



**Regulamin**  
**IV Edycji Poznańskiego Turnieju Programistycznego**  
**„Programuj #naMarszałkowskiej”**  
**2023/2024**



## §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](mailto: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 **22 grudnia 2023r.**
5. Turniej odbywa się w dwóch etapach: **szkolnym i międzyszkolnym (finałowym)**
6. Informacje o Turnieju publikowane są na stronie internetowej: [www.zsepoznan.pl](http://www.zsepoznan.pl) w zakładce Turniej Programistyczny, na fanpage’u Turnieju [www.facebook.com/turniej.programistyczny](https://www.facebook.com/turniej.programistyczny) oraz **instagramie** [www.instagram.com/zse.poznan](https://www.instagram.com/zse.poznan)
7. Oficjalnym kanałem komunikacji dla opiekunów i uczestników jest adres mailowy [zse.projekty@gmail.com](mailto:zse.projekty@gmail.com) oraz ww. strona, fanpage Turnieju na Facebooku oraz konto na Instagramie
8. Organizator nie pokrywa kosztów podróży oraz wyżywienia zawodników i ich opiekunów
9. Organizator powołuje Komitet Turnieju, który składa się z Przewodniczącego oraz dwóch członków
10. Organizator powołuje Komisję Rewizyjną, złożoną z 2 członków.
11. Komisja Rewizyjna rozpatruje odwołania uczestników Turnieju.
12. Za udział w Turnieju nie są pobierane opłaty
13. 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 2 osób.
3. **Z każdej szkoły, w etapie szkolnym, może wziąć udział dowolna liczba zespołów 2-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)



**Regulamin**  
**IV Edycji Poznańskiego Turnieju Programistycznego**  
**„Programuj #naMarszałkowskiej”**  
**2023/2024**



**§ 4. Zadania dyrektora szkoły**

1. zapoznanie uczniów, rodziców i nauczycieli z niniejszym Regulaminem 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 Przewodniczący oraz min. 1 nauczyciel na każde 3 zgłoszone zespoły.
4. powołanie nauczyciela - opiekuna zespołu/zespołów
5. udostępnienie sprzętu komputerowego niepodłączonego do Internetu, w liczbie zgodnej z liczbą członków zespołu.
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 Komisji przez dyrektora szkoły uczestniczącej w Turnieju.
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](mailto:zse.projekty@gmail.com) oraz przechowywanie oryginałów do wglądu Organizatora
5. zapewnienie uczniom warunków do samodzielnej pracy podczas Turnieju (oddzielne pomieszczenie, dostęp do komputerów bez Internetu, zakaz używania telefonów komórkowych i korzystania z pomocy zewnętrznej)
6. przeprowadzenie etapu szkolnego Turnieju zgodnie z niniejszym Regulaminem

**§ 6 Zasady zgłaszania szkoły do Turnieju**

1. Zgłoszenie do Turnieju następuje najpóźniej **do dnia 22 grudnia 2023r.** 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 [zse.projekty@gmail.com](mailto:zse.projekty@gmail.com) najpóźniej w dniu zgłoszenia uczniów do Turnieju, a oryginały są przechowywane przez opiekuna zespołu i udostępniane Organizatorowi na żądanie.

**§ 7. Przebieg Turnieju**

**Turniej odbywa się w dwóch etapach:**

- a. szkolnym
- b. finałowym - międzyszkolnym

**Zespół Szkół Ekonomicznych im. S. Staszica, ul. Marszałkowska 40, 60-327 Poznań, tel. 61 867-22-22**  
[www.fb.com/turniej.programistyczny](http://www.fb.com/turniej.programistyczny) [www.zsepoznan.pl](http://www.zsepoznan.pl) [www.fb.pl/zse.poznan](http://www.fb.pl/zse.poznan) [www.instagram.com/zse.poznan](http://www.instagram.com/zse.poznan)



**Regulamin**  
**IV Edycji Poznańskiego Turnieju Programistycznego**  
**„Programuj #naMarszałkowskiej”**  
**2023/2024**



### I. Etap szkolny

1. 1. Etap szkolny odbędzie się **7 lutego 2024r.** 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 w harmonogramie godzinach na terenie szkoły uczestników
3. Zadania zostaną przekazane drogą elektroniczną na adres opiekuna w dniu etapu szkolnego
4. Opiekun jest zobowiązany do zachowania poufności treści zadań do momentu rozpoczęcia Turnieju.
5. Sposób przekazania rozwiązanych zadań do organizatora zostanie podany w instrukcji do zadania.
6. Komisja konkursowa spośród prac nadesłanych ze wszystkich szkół, wybiera **6 prac z najlepszym rozwiązaniem i kwalifikuje je do finału (kryteria oceny znajdują się w p.9)**
7. Zadania na Turniej układają przedstawiciele Organizatora
8. Wymagania dotyczące efektu pracy zespołu:
  - a) Uczniowie mają do wyboru jeden z trzech języków programowania: C++, Python lub Java.
  - b) Program musi być napisany samodzielnie przez zgłoszony zespół, bez korzystania z pomocy zewnętrznej (Internet, AI)
  - 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 zawirusowane nie będą oceniane.
9. Kryteria oceny dotyczące nadesłanych prac (skala 0-10 dla każdego podpunktu, łącznie 40 punktów):
  - czytelność, zrozumiałość i poprawność językowa napisanego programu
  - złożoność obliczeniowa, pamięciowa i czasowa algorytmu
  - poprawność i szybkość działania
  - kreatywność i nowatorskie podejście do rozwiązania zadania
10. Uczestnicy konkursu zostaną poinformowani o wynikach i ewentualnej kwalifikacji do etapu finałowego pocztą elektroniczną najpóźniej do dnia **28 lutego 2024 r., w informacji** przesłanej na adres e-mail nauczyciela – opiekuna.
11. 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 2024 r.** w siedzibie Organizatora Turnieju w Poznaniu przy ul. Marszałkowskiej 40,
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



**Regulamin**  
**IV Edycji Poznańskiego Turnieju Programistycznego**  
**„Programuj #naMarszałkowskiej”**  
**2023/2024**



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 jego przebiegu.

11. Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród odbywa się w tym samym dniu

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. 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.