



Regulamin
III Edycji Poznańskiego Turnieju Programistycznego
Programuj #naMarszałkowskiej
2022



§1. Założenia i cele Turnieju

1. Celem Turnieju jest:

- a. promowanie nauki programowania wśród uczniów szkół podstawowych
- b. wspieranie i rozwijanie talentów programistycznych
- c. rozwijanie kreatywności, nieszablonowego myślenia oraz planowania strategicznego w rozwiązywaniu problemów
- d. rozwijanie umiejętności pracy zespołowej i umiejętności prezentacji efektów pracy zespołu
- e. rozwijanie umiejętności rywalizacji fair play
- f. rozwijanie umiejętności komunikacyjnych
- g. poszerzanie zasobu słownictwa w zakresie języka angielskiego branżowego

§2. Postanowienia organizacyjne

1. Organizatorem **Poznańskiego Turnieju Programistycznego „Programuj #naMarszałkowskiej”**, zwanego dalej Turniejem, jest Zespół Szkół Ekonomicznych w Poznaniu, ul. Marszałkowska 40, 60-327 Poznań, tel: 867-22-22, e- mail: zse@zsepoznan.pl, zwany dalej Organizatorem
2. Organizator może dopraszać do przedsięwzięcia partnerów organizacyjnych, patronów, patronów medialnych, internetowych oraz sponsorów.
3. Turniej ma zasięg powiatowy i obejmuje swoim zasięgiem szkoły publiczne i niepubliczne z terenu miasta Poznania i powiatu poznańskiego.
4. Termin zgłoszenia uczestników upływa **7 lutego 2022r.**
5. Turniej odbywa się w dwóch etapach: **szkolnym i międzyszkolnym (finałowym)**
6. 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
4. Oficjalnym kanałem komunikacji dla opiekunów i uczestników jest adres mailowy zse.projekty@gmail.com. oraz ww. strona i fanpage Turnieju.
5. Organizator nie pokrywa kosztów podróży oraz wyżywienia zawodników i ich opiekunów
6. Organizator powołuje Komitet Turnieju, który składa się z Przewodniczącego oraz dwóch członków
7. Organizator powołuje Komisję Rewizyjną, złożoną z 2 członków.
8. Komisja Rewizyjna rozpatruje odwołania uczestników Turnieju.
9. Za udział w Turnieju nie są pobierane opłaty
10. Tematyka Turnieju obejmuje wiedzę i umiejętności objęte podstawą programową dla szkoły podstawowej z przedmiotu Informatyka z zakresu programowania oraz treści wykraczające poza nią.

§ 3. Uczestnicy Turnieju

1. Uczestnikami Turnieju są uczniowie klas 7 i 8 szkół podstawowych z terenu miasta Poznania i powiatu poznańskiego
2. Turniej ma charakter zespołowy. Zespół składa się z min. 2 a max.3 osób.
3. **Z każdej szkoły, w etapie szkolnym, może wziąć udział dowolna liczba zespołów 2-3-osobowych.**
4. Każdy zespół musi mieć wyznaczonego opiekuna – nauczyciela ze szkoły uczestnika.
5. Jeden opiekun może opiekować się dowolną liczbą zespołów.
6. 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.
7. Skład zespołu zostaje zgłoszony poprzez udostępniony formularz on-line.
8. Zmiana składu zespołu jest możliwa jedynie za zgodą Organizatora, w szczególnie uzasadnionych przypadkach (np. choroba członka zespołu)

§ 4. Zadania dyrektora szkoły

1. zapoznanie uczniów, rodziców i nauczycieli z niniejszym Regulaminem Turnieju. (dyrektor może upoważnić do wykonania tej czynności nauczyciela, który będzie opiekunem uczniów podczas Turnieju)
2. zgłoszenie zespołów uczniowskich do Turnieju zgodnie z zasadami opisanymi w § 6 (dyrektor może upoważnić do wykonania tej czynności nauczyciela, który będzie opiekunem uczniów podczas Turnieju)
3. powołanie Szkolnej Komisji Konkursowej, w skład której wchodzi min. 1 nauczyciel na każde 3 zgłoszone zespoły.
4. powołanie nauczyciela - opiekuna zespołu/zespołów
5. w przypadku nauczania stacjonarnego - udostępnienie sprzętu komputerowego podłączonego do internetu oraz posiadającego kamerę i mikrofon, w liczbie zgodnej z liczbą członków zespołu. W przypadku nauczania zdalnego za dostęp do ww. sprzętu odpowiada rodzic uczestnika.
6. zapewnienie miejsca do wykonania zadania turniejowego, zapewniającego samodzielną pracę, ciszę oraz brak kontaktu między zespołami.

§ 5 Zadania Szkolnej Komisji Konkursowej

1. zapoznanie uczniów, rodziców i nauczycieli z niniejszym Regulaminem Turnieju – jeżeli ta czynność została powierzona przez dyrektora szkoły
2. pozyskanie od rodziców podpisanych dokumentów: zgody na przetwarzanie danych osobowych i publikację wizerunku (Załącznik 1)
3. zgłoszenie zespołów uczniowskich do Turnieju zgodnie z zasadami opisanymi w § 6 – jeżeli ta czynność została powierzona przez dyrektora szkoły)
4. przesłanie skanów wymaganych zgód do organizatora Turnieju w wyznaczonym terminie na adres zse.projekty@gmail.com oraz przesłanie oryginałów pocztą tradycyjną/osobiście do siedziby Organizatora
5. zapewnienie uczniom w przypadku nauczania stacjonarnego warunków do samodzielnej pracy podczas Turnieju (oddzielne pomieszczenie, dostęp do komputerów z podłączeniem do internetu, kamerą i mikrofonem)
6. przeprowadzenie etapu szkolnego Turnieju zgodnie z niniejszym Regulaminem

7. nadzorowanie wysyłania przez uczestników rozwiązań zadań turniejowych pocztą elektroniczną zgodnie z instrukcją do etapu szkolnego.
8. przekazywania uczestnikom wszystkich otrzymanych od organizatora informacji dotyczących Turnieju, w tym linków do wideokonferencji

§ 6 Zasady zgłaszania szkoły do Turnieju

1. Zgłoszenie do Turnieju następuje najpóźniej **do dnia 7 lutego 2022r.** poprzez wypełnienie **formularza online, do którego link zostanie nadesłany w oddzielnym mailu**
2. **W przypadku zgłoszenia większej liczby zespołów niż 3, opiekun jest proszony o wypełnienie kolejnego formularza zgłoszeniowego, dla kolejnych zespołów.**
3. W formularzu konieczne jest podanie: nazwy i adresu, telefonu szkoły, imienia i nazwiska nauczyciela- opiekuna, telefonu kontaktowego do nauczyciela – opiekuna, oraz jego adresu mailowego, nazwy zespołu, imion i nazwisk uczestników.
4. Informacje dotyczące zakresu przetwarzania danych osobowych uczestników i nauczyciela znajdują się w Załączniku 1 i 2 – podpisany przez rodziców dokument opiekun powinien posiadać przed zgłoszeniem uczniów do Turnieju.
5. Podanie danych osobowych uczestników (Załącznik 1) i nauczyciela – opiekuna (Załącznik 3) jest dobrowolne, ale jest niezbędne do udziału w Turnieju.
6. Zgoda na publikację wizerunku uczestników i opiekuna jest dobrowolna, ale nie jest niezbędna do udziału w Turnieju (Załącznik 1 i 3)
7. Przesłanie danych rejestracyjnych w formularzu oznacza zgodę dyrekcji szkoły na udział nauczyciela i uczniów w Turnieju.
8. Wydrukowana i podpisana przez rodziców/prawnych opiekunów zgoda na przetwarzanie danych osobowych i publikację wizerunku dziecka oraz zgoda nauczyciela na przetwarzanie danych osobowych i wizerunku (Załącznik 1 i 3), po zeskanowaniu, jest przekazywana na adres mailowy organizatora najpóźniej w dniu zgłoszenia uczniów do Turnieju a oryginały przesłane niezwłocznie pocztą tradycyjną na adres Organizatora.

§ 7. Przebieg Turnieju

Turniej odbywa się w dwóch etapach:

- a. szkolnym
- b. finałowym - międzyszkolnym

I. Etap szkolny

1. Etap szkolny odbędzie się **18 lutego 2022r.** i polegać będzie na napisaniu przez zespół programu w jednym z podanych niżej języków programowania i odesłaniu go na adres mailowy Organizatora w wyznaczonym terminie, w sposób podany do instrukcji do zadania.
2. Etap szkolny odbywa się w określonych godzinach na terenie szkoły uczestników (jeżeli pracuje ona w trybie stacjonarnym) lub on-line, jeżeli uczniowie/szkoły realizują zdalne nauczanie.
3. O godzinie określonej w oddzielnym harmonogramie, uczestnicy łączą się z Organizatorem na platformie Meet za pomocą wcześniej przesłanego linku
4. Podczas wideokonferencji następuje przekazanie drogą elektroniczną zadań do rozwiązania
5. Komisja konkursowa spośród prac nadesłanych ze wszystkich szkół, wybiera **9 najlepszych prac z rozwiązaniem i kwalifikuje je do finału (kryteria oceny znajdują się w p.9)**
6. Zadania na Turniej układają przedstawiciele Organizatora
7. Wymagania dotyczące efektu pracy zespołu:

- a) Uczniowie mają do wyboru jeden z czterech języków programowania: C++, Python, PHP lub Java.
 - b) Program musi być napisany samodzielnie przez zgłoszony zespół
 - c) Program musi być dostarczony do Organizatora w wersji gotowej do uruchomienia w kodzie źródłowym
 - d) Program przesłany tylko w postaci kodu źródłowego będzie oceniany tylko w przypadku możliwości uruchomienia w darmowym środowisku.
 - e) Opis programu powinien znajdować się w pliku pdf
 - f) Program musi być kompletny pod względem możliwości uruchomienia i pełnego przetestowania
 - g) Prace niespełniające wyżej wymienionych wymogów mogą zostać pominięte podczas rozstrzygnięcia konkursu
 - h) Praca przed wysłaniem powinna być sprawdzona programem antywirusowym. Prace zainfekowane nie będą oceniane.
8. Kryteria oceny dotyczących nadesłanych prac (skala 0-10 dla każdego podpunktu):
- czytelność, zrozumiałość i poprawność językowa napisanego programu
 - złożoność obliczeniowa, pamięciowa i czasowa algorytmu
 - poprawność i szybkość działania
 - kreatywność i nowatorskie podejście do rozwiązania zadania
9. Uczestnicy konkursu zostaną poinformowani o wynikach i ewentualnej kwalifikacji do etapu finałowego pocztą elektroniczną najpóźniej do dnia **4 marca 2022 r.**, przesłaną na adres e-mail nauczyciela – opiekuna.
10. Opiekun zespołu jest zobligowany do przekazania wiadomości zakwalifikowanym uczniom oraz do potwierdzenia gotowości udziału w etapie finałowym.

II. Etap finałowy

1. Etap finałowy odbywać się będzie w dniu **11 marca 2022 r.** w siedzibie Organizatora Turnieju w Poznaniu przy ul. Marszałkowskiej 40, lub w formie on-line, w zależności od sposobu funkcjonowania szkół
2. Finał trwać będzie w godz. 9.00 – 14.00
3. Temat problemu do rozwiązania zostanie podany w dniu Turnieju po jego rozpoczęciu
4. Podczas finału zespoły piszą program do przedstawionego zadania w wybranym przez siebie języku programowania, a następnie prezentują jego rozwiązanie
5. Przewidywany czas na rozwiązanie zadania zostanie podany w instrukcji do zadania.
6. Po przesłaniu rozwiązań (w sposób wskazany w instrukcji dołączonej do zadania), każdy zespół będzie miał do dyspozycji 7 minut na zaprezentowanie Kapitulie Konkursu oraz publiczności algorytmu i programu napisanego w wybrany języku
7. Do zaprezentowania efektów pracy zespół może wybrać np. Power Point lub inny dowolny program.
8. Każdy zespół będzie odpowiadał na pytania jury dotyczące przygotowanego programu
9. Zasady oceny rozwiązań zadań:
 - a. Projekty podlegają ocenie ekspertów z zakresu programowania
 - b. Kapituła Konkursu ocenia:

Wartości merytoryczne – 80% oceny:

- czytelność, zrozumiałość i poprawność językową napisanego programu
- złożoność obliczeniową, pamięciową i czasową algorytmu.
- poprawność i szybkość działania
- kreatywność i nowatorskie podejście do rozwiązania zadania

Sposób prezentacji pomysłu – 20% oceny:

- używanie fachowego słownictwa i odpowiedniego języka komunikacji, w tym komunikacji niewerbalnej
- formę graficzną, estetykę prezentacji i jej oryginalność
- logikę wypowiedzi

10. Uczestnicy otrzymają w dniu finału Turnieju szczegółowy harmonogram przebiegu konkursu.
11. Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród odbywa się w tym samym dniu, jeżeli Turniej będzie przeprowadzany w wersji stacjonarnej. W przypadku wersji on-line ogłoszenie wyników nastąpi w dniu finału a na wręczenie nagród zespoły, które zajmą trzy pierwsze miejsca, zostaną zaproszone wraz z opiekunami do siedziby Organizatora.
12. Zdobywcy miejsc 1-3 otrzymują tytuł laureata Turnieju.
13. Lista zwycięzców Turnieju, z podaniem nazwisk nauczycieli prowadzących i nazwą szkoły, publikowana jest na stronie internetowej Zespołu Szkół Ekonomicznych oraz w mediach społecznościowych szkoły.
14. Od decyzji Komitetu Turnieju dotyczącej wyników Turnieju przysługuje zawodnikom możliwość odwołania do Komisji Rewizyjnej w ciągu trzech dni od daty publicznego ogłoszenia wyników.

§ 8. Komisja konkursowa

1. w skład komisji konkursowej wchodzi:
 - a. na etapie szkolnym: trzech nauczycieli programowania reprezentujących Organizatora
 - b. na etapie finałowym: dwóch nauczycieli programowania reprezentujących Organizatora, programista reprezentujący firmę – partnera Turnieju, nauczyciel Podstaw Przedsiębiorczości

§ 9. Nagrody

1. Laureaci Turnieju otrzymują dyplomy i nagrody rzeczowe
2. Pozostali uczestnicy finału Turnieju otrzymują dyplomy.
3. Wręczenie nagród odbywa się w dniu przeprowadzenia turnieju (w formule stacjonarnej)
4. W przypadku przeprowadzenia finału Turnieju on-line, nagrody pozostaną do odbioru w siedzibie Organizatora.
5. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo innego sposobu przyznania nagród.

§ 10. Klauzule informacyjne

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

§ 11. Postanowienia końcowe

1. Organizatorzy Turnieju zastrzegają sobie prawo dokonywania zmian w niniejszym regulaminie przed rozpoczęciem Turnieju, w szczególności w harmonogramie przeprowadzenia Turnieju.