



## Tisztelt Igazgató Asszony! Tisztelt Igazgató Úr! Tisztelt Digitális Kultúra Munkaközösség Vezető!

Engedjék meg, hogy tájékoztassuk Önöket a Neumann Társaság által a **2025/26-os** tanévben szervezett legfontosabb versenyekről. Felmerülő kérdéseiket, észrevételeiket az [info@njszt.hu](mailto:info@njszt.hu) e-mail címen fogadjuk.

### Tartalom

|   |    |
|---|----|
| Az ELTE Informatikai Kara és a Neumann Társaság együttműködésében megvalósuló versenyek | 2  |
| Zsakó László (korábban: Nemes Tihamér) Nemzetközi Programozási Verseny                  | 2  |
| Nemes Tihamér Országos Alkalmazói Tanulmányi Verseny                                    | 3  |
| Nemes Tihamér Online Programozási Verseny   | 4  |
| Kovács Mihály Országos Grafikus Programozási Verseny                                    | 5  |
| Kódkupa – IIOT válogatóverseny  | 6  |
| e-Hód – 2025-ös bitHÓDítás  | 7  |
| Diákolimpiai válogatóversenyek  | 8  |
| Európai Lány Informatikai Diákolimpia (EGOI)  | 9  |
| Közép-Európai Informatikai Diákolimpia (CEOI)   | 10 |
| Európai Junior Informatikai Diákolimpia (eJOI)  | 10 |
| Nemzetközi Informatikai Csapat Diákolimpia (IIOT)                                       | 11 |
| A Neumann Társaság más szervezetekkel együttműködésében megvalósuló versenyek           | 13 |
| Magyar Ifjúsági Robot Kupa – MIRK2026   | 13 |
| Neumann János Nemzetközi Programtermék Verseny  | 14 |
| Prograce programozó verseny   | 14 |

*A Neumann Társaság a versenyek változtatásának jogát fenntartja!*

## Az ELTE Informatikai Kara és a Neumann Társaság együttműködésében megvalósuló versenyek

A versenyek a Neumann Társaság **Tehetséggondozási, Mesterséges Intelligencia és Közoktatási** Szakosztályainak műhelymunkái.

### Zsakó László (korábban: Nemes Tihamér) Nemzetközi Programozási Verseny

Háromfordulós, programozási verseny 5-13. évfolyamos tanulónak

három korcsoportban: I: 5-8., II: 9-10., III: 11-13. évfolyamosok

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| A verseny tárgya:              | <ul style="list-style-type: none"><li>informatikai és programozási alapismeretek,</li><li>különböző stílusú programozási nyelvek főbb jellemzői,</li><li>problémamegoldás alapvető algoritmusok segítségével,</li><li>rendszer szemléletű feladatmegoldás, programok kidolgozása</li></ul>  |
| Versenyfelhívás:               | <a href="http://tehetseg.inf.elte.hu/nemes/2026/felhiv26prog.pdf">http://tehetseg.inf.elte.hu/nemes/2026/felhiv26prog.pdf</a>   |
| Részvételi díj:                | nincs   |
| Nevezési határidő:             | 2025. október 23.   |
| További fontos dátumok:        |   |
| 2025. nov. 11.                 | Első, iskolai forduló - 1. korcsoport (kedd 14:00-16:00)  |
| 2025. nov. 11.                 | Első, iskolai forduló - 2-3. korcsoport (kedd 14:00-17:00)  |
| 2025. dec. 13.                 | A továbbjutás ponthatáráról az RVB-k értesítik az iskolákat   |
| 2025. dec. 15.                 | 3. korcsoport átnevezési határideje   |
| 2026. jan. 17.                 | Második, regionális forduló (szombat, 1. korcsoport 9:00-12:00; 2-3. korcsoport 9:00-13:00)   |
| 2026. jan. 31.                 | A továbbjutás ponthatáráról az OVB értesíti az iskolákat  |
| 2026. feb. 21.                 | Harmadik, országos forduló (szombat, 1. korcsoport 10:00-13:00; 2-3. korcsoport 10:00-14:00)  |
| 2026. már. 10.                 | Az eredményekről az OVB értesíti az iskolákat   |
| 2026. máj. 8.                  | Ünnepélyes eredményhirdetés az ELTE-n (Budapest, XI. ker. Pázmány Péter sétány 1/C.)  |
| Versenybizottság elérhetősége: | <a href="mailto:progverseny@inf.elte.hu">progverseny@inf.elte.hu</a> <a href="mailto:nemes_prog@inf.elte.hu">mailto:nemes_prog@inf.elte.hu</a>  |
| A verseny honlapja:            | <a href="http://tehetseg.inf.elte.hu/nemes/index.html">http://tehetseg.inf.elte.hu/nemes/index.html</a>   |
| Megjegyzés:                    | Felhívjuk a figyelmet arra, hogy a 3. korcsoport nem azonos az OKTV Digitális kultúra II. kategóriával!<br>Ebbe a korcsoportba elsősorban a határon túli, az OKTV versenykiírásának nem megfelelő, és az OKTV második fordulójából átnevező 11-13. osztályos diákokat várjuk.<br>A 2. és 3. korcsoport feladatsorai azonosak.<br>A versenyen megoldandó problémák részletes leírása és a javasolt irodalomjegyzék a verseny weboldalán található. |

## Nemes Tihamér Országos Alkalmazói Tanulmányi Verseny

Kétfordulós alkalmazói verseny 7-10. (NYEK 11.) évfolyamos tanulóknak

két korcsoportban: I: 7-8, II: 9-10. évfolyamosok (és a nyelvi előkészítő 9-11. évfolyamosok)

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <b>A verseny tárgya:</b>              | <ul style="list-style-type: none"><li>• A verseny elsődleges célja az, hogy az általános és a középiskolák tanulóinak lehetőséget adjon alkalmazói ismereteik – úgymint: szövegszerkesztés, ábra- és képszerkesztés, pixelgrafika, táblázatkezelés, prezentációkészítés, honlapkészítés, adatbáziskezelés – és képességeik összehasonlítására.</li><li>• Egyúttal szeretnénk segítséget adni a digitális kultúra iránt érdeklődő tanulóknak és tanáraiknak az iskolai foglalkozások tematikájának összeállításához, a tehetségazonosításhoz és a tehetségfejlesztéshez.</li><li>• Arra törekszünk, hogy a versenyfeladatok az informatikai eszközök értő alkalmazásának készségét mérték fel. A hangsúly nem az egyes alkalmazói rendszerek technikai ismeretén, kezelésén, hanem hatékony alkalmazásán van.</li></ul> |
| <b>Versenyfelhívás:</b>               | <a href="http://tehetseg.inf.elte.hu/nemesa/2026/NTA_versenykiiras_2025_26.pdf">http://tehetseg.inf.elte.hu/nemesa/2026/NTA_versenykiiras_2025_26.pdf</a>  |
| <b>Részvételi díj:</b>                | nincs  |
| <b>Nevezési határidő:</b>             | 2026. január 7.  |
| <b>További fontos dátumok:</b>        |  |
| 2026. jan. 21.                        | Első, iskolai forduló - 1. korcsoport (szerda 14:00-16:00)   |
| 2026. jan. 21.                        | Első, iskolai forduló - 2. korcsoport (szerda 14:00-17:00)   |
| 2026. már. 7.                         | A továbbjutás ponthatáráról az OVB értesíti az iskolákat   |
| 2026. már. 28.                        | Második, országos forduló (döntő) Budapesten (szombat, 1. korcsoport 10:00-14:00; 2. korcsoport 10:00-15:00)   |
| 2026. ápr. 30.                        | Az eredményekről az OVB értesíti az iskolákat  |
| 2026. máj. 8.                         | Ünnepélyes eredményhirdetés az ELTE-n (Budapest, XI. ker. Pázmány Péter sétány 1/C.  |
| <b>Versenybizottság elérhetősége:</b> | <a href="mailto:nemes_alk@inf.elte.hu">nemes_alk@inf.elte.hu</a>   |
| <b>A verseny honlapja:</b>            | <a href="http://tehetseg.inf.elte.hu/nemesa/index.html">http://tehetseg.inf.elte.hu/nemesa/index.html</a>  |
| <b>Megjegyzés:</b>                    | <p>A 11-12. évfolyamosok (a nyelvi előkészítő 12-13. évfolyamosokkal együtt) a Digitális Kultúra OKTV I. kategóriájában vehetnek részt.</p> <p>A versenyzőknek mindkét fordulóban központi feladatsor alapján kell számítógépen megoldaniuk különböző alkalmazói témakörökbe tartozó feladatokat. Semmilyen írásos segédeszközt nem használhatnak. A megoldásokat a javítók központi értékelési útmutató szerint javítják.</p>   |

## Nemes Tihamér Online Programozási Verseny

Ötfordulós online programozási verseny 5-12. évfolyamos tanulóknak

három korcsoportban: I: 5-8, II: 9-10., III: 11-12. évfolyamosok

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| A verseny tárgya:              | <ul style="list-style-type: none"><li>• programozási alapismeretek (programozási tételek),</li><li>• a C++, Pascal, C#, Python vagy Java programozási nyelv valamelyikének ismerete,</li><li>• alapvető adatszerkezetek (verem, sor, gráf) és algoritmusok (visszalépéses keresés, mohó stratégia, dinamikus programozás, rekurzió),</li><li>• rendszerszemléletű feladatmegoldás, algoritmusok kidolgozása, programok fejlesztése, tesztelése.</li></ul> |
| Versenyfelhívás                | <a href="http://tehetseg.inf.elte.hu/nemes-online/2026/NOnline_versenykiiras_2025_26.pdf">http://tehetseg.inf.elte.hu/nemes-online/2026/NOnline_versenykiiras_2025_26.pdf</a>   |
| Részvételi díj:                | nincs   |
| Nevezési határidő:             | Nevezni bármikor lehet, az adott fordulón azok indulhatnak, akik a forduló napját megelőző szerda éjfélig neveztek.   |
| Első forduló:                  | 2025. november 8. szombat, 10.00-18.00  |
| Második forduló:               | 2025. december 6. szombat, 10.00-18.00  |
| Harmadik forduló:              | 2026. január 3. szombat, 10.00-18.00  |
| Negyedik forduló:              | 2026. február 14. szombat, 10.00-18.00  |
| Ötödik forduló:                | 2026. április 11. szombat, 10.00-18.00  |
| A verseny honlapja:            | <a href="http://tehetseg.inf.elte.hu/nemes-online/index.html">http://tehetseg.inf.elte.hu/nemes-online/index.html</a>   |
| Versenybizottság elérhetősége: | <a href="mailto:nemes_prog@inf.elte.hu">nemes_prog@inf.elte.hu</a>  |
| Megjegyzés:                    | A feladatok a feladatértékelőn jelennek meg reggel 10-kor, és a megoldást este 6-ig kell ugyanitt beküldeni, 20-szor lehet próbálkozni. A beküldött megoldásokat automatikusan értékeljük. A fordulók eredményeit a verseny honlapján tesszük közzé.  |

## Kovács Mihály Országos Grafikus Programozási Verseny

Kétfordulós grafikus programozási verseny 3-12. évfolyamos tanulóknak

négy korcsoportban: I: 3-4., II: 5-6., III: 7-8., IV: 9-12. évfolyamosok

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| A verseny tárgya:                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• informatikai és programozási alapismeretek, felhasználói és kezelői felületek kialakítása,</li> <li>• a Logo programozási nyelv alapvető elemei,</li> <li>• egyszerű animációk készítése (I-III. korcsoport),</li> <li>• rendszerszemléletű feladatmegoldás, algoritmusok kidolgozása, megvalósítása számítógépen.</li> </ul>  |
| Versenyfelhívás                  | <a href="http://tehetseg.inf.elte.hu/logo/2026/felhiv26_KMOGPV.pdf">http://tehetseg.inf.elte.hu/logo/2026/felhiv26_KMOGPV.pdf</a>   |
| Részvételi díj:                  | nincs   |
| Nevezési határidő:               | 2024. december 6.   |
| <b>További fontos dátumok:</b>   |   |
| 2026. febr. 18.                  | Első, iskolai forduló (szerda 14:00-16:00) Használható segédanyag Imagine-hez: Imagine parancslista   |
| 2026. márc. 6.                   | A szaktanárok továbbküldik a minimum pontszámot elért dolgozatokat a regionális versenybizottságoknak.  |
| 2026. már. 20.                   | A honlapon közzétesszük a döntőbe jutók névsorát.   |
| 2026. ápr. 18.                   | Második, országos forduló (döntő) (szombat 11-14 óra)   |
| 2026. máj. 8.                    | Ünnepélyes eredményhirdetés az ELTE-n (Budapest, XI. ker. Pázmány Péter sétány 1/C.)  |
| Első, iskolai forduló:           | 2026. január 30.  |
| Második forduló, országos döntő: | 2025. április 26. (ELTE IK)   |
| Eredményhirdetés:                | 2025. május (ELTE IK)   |
| A verseny honlapja:              | <a href="http://tehetseg.inf.elte.hu/logo/index.html">http://tehetseg.inf.elte.hu/logo/index.html</a>   |
| Versenybizottság elérhetősége:   | <a href="mailto:graf_prog@inf.elte.hu">graf_prog@inf.elte.hu</a>  |
| Megjegyzés:                      | <p>A Kovács Mihály Országos Programozási Verseny a korábbi Logo Országos Grafikus Programozási Verseny utódja. A 2024/25-ös tanévtől a korábbi három forduló helyett csak kétfordulós lett, és a versenyzőknek nem különálló feladatokat, hanem összetett projektfeladatokat kell megoldaniuk.</p> <p>Az általános iskolai korcsoportok feladataiban egyszerű animációkészítés, eseményvezérlés is előfordulhat, de a hangsúly továbbra is a technógrafikán, az eljárások készítésén és az algoritmikus gondolkodáson lesz.</p> <p>Az iskolákban tartandó, 2 órás első fordulóban egy egyszerűbb projektfeladatot kell elkészíteniük a versenyzőknek, amely technógrafikai és az I-III. korcsoportok számára animációkészítési feladatokat is tartalmaz.</p> <p>A döntőben összetettebb projektfeladat megoldását kell megtervezniük, majd megvalósítaniuk a versenyzőknek.</p> |

## Kódkupa – IIOT válogatóverseny

A Neumann Társaság, a Budapesti Fazekas Mihály Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium és az Algo Pro Club közös szervezésű, 5-fordulós országos programozási csapatversenye Magyarországon vagy határon túli magyar iskolában tanuló, 7-12. évfolyamos, általános és középiskolai tanulók számára

|  |   |
|--|---|
| <b>A verseny tárgya:</b>                           | <p>A csapatoknak 3 óra alatt kell együttműködve megoldaniuk 7-10 feladatot. A feladatok típusukat tekintve hasonlítanak az Informatika OKTV II. (programozás) kategóriájára, illetve a Zsakó László (Nemes Tihamér) Programozási Verseny feladataira, tehát az algoritmizálás áll a feladatok középpontjában. A használható programozási nyelvek: C, C++ és Python 3. A verseny közben az online kiértékelő rendszer – számos tesztelésen való futtatási eredmény alapján – azonnal ad visszajelzést és pontszámot egy-egy megoldásra. Az előző év feladatai elérhetőek az <a href="#">njudge</a> weboldalon, így gyakorlásként meg is lehet oldani őket.</p> <p>A legjobb csapatok az International Informatics Olympiad in Teams (IIOT) versenyen, azaz a Nemzetközi Informatikai Csapat Diákolimpián vehetnek részt.</p> |
| <b>Versenyfelhívás:</b>                            | 2025. október 1-ig jelenik meg a verseny honlapján!   |
| <b>Részvételi díj:</b>                             | nincs   |
| <b>Nevezési határidő:</b>                          | versenyfelhívás szerint   |
| <b>Fontos dátumok:</b>                             |   |
| Kódkupa I. - 2025. november 10-11. (online)        |   |
| Kódkupa II. - 2025. december 9-10. (online)        |   |
| Kódkupa III. - 2026. január 14-15. (online)        |   |
| Kódkupa IV. - 2026. február 12-13. (online)        |   |
| <b>Kódkupa DÖNTŐ: 2026. március 14. (Budapest)</b> |   |
| <b>Eredményhirdetés:</b>                           | 2026. március 14.   |
| <b>A verseny honlapja:</b>                         | <a href="https://kodikupa.hu">https://kodikupa.hu</a>   |
| <b>Versenybizottság elérhetősége:</b>              | <a href="mailto:info@kodikupa.hu">info@kodikupa.hu</a>  |
| <b>Megjegyzés:</b>                                 | <p>Az országos döntő a Budapesti Fazekas Mihály Gimnáziumban lesz, ahova 10+1 csapatot hívunk meg az online selejtező alapján. A nemzetközi versenyen az első két helyezett csapat vehet részt, illetve a szervező iskola legjobb csapata. Részletes információk a versenykiírásban olvashatók.</p> <p>A 4-fős csapatokat csak egy iskolába járó diákok alkotják!</p>   |

## e-Hód – 2025-ös bitHÓDítás



A részvételt tekintve Magyarország legnagyobb informatikai versenye, idén is 50.000 körüli résztvevőre számítunk. A versenyt öt korcsoportban: *Kishód* (4. oszt.), *Benjamin* (5-6. oszt.), *Kadét* (7-8. oszt.), *Junior* (9-10. oszt.), *Senior* (11-12. oszt.) rendezzük.

|                               |   |
|-------------------------------|---|
| <b>A verseny tárgya:</b>      | Várunk akkor is, ha nem szereted az informatikát, irtózol a számítógéptől. És várunk akkor is, ha Te vagy az iskolában a számítógép-guru.<br>A kezdeményezés fő megvalósulása egy verseny, melyhez a Bebras-országok minden évben közösen dolgoznak ki lehetséges és felhasználható feladatokat. Ezek közül a legjobbak kötelezőek lesznek, a többi pedig szabadon választott – illetve az adott ország saját feladatokat is adhat a versenyzőknek. |
| <b>Részvételi díj:</b>        | nincs   |
| <b>Nevezési határidő:</b>     | még nem ismert!   |
| <b>Regisztrációs felület:</b> | még nem nyílt meg!  |
| <b>A verseny időpontja:</b>   | 2025. november 10-21.   |
| <b>Eredményhirdetés:</b>      | 2026. május végén, még nem ismert (ELTE IK)   |
| <b>A verseny honlapja:</b>    | <a href="http://e-hod.elte.hu">http://e-hod.elte.hu</a>   |
| <b>Megjegyzés:</b>            | A versenyre a gyerekeket az iskolájuk nevezi.<br><b>Minden tanárnak</b> alapesetben egy regisztrációra van szüksége. Amennyiben több iskolával neveznek, akkor iskolánként szükséges szétválasztani a regisztrációt!  |

## Diákolimpiai válogatóversenyek



A versenybizottság a válogatóversenyre meghívásról az érintett diákok iskolájának programozás versenyekért (Nemes Tihamér, Digitális kultúra OKTV) felelős tanárát értesíti, e-mailben. A válogatóversenyre meghívottak névsora minden esetben kikerül a válogatóverseny honlapjára.



## Nemzetközi Informatikai Diákolimpia (IOI)

[http://tehetseg.inf.elte.hu/ioi/ioi\\_main.php](http://tehetseg.inf.elte.hu/ioi/ioi_main.php)

A feladatok algoritmikus jellegűek, nem tartalmaznak nyelvi vagy gépi specialitást. Az „igazi” megoldáshoz valamilyen algoritmikus ötletre van szükség.

A feladatok háromféle fő típusba sorolhatók:

- A bemeneti állományban található tesztadatsor, s az erre kapott eredmény sorozatot a kimeneti állományba kell írni. (Egy állomány egy teszt, a bemenet több állományból is állhat.)
- A program párbeszédet folytat felhasználójával, a bemenet és a kimenet e párbeszéd közben keletkezik, a párbeszédet egy a versenyző programjához fordított könyvtár biztosítja.
- A versenyzőnek adott tesztállományokhoz kell előállítani tetszőleges módszerrel az eredmény állományokat, s csak azokat kell beadni a verseny végén.

A válogatóversenyre az alábbi versenyekről lehet bekerülni:

- Digitális kultúra OKTV (első 15-20 helyezett)
- Nemes Tihamér Nemzetközi Programozási Verseny (első 3-7 helyezett 10. osztályos)
- Olimpiai Válogatóverseny (előző tanévben)
- Izsák Imre Gyula Verseny (győztes, informatika győztes)
- Dusza Árpád Programozási emléktverseny (győztes csapat tagjai)

Az IOI-t 2026. augusztus 9-16. között **Üzbegisztán** rendezi.



## Európai Lány Informatikai Diákolimpia (EGOI)

[http://tehetseg.inf.elte.hu/egoi/egoi\\_main.php](http://tehetseg.inf.elte.hu/egoi/egoi_main.php)

Programozási verseny csak lányok számára!

Sok országban jóval kevesebb nő, mint férfi dönt úgy, hogy az informatika területén akarnak tanulni vagy dolgozni. Ez a nemek közötti különbség még hangsúlyosabb az informatika olimpián. A verseny ezen kíván változtatni, platformot biztosítva a fiatal nők számára, hogy élvezzék és elmélyítsék érdeklődésüket a számítástechnika iránt. 2024-ben rendezték meg először.

A versenyzők hatékony algoritmusok megtervezésével és megvalósításával oldják meg a problémákat. A versenyt különböző csapatösszekeverő rendezvények kísérik, hogy a résztvevők jobban meg tudják ismerni egymást.

A válogatóversenyre az alábbi versenyekről lehet bekerülni:

- Nemes Tihamér Nemzetközi Programozási Verseny 2. korcsoport (döntőbe jutottak)
- Digitális kultúra OKTV (második fordulóra jutottak)

Az EGOI-t 2026. május 12-18. között **Olaszország** (Cesenatico) rendezi.



## Közép-Európai Informatikai Diákolimpia (CEOI)

[http://tehetseg.inf.elte.hu/ceoi/ceoi\\_main.php](http://tehetseg.inf.elte.hu/ceoi/ceoi_main.php)

CEOI országok: Csehország, Horvátország, Lengyelország, Magyarország, Németország, Románia, Szlovákia, Szlovénia. A versenyt az IOI mintájára szervezik, azaz mind lebonyolításában, mind feladatai jellegében azonos vele.

A feladatok két fő típusba sorolhatók:

- A bemeneti állományban található tesztadatsor, s az erre kapott eredmény sorozatot a kimeneti állományba kell írni.
- A program párbeszédet folytat felhasználójával, a bemenet és a kimenet e párbeszéd közben keletkezik, a párbeszédet egy a versenyző programjához fordított könyvtár biztosítja.

A hatfordulós válogatóversenyre az alábbi versenyekről lehet bekerülni:

- Nemes Tihamér Nemzetközi Programozási Verseny (első 10-20 helyezett)
- Digitális kultúra OKTV, 11. osztályosok (első 15-20 helyezett)
- Olimpiai Válogatóverseny (előző tanévben)
- Izsák Imre Gyula Verseny (győztes, informatika győztes, ha 11. osztályos)
- Dusza Árpád Programozási emléktverseny (győztes csapat tagjai, ha 11. osztályos)
- Európai Junior Informatikai Diákolimpia (előző tanévben)

2026 nyarán **Szlovénia** rendezi a CEOI-t!



## Európai Junior Informatikai Diákolimpia (eJOI)

[http://tehetseg.inf.elte.hu/ejoi/ejoi\\_main.php](http://tehetseg.inf.elte.hu/ejoi/ejoi_main.php)

Az eJOI az IOI előversenye az eggyel fiatalabb korosztálynak. A nemzetközi megmérettetésén keresztül motiválja a 15 évnél fiatalabbakat (6-9. osztályosok). 2017 óta a nagy olimpiai hagyományokkal rendelkező, az olimpián erős mezőnyt jelentő európai országok részvételével rendezik meg. A junior olimpián elért eredmény előrevetíti a további versenyprogramozásban elért jó eredményt és az informatikai karriert.

A válogatóversenyre az alábbi versenyekről lehet bekerülni:

- Nemes Tihamér Nemzetközi Programozási Verseny 1. korcsoport (első 6-10 helyezett)
- Nemes Tihamér Nemzetközi Programozási Verseny 2. korcsoport (első 20-50 helyezett közül a korhatárnak megfelelők)
- Európai Junior Informatikai Diákolimpia (előző tanévben)
- 

Az eJOI-t 2026 nyarán **Brassó (Románia)** rendezi.



## Nemzetközi Informatikai Csapat Diákolimpia (IIOT)

<https://kodkupa.hu/>

Az IIOT célja az informatika iránti érdeklődésre motiválni a tizenéveseket, hogy bizonyíthassák hozzáértésüket a számítógépes problémamegoldásban, tapasztalatokat cseréljenek hasonló érdeklődésű diákokkal, és személyes kapcsolatokat alakítsanak ki külföldi fiatalokkal. **Csapatverseny** révén a csoportban való közös munkát fejleszti, amely a diákok későbbi karrierjében fontos, hiszen a modern vállalatoknál jellemzően munkacsoportok dolgoznak, így a csoportmunkára való képesség kiemelt szerepet kap.

A 2025/26-os tanévben ötödikre fogjuk megrendezni 7-12. osztályos diákoknak a **Kódkupát**, ami az IIOT magyarországi válogatóversenye.

Az első négy fordulót online szervezzük, az ötödiket, mely a döntő, a Budapesti Fazekas Gimnáziumban. Az országos döntőbe a selejtezőkből a legjobb 10 csapat jut be, amit a Budapesti Fazekas Mihály Gimnáziumban, 2026. március 14-én rendezünk. A hazai döntő különlegessége, hogy csapatonként csak két számítógép használható, ez tovább erősíti a csapaton belüli együttműködés és a versenystratégia fontosságát. Mivel az IIOT nemzetközi versenyen is angol lesz a feladatok szövege, ezért hazai döntőn sem kaptak magyar fordítást a versenyzők.

Az IIOT-t 2026-ban **Piatra Neamț (Románia)** rendezi.



## Nemzetközi Mesterséges Intelligencia Diákolimpia csapatverseny (IOAI)

A mesterséges intelligencia területén az IOAI (International Olympiad in Artificial Intelligence) egy új nemzetközi tudományos és az IIOT-hoz hasonlóan **csapat** diákolimpia – egyszersmind az egyik legrangosabb világverseny középiskolás diákoknak. 2026-ban a harmadik alkalommal fogják megrendezni, Bulgária és Kína után.

A verseny célja a fiatal diákok inspirálása és kihívások elé állítása, hogy jövő AI úttörői lehessenek. Az AI a legújabb innovációk hatására napjaink egyik legizgalmasabb tudományterületévé vált, és alapjaiban fogja megváltoztatni a jövő társadalmát, teljesen új kihívások elé állítva az emberiséget.

A diákolimpián 4 fős, középiskolás diákokból álló csapatok bizonyíthatják tudásukat, kreativitásukat és problémamegoldó képességüket az MI területén előforduló kihívásokon. Minden ország a mesterséges intelligencia iránt kiemelten érdeklődő, tehetséges diákokból választja ki a résztvevőket. A csapatot két felnőtt szakember vezeti.

A versenynek van egy tudományos és egy gyakorlati fordulója. Az előbbi esetén a helyszíni verseny előtt 2-4 héttel kihirdetett probléma-területeken mélyedhetnek el a diákok, amelyekhez kapcsolódóan feladatokat oldanak meg a versenyen. A gyakorlati fordulóban a népszerű AI-szoftverek (pl. ChatGPT, Dalle stb.) segítségével kell megoldaniuk különleges feladatokat.

2026. augusztus 2-8. között **Abu Dhabi (Egyesült Arab Emírségek)** rendezi a IOAI-t!



## Nemzetközi Mesterséges Intelligencia Diákolimpia egyéni verseny (IAIO)

<https://www.iaio-official.org/>

Az első egyéni Nemzetközi Mesterséges Intelligencia Diákolimpiát 2024-ben rendezték meg, Szaúd-Arábiában, 25 ország részvételével, melyen országonként négy versenyző vehetett részt. Az IAIO (International Artificial Intelligence Olympiad) nemzetközi verseny lehetőséget kínál az **egyéni** versenyző diákoknak ahhoz, hogy megmutassák képességeiket a mesterséges intelligencia olyan szakterületein, mint a számítógépes látás, a robotika, a gépi tanulás, a neurális hálózatok/mély tanulás és a természetes nyelvfeldolgozás.

A versenyzőknek a megmérettetés első fordulójában elméleti felkészültségükről kell számot adniuk, programozás nélkül, az egyes módszerek matematikai háttéréről, működésének alapelveiről és etikai aspektusairól szerzett tudásukról számot adva. A második, gyakorlati fordulóban számítógép mellett kell implementálniuk mesterséges intelligenciát használó megoldásaikat.

**2026. február 23-27. között Ljubljana (Szlovénia) rendezi a IAIO-t!**

## A Neumann Társaság más szervezetekkel együttműködésében megvalósuló versenyek

### Magyar Ifjúsági Robot Kupa – MIRK2026

A verseny a Neumann Társaság Szabocs-Szatmár-Bereg megyei és Robotika Szakosztályainak műhelymunkája. További együttműködők: Magyar Robot Kupa Alapítvány, HRCJ, Nyíregyházi Egyetem, Baptista Szeretetszolgálat, VIK.

Nyíregyháza felkerült a robotika világtérképére patinás megyei szervezetünknek köszönhetően. A verseny két helyszínen, **Nyíregyházán** és **Budapesten** kerül megrendezésre.

A MIRK egy különleges **országos kvalifikációs robotverseny**, mely a nemzetközi – európai és világ – RoboCupJunior versenyeken való részvételhez biztosít lehetőséget a legjobb teljesítményt nyújtó csapatoknak. A versenyzőknek magas matematikai, fizikai, műszaki ismeretekre van szükségük. A szabályzatok a csapatmunkára, tudásmegosztására (interjúk, poszterek, technikai videók), projektnapló vezetésére ösztökélnek. A versenyszámok feladatai a STEM-ben foglalt ismeretek gyakorlati alkalmazását igénylik. A MIRK átmenetet képez a junior és a felnőtt robotika világa között.

A MIRK, azaz a magyar verseny a világverseny megmérettetési feltételeivel valósul meg. A MIRK-en unikális módon a legmagasabb technológiai szinten tudják magukat megméretetni a diákok, és ezáltal valós kép kapható a tehetségükkel kapcsolatban. Minél tágabb a tehetségszűrés, annál objektívebb az eredmény is.

A verseny egyfordulós, de az egyes ligák két időpontban és helyszínen versenyeznek. A versenyfordulók időtartama 10 óra. Pontos időpontjuk még nem ismert.

- Nyíregyháza: **2026. február (terv)**
- Budapest: **2026. március (terv)**

A verseny honlapja: <http://pingvin.nyf.hu/robojun/> és <https://njszt.hu/hu/taxonomy/tag/458>

A szakmai zsűri értékelése alapján nemzetközi minősítést kaphatnak a legkiválóbb, legtehetségesebb csapatok. A szakmai zsűri figyelembe veszi a RoboCup nemzetközi szabályait. Az elmúlt tizenhét évben a magyar csapatok folyamatosan jelen voltak a világ élmezőjében, és remélhetőleg ez a jövőben is így lesz.

## Neumann János Nemzetközi Programtermék Verseny

A Szekszárdi I. Béla Gimnáziummal együttműködésben megvalósított, kétfordulós egyéni vagy csoportos programtermék-verseny a verseny döntőjéig huszadik életévüket be nem töltött általános, középiskolás és egyetemista tanulóknak.

- A verseny tárgya:** A versenyzők a következő hat kategóriában küldhetnek be pályaműveket:
1. Alkalmazói programok (oktatóprogramok, WEB alkalmazások, egyéb, valamely felhasználói probléma megoldására készített alkalmazás.)
  2. Játékprogramok. (A versenyzők saját maguk által készített játékprogramjaikkal versenyezhetnek.)
  3. Megépített (digitális) automata berendezés (hardver) és vezérlése (szoftver)
  4. Számítógépes grafika (kép, portré, karikatúra, stb...)
  5. Animáció (Számítógéppel előállított animáció.)
  6. Számítógéppel támogatott tervezés (CAD programokkal megszerkesztett tárgyak, objektumok stb.)
- Részvételi díj:** nincs
- Nevezési határidő:** később jelenik meg (véltetően 2026. február, a pályamű feltöltésével értendő)!
- Első forduló (előszűrés):** később jelenik meg (véltetően 2026. február)
- Döntő:** két nap, később jelenik meg (véltetően 2026. március második fele, Szekszárd)
- Eredményhirdetés:** a döntő második napja
- A verseny honlapja:** <https://ibela.hu/neumann>
- Megjegyzés:** Egy pályázatot több versenyző közösen is készíthet.  
A nevezésnek a pályamunkát bemutató max. 10 perces videót is tartalmaznia kell!



## Prograce programozó verseny

**A verseny a Neumann Társaság Baranya megyei Szakosztálya és a Pécsi Tudományegyetem közös szervezésében valósul meg.**

A verseny két kategóriában, középiskolások és egyetemisták számára kerül megrendezésre, a PTE Műszaki és Informatikai Karán (7624 Pécs, Boszorkány utca 2). Az idei évtől a verseny nyit a határon túli magyar oktatási intézmények felé, örömmel fogadjuk a jelentkezőket!

Az idei, VIII. Prograce programozó verseny **2025. december 16-án** lesz. Kérjük, figyelje a verseny honlapját, nemsokára felkerül a regisztrációs űrlap és a verseny további részletei (szállás, étkezés).

Felvételizők figyelmébe! A PTE MIK a versenyen való részvételért a felsőoktatási felvételi eljárásban az 1-5. helyezést elért csapatok tagjainak 50 többletpontot és minden további csapatban való részvételért 10 többletpontot ad.

A verseny honlapja: <https://prograce.hu/>

Kapcsolattartó: Gyurák Gábor (e-mail: [gyurak.gabor@mik.pte.hu](mailto:gyurak.gabor@mik.pte.hu), telefon: +36 72 503 650/23868).