapon a csapatok saját projektjük prezentációját tartják meg.

5.4.7 A csapatok a feladatban szereplő bemutatóhoz minden felszerelést, szoftvert és hordozható számítógépet maguknak kell biztosítaniuk a versenyre.

5.4.8 A szakmai zsűri tagjai kérdéseket tehetnek fel a csapatok számára. A prezentáció és a kérdésekre adott válaszok alapján a csapatok pontszámot kapnak.

5.4.9 A prezentációk előadását követően, a pontok összesítése után, ünnepélyes keretek között sor kerül az OPUS TITÁNOK versenysorozat eredményhirdetésére, a díjak kiosztására, és a versenysorozat zárására. A kapott pontszámok alapján az első három helyen végzett csapatok részesülnek díjazásban.

5.4.10 A szállás és az utazás költségeit a verseny szervezők biztosítják a döntőbe jutott csapatok számára, amelyek részleteiről e-mailben tájékoztatják a versenyzőket.

6. Versenysorozat ütemezése, határidők

Regisztrációs időszak

- 2026. január 12- február 6.

I. forduló

- 2026. január 12. - első forduló feladatának meghirdetése
- 2026. február 9. - első forduló feladatának beadási határideje
- 2026. február 16. - I. forduló eredményeinek közzé tétele

II. forduló

- 2026. február 16. - II. forduló feladat részleteinek meghirdetése
- 2026. március 9. - feladat beküldésének határideje
- 2026. március 18. - II. forduló eredményeinek közzé tétele, továbbjutott csapatok kihirdetése

III. forduló

- 2026. március 18. - OPUS TITÁNOK szakmai napok programtervezetének ismertetése, pályamunka elkészítésére vonatkozó felhívás kiküldése a csapatok számára
- 2026. április 17.: III. - forduló kreatív feladatának beadási határideje
- 2026. április 23-24. - OPUS TITÁNOK szakmai napok és döntő

Az itt feltüntetett határidők minden esetben azt jelentik, hogy az adott nap 23:59:59-kor automatikusan lezárásra kerülnek az elektronikus csatornákon a feltöltési vagy adatfeltöltési/módosítási lehetőségek. A befejezetlen adatfeltöltés a határidő mulasztásának minősül.

A szervezők a dátumoktól való eltérés jogát fenntartják!

7. Pontozásra vonatkozó szabályok

7.1 A pontozást, értékelést az első két forduló során 2 tagú a harmadik forduló során 4 tagú szakmai zsűri végzi.

7.2 Mindegyik zsűritag, minden pontozási kritériumot értékel és pontoz, minden kritériumra kötelezően ad egy pontszámot.

7.3 A zsűritagok az alapján pontoznak, hogy a pontozási kritériumok megítélésük szerint az adott pályamű esetén hogyan teljesültek, a pontszámítás nem a különböző csapatok munkájának összehasonlítását jelenti.

7.4 Az egyes kritériumokra adott pontszámok és a különböző zsűritagok által megítélt pontszámok átlagai összeadódnak, így alakul ki az egyes fordulóknál elért végső (kumulált) összpontszám. A csapatok összpontszáma alapján alakul ki a végső sorrend.

7.5 A fordulókban továbbjutott csapatok azonosítókkal és a csapatnevekkel együtt kerülnek kihirdetésre a vállalat weboldalán.

7.6 Az első forduló végén a kialakuló pontszámok alapján, a legeredményesebb 32 csapat jut tovább a második fordulóba.

7.7 Amennyiben pontegyenlőséggel a fenti számnál több csapat jutna tovább a második fordulóba a verseny kiírója fenntartja a jogot, hogy vagy bővíti a tovább jutó csapatok számát úgy, hogy minden pontegyenlőséggel érintett csapat továbbjut, vagy sorsolással jogosult dönteni arról, mely csapatok jutnak tovább.

7.8 A második fordulót követően az első és a második fordulóban kapott pontszámok összeadódnak, a legtöbb pontszámot elért 8 csapat jut tovább a harmadik fordulóba, azaz a döntőbe. A végső (kumulált) pontszámok alapján felállt rangsort tartalmazó táblázat a weboldalon lesz elérhető, amelyről e-mail értesítést is kapnak a csapatok.

7.9 Amennyibe pontegyenlőséggel a fenti számnál több csapat jutna tovább a harmadik fordulóba a verseny kiírója fenntartja a jogot, hogy vagy bővíti a tovább jutó csapatok számát úgy, hogy minden pontegyenlőséggel érintett csapat továbbjut, vagy sorsolással jogosult dönteni arról, mely csapatok jutnak tovább.

7.10 A döntő értékelésének részlet szabályait a harmadik forduló feladateleírása tartalmazza.

8. Díjazásra vonatkozó szabályok

A döntő végén, a pontok összesítése után, ünnepélyes keretek között sor kerül az OPUS TITÁNOK versenysorozat eredményhirdetésére, a díjak kiosztására, és a versenysorozat zárására. A kapott pontszámok alapján az első három helyen végzett csapatok diákjai és felkészítő tanáraik nagyértékű ajándékutalványt kapnak, a dobogós helyen végzett csapatokat nevező iskolák pedig pénzbeli jutalomban részesülnek.

1. helyezett csapat:

- Tanulók és tanár díjazása: 200.000 Ft értékű eMAG ajándékutalvány/ csapattag
- Nevező iskola díjazása: 500.000 Ft

Ezen felül a Mészáros Csoport által működtetett Alapítvány felajánlása a győztes csapat tagjai részére:

Az Alapítvány vállalja, hogy anyagi támogatást (ösztöndíjat) biztosít az OPUS TITÁNOK verseny győztes csapata (Támogatott csapat) - felsőoktatási intézményben - továbbtanuló valamennyi diákja részére a felsőoktatási tanulmányainak támogatása, elősegítése és tehetséggondozás céljából.

Az Alapítvány továbbá vállalja, hogy a Támogatott csapat tagjai részére az ösztöndíjat a tanulmányi félévek hónapjaira biztosítja, egy tanéven belül összesen legfeljebb 10 hónap időtartamban. Az ösztöndíj a felsőoktatási tanulmányok aktív féléveiben, a tanulmányi időszak hónapjaira vonatkozik, az alábbi megosztás szerint: az Őszi félév szeptembertől januárig (5 hónap), a tavaszi félév februártól júniusig (5 hónap).

Az ösztöndíj kizárólag az első, alapképzésben (BA/BSc) folytatott tanulmányok során, az alapdiploma megszerzéséhez szükséges, jogszabályban meghatározott képzési időn belül aktív tanévekben nyújtható.

2. helyezett csapat

- Tanulók és tanár díjazása: 150.000 Ft értékű eMAG ajándékutalvány/ csapattag
- Nevező iskola díjazása: 300.000 Ft

3. helyezett csapat

- Tanulók és tanár díjazása: 100.000 Ft értékű eMAG ajándékutalvány/ csapattag
- Nevező iskola díjazása: 150.000 Ft

Döntős csapatok további résztvevői:

A 4 - 8. helyen végzett csapatok diákjait és felkészítő tanáraikat kisebb értékű OPUS ENERGETIKA egyedi termékes ajándécsomaggal jutalmazzuk.