

REGULAMIN KONKURSU
„PING – Potyczki Informatyczne Nowej Generacji”
organizowanego przez Wydział Informatyki
Zachodniopomorskiego Uniwersytetu
Technologicznego w Szczecinie

1. Cele konkursu

1. Popularyzacja wiedzy o nowoczesnych technikach informatycznych.
2. Kształtowanie samodzielnego zdobywania i pogłębiania wiedzy.
3. Stworzenie warunków efektywnego współzawodnictwa młodzieży uzdolnionej.
4. Motywowanie uczniów do samokształcenia i twórczego rozwiązywania problemów.
5. Integracja środowisk edukacyjnych regionu.

2. Organizacja konkursu

1. Konkurs naukowy 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 Organizator publikuje na stronie internetowej www.wiping.pl każdorazowo z chwilą otwarcia kolejnej edycji konkursu.
5. Uczestnikami konkursu mogą być uczniowie wszystkich typów szkół ponadpodstawowych mających swoją siedzibę na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej z wyłączeniem szkół zaocznych, wieczorowych i dla dorosłych. Z możliwości udziału w konkursie wyłącza się krewnych osób będących pracownikami Organizatora w pierwszym stopniu pokrewieństwa.
6. Szczegółowy zakres merytoryczny konkursu zostanie określony przez Organizatora w oddzielnym dokumencie, dostępnym na stronie internetowej www.wiping.pl.

7. Pierwszy etap konkursu ma charakter otwarty i rozgrywany jest zdalnie poprzez samodzielne rozwiązywanie zadań postawionych przez Organizatora i opublikowanych na stronie internetowej konkursu. Etap pierwszy jest otwarty dla wszystkich chętnych bez ograniczeń.
8. Na uczestników przystępujących do konkursu nakłada się obowiązek rejestracji w bazie danych organizatora poprzez wykorzystanie formularza dostępnego pod adresem <http://www.wiping.pl/wp-login.php?action=register>. Dane podane przez uczestników muszą być prawdziwe i weryfikowalne, a adresy email użyte do rejestracji muszą istnieć i być czynne.
 - a. Uczestnik biorący udział w pierwszym etapie konkursu ma obowiązek przekazania organizatorom pisemnej zgody na przetwarzanie danych osobowych oraz wykorzystanie wizerunku. Jeśli uczestnik konkursu jest niepełnoletni, zgody takiej udzielają jego rodzice albo opiekunowie prawni. Niespełnienie tego wymagania spowoduje niedopuszczenie uczestnika do dalszego uczestnictwa w konkursie. Wzór oświadczenia znajduje się na stronie konkursu.
9. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do natychmiastowej i nieodwracalnej dyskwalifikacji zawodników, którzy swoim zachowaniem naruszają zasady dobrego wychowania, gry fair play i współzycia społecznego.
10. Do drugiego etapu konkursu dopuszcza się tych uczestników etapu pierwszego, którzy pomyślnie przeszli procedurę weryfikacji tożsamości i miejsca pobierania nauki, dostarczyli organizatorowi pisemną zgodę na przetwarzanie danych osobowych (szczegółowo opisaną na stronie internetowej konkursu) oraz uzyskali na etapie pierwszym liczbę punktów równą lub większą niż 50% maksymalnej. Etap drugi rozgrywany jest zdalnie.
11. Do etapu trzeciego konkursu dopuszcza się tych uczestników etapu drugiego, którzy uzyskali na etapie drugim liczbę punktów równą lub większą niż 60% maksymalnej. Uczestnicy przystępujący do finału zobowiązani są okazać ważny dokument potwierdzający ich tożsamość oraz fakt pobierania nauki w szkole ponadpodstawowej z siedzibą na terenie Rzeczypospolitej Polskiej. Niestawienie się lub nieterminowe przybycie na etap finałowy jest równoznaczne z dyskwalifikacją uczestnika.
12. Etap trzeci (finał) konkursu odbywa się w siedzibie Organizatora i bezwarunkowo wymaga osobistego stawiennictwa uczestników. Na tym etapie Organizator udostępni własną infrastrukturę techniczną niezbędną do pisania, uruchamiania i testowania tworzonego przez uczestników kodu.
13. Rozwiązania niesamodzielne lub takie, których autorstwa nie można ustalić, nie będą oceniane, a w uzasadnionych przypadkach zgłaszający je użytkownicy mogą zostać zdyskwalifikowani.
14. Uczestnicy zobowiązują się do zachowania w tajemnicy swoich rozwiązań do czasu rozstrzygnięcia poszczególnych etapów.
15. Listę uczestników zakwalifikowanych do każdego kolejnego etapu Organizator publikuje na stronie internetowej konkursu. Ewentualne zastrzeżenia i reklamacje uczestnicy składają drogą mailową na ręce Organizatora w nieprzekraczalnym terminie 7 dni od daty publikacji wyników. Do zbadania zasadności reklamacji Organizator powoła komisję, która w terminie 7 dni rozpatrzy zgłoszone uwagi i której rozstrzygnięcia są ostateczne.

16. 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, w tym przyznania innej liczby nagród rzeczowych oraz wyróżnienia wybranych uczestników i/lub ich opiekunów w inny sposób.
17. Zwycięzcą konkursu jest ten uczestnik, który osiągnął najlepszy wynik w zawodach finałowych. W przypadku remisu punktowego brany jest pod uwagę czas rozwiązania zadań. Laureatem konkursu jest ten uczestnik finału, który uzyskał w finale co najmniej 70% maksymalnej liczby punktów zdobytych przez najlepszego uczestnika.
18. Laureaci III etapu konkursu PING, przystępujący do egzaminu maturalnego w obecnym lub przyszłym roku szkolnym, otrzymają z rąk Dziekana Wydziału Informatyki stosowne zaświadczenie, które będzie potwierdzeniem statusu laureata konkursu. Laureat konkursu uczestniczy w rekrutacji na zasadach zawartych w aktualnej na dany rok akademicki uchwale Zachodniopomorskiego Uniwersytetu Technologicznego w Szczecinie 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 będzie ważne przez dwa kolejne lata kalendarzowe. Zaświadczenie można otrzymać tylko raz.
19. Przystąpienie do konkursu jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu przez uczestnika oraz (w przypadku jego niepełnoletności) jego rodziców lub opiekunów prawnych.

3. 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. Organizator odpowiada za poziom merytoryczny, organizację, przeprowadzenie i rozstrzygnięcie Konkursu.
3. Organizator:
 - a. udziela wyjaśnień w sprawach dotyczących konkursu oraz rozstrzyga pojawiające się w toku rozgrywek wątpliwości i spory,
 - b. zatwierdza i publikuje rankingi oraz listy laureatów i wyróżnionych uczestników,
 - c. przyznaje uprawnienia i nagrody rzeczowe wyróżniającym się uczestnikom.
4. Wszelkie czynności Organizatora konkursu dotyczące treści zadań są tajne. 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.