

Regulamin konkursu informatycznego dla klas VI-VIII szkoły podstawowej "Zostań mistrzem programowania"

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem konkursu informatycznego "Zostań mistrzem programowania" (zwanym dalej „Konkursem”) jest II Liceum Ogólnokształcące im. Stefana Żeromskiego w Tomaszowie Mazowieckim (zwane dalej "Organizatorem").
2. Administratorem danych osobowych uczestników Konkursu jest Organizator.
3. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny, ale jest niezbędne do przystąpienia do Konkursu.
4. Fundatorem nagród jest Organizator.
5. Nadzór nad prawidłowym przebiegiem I etapu Konkursu (szkolnego) sprawują nauczyciele-opiekunowie Konkursu (zwani dalej „Koordynatorami”), natomiast w etapie finałowym nadzór sprawuje Organizator. Rozpatrywaniem ewentualnych reklamacji zajmuje się Organizator.

§ 2. Cele konkursu

1. Celami Konkursu są: zainteresowanie uczniów szkół podstawowych tematyką programowania, rozwijanie kreatywnego myślenia, umiejętności programistycznych, wyselekcjonowanie szczególnie uzdolnionych programistycznie uczniów, mobilizowanie uczniów do samodzielnej pracy, a także stworzenie życzliwej atmosfery rywalizacji.

§ 3. Uczestnictwo w konkursie

1. Uczestnikami Konkursu (zwanymi dalej "Uczestnikami") mogą być wyłącznie uczniowie szkół podstawowych (Art. 17 oraz Art. 18.1 ustawy "Prawo oświatowe" z dnia 14 grudnia 2016 roku – Dz. U. z 2019 roku poz. 1078 i 1148), którzy zaakceptowali niniejszy Regulamin.
2. Uczestnik oświadcza, że:
 - zapoznał się z treścią niniejszego Regulaminu, akceptuje go, zobowiązuje się go przestrzegać i dobrowolnie przystępuje do Konkursu;
 - jego rodzic / prawny opiekun wyraził zgodę na przetwarzanie danych osobowych dla celów związanych z uczestnictwem w Konkursie (patrz Załącznik 1 na stronie <https://2liceum.pl/strona/konkurs-zostan-mistrzem-programowania>).

§ 4. Miejsce, czas i zasady Konkursu

1. Konkurs składa się z dwóch etapów:

- (1) **szkolnego**, który odbędzie się **6.11.2020 roku** w siedzibach Uczestników;
- (2) **finalowego**, który odbędzie się **14.11.2020 roku** w siedzibie II Liceum Ogólnokształcącego im. Stefana Żeromskiego w Tomaszowie Mazowieckim, ul. Jałowcowa 10, 97-200 Tomaszów Mazowiecki.

2. Zgłoszenia

Kartę zgłoszenia należy pobrać ze strony <https://2liceum.pl/strona/konkurs-zostan-mistrzem-programowania>, wypełnić, a następnie przesłać ją do Organizatora pod adres konkurs@2liceum.pl. Na zgłoszenia do Konkursu czekamy do **30.10.2020 roku**. Najpóźniej do **30.10.2020 roku** Koordynatorzy są zobowiązani do zebrania i przesłania pod adres konkurs@2liceum.pl podpisanych przez rodziców / prawnych opiekunów Uczestników oświadczeń o wyrażeniu zgody na przetwarzanie danych osobowych wszystkich Uczestników pierwszego etapu Konkursu (patrz Załącznik 2 na stronie <https://2liceum.pl/strona/konkurs-zostan-mistrzem-programowania>).

3. Etap szkolny

- Koordynatorzy w siedzibach Uczestników dnia **6.11.2020 roku** o godzinie **10:00** udostępniają Uczestnikom Konkursu otrzymane wcześniej zadania (wydrukowane lub w formie elektronicznej) wysłane przez Organizatora **5.11.2020 roku** i sprawują pieczę nad prawidłowym przebiegiem etapu szkolnego, podczas którego każdy Uczestnik rozwiązuje samodzielnie, przy autonomicznym stanowisku komputerowym i bez dostępu do Internetu oraz zasobów sieci lokalnej dostarczone przez Organizatora zadania. W etapie szkolnym zadaniem Uczestników jest napisanie trzech programów komputerowych w dowolnym języku programowania (dodatkowo punktowane będzie rozwiązanie zadań w języku C++). Czas trwania konkursu wynosi **90 minut**. Po upływie czasu przeznaczanego na etap szkolny, Koordynatorzy zgrywają **źródła** programów (w wersji **nieskompilowanej**) i każdy z nich w jednym mailu przesyła wszystkie programy swoich uczniów pod adres konkurs@2liceum.pl. W tytule e-maila należy podać pełną nazwę szkoły podstawowej, której uczniowie biorą udział w Konkursie. Rozwiązania zadań muszą dotrzeć do Organizatora **6.11.2020 roku** do godziny **13:00**.
- Sprawdzeniu będą podlegały wyłącznie pliki o nazwach:
NazwiskoUczestnika_ImięUczestnika_Zadanie1,
NazwiskoUczestnika_ImięUczestnika_Zadanie2,

NazwiskoUczestnika_ImięUczestnika_Zadanie3.

- Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne problemy ze sprzętem / oprogramowaniem w pierwszym etapie Konkursu.
- Wyniki etapu szkolnego zostaną opublikowane na stronie internetowej II Liceum Ogólnokształcącego im. Stefana Żeromskiego w Tomaszowie Mazowieckim pod adresem <https://2liceum.pl/strona/konkurs-zostan-mistrzem-programowania> dnia **8.11.2020 roku**.
- Informacje o Uczestnikach zakwalifikowanych do etapu finałowego zostaną przesłane e-mailem (pod adresy e-mail, z których napłynęły zgłoszenia) wyłącznie tym Koordynatorom, których uczeń (uczniowie) zakwalifikowali się do etapu finałowego.

4. Etap finałowy

- Do etapu finałowego zakwalifikowanych zostanie **15** Uczestników etapu szkolnego z najlepszymi wynikami, spośród wszystkich Uczestników Konkursu.
- Etap finałowy odbędzie się **14.11.2020 roku** o godzinie **10:00** w siedzibie II Liceum Ogólnokształcącego im. Stefana Żeromskiego w Tomaszowie Mazowieckim. Zadaniem Uczestników będzie napisanie trzech programów w dowolnym języku programowania (dodatkowo punktowane będzie rozwiązanie zadań w języku C++). Czas trwania etapu finałowego wynosi **90 minut**.
- Organizator zapewnia autonomiczne stanowiska komputerowe oraz oprogramowanie niezbędne do rozwiązywania zadań. Organizator w związku z sytuacją epidemiczną zapewnia także płyn do dezynfekcji rąk oraz odpowiednio przygotowane stanowiska komputerowe, zapewniające odpowiedni dystans między Uczestnikami.
- Uczestnicy etapu finałowego wraz z opiekunami poruszają się po budynku Organizatora w maseczkach zakrywających usta i nos. Po zajęciu stanowisk Uczestnicy mogą zdjąć maseczki.
- W związku z panującą sytuacją epidemiczną finał Konkursu może zostać zorganizowany w formie zdalnej. Ewentualne szczegóły zostaną przesłane Koordynatorom po I etapie Konkursu.
- Wyniki etapu finałowego zostaną opublikowane na stronie internetowej II Liceum Ogólnokształcącego im. Stefana Żeromskiego w Tomaszowie Mazowieckim pod adresem <https://2liceum.pl/strona/konkurs-zostan-mistrzem-programowania> dnia **16.11.2020 roku**.

- Informacje o laureatach Konkursu zostaną przesłane e-mailem (pod adresy e-mail, z których napłynęły zgłoszenia) wyłącznie tym Koordynatorom, których uczniów (uczniowie) zostali laureatami Konkursu.
- Gala finałowa, połączona z rozdaniem nagród odbędzie się w siedzibie Organizatora **27.11.2020 roku**.

§ 5. Komisja konkursowa

1. Programy Uczestników Konkursu w obu etapach (szkolnym i finałowym) będzie oceniała komisja złożona z nauczycieli informatyki w II Liceum Ogólnokształcącym im. Stefana Żeromskiego w Tomaszowie Mazowieckim.

§ 6. Kryteria oceniania

1. Komisja konkursowa w obu etapach Konkursu będzie oceniała programy Uczestników Konkursu pod względem:
 - (1) zgodności wykonanego zadania z jego treścią;
 - (2) poprawności otrzymanych wyników;
 - (3) zastosowanego algorytmu rozwiązania danego zadania;
 - (4) poprawności kodu;
 - (5) wybranego języka programowania.

§ 7. Nagrody

1. O przyznaniu nagród decyduje komisja konkursowa.
2. Pięcioro Uczestników etapu finałowego z najlepszymi wynikami otrzyma tytuł laureata Konkursu oraz nagrody rzeczowe. Wszyscy Uczestnicy etapu finałowego otrzymają dyplomy.
3. Laureatom Konkursu nie przysługuje wymiana otrzymanych nagród na inne.

§ 8. Prawa autorskie

1. Wszelkie prawa własności intelektualnej do Konkursu przysługują Organizatorowi. Uczestnictwo w Konkursie nie skutkuje w żadnym zakresie nabyciem przez Uczestników jakichkolwiek praw własności intelektualnej.

§ 9. Reklamacje i zgłoszenia naruszeń

1. Wszelkie reklamacje związane z organizacją oraz przebiegiem Konkursu należy zgłaszać

bezpośrednio do Organizatora pod adres konkurs@2liceum.pl w terminie nie późniejszym, niż 7 dni od ogłoszenia wyników danego etapu Konkursu na stronie internetowej Organizatora.

2. Reklamacje zgłoszone po wyznaczonym terminie nie wywołują skutków prawnych.
3. Reklamacje będą rozpatrywane w terminie 7 dni od momentu otrzymania ich przez Organizatora.

§ 10. Postanowienia końcowe

1. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy kodeksu cywilnego oraz inne przepisy prawa.
2. Spory wynikłe z przebiegu Konkursu będą rozpatrywane przez sąd powszechny właściwy dla siedziby Organizatora.
3. Regulamin wchodzi w życie z dniem 10.10.2020 roku.
4. Regulamin jest dostępny na stronie internetowej Organizatora pod adresem <https://2liceum.pl/strona/konkurs-zostan-mistrzem-programowania>.