



Regulamin
II Edycji Poznańskiego Turnieju Programistycznego
„Educathon – Programuj #naMarszałkowskiej”
2021



§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. Termin zgłoszenia uczestników upływa 18 stycznia 2021 r.
4. Turniej odbywa się w dwóch etapach:
 - **Etap szkolny odbędzie się w dniu 27.01.2021**
 - **Etap finałowy odbędzie się w dniu 10.02.2021 r.**
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 z zakresu programowania oraz wykraczające poza nią.

3. Turniej ma charakter zespołowy. Zespół składa się z 3 osób.
4. **Z każdej szkoły może wziąć udział w etapie szkolnym dowolna liczba zespołów 3-osobowych.**
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 odbywa się w dwóch etapach:
 - a. szkolnym
 - b. finałowym
2. Etap szkolny odbywa się w określonych godzinach na terenie szkoły uczestników (jeżeli pracuje ona w trybie stacjonarnym) lub on-line, jeżeli uczniowie realizują zdalne nauczanie.
3. W etapie szkolnym uczestnicy piszą zespołowo program do podanego tematu i przesyłają go do Organizatora w sposób określony w instrukcji dołączonej do zadania turniejowego.
4. Komisja konkursowa spośród nadesłanych prac wybiera **9 najlepszych prac z rozwiązaniem i kwalifikuje je do finału.**
5. Finał odbędzie się w siedzibie Organizatora w Poznaniu, jeżeli szkoły będą pracować stacjonarnie, lub w formie wideokonferencji, jeżeli szkoły będą pracować zdalnie.
6. Zadania na Turniej układają przedstawiciele Organizatora

§ 5 Zasady zgłaszania szkoły do Turnieju

1. Zgłoszenie do Turnieju następuje najpóźniej **do dnia 18 stycznia 2021 r.** poprzez wypełnienie **formularza, 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 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 3
5. Podanie danych osobowych uczestników i nauczyciela - opiekuna jest dobrowolne, ale jest niezbędne do udziału w Turnieju (Załącznik 1 i 3)
6. Przesłanie danych rejestracyjnych oznacza zgodę dyrekcji szkoły na udział nauczyciela i uczniów w Turnieju.
7. Zgoda na publikację wizerunku uczestników jest dobrowolna, ale nie jest niezbędna do udziału w Turnieju (Załącznik 1 i 3)
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 dzień przed etapem szkolnym Turnieju.
9. Uczestnicy Turnieju dobierają się w zespoły 3-osobowe, zgłoszone w formularzu, których skład pozostaje niezmienny do końca trwania Turnieju.

10. Zmiana składu zespołu jest możliwa jedynie za zgodą Organizatora, w szczególnie uzasadnionych przypadkach.

§ 6. Przebieg konkursu

I. Etap szkolny

1. Etap szkolny odbędzie się 27.01.21 i polegać będzie na napisaniu przez zespół programu w jednym z wyżej wymienionych języków i odesłaniu go przez nauczyciela do Organizatora w wyznaczonym terminie, w sposób podany do instrukcji do zadania.
2. Wymagania dotyczące efektu pracy zespołu:
 - a) Uczniowie mają do wyboru jeden z trzech języków programowania: C++, Python lub PHP
 - 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 rozstrzygania konkursu
 - h) Praca przed wysłaniem powinna być sprawdzona programem antywirusowym. Prace zawirusowane nie będą oceniane.
3. Kryteria oceny dotyczące nadesłanych prac:
 - czytelność, zrozumiałość i poprawność językowa napisanego programu
 - złożoność obliczeniową, pamięciową i czasową algorytmu
 - poprawność działania
 - szybkość działania
 - walory estetyczne opisu programu
 - kreatywność i nowatorskie podejście do rozwiązania zadania
4. Uczestnicy konkursu zostaną poinformowani o wynikach i ewentualnej kwalifikacji do etapu finałowego pocztą elektroniczną najpóźniej do dnia 3 lutego 2021 r., przesłaną adres e-mail nauczyciela – opiekuna.
5. 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 10.02.2021 r. w siedzibie Organizatora Turnieju w Poznaniu przy ul. Marszałkowskiej 40 w Poznaniu lub w formie on-line, w zależności od sposobu funkcjonowania szkół
2. Finał trwać będzie od 9.00 – 14.00
3. Temat problemu do rozwiązania zostanie podany w dniu konkursu po jego rozpoczęciu.
4. Podczas finału zespoły piszą program do przedstawionego zadania a następnie prezentują jego rozwiązanie
5. Przewidywany czas na rozwiązanie zadania to 2 godz. 15 minut

6. Każdy zespół będzie miał do dyspozycji 7 minut na zaprezentowanie Kapitulę 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. Rozwiązanie problemu musi być zapisane w programie (do wyboru): C++, Python, PHP
10. 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 programu

Sposób prezentacji pomysłu – 20% oceny:

- używanie fachowego słownictwa i odpowiedniego języka komunikacji
 - formę graficzną, estetykę prezentacji i jej oryginalność
 - logikę wypowiedzi
1. Uczestnicy otrzymają w dniu Turnieju szczegółowy harmonogram przebiegu konkursu.
 2. Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród odbywa się w tym samym dniu.
 3. Zdobywcy miejsc 1-3 otrzymują tytuł laureata Turnieju.
 4. Lista zwycięzców Turnieju, z podaniem nazwisk nauczycieli prowadzących i nazwą szkoły, publikowana jest na stronie internetowej Zespołu Szkół Ekonomicznych, na Fanpage'u Turnieju i szkoły oraz na profilu szkoły na LinkedInie.
 5. 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. W przypadku przeprowadzenia finału Turnieju on-line, nagrody pozostaną do odbioru w siedzibie Organizatora.
3. Laureaci Turnieju otrzymują dyplomy i nagrody rzeczowe
4. Pozostali uczestnicy Turnieju otrzymują dyplomy.
5. 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.