

Regulamin konkursu Digital Masters ZS2 Łańcut

§1 Postanowienia wstępne

1. Konkurs Digital Masters ZS2 Łańcut, zwany dalej Konkursem, organizowany jest przez Zespół Szkół Nr 2 w Łańcucie zwany dalej Organizatorem.
2. Dane Organizatora:
Zespół Szkół Nr2 w Łańcucie
37-100 Łańcut
ul. Podzwierzyniec 41
e-mail: sekretariat@zs2lancut.pl
telefon: 17 225 25 82
Konkurs pod patronatem Starostwa Powiatowego w Łańcucie, Politechniki Rzeszowskiej oraz Polskiego Towarzystwa Informatycznego skierowany jest do uczniów szkół podstawowych powiatu łańcuckiego.
3. W celu prawidłowej rejestracji uczestników Konkursu opiekun uczniów (nauczyciel) wypełnia formularz zgłoszeniowy znajdujący się na oficjalnej stronie Zespołu Szkół Nr 2 w Łańcucie pod adresem: <https://zs2lancut.pl/> w zakładce **Digital Masters ZS2 Łańcut**, podając dane opiekuna i uczestników Konkursu oraz dane szkoły, którą reprezentują, akceptuje klauzulę RODO i wysyłają formularz (on-line). Każdy z Uczestników otrzyma na podany adres mailowy potwierdzenie rejestracji.
4. Organizator konkursu dopuszcza w szczególnych przypadkach możliwość zamiany uczestnika konkursu, lecz nie później niż w dniu eliminacji on-line przed wykonaniem testu zamienianej osoby i po uzyskaniu zgody Organizatora podczas rozmowy telefonicznej. Nowy uczestnik konkursu w tym przypadku zostanie zarejestrowany przez Organizatora.
5. Zgłoszenie uczestnika jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu.
6. Uczestnik i opiekun zgłaszając się do Konkursu wyraża zgodę na pobranie i przetwarzanie jego danych osobowych w celu prowadzenia Konkursu (Ustawa z dnia 24 maja 2018r. o ochronie danych osobowych (Dz.U.2019.1781), Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r., w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE) – załącznik nr 1 do regulaminu.
7. Każdy uczestnik zakwalifikowany do Finału konkursu w siedzibie Organizatora zobowiązuje się do przedłożenia zgodny Rodzica na uczestnictwo w w/w etapie konkursu (załącznik nr 2).
8. Uczestnikami Konkursu są uczniowie szkół podstawowych z powiatu łańcuckiego w liczbie równiej wielokrotności liczby 3 z danej szkoły.
9. Za opracowanie pytań, weryfikację odpowiedzi odpowiedzialna jest Komisja Konkursowa powołana przez Organizatora.
10. **Skład Komisji Konkursowej:** Przewodniczący Komisji Konkursowej oraz dwóch członków.

11. Od podjętych przez Komisję Konkursową decyzji przysługuje odwołanie w dniu konkursu, lecz nie później niż do 1 godziny od opublikowania wyników Konkursu. Odwołanie należy zgłosić do przewodniczącego Komisji.
12. Konkurs jest dwuetapowy: **Eliminacje on-line (etap szkolny) i drużynowy finał w siedzibie Organizatora (etap powiatowy).**
13. Do rozgrywki finałowej awansują 5 najlepszych zespołów 3 osobowych wyłonionych z eliminacji on-line liczone według wzoru:
Wu1 + Wu2 + Wu3 = wynik zespołu,
gdzie:
Wu1 – wynik testy on-line pierwszego Uczestnika
Wu2 – wynik testy on-line drugiego Uczestnika
Wu3 – wynik testy on-line trzeciego Uczestnika
14. W przypadku równej liczbie punktów zespołów o kolejności decyduje średni czas wykonania testu on-line przez 3 zgłoszonych uczestników, tworzących zespół. Im średni czas niższy, tym pozycja zespołu wyższa.
15. Każdy uczestnik etapu finałowego przyjeżdża do siedziby Organizatora na własny koszt.
16. Z przebiegu poszczególnych etapów sporządzony zostanie protokół.
17. Terminarz konkursu:
 - **Do 16.01.2025r.** - rejestracja uczestników.
 - **20 stycznia 2025r.** – Eliminacje on-line
 - **13 lutego** Finał w siedzibie Organizatora.
18. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzania zmian w Regulaminie Konkursu. Z chwilą ich opublikowania na stronie internetowej Konkursu stają się one obowiązujące.

§2 Organizacja Konkursu

1. Konkurs przeprowadza **Komisja Konkursowa.**
2. Konkurs jest dwuetapowy:
 - 2.1. Etap szkolny - eliminacje: test on-line
 - ❖ Test składa się z pytań teoretycznych z zakresu różnych dziedzin informatyki. Wynik testu decyduje o klasyfikacji zespołów do udziału w Finale Konkursu. Do finału zostanie zakwalifikowanych 5 najlepszych 3-osobowych zespołów w każdej kategorii.
 - ❖ najpóźniej na trzy dni robocze przez terminem eliminacji Uczestnicy otrzymają link do rozwiązania testu.
 - ❖ aktywacja linku z pytaniami nastąpi w dniu 20.01.2025r. o godzinie 10:00. Uruchomienie testu będzie możliwe do godziny 14:00. Testy uruchomione po upływie wyznaczonego czasu nie będą sprawdzane. Każdy z uczestników może uruchomić test tylko jeden raz.
 - ❖ wynik testu, nie będzie widoczny bezpośrednio po wykonaniu testu, zaś o jego wyniku poinformujemy mailowo Opiekuna w terminie nie później niż 7 dni od daty rozwiązania testu.
 - 2.2. Etap powiatowy - Finał:
 - ❖ podczas finału zespoły zajmują miejsca w przygotowanych stanowiskach wyposażonych w niezbędne narzędzia, sprzęt i oprogramowanie do wykonania praktycznego zadania finałowego. Każde stanowisko wyposażone będzie dostęp do Internetu. Uczestnicy otrzymują od Komisji Konkursowej zadania praktyczne, które realizują na stanowiskach komputerowych. Każdy zespół wybiera i wykonuje 2 zadania z 4 dziedzin:

- Programowanie desktopowe - utworzenie programu dowolnym języku programowania
 - Programowanie stron internetowych – witryna oparta o technologie HTML, CSS, Java Script, PHP
 - Grafika komputerowa– tworzenie grafiki użytkowej opartej na grafice rastrowej i wektorowej w programach Adobe Photoshop, Gimp, Adobe Illustrator, Corel Draw
 - Sieci komputerowe – tworzenie projektu sieci komputerowej opartej na urządzeniach router i switch. Konfiguracja urządzeń oraz stacji klienckich.
3. Najpóźniej na 14 dni przed każdym etapem Konkursu, na stronie konkursu, pojawią się informacje w jego przebiegu.
 4. Komisja Konkursowa zastrzega sobie prawo do opublikowania na stronie konkursowej danych uczestników, którzy otrzymali tytuł finalisty czy laureata.

§3 Przebieg Konkursu

1. Etap szkolny - eliminacje: test on-line
 - ❖ Uczestnicy eliminacji otrzymują od Organizatora na podane adresy mailowe link do test on-line, którego rozpoczęcie możliwe będzie o określonej przez Organizatora dacie i godzinie.
 - ❖ Uczestnicy pod nadzorem opiekuna wypełniają test on-line. Opiekun zapewnia samodzielną pracę Uczniów. Jego wynik decyduje o eliminacji do dalszego etapu Konkursu.
2. Etap powiatowy - Finał
 - ❖ Zespoły 3 – osobowe wraz z opiekunami spotykają się w wyznaczonym przez Organizatora miejscu (informacje o godzinie finału i jego przebiegu zostaną podane na stronie internetowej konkursu).
 - ❖ Uczestnicy otrzymują treści zadań. Treści zadań przygotowuje Komisja konkursowa.
 - ❖ Czas rozpoczęcia i zakończenia finałowego etapu konkursu wyznacza Komisja Konkursowa.
 - ❖ Komisja Konkursowa oceni prace zespołów i tym samym wyłoni zwycięzców, laureatów Konkursu.
3. Regulamin Finału
 - ❖ Zespoły podczas zadania finałowego mogą korzystać z Internetu na stanowisku przygotowanym przez organizatorów, lecz nie mogą komunikować się z innymi osobami, nie będącymi członkami zespołu. Każdorazowe próby komunikacji przez komunikatory z osobami z zewnątrz będą skutkować wykluczeniem.
 - ❖ Każdy zawodnik jest zobowiązany do zachowania tajemnicy swoich rozwiązań w czasie trwania zawodów.
 - ❖ Maksymalny czas trwania zadania finałowego to 4 godziny.

§4 Postanowienia końcowe

1. Zwracamy się z prośbą o przekazanie opiekunom wszystkich informacji dotyczących Konkursu.

2. Informacje o kolejnych etapach konkursu są wysyłane na adresy mailowe: Uczestników Konkursu, Opiekunów oraz Sekretariat Szkoły do wiadomości Dyrektora Szkoły.
3. Strona internetowa konkursu jest dostępna na oficjalnej stronie Zespołu Szkół Nr 2 w Łąncucie pod adresem: <https://zs2lancut.pl/> w zakładce Digital Masters ZS2 Łącut.
4. Uczestnicy nie otrzymują zwrotu kosztów przejazdu, zaś opiekunom zapewniamy potwierdzenie delegacji.
5. Uczestnicy finału i ich opiekunowie dostaną dyplomy oraz nagrody.
6. Łączna pula nagród dla uczestników finałowych rozgrywek to **3000zł.**
7. Uczestnicy konkursu oraz ich opiekunowie wyrażają zgodę na publikację zdjęć oraz wszelkich informacji o konkursie w materiałach i stronach promocyjnych jego dotyczących.
8. Udział w konkursie jest jednoznacznie akceptacją klauzuli RODO.