



PANNON VERSENYJÁTÉKOK 2024/2025

Országos tanulmányi verseny az egyiptomi és görög-római kultúráról

HyperQuest versenykategória

Kedves Versenyzők!

Üdvözlünk titeket a 2024-es Pannon Versenyjátékok HyperQuest kategóriájának versenyzőiként. Kérjük, hogy a verseny kezdete előtt figyelmesen olvassátok végig az alábbi tájékoztatót!

Mikor lesz az iskolai forduló?

2024. november 22-én, pénteken. Abban az időpontban kezdtek, amelyet a felkészítő tanárokkal előre megbeszéltetek.

Milyen feladatokra számíthatunk?

A verseny során egy kvízt kell kitöltenetek. A munka során minden segédeszköz (könyvek, internet) használata megengedett. Csak saját csapattársaitokkal szabad kommunikálnotok, más csapatokkal ne egyeztetsetek! Amennyiben a zsűri úgy ítéli meg, hogy azonos iskolából több csapat dolgozott együtt a kvíz megoldásán, a csapatokat kizárja a versenyből.

Mikor és hogyan kapjuk meg a feladatokat?

A versenyfeladatok pontos linkjét minden versenyző a felkészítő tanárától kapja meg a verseny kezdésének időpontjában.

Regisztráció

A kvíz eléréséhez a tanároktól kapott linke kattintva kell regisztrálnotok. Ezt megtehetik saját google-fiókokotok használatával, vagy bármilyen saját email-cím megadásával. Ha email-címmel regisztráltok, a rendszer a megadott címre küldi ki a belépéshez szükséges közvetlen linket. Javasoljuk, hogy lehetőség szerint Chrome-böngészőt és google-fiókos regisztrációt használjatok, mert a Google Form ebben a böngészőben fut a legmegbízhatóbban, és folyamatosan menti is a még be nem küldött válaszokat, így azok egy esetleges internetkimaradás vagy böngészőbezárás esetén sem vesznek el. Ritkán előfordulhat, hogy bizonyos levelezőprogramok potenciálisan veszélyesnek ítélik a linket és nem javasolják a megnyitását, ez azonban fals riasztás, amit nyugodtan figyelmen kívül lehet hagyni.

Beállítások

Regisztráció után betölt az űrlap kezdőfelülete. A bal felső sarokban található fogaskerékre kattintva be tudjátok majd állítani, hogy a rendszer hány perccel a rendelkezésre álló idő lejárta előtt küldjön figyelmeztető jelzést. A visszaszámlálás a 'GET STARTED' gomb megnyomásával indul el. A feladatok megoldására **120 perc** áll a rendelkezésetekre, a rendszer minden csapat idejét külön méri. A 120 perc lejártakor a visszaszámláló megáll, de a kvíz nem zár le, hanem mérni kezdi a késedelmi idő hosszát.

Fontos: A kitöltött űrlap beküldése nem automatikus: mindenképpen kattintsatok rá a **KÜLDÉS / SUBMIT** gombra, akár a 120 perc lejárta előtt, akár utána értek a feladatlap végére, különben nem kapjuk meg és nem tudjuk értékelni a munkátokat.

Versenyzők azonosítása

Az űrlap első oldalán meg kell adnotok a neveteket, valamint azt a kapcsolattartói e-mail-címet, amelyet a versenyre való jelentkezéskor a felkészítő tanárotok saját elérhetőségként megadott. Erre azért van szükség, mert az itt megadott tanári e-mail-címre fogjuk majd kiküldeni a kiértékelt feladatlapokat. Kérjük, hogy a verseny kezdete előtt kérjétek el ezt az email-címet a tanárotoktól!

Figyelem! A csapatotok tagjai több számítógépen is megnyithatják a kvízt, de kérjük, hogy **csak egy megoldást küldjétek be**. Az egy csapattól érkező különböző megoldásokat nem vetjük össze, részpontszámokat nem adunk össze.

Mikor tudjuk meg az eredményt?

2024. november 25-én hétfőn a helyes válaszokat közzétesszük a verseny honlapján, ahol a további híreket és eredményeket is figyelemmel követhetitek: <https://www.palladion.hu/hyperquest-2024>. Ugyanekkor küldjük ki a Google Form által automatikusan értékelt megoldásokat, ezeket azonban később ellenőrizni és szükség szerint javítani fogjuk. A döntőbe jutottak névsorát 2024. december 13-án tesszük közzé.

További tudnivalók

- **Internetelérés szükséges!** Az online kvíz csakis számítógépen, internetkapcsolattal oldható meg.
- Technikai segítség a verseny idejében: pecs.hyperion@gmail.com, illetve a felkészítő tanároknak elküldött telefonszámokon.

Jó versenyzést kívánunk! ☺