

## Regulamin

# II Edycji Turnieju Informatycznego „EIE – Edukacja – Informatyka – E-zabawa” 2016

### §1. Cele Turnieju

Celem Turnieju jest:

- popularyzowanie szeroko rozumianej wiedzy informatycznej
- motywowanie do rozwijania zainteresowań w dziedzinie informatyki
- lepsze przygotowanie młodzieży do sprostania wymogom rynku pracy
- rozwijanie umiejętności pracy zespołowej
- doskonalenie umiejętności komunikacji w grupie
- rozwijanie umiejętności planowania strategicznego
- poszerzanie zasobu słownictwa w zakresie języka angielskiego

### §2. Postanowienia organizacyjne

1. Organizatorem Turnieju Informatycznego „Edukacja-Informatyka-E-zabawa EIE” , zwanego dalej Turniejem, jest Zespół Szkół Ekonomicznych w Poznaniu, zwany dalej Organizatorem
2. Fundatorem Nagród w II edycji Turnieju jest Fundacja Banku Zachodniego WBK S.A. w ramach programu „Bank Ambitnej Młodzieży”.
3. Organizator może dopraszać do przedsięwzięcia partnerów organizacyjnych, patronów, patronów medialnych, internetowych oraz sponsorów.
4. Turniej trwa od 14.03.2016 do 16.04.2015 r.
5. Informacje o Turnieju publikowane są na stronie internetowej: [www.zsepoznan.pl](http://www.zsepoznan.pl) w zakładce Turniej Informatyczny EIE oraz na fanpage dedykowanemu Turniejowi [www.facebook.com/turniej.informatyczny](https://www.facebook.com/turniej.informatyczny)
6. Organizator nie pokrywa kosztów podróży zawodników i ich opiekunów
7. Organizator powołuje Komitet Turnieju, który składa się z Przewodniczącego oraz trzech członków
8. Organizator powołuje Komisję Rewizyjną, złożoną z 3 członków.
9. Komisja Rewizyjna rozpatruje odwołania uczestników Turnieju.

### § 3. Uczestnicy Turnieju

1. Turniej jest rozgrywany w dwóch kategoriach:
  - a. szkoły ponadgimnazjalne
  - b. gimnazja
2. Uczestnikami Turnieju są:
  - a. w kategorii „szkoły ponadgimnazjalne”: uczniowie szkół ponadgimnazjalnych (licea ogólnokształcące i technika) z terenu całej Wielkopolski
  - b. w kategorii „gimnazja”: uczniowie gimnazjów z terenu miasta Poznania i powiatu poznańskiego
3. Tematyka Turnieju obejmuje:
  - a. dla gimnazjów: wiedzę i umiejętności objęte podstawą programową z przedmiotu Informatyka oraz wykraczające poza nią, a także wiedzę i umiejętności z tematu

wiodącego Turnieju, ustalonego na tę edycję Turnieju: Wolne oprogramowanie i technologie mobilne.

- b. dla szkół ponadgimnazjalnych: wiedzę i umiejętności objęte podstawą programową z przedmiotu Informatyka oraz wykraczające poza nią, a także wiedzę i umiejętności z tematu wiodącego Turnieju, ustalonego na tę edycję Turnieju: Wolne oprogramowanie i technologie mobilne.

#### **§ 4 Przebieg Turnieju**

1. Turniej jest przeprowadzany w dwóch etapach:
  - a. etap szkolny – w macierzystych szkołach
  - b. etap finałowy - odbywający się w Poznaniu w siedzibie Organizatora.
2. Zadania na Turniej układają przedstawiciele Organizatora

#### **§ 5 Zasady zgłaszania szkoły do Turnieju**

1. Zgłoszenie do Turnieju następuje poprzez nadesłanie, w wyznaczonym terminie, pocztą elektroniczną na adres [zse.projekty@gmail.com](mailto:zse.projekty@gmail.com), zeskanowanej wypełnionej karty zgłoszeniowej, opatrzonej podpisem dyrektora i pieczęcią szkoły, do której uczęszcza uczestnik Turnieju.
2. Karta zgłoszeniowa jest przesyłana do szkół wraz z zaproszeniem do udziału w Turnieju, Regulaminem oraz Terminarzem Turnieju.
3. Dokumenty wymienione w p.2. są także dostępne na stronie [www.zsepoznan.pl](http://www.zsepoznan.pl) w zakładce **Turniej Informatyczny EIE** oraz na [www.facebook.com/turniej.informatyczny](https://www.facebook.com/turniej.informatyczny)
4. **Karta zgłoszeniowa winna być wypełniona pismem drukowanym lub komputerowym.**
5. Uczestnicy Turnieju dobierają się w zespoły 3-osobowe, których skład pozostaje niezmienny do końca trwania Turnieju.
6. Zmiana składu zespołu jest możliwa jedynie za zgodą organizatora, w szczególnych uzasadnionych przypadkach.
7. Zespół Uczniowski występuje pod jedną wspólną nazwą.
8. Nauczyciel z danej szkoły może być opiekunem dowolnej liczby zespołów z danej szkoły.
9. Z każdej szkoły zespoły może zgłaszać do udziału w Turnieju dowolna liczba nauczycieli - opiekunów.

#### **§ 6 Eliminacje szkolne**

1. Eliminacje szkolne polegają na rozwiązaniu testu wiedzy przez zgłoszony zespół (członkowie zespołu współpracują ze sobą podczas rozwiązywania zadań)
2. W związku z zespołowym wypełnianiem testu należy zapewnić zespołom takie warunki pracy, które wykluczą możliwość komunikowania się pomiędzy zgłoszonymi zespołami.
3. Eliminacje szkolne odbywają się równocześnie we wszystkich zgłoszonych szkołach w wyznaczonym w Terminarzu dniu, o godzinie wybranej przez Komisję Szkolną
4. Eliminacje przeprowadza w szkole dwuosobowa Komisja Szkolna powołana przez dyrektora szkoły.
5. Komisja Szkolna wyłania spośród swoich członków Przewodniczącego, odpowiedzialnego za kontakty z organizatorem Turnieju oraz za przeprowadzenie etapu szkolnego Turnieju

6. Organizator Turnieju przekazuje zgłoszonym szkołom drogą elektroniczną test na etap szkolny, który powieła Przewodniczący Szkolnej Komisji, w odpowiedniej liczbie egzemplarzy dla uczestników, z zachowaniem tajności testu (jeden test na zgłoszony zespół).
7. Test składa się :
  - a. dla szkół ponadgimnazjalnych: z 25 pytań jednokrotnego wyboru, tym 5 pytań z tematu wiodącego
  - b. dla szkół gimnazjalnych: z 30 pytań testowych jednokrotnego wyboru, w tym 5 pytań z tematu wiodącego
8. Na rozwiązanie testu przeznaczona jest:
  - a. dla szkół ponadgimnazjalnych 45 min.
  - b. dla gimnazjów: 25 min.
9. Szczegółowe zasady przeprowadzania etapu szkolnego oraz punktacji i oceny testu przez Komisję Szkolną reguluje instrukcja załączona do testu.
10. Komisja Szkolna sporządza protokół z etapu szkolnego wg otrzymanego wzoru.
11. Zeskanowany, opieczetowany pieczęcią szkoły i podpisany protokół Przewodniczący Komisji Szkolnej przesyła na adres [zse.projekty@gmail.com](mailto:zse.projekty@gmail.com) w terminie wskazanym w Terminarzu i instrukcji dołączonej do testu.
12. Komisja szkolna skanuje ocenione karty odpowiedzi zespołów i przesyła je razem z protokołem na adres [zse.projekty@gmail.com](mailto:zse.projekty@gmail.com)
13. Wydrukowany protokół wraz z oryginałami kart odpowiedzi wszystkich zespołów Komisja Szkolna przesyła na adres Organizatora w terminie wskazanym w harmonogramie i instrukcji dołączonej do testu.

## § 7. Etap finałowy

1. Do etapu finałowego Turnieju zakwalifikowanych zostanie 20 drużyn z poziomu gimnazjalnego i 12 drużyn z poziomu ponadgimnazjalnego.
2. Jeżeli po zsumowaniu punktów zespoły uzyskają taką samą ich liczbę, to przy kwalifikacji do etapu finałowego bierze się pod uwagę liczbę punktów uzyskanych z pytań dotyczących tematu wiodącego.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zwiększenia/zmniejszenia liczby zakwalifikowanych zespołów, w przypadku wyłonienia większej/mniejszej niż założono, liczby uczestników z jednakową graniczną liczbą punktów.
4. Etap finałowy polegał będzie na:
  - a. rozwiązaniu testu wiedzy on-line, z uwzględnieniem tematu przewodniego
  - b. rozgrywkach turniejowych **w League of Legends**, realizowanych w dwóch częściach:
    - rozgrywkach „każdy z każdym” w ustalonych grupach,
    - rozgrywkach systemem pucharowym po zakwalifikowaniu się do dalszych rozgrywek.
5. Eliminacje finałowe odbywają się w siedzibie Organizatora Turnieju w Poznaniu przy ul. Marszałkowskiej 40 w Poznaniu.
6. Finałiści otrzymają w dniu określonym w Terminarzu szczegółowy harmonogram przebiegu oraz instrukcję rozgrywek.
7. Test on-line odbywa się w warunkach kontrolowanej samodzielności. Komitet Turnieju może zdyskwalifikować zawodnika na skutek stwierdzenia niesamodzielnej pracy.
8. Test on-line jest rozwiązywany indywidualnie przez każdego członka zespołu.

9. Zespoły biorące udział w etapie finałowym Turnieju są oceniane z obydwu części Turnieju w proporcji: 50% punktacji stanowią punkty z testu on-line, 50% punktacji stanowią punkty z rozgrywek.
10. Szczegółowe zasady przeprowadzania tego etapu eliminacji oraz punktacji reguluje instrukcja, którą otrzyma każdy uczestnik Turnieju po zakwalifikowaniu się do finału.
11. Ogłoszenie wyników etapu finałowego i wręczenie nagród odbywa się w tym samym dniu.
12. Zdobywcy miejsc 1-3 otrzymują tytuł laureata Turnieju,
13. Jeżeli nie jest możliwe ustalenie zdobywców miejsc 1-3, z powodu otrzymania przez zespoły równej liczby punktów, wówczas ustala się kolejność biorąc pod uwagę wyniki końcowe z testu on-line a następnie wyniki z zadań z tematu przewodniego Turnieju.
14. Komitet Turnieju, w terminie czternastu dni od dnia etapu finałowego, przesyła Komisjom Szkolnym pisemne potwierdzenie dotyczące miejsc zajętych przez uczniów w tym etapie.
15. Lista zwycięzców Turnieju, z podaniem nazwisk nauczycieli prowadzących i nazwą szkoły, publikowana jest na stronie internetowej Zespołu Szkół Ekonomicznych oraz na Fanpage'u Turnieju
16. Od decyzji Komitetu Turnieju dotyczącej wyników Turnieju przysługuje zawodnikom możliwość odwołania do Komisji Rewizyjnej w ciągu trzech dni od daty publicznego ogłoszenia wyników.

#### **§ 8. Nagrody**

1. Wręczenie nagród odbywa się na uroczystej Gali w dniu przeprowadzenia etapu finałowego
2. Laureaci Turnieju otrzymują dyplomy i nagrody rzeczowe ufundowane przez sponsorów, w tym przez Fundację Banku zachodniego WBK S.A.
3. Pozostali uczestnicy Turnieju otrzymują dyplomy.
4. Nauczyciele uczniów, którzy zakwalifikowali się do etapu finałowego otrzymują dyplomy.
5. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo innego sposobu przyznania nagród.

#### **§ 9. Postanowienia końcowe**

1. Organizatorzy Turnieju zastrzegają sobie prawo dokonywania zmian w niniejszym regulaminie przed rozpoczęciem etapu szkolnego Turnieju.
2. Niepełnoletni uczestnicy Turnieju powinni posiadać zgodę rodziców/opiekunów prawnych na uczestnictwo w Turnieju i przetwarzanie danych osobowych wg wzoru załączonego do Regulaminu.
3. Pełnoletni uczestnicy Turnieju powinni wyrazić zgodę na przetwarzanie danych osobowych wg wzoru załączonego do Regulaminu.