

REGULAMIN KONKURSU

“PING - Potyczki Informatyczne Nowej Generacji” organizowanego przez Wydział Informatyki Zachodniopomorskiego Uniwersytetu Technologicznego w Szczecinie

1. Wstęp

Na podstawie art. 169 ust. 9 ustawy Prawo o Szkolnictwie Wyższym z dnia 27 lipca 2005 r. (Dz.U. z 2012 r., poz. 572 z późn. zm.) Wydział Informatyki Zachodniopomorskiego Uniwersytetu Technologicznego w Szczecinie (WIZUT) organizuje ogólnopolski konkurs o nazwie *PING - Potyczki Informatyczne Nowej Generacji*.

2. Cele konkursu

1. Popularyzacja wiedzy o nowoczesnych technikach informatycznych.
2. Kształtowanie samodzielności zdobywania i pogłębiania wiedzy w zakresie informatyki.
3. Stworzenie warunków efektywnego współzawodnictwa młodzieży uzdolnionej.
4. Motywowanie uczniów do samokształcenia i twórczego rozwiązywania problemów.
5. Integracja środowiska edukatorów IT

3. Organizacja konkursu

1. Konkurs PING organizuje i przeprowadza Wydział Informatyki Zachodniopomorskiego Uniwersytetu Technologicznego w Szczecinie - zwany dalej Organizatorem.
2. Uczestnictwo w konkursie jest dobrowolne. Zgłoszenie uczestnictwa jest równoznaczne z zaakceptowaniem postanowień niniejszego regulaminu oraz oznacza zgodę na przetwarzanie danych osobowych w zakresie niezbędnym

do zarządzania przebiegiem konkursu oraz na publikację tych danych w środkach społecznego przekazu.

3. Konkurs rozgrywany jest w trzech etapach:
 - (a) I etap – internetowy (rozgrywany zdalnie)
 - (b) II etap – internetowy (rozgrywany zdalnie)
 - (c) III etap – finał rozgrywany w miejscu wskazanym przez Organizatora z obowiązkowym, osobistym uczestnictwem zawodników.
4. Szczegółowy harmonogram określający miejsca i terminy rozgrywania poszczególnych etapów konkursu Organizator publikuje na stronie internetowej www.wiping.pl.
5. Uczestnikami konkursu mogą być uczniowie wszystkich typów szkół ponadgimnazjalnych, mających swoją siedzibę na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, z wyłączeniem szkół zaocznych, wieczorowych i dla dorosłych. Z możliwości udziału w konkursie wyłącza się uczniów klas pierwszych szkół trzyletnich (liceum) oraz uczniów klas pierwszych i drugich szkół czteroletnich (technikum), z zastrzeżeniem zawartym w pkt 7 niniejszego regulaminu.
6. Szczegółowy zakres merytoryczny konkursu zostanie określony przez Organizatora w dokumencie, opublikowanym na stronie internetowej www.wiping.pl, osobno dla każdego etapu konkursu.
7. Pierwszy etap konkursu ma charakter otwarty i rozgrywany jest zdalnie poprzez samodzielne rozwiązywanie zadań postawionych przez Organizatora i opublikowanych na stronie internetowej konkursu. Na tym etapie dopuszcza się udział uczniów klas pierwszych liceum oraz klas pierwszych i drugich technikum w celu sprawdzenia swoich umiejętności i zapoznania się z charakterem konkursu, ale bez możliwości kwalifikacji do udziału w kolejnych etapach. Z udziału w konkursie wyklucza się krewnych osób będących pracownikami Organizatora.
8. Do drugiego etapu konkursu dopuszcza się tych uczestników, którzy pomyślnie przeszli procedurę weryfikacji tożsamości i miejsca pobierania nauki oraz uzyskali w pierwszym etapie liczbę punktów równą lub większą niż 50% maksymalnej, możliwej do uzyskania punktacji. Etap drugi rozgrywany jest zdalnie.
9. Do trzeciego etapu konkursu dopuszcza się tych uczestników, którzy uzyskali w drugim etapie liczbę punktów równą lub większą niż 60% maksymalnej, możliwej do uzyskania punktacji. Uczestnicy przystępujący do finału zobowiązani są okazać ważny dokument potwierdzający ich tożsamość oraz fakt pobierania nauki w szkole ponadgimnazjalnej z siedzibą na terenie

Rzeczypospolitej Polskiej. Niestawienie się lub nieterminowe przybycie na etap finałowy jest równoznaczne z dyskwalifikacją uczestnika.

10. Trzeci etap (finał) konkursu odbywa się w siedzibie Organizatora, wymaga osobistego stawiennictwa uczestników. Organizator udostępnia uczestnikom własną infrastrukturę techniczną niezbędną do pisania, uruchamiania i testowania tworzonego przez uczestników kodu. Dokładną specyfikację tej infrastruktury Organizator opublikuje na 3 miesiące przed rozegranie finału. Nie jest możliwe uczestniczenie w finale z wykorzystaniem środków technicznych innych niż udostępnione przez Organizatora.
11. Dodatkowe informacje Rozwiązania niesamodzielnie lub takie, których autorstwo budzi wątpliwości, nie będą oceniane, a w uzasadnionych przypadkach zgłaszający je użytkownicy mogą zostać zdyskwalifikowani.
12. Uczestnicy zobowiązują się do zachowania w tajemnicy swoich rozwiązań do czasu rozstrzygnięcia poszczególnych etapów konkursu.
13. Listę uczestników zakwalifikowanych do kolejnego etapu Organizator publikuje na stronie internetowej konkursu. Ewentualne odwołania od wyników poszczególnych etapów, uczestnicy składają drogą mailową oraz faksem skierowanym do Organizatora w nieprzekraczalnym terminie 7 dni od daty publikacji wyników. Do rozpatrzenia odwołania Organizator powoła komisję, która w terminie 7 dni rozpatrzy złożone odwołanie.
14. Uczestnicy zakwalifikowani do finału otrzymują tytuł finalisty Konkursu potwierdzony okolicznościowym dyplomem. Trzej uczestnicy, którzy w finale Konkursu zdobędą największą liczbę punktów, otrzymują nagrody rzeczowe. Organizator zastrzega sobie prawo innego rozdysponowania nagród rzeczowych oraz wyróżnienia wybranych uczestników w inny sposób.
15. Zwycięzcą konkursu zostanie ten uczestnik, który osiągnął najlepszy wynik w zawodach finałowych. W przypadku, gdy dwóch uczestników uzyska najwyższą punktację, kryterium dodatkowym będzie czas rozwiązania przez nich zadań w ostatnim etapie. Laureatami konkursu zostaną ci uczestnicy finału, którzy uzyskają w finale co najmniej 70% maksymalnej, możliwej do uzyskania liczby punktów.
16. Laureat trzeciego etapu konkursu otrzyma od Dziekana Wydziału Informatyki odpowiednie zaświadczenie, będące potwierdzeniem statusu laureata konkursu. Laureat konkursu uczestniczy w rekrutacji na zasadach zawartych w aktualnej na dany rok akademicki uchwale Senatu ZUT w sprawie warunków i trybu rekrutacji, z zastrzeżeniem, iż uzyskuje on maksymalną liczbę punktów w procesie rekrutacji. Kandydat na studia może skorzystać z powyższych preferencji jednorazowo. Zaświadczenie jest ważne bezterminowo. Wyklucza się możliwość uzyskania tytułu laureata przez dowolnego z uczestników więcej niż jednokrotnie.

17. Przystąpienie do konkursu jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu przez uczestnika lub - w przypadku niepełnoletniości – przez jego rodziców lub opiekunów prawnych.

4. Organizator konkursu

1. Organizatorem konkursu PING jest Wydział Informatyki Zachodniopomorskiego Uniwersytetu Technologicznego w Szczecinie, ul. Żołnierska 49, 71-210 Szczecin, tel. kontaktowy 91 449 55 60, email: wiping@zut.edu.pl.
2. Komisja Konkursowa powołana przez Dziekana WI odpowiada za poziom merytoryczny, organizację, przeprowadzenie i rozstrzygnięcie Konkursu.
3. Organizator:
 - (a) opracowuje szczegółowe "Zasady organizacji konkursu", które są ogłaszane razem z treścią zadań zawodów I etapu,
 - (b) udziela wyjaśnień w sprawach dotyczących konkursu,
 - (c) zatwierdza i publikuje rankingi oraz listy laureatów i wyróżnionych uczestników,
 - (d) przyznaje nagrody rzeczowe wyróżniającym się uczestnikom.
4. Organizator utajnia treści zadań i nie udostępnia ich do momentu publikacji zgodnie z harmonogramem. Organizator może zarządzić tajność prac także w innych, uzasadnionych przypadkach.
5. Decyzje Organizatora we wszystkich sprawach dotyczących przebiegu i wyników konkursu są ostateczne.
6. Kwestie nieujęte w niniejszym regulaminie rozstrzyga Organizator.