#### Regulamin XI Edycji Konkursu

#### Informatycznego o Puchar Prezesa Asseco Poland

#### „ZSE PROGRAMMER’S 2019”

#### WSTĘP

#### Konkurs Informatyczny o Puchar Prezesa Asseco Poland "ZSE PROGRAMMER'S 2019”, zwany dalej Konkursem, organizowany jest przez Zespół Szkół Elektronicznych w Rzeszowie zwany dalej Organizatorem.

#### Warunkiem uczestnictwa w Konkursie jest zgoda na postanowienia niniejszego Regulaminu. Zgłoszenie uczestnika jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu.

#### Uczestnik Konkursu zgłaszając się do Konkursu wyraża zgodę na pobranie i przetwarzanie jego danych osobowych w celu prowadzenia Konkursu (Ustawa z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 883)).

#### Każdy z uczestników powinien mieć swojego opiekuna, nauczyciela szkoły, którą reprezentuje W przypadku, gdy z danej szkoły bierze udział kilku uczniów rolę ich opiekuna może pełnić jeden nauczyciel.

#### W celu prawidłowej rejestracji do Konkursu należy poprawnie wypełnić formularz zgłoszeniowy oraz klauzulę informacyjną RODO (do podpisania w dniu Konkursu u Organizatora), które sąumieszczone na stronie Konkursu, a opiekun zobowiązany jest przesłać uzupełniony formularz za każdego ze zgłaszanych uczestników na adres mailowy konkursu:

#### [zse.programmers@gmail.com](mailto:zse.programmers@gmail.com) lub adres szkoły:

#### ZESPÓŁ SZKÓŁ ELEKTRONICZNYCH Ul. Hetmańska 120 35-078 Rzeszów woj. podkarpackie z dopiskiem "ZSE PROGRAMMER'S 2019"

#### W Konkursie mogą uczestniczyć indywidualnie uczniowie gimnazjów oraz szkół podstawowych z regionu podkarpackiego.

#### W Konkursie nie mogą uczestniczyć członkowie rodzin, pracowników Zespołu Szkół Elektronicznych w Rzeszowie.

#### Za opracowanie pytań, weryfikację odpowiedzi odpowiedzialna jest KomisjaKonkursowapowołana przez Organizatora.

#### W skład Komisji Konkursowej wchodzą:

#### przewodniczący

#### zastępca przewodniczącego

#### sekretarz

#### członkowie Komisji Konkursowej

#### Od podjętych przez Komisję Konkursową decyzji można się odwołać w terminie do 1 godziny od opublikowania wyników Konkursu. Odwołanie należy zgłosić do przewodniczącego Komisji.

* 1. Konkurs jest dwuetapowy: **Eliminacje** i **Finał**.
  2. Z przebiegu poszczególnych etapów sporządza się protokół zawierający informacje o przebiegu etapu Konkursu. Protokół podpisują wszyscy członkowie Komisji Konkursowej obecni przy sprawdzaniu prac.
  3. Konkurs przeprowadzany będzie w następujących terminach:
* **28 luty 2019 r. – 22 maj 2019 r.** – rejestracja uczestników.
* **24 maj 2019 r.** – Eliminacje i Finał w ZSE Rzeszów.
  1. Uczestnik zobowiązany jest do samodzielnej pracy. Korzystanie z niedozwolonych pomocy i nie stosowanie się do tej zasady jest równoznaczne z dyskwalifikacją uczestnika.
  2. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w Regulaminie Konkursu. Z chwilą ich opublikowania na stronie internetowej Konkursu stają się one obowiązujące.
  3. W sytuacjach problemowych nieobjętych niniejszym Regulaminem Konkursu rozstrzyga Komisja Konkursowa.
  4. Ostateczna interpretacja niniejszego Regulaminu należy do organizatora.

#### ORGANIZACJA KONKURSU

#### Konkurs przeprowadza Komisja Konkursowa.

#### Konkurs jest dwuetapowy:

#### **Eliminacje:** uczestnicy eliminacji otrzymują test, którego rozwiązanie decyduje o dalszej klasyfikacji. Test składa się z pytań teoretycznych z zakresu rożnych dziedzin informatyki. Do finału zostanie zakwalifikowanych 6-ciu najlepszych uczestników z eliminacji. W przypadku równej liczby punktów uzyskanych w eliminacjach, o awansie do finału może zadecydować dogrywka.

* + 1. **Finał:** podczas finału uczniowie otrzymują od Komisji Konkursowej zadania praktyczne, które realizują na swoich stanowiskach komputerowych. Każdy z uczestników wybiera 2 zadania z 4 podanych dziedzin:
* PROGRAMOWANIE - utworzenie programu w języku C++
* MS OFFICE - formatowanie tekstu wg podanego wzoru, wykorzystanie programu MS Excel do rozwiązania oraz możliwość importu danych z programu MS Access.
* PHOTOSHOP – obróbka zdjęć
* HTML – utworzenie lub zmodyfikowanie strony internetowej wg podanego schematu z wykorzystaniem języka HTML i CSS
  1. Najpóźniej na dziesięć dni przed terminem Konkursu, na stronie konkursu, pojawią się dokładne informacje (nr sali, godzina, itp).

#### Uczestnicy konkursu otrzymują symboliczny poczęstunek. Nie otrzymują natomiast zwrotu kosztów przejazdu.

#### Komisja Konkursowa zastrzega sobie prawo do opublikowania rozwiązań uczestników, którzy zostali wyróżnieni lub otrzymali tytuł finalisty.

#### Termin zawodów: ***24 maj 2019 r*.**

#### PRZEBIEG KONKURSU

#### Uczestnicy spotykają się w wyznaczonym miejscu (nr sali i godzina zostaną podane na stronie internetowej konkursu).

#### Uczestnicy otrzymują treści zadań w zabezpieczonych wcześniej kopertach.

#### Uczestnicy zapoznają się z treścią zadań i przystępują do ich realizacji.

#### Czas rozpoczęcia i zakończenia konkursu wyznacza Komisja Konkursowa.

#### Komisja Konkursowa dokonuje oceny testów, a następnie wyłania 6-ciu uczestników z największą liczbą punktów, którzy przechodzą do Finału i rozwiązują zadania praktyczne. Komisja konkursowa ocenia wykonane zadania i typuje zwycięzców konkursu (I, II, III miejsce).

#### ROZWIĄZANIA ZADAŃ

1. Rozwiązania zespołowe, niesamodzielne, niezgodne z ***Regulaminem*** lub takie, co do których nie można ustalić autorstwa nie będą oceniane.
2. Każdy zawodnik jest zobowiązany do zachowania tajemnicy swoich rozwiązań w czasie trwania zawodów.
3. Programy w C++ będą kompilowane za pomocą kompilatora Dev-C++ 5.11.
4. W rozwiązywaniu pozostałych zadań wykorzystywany będzie MS Office 2010, KED 2.1.4.0, Notepad++ (np. 7.6.1), Adobe Photoshop CS6.

#### NAGRODY

1. Wszyscy uczestnicy konkursu otrzymują dyplomy uczestnictwa w konkursie Informatycznym o Puchar Prezesa Asseco Poland „ZSE PROGRAMMER'S 2019”.
2. Dla uczestników, którzy zajmą I, II, III miejsce przewidziane są nagrody rzeczowe, ufundowane przez organizatorów i sponsorów Konkursu.
3. Nagrody w Konkursie nie można zamienić na inną nagrodę, ani na ekwiwalent pieniężny. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne wady nagrody ani nie udziela gwarancji jej jakości. Wszelkie reklamacje dotyczące nagrody należy zgłaszać do jej producenta lub sprzedawcy.

#### POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Dyrektorzy szkół mają obowiązek dopilnowania, aby wszystkie informacje dotyczące Konkursu zostały podane do wiadomości uczniów.
2. Każdy uczestnik oraz Dyrektor jego szkoły otrzymują informacje o miejscu i terminie Konkursu.
3. Organizatorzy Konkursu zapewniają symboliczny poczęstunek dla uczestników.
4. Uczestnicy nie otrzymują zwrotu kosztów przejazdu.
5. Uczestnicy konkursu oraz ich opiekunowie wyrażają zgodę na publikację zdjęć oraz wszelkich informacji o konkursie w materiałach i stronach promocyjnych jego dotyczących.
6. Udział w konkursie uwarunkowany jest zapoznaniem się i zaakceptowaniem klauzuli informacyjnej RODO.

#### INFORMACJA

Witryna KONKURSU jest umieszczona pod linkiem: <https://zseprogrammers.zse.rzeszow.pl>, oraz podlinkowana jest do oficjalnej strony internetowej szkoły: <http://elektronik.rzeszow.pl>.