Tisztelt Igazgató Asszony! Tisztelt Igazgató Úr!
Tisztelt Digitális Kultúra Munkaközösség Vezető!
Kedves Kollégák!

Engedjék meg, hogy tájékoztassuk Önöket a Neumann Társaság által a 2026/27-es tanévben szervezett legfontosabb versenyekről. Felmerülő kérdéseiket, észrevételeiket a titkarsag@njszt.hu e-mail címen fogadjuk.

Tartalom

Zsakó László Nemzetközi Programozási Verseny 2
Kovács Mihály Országos Grafikus Programozási Verseny 3
Nemes Tihamér Országos Alkalmazói Tanulmányi Verseny 4
Nemes Tihamér Online Programozási Verseny 5
e-Hód – 2026-os bitHÓDítás 6
Kódkupa 7
Diákolimpiai válogatóversenyek 8
Nemzetközi Informatikai Diákolimpia (IOI) 8
Európai Lány Informatikai Diákolimpia (EGOI) 9
Közép-Európai Informatikai Diákolimpia (CEOI) 9
Európai Junior Informatikai Diákolimpia (eJOI) 10
Nemzetközi Informatikai Csapat Diákolimpia (IIOT) 10
Nemzetközi Mesterséges Intelligencia Diákolimpia csapatverseny (IOAI) 11
Nemzetközi Mesterséges Intelligencia Diákolimpia egyéni verseny (IAIO) 12
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 versenyeink

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

Zsakó László Nemzetközi Programozási Verseny

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

A verseny tárgya:
- informatikai és programozási alapismeretek,
- különféle stílusú programozási nyelvek főbb jellemzői,
- problémamegoldás alapvető algoritmusok segítségével,
- rendszerszemléletű feladatmegoldás, programok kidolgozása

Versenyfelhívás: https://versenyportal.hu/zsako/2027/felhiv27prog.pdf

Részvételi díj: nincs

Nevezési határidő: 2026. november 09. https://portal.versenyportal.hu/

2026. XI. 11.	**Első, iskolai forduló** - 1. korcsoport (szerda 14:00-16:00) 2-3. korcsoport (szerda 14:00-17:00)
2026. XII. 15.	A továbbjutás ponthatáráról az RVB-k értesítik az iskolákat
2027. I. 16.	**Második, regionális forduló** (szombat, 1. korcsoport 9:00-12:00; 2-3. korcsoport 9:00-13:00)
2027. I. 23.	A továbbjutás ponthatáráról az OVB értesíti az iskolákat
2027. II. 27.	**Harmadik, országos forduló** (szombat, 1. korcsoport 10:00-13:00; 2-3. korcsoport 10:00-14:00)
2027. III. 8.	Az eredményekről az OVB értesíti az iskolákat
2027. V. 6.	**Ünnepélyes eredményhirdetés** az ELTE Informatikai Karán

Versenybizottság elérhetősége: progverseny@inf.elte.hu

A verseny honlapja: NJSzT - Zsakó László Nemzetközi Programozási Verseny

Megjegyzés: A 3. korcsoport nem azonos az OKTV Digitális kultúra II. kategóriával! Ebbe a korcsoportba elsősorban a határon túli, az OKTV versenykiírásának nem megfelelő, és az OKTV második fordulójába nem jutott, onnan átnevezett 11-13. osztályos diákokat várjuk. A 2. és 3. korcsoport feladatsorai azonosak.

A versenyen megoldandó problémák részletes leírása és a javasolt irodalomjegyzék a verseny weboldalán található.

Kovács Mihály Országos Grafikus Programozási Verseny

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

A verseny tárgya:	• Informatikai és programozási alapismeretek, • algoritmikus gondolkodás • a Logo programozási nyelv alapvető elemei, • teknőcgrafika és egyszerű animációk készítése, • rendszerszemléletű feladatmegoldás, algoritmusok kidolgozása, megvalósítása számítógépen.
Versenyfelhívás	Országos Logo Számítástechnikai Verseny
Részvételi díj:	nincs
Nevezési határidő:	2027. II. 16.
2027. II. 17.	**Első, iskolai forduló (szerda, 14:00-16:00)**
2027. III. 5.	Első forduló kijavítása és feltöltése a versenyportálra.
2027. III. 22.	Döntőbe jutók névsorának közzététele.
2027. IV. 10.	**Második, országos forduló (szombat 11-14 óra)**
2027. V. 6.	Ünnepélyes eredményhirdetés az ELTE Informatikai Karán
A verseny honlapja:	NJSzT - Kovács Mihály Országos Grafikus Programozási Verseny
Versenybizottság elérhetősége:	graf_prog@inf.elte.hu
Megjegyzés:	A versenyen használható környezetek: **I. korcsoport:** Scratch, Imagine Logo **II-III. korcsoport:** Scratch, Imagine Logo, Python **IV. korcsoport:** Imagine Logo, Python Használható segédanyag: Imagine parancslista, Python Turtle parancslista

Nemes Tihamér Országos Alkalmazói Tanulmányi Verseny

Kétfordulós alkalmazói verseny
két korcsoportban: I: 7-8, II: 9-10. évfolyamosok és a NYEK 9-11. évfolyamosok)

A verseny tárgya:

- A verseny elsődleges célja az, hogy az általános és a középiskolák tanulóinak lehetőséget adjon alkalmazói ismereteik – szövegszerkesztés, ábra- és képszerkesztés, pixelgrafika, táblázatkezelés, prezentációkészítés mindkét korcsoportban, a II. korcsoportban pedig ezek mellett honlapkészítés, vektorgrafika – és képességeik összehasonlítására.
- Egyúttal szeretnénk segítséget adni a digitális kultúra iránt érdeklődő tanulóknak és tanáraiknak az iskolai foglalkozások tematikájának összeállításához, a tehetségazonosításhoz és a tehetségfejlesztéshez.
- Arra törekszünk, hogy a versenyfeladatok az informatikai eszközök értő alkalmazásának készségét mérjék fel. A hangsúly nem az egyes alkalmazói rendszerek technikai ismeretén, kezelésén, hanem hatékony alkalmazásán van.

Versenyfelhívás: NTA_versenykiiras_2026_27.pdf

Részvételi díj: nincs

Nevezési határidő: 2026. XII. 20.

2027. I. 6. **Első, iskolai forduló** - 1. korcsoport (szerda 14:00-16:00)
2. korcsoport (szerda 14:00-17:00)

2027. III. 1. A továbbjutás ponthatáráról az OVB értesíti az iskolákat

2027. III. 20. **Második, országos forduló** (szombat, 1. korcsoport 10:00-13:00;
2. korcsoport 10:00-13:00)

2027. V. 6. Ünnepélyes eredményhirdetés az ELTE Informatikai Karán

Versenybizottság elérhetősége: nemes_alk@inf.elte.hu

A verseny honlapja: NJSzT - Nemes Tihamér Országos Alkalmazói Tanulmányi Verseny

Megjegyzés:

A 11-12. évfolyamosok (a nyelvi előkészítős 12-13. évfolyamosokkal együtt) a Digitális Kultúra OKTV I. kategóriájában vehetnek részt.

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.

A versenyidő csökkentése mellett az egyes fordulókban elérhető összpontszámot is csökkentettük, így a versenymunkák javítása a korábbinál kevesebb ideig tart majd.

Nemes Tihamér Online Programozási Verseny

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

A verseny tárgya:	• programozási alapismeretek (programozási tételek), • a C++, Pascal, C#, Python vagy Java programozási nyelv valamelyikének ismerete • alapvető adatszerkezetek (verem, sor, gráf) és algoritmusok (visszalépéses keresés, mohó stratégia, dinamikus programozás, rekurzió), • rendszerszemléletű feladatmegoldás, algoritmusok kidolgozása, programok fejlesztése, tesztelése.
Versenyfelhívás	NTonline_2026_27.pdf
Részvételi díj:	nincs
Nevezési határidő:	Nevezni bármikor lehet, az adott fordulón azok indulhatnak, akik a forduló napját megelőző szerda éjfélig neveztek.
Első forduló:	2026. XI. 14. szombat, 10.00-18.00
Második forduló:	2026. XII. 12. szombat, 10.00-18.00
Harmadik forduló:	2027. I. 9. szombat, 10.00-18.00
Negyedik forduló:	2027. II. 20. szombat, 10.00-18.00
Döntő versenyforduló:	2027. V. 6. csütörtök, 10.00-14.00
A verseny honlapja:	NJSzT - Nemes Tihamér Online Programozási Verseny
Versenybizottság elérhetősége:	nemes_online@inf.elte.hu
Megjegyzés:	A feladatok a feladatértékelőn jelennek meg délelőtt 10 órakor és 18 óráig kell beküldeni a feladatok megoldását, 20-szor lehet próbálkozni. A beküldött megoldásokat automatikusan értékeljük. A fordulók eredményeit a verseny honlapján tesszük közzé.



e-Hód – 2026-os bitHÓDítás

A versenyt öt korcsoportban: *Kishód* (3-4. oszt.), *Benjamin* (5-6. oszt.), *Kadét* (7-8. oszt.), *Junior* (9-10. oszt.), *Senior* (11-12. oszt.) rendezzük.

A verseny tárgya:	Várunk akkor is, ha nem szereted az informatikát, irtózol a számítógéptől. És várunk akkor is, ha Te vagy az iskolában a számítógép-guru. A kezdeményezés fő megvalósulása egy verseny, melyhez a Bebras-országok minden évben közösen dolgoznak ki lehetséges és felhasználható feladatokat. Ezek közül minden ország a célkitűzéseinek megfelelően választja ki, dolgozza át a feladatokat. A verseny célja a motiváció - az informatika sokszínűségének, lehetőségeinek megmutatása. Mindez informatikai előképzettség nélkül!
Részvételi díj:	nincs
Nevezési határidő:	a honlapon jelenik meg
Regisztrációs felület:	https://e-hod.cuttle.org/admin/ https://e-hod.elte.hu/archiv/tanariutmutato.pdf
A verseny időpontja:	202. november 9-20.
Eredményhirdetés:	2027. május végén, még nem ismert (ELTE IK)
A verseny honlapja:	http://e-hod.elte.hu
Megjegyzés:	A versenyre a gyerekeket az iskolájuk nevezi. **Minden tanárnak** alapesetben egy regisztrációra van szüksége. A regisztráció menetéről a honlapon található útmutató tartalmaz bővebb információt.

Kódkupa

Az NJSZT, a Budapesti Fazekas Mihály Gyakorló Általános Iskola és Gimnázium és az AlgoPro Club közös versenye a Magyarországon vagy határon túlimagyar iskolában tanuló, 7-13. évfolyamos, általános és középiskolai tanulók számára.

A verseny tárgya:	A csapatoknak 3 óra alatt kell együttműködve megoldaniuk 7-10 feladatot. A feladatok típusukat tekintve hasonlítanak az Informatika OKTV II. (programozás) kategóriája, illetve a Zsakó László Programozási Verseny és a Nemes Tihamér Online 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 teszteseten való futtatási eredmény alapján – azonnal ad visszajelzést és pontszámot egy-egy megoldásra. Az előző év feladatai elérhetőek az njudge.hu weboldalon, így gyakorlásként meg is lehet oldani őket. A legjobb csapatok az International Informatics Olympiad in Teams (IIOT) versenyen, azaz a Nemzetközi Informatikai Csapat Diákolimpián vehetnek részt.
Versenyfelhívás:	https://kodkupa.hu/kodkupa_versenykiiras.pdf
Részvételi díj:	nincs
Nevezési határidő:	2026. XI. 11.
1. online forduló: 2. online forduló: 3. online forduló: 4. online forduló: Döntő: Nemzetközi verseny:	2026. XI. 16. 2026. XII. 15. 2027. I. 13. 2027. II. 11. 2027. III. 13. IIOT 2027. V. 28 – VI. 1., Várna, Bulgária
A verseny honlapja:	https://kodkupa.hu
Versenybizottság elérhetősége:	info@kodkupa.hu
Megjegyzés:	Az országos döntő a Budapesti Fazekas Mihály Gimnáziumban lesz, ahova 10+1 csapatot hívunk meg az online selejtező alapján. A nemzetközi versenyen a győztes csapat és a szervező iskola legjobb csapata vehet részt. A négyfős csapatokat csak egy iskolába járó diákok alkothatják!



Diákolimpiai válogatóversenyek

A válogatóversenyekre a Nemzetközi Informatikai Diákolimpia szabályai irányadóak. A CEOI és IOI válogatóverseny résztvevői azonos feladatokat kapnak, az EJOI és az EGOI válogatóverseny résztvevői ezektől különbözőt. A csapattagok (és tartalékok) a válogató után többnapos felkészítésen vesznek részt.

További információ a válogatóversenyek honlapján:

https://versenyportal.hu/valogatok/valogatok_main.html

Nemzetközi Informatikai Diákolimpia (IOI)

International Olympiad in Informatics

A legnagyobb, középiskolások számára rendezett nemzetközi versenyprogramozási megmérettetés, ahol hazánkat a négy diákból és két vezetőből álló delegáció képviseli, melyet az olimpiai válogatóversenyen választunk ki.
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 eredménysorozatot 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 előállítania tetszőleges módszerrel az eredmény állományokat, s csak azokat kell beadni a verseny végén.

A válogatóversenyre elsősorban az alábbi versenyekről lehet bekerülni:

- Digitális kultúra OKTV II. kategória
- Zsakó László Nemzetközi Programozási Verseny II. és III. korcsoport
- Olimpiai Válogatóverseny (előző tanévben)
- Izsák Imre Gyula Komplex Természettudományi Verseny (győztes, informatika győztes)
- Dusza Árpád Programozási Emlékverseny (győztes csapat tagjai)

További információ:

NJSzT - Nemzetközi Informatikai Diákolimpia

Az IOI 2027. szeptember IX. 12-19. között Németország Potsdamban rendezi: https://ioi2027.de/

Európai Lány Informatikai Diákolimpia (EGOI)

European Girl's Olympiad in Informatics

Versenyprogramozási nemzetközi megmérettetés lányok számára!

Sok országban jóval kevesebb nő, mint férfi dönt úgy, hogy az informatika területén akarnak tanulni vagy dolgozni. A verseny ezen kíván változtatni, platformot biztosítva a fiatal nők számára, hogy élvezzék és elmélyítsék érdeklődésüket a versenyprogramozás iránt. 2021-ben rendezték meg először.

A versenyzők hatékony algoritmusok megtervezésével és megvalósításával oldják meg a problémákat. A versenyt különböző rendezvények kísérik. A feladatokra az IOI syllabus érvényes, így hasonló feladatok fordulhatnak elő, mint az IOI-n.

A válogatóversenyre elsősorban az alábbi versenyekről lehet bekerülni:

- Digitális kultúra OKTV II. kategória 2. fordulóba jutott lányok
- Zsakó László Nemzetközi Programozási Verseny II. és III. korcsoport megyei fordulóján részt vevő lányok
- Olimpiai Válogatóverseny (előző tanévben)

További információ:
NJSzT - Európai Leány Informatikai Diákolimpia

Az EGOI-t 2027. július 5-11. között Lengyelország Varsóban rendezi.

Közép-Európai Informatikai Diákolimpia (CEOI)

CEOI — Central-European Olympiad in Informatics

CEOI országok: Csehország, Horvátország, Lengyelország, Magyarország, Németország, Románia, Szlovákia, Szlovénia. A versenyt az IOI mintájára szervezik a közép -európai országoknak és meghívott vendégeiknek, mind lebonyolításában, mind feladatai jellegében azonos vele. Saját szabály, hogy legfeljebb az adott tanévben legfeljebb 11. osztályos diák képviselheti Magyarországot.

A válogatóversenyre elsősorban az alábbi versenyekről lehet bekerülni – legfeljebb 11. osztályosoknak:

- Digitális kultúra OKTV II. kategória
- Zsakó László Nemzetközi Programozási Verseny II. és III. korcsoport
- Olimpiai Válogatóverseny (előző tanévben)
- EJOI csapattag
- Izsák Imre Gyula Komplex Természettudományi Verseny (győztes, informatika győztes)
- Dusza Árpád Programozási Emlékverseny (győztes csapat tagjai)

További információ:
NJSzT - Közép-Európai Informatikai Diákolimpia

2027 augusztus végén Lengyelország Poznanban rendezi a következő CEOI-t.



Európai Junior Informatikai Diákolimpia (eJOI)

EJOI — European Junior Olympiad in Informatics

Az eJOI az IOI előversenye a legfeljebb 15 éveseknek. A nemzetközi megmérettetésen keresztül motiválja a fiatalokat a versenyprogramozásban való részvételre. 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 elsősorban az alábbi versenyekről lehet bekerülni:

- Zsakó László Nemzetközi Programozási Verseny 1. korcsoport és 2. korcsoport
- Európai Junior Informatikai Diákolimpia (előző tanévben)

További információ:
https://versenyportal.hu/ejoi/ejoi_main.html

Az eJOI-t 2027. augusztus 2-8 között, Kazakhsztán Burabayban rendezi.



Nemzetközi Informatikai Csapat Diákolimpia (IIOT)

https://iio.team/schedule

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.

Az első négy fordulót online szervezzük, majd a döntőt, a Budapesti Fazekas Gimnáziumban. Az országos döntőbe a selejtezőkből a legjobb 10+1 csapat jut be, amit a Budapesti Fazekas Mihály Gimnáziumban. 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 a feladatok szövege, ezért hazai döntőn sem kaptak magyar fordítást a versenyzők.

További információ:
https://kodkupa.hu/

Az IIOT-t 2027. május 28. és június 1. között, Bulgária Várnában rendezi.

Nemzetközi Mesterséges Intelligencia Diákolimpia csapatverseny (IOAI)

https://ioai-official.org/

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.

2027. július 4-10. között Szingapúr 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 **egyénileg 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 hátteréről, működésének alapelveiről és etikai aspektusairól szerzett tudásukról számot adva. A második, gyakorlati fordulóban számítógép mellett kell implementálniuk mesterséges intelligenciát használó megoldásaikat.

2027. február 25. és március 2. között Vietnám rendezi a IAIO-t!

A Neumann Társaság más szervezetekkel együttműködésében megvalósuló versenyei

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 megméretni 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: **2027. február (terv)**
- Budapest: **2027. március (terv)**

A verseny honlapja: Magyar Ifjúsági Robot Kupa és MIRK - Magyar Ifjúsági Robot Kupa | Neumann János Számítógéptudományi Társaság

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 (vélhetően 2027. február, a pályamű feltöltésével értendő)!
Első forduló (előzsűrizés):	később jelenik meg (vélhetően 2027. február)
Döntő:	két nap, később jelenik meg (vélhetően 2027. 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, IX. Prograce programozó verseny **2026. december 15-én** 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: Prograce 2026 · Üdvözlünk a családban!

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