



Regulamin

I Edycji Poznańskiego Turnieju Programistycznego „Educathon – Programuj #naMarszałkowskiej” 2020



§1. Cele Turnieju

- promowanie nauki programowania
- rozwijanie talentów programistycznych
- rozwijanie kreatywności i nieszablonowego myślenia w rozwiązywaniu problemów
- rozwijanie umiejętności pracy zespołowej
- rozwijanie umiejętności planowania strategicznego
- poszerzanie zasobu słownictwa w zakresie języka angielskiego

§2. Postanowienia organizacyjne

1. Organizatorem Turnieju Programistycznego „Educathon – Programuj #naMarszałkowskiej”, zwanego dalej Turniejem, jest Zespół Szkół Ekonomicznych w Poznaniu, zwany dalej Organizatorem
2. Organizator może dopraszać do przedsięwzięcia partnerów organizacyjnych, patronów, patronów medialnych, internetowych oraz sponsorów.
3. Turniej jest jednoetapowy i odbędzie się w dniu 19.02.2020 roku
4. Informacje o Turnieju publikowane są na stronie internetowej: www.zsepoznan.pl w zakładce Turniej Programistyczny oraz na fanpage’u Turnieju www.facebook.com/turniej.programistyczny
5. Oficjalnym kanałem komunikacji dla uczestników konkursu jest Wydarzenie „Turniej Programistyczny Education – Programuj #naMarszałkowskiej” utworzone na stronie www.facebook.com/turniej.programistyczny - każdy uczestnik konkursu jest zobowiązany zgłosić udział w tym wydarzeniu.
6. Oficjalnym kanałem komunikacji dla opiekunów jest ww. strona i Wydarzenie oraz adres mailowy zse.projekty@gmail.com.
7. Organizator nie pokrywa kosztów podróży oraz wyżywienia zawodników i ich opiekunów
8. Organizator powołuje Komitet Turnieju, który składa się z Przewodniczącego oraz trzech członków
9. Organizator powołuje Komisję Rewizyjną, złożoną z 2 członków.
10. Komisja Rewizyjna rozpatruje odwołania uczestników Turnieju.

§ 3. Uczestnicy Turnieju

1. Uczestnikami Turnieju są uczniowie klas VII i VIII szkół podstawowych z terenu miasta Poznania i powiatu poznańskiego
2. Tematyka Turnieju obejmuje wiedzę i umiejętności objęte podstawą programową dla szkoły podstawowej z przedmiotu Informatyka oraz wykraczające poza nią.
3. Turniej ma charakter zespołowy. Zespół składa się z 3 osób.
4. Każda szkoła może wytypować maksymalnie 2 zespoły.
5. Każdy zespół musi mieć wyznaczonego opiekuna – nauczyciela.

6. Jeden opiekun może opiekować się dowolną liczbą zespołów.
7. Każdy zespół powinien wybrać sobie dowolną nazwę, której zapis lub brzmienie nie może naruszać dobrych obyczajów. W przypadku zaistnienia takiego faktu Organizator może poprosić o zmianę nazwy zespołu.

§ 4 Przebieg Turnieju

1. Turniej jest przeprowadzany jednoetapowo w siedzibie Organizatora w Poznaniu
2. Turniej trwać będzie od 9.00 – 15.00
3. Przewidywany czas na rozwiązanie zadania to 3, 5 godziny
4. Każdy zespół będzie miał do dyspozycji 7 minut na zaprezentowanie Kapitulie Konkursu oraz publiczności algorytmu i programu napisanego w wybrany języku.
5. Zadania na Turniej układają przedstawiciele Organizatora

§ 5 Zasady zgłaszania szkoły do Turnieju

1. Zgłoszenie do Turnieju następuje poprzez wypełnienie **formularza, do którego link zostanie nadesłany w oddzielnym mailu.**
2. W formularzu konieczne jest podanie: nazwy i adresu szkoły, imienia i nazwiska nauczyciela-opiekuna, telefonu kontaktowego do opiekuna oraz jego adresu mailowego, nazwy zespołu, imion i nazwisk uczestników.
3. Podanie danych osobowych uczestników i nauczyciela - opiekuna jest dobrowolne, ale jest niezbędne do udziału w Turnieju (Załącznik 1)
4. Przesłanie danych rejestracyjnych oznacza zgodę dyrekcji szkoły na udział nauczyciela i uczniów w Turnieju.
5. Zgoda na publikację wizerunku uczestników jest dobrowolna, ale nie jest niezbędna do udziału w Turnieju (Załącznik 1)
6. Wydrukowana i podpisana przez rodziców/prawnych opiekunów zgoda na przetwarzanie danych osobowych i publikację wizerunku (Załącznik 1), jest przekazywana do organizatora w dniu Turnieju.
7. Uczestnicy Turnieju dobierają się w zespoły 3-osobowe, zgłoszone w formularzu, których skład pozostaje niezmienny do końca trwania Turnieju.
8. Zmiana składu zespołu jest możliwa jedynie za zgodą organizatora, w szczególnie uzasadnionych przypadkach.

§ 6. Przebieg konkursu

1. Do konkursu zakwalifikowanych zostanie 12 drużyn, które **w terminie do 20 stycznia 2020r. do godz. 23.59 nadeślą swoje zgłoszenia poprzez otrzymany formularz (dokument Google). Decyduje kolejność nadesłanych zgłoszeń.**
2. Turniej odbywać się będzie w siedzibie Organizatora Turnieju w Poznaniu przy ul. Marszałkowskiej 40 w Poznaniu.
3. Temat problemu do rozwiązania zostanie podany w dniu konkursu.
4. Rozwiązanie problemu musi być zapisane w programie (do wyboru): C++, Python, PHP
5. Rozwiązanie problemu (napisany program) musi być zaprezentowany przed kapitułą konkursu.
6. Zasady wyboru i oceny projektu:
 - a. Projekty podlegają ocenie ekspertów z zakresu programowania

b. Kapituła Konkursu ocenia:

Wartości merytoryczne – 80% oceny:

- złożoność obliczeniową, pamięciową i czasową algorytmu.
- poprawność działania
- nowatorskość pomysłu i kreatywność
- estetykę wykonania

Sposób prezentacji pomysłu – 20% oceny

- c. Uczestnicy otrzymają w dniu Turnieju szczegółowy harmonogram przebiegu konkursu.
- d. Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród odbywa się w tym samym dniu.
- e. Zdobywcy miejsc 1-3 otrzymują tytuł laureata Turnieju.
- f. Lista zwycięzców Turnieju, z podaniem nazwisk nauczycieli prowadzących i nazwą szkoły, publikowana jest na stronie internetowej Zespołu Szkół Ekonomicznych oraz na Fanpage'u Turnieju i szkoły oraz na profilu szkoły na LinkedInie.
- g. Od decyzji Komitetu Turnieju dotyczącej wyników Turnieju przysługuje zawodnikom możliwość odwołania do Komisji Rewizyjnej w ciągu trzech dni od daty publicznego ogłoszenia wyników.

§ 7. Nagrody

1. Wręczenie nagród odbywa się w dniu przeprowadzenia turnieju.
2. Laureaci Turnieju otrzymują dyplomy i nagrody rzeczowe
3. Pozostali uczestnicy Turnieju otrzymują dyplomy.
4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo innego sposobu przyznania nagród.

§ 8 Klauzule informacyjne

1. Klauzule informacyjne znajdują się w Załączniku 2 i powinny być przekazane rodzicom/opiekunom prawnym uczniów wraz z Załącznikiem 1 – zgodą na przetwarzanie danych osobowych i publikację wizerunku.

§ 9. Postanowienia końcowe

1. Organizatorzy Turnieju zastrzegają sobie prawo dokonywania zmian w niniejszym regulaminie przed rozpoczęciem Turnieju.