

**Regulamin „Konkursu programistycznego
o tytuł najlepszego Programisty Miasta Poznania”
dla uczniów szkół gimnazjalnych miasta Poznania**

§1 Informacje ogólne

1. Organizatorem konkursu jest Gimnazjum nr 4 w Zespole Szkół Łączności im. Mikołaja Kopernika w Poznaniu.
2. Koordynatorami konkursu są nauczyciele przedmiotów informatycznych i zawodowych: Maja Wysocka-Doliwa oraz Janusz Pochmara.
3. Terminy i miejsca przeprowadzenia „Konkursu programistycznego o tytuł najlepszego Programisty Miasta Poznania” nazywanego dalej konkursem podane zostaną na stronie <http://www.zsl.poznan.pl/> w zakładce Konkursy.
4. Czas trwania konkursu:
I etap – od 3.10.2016r. do 5.12.2016r. – etap szkolny
II etap – od 9.01.2017r. do 23.04.2017r. – 3 spotkania organizowane w Gimnazjum nr 4 w ZSł przy ul. Przełajowej 4 w Poznaniu
5. Organizator nie pokrywa kosztów podróży zawodników i ich opiekunów.
6. Organizator powołuje Komitet Konkursu, który składa się z Przewodniczącego oraz trzech członków
7. Organizator powołuje Komisję Rewizyjną, złożoną z 3 członków.
8. Komisja Rewizyjna rozpatruje odwołania uczestników Turnieju.

§2 Cele konkursu:

- Popularyzacja programowania, algorytmiki, matematyki, fizyki
- Doskonalenie umiejętności pracy zespołowej
- Pobudzenie kreatywności uczniów,
- Motywowanie uczniów do samodzielnego poszerzania wiedzy i zdobywania nowych umiejętności.
- Stworzenie warunków nauczycielom informatyki do twórczej pracy z młodzieżą.
- Motywowanie szkół do rozpoznawania i rozwijania kompetencji, zainteresowań i uzdolnień uczniów oraz podejmowania różnorodnych działań w zakresie pracy z uczniem zdolnym.
- Stwarzanie młodzieży możliwości współzawodnictwa.
- Wspomaganie uczniów w praktycznym wykorzystaniu zdobytej wiedzy.

§ 3. Uczestnicy Turnieju

Konkurs skierowany jest do uczniów klas 1- 3 gimnazjum. Każda szkoła może zarejestrować dowolną liczbę drużyn składających się z trzech uczniów. Każdą grupę prowadzić będzie 1 nauczyciel - mentor. Jeden nauczyciel może prowadzić dowolną liczbę grup.

§ 4 Przebieg Turnieju

1. Turniej jest przeprowadzany w dwóch etapach:
 - a. etap szkolny – w macierzystych szkołach – prace przesyłane są do Organizatora w formie elektronicznej.
 - b. trzy etapy finałowe– odbywają się w Gimnazjum nr 4 przy ul. Przetajowej 4 w Poznaniu

§ 5 Zasady zgłaszania szkoły do Turnieju

1. Zgłoszenie do Turnieju następuje poprzez nadesłanie, w wyznaczonym terminie, pocztą elektroniczną pod adres office@zsl.poznan.pl, zeskanowanej wypełnionej karty zgłoszeniowej, opatrzonej podpisem dyrektora i pieczęcią szkoły, do której uczęszcza grupa.
2. Kartę zgłoszeniową wysyła organizator do szkół wraz z zaproszeniem do udziału w „Konkursie o tytuł najlepszego Programisty Miasta Poznania”.

§ 6 Eliminacje szkolne

Do rozwiązania zostanie przedstawionych 20 problemów informatycznych, obejmujących zagadnienia:

- elementarne
- struktury danych
- znajomość języków programowania
- algorytmy
- podstawy matematyki oraz fizyki

W puli zadań są zagadnienia o różnym stopniu trudności

§ 7. Etap finałowy – 3 zadaniowy

Etap praktyczny – obejmuje opracowanie teoretyczne danego problemu technicznego oraz samodzielne wykonanie prototypu urządzenia

Istnieje również możliwość zgłaszania prototypów urządzeń oraz aplikacji wykonanych wyłącznie w wersji opracowania teoretycznego.

§ 8. Postanowienia końcowe

1. Organizatorzy konkursu zastrzegają sobie prawo dokonywania zmian w niniejszym regulaminie przed rozpoczęciem etapu szkolnego.
2. Niepełnoletni uczestnicy konkursu powinni posiadać zgodę rodziców/opiekunów prawnych na uczestnictwo w konkursie wg wzoru załączonego do Regulaminu.
3. Zestawy Arduino dostarczy organizator konkursu.
4. Uczestnictwo w konkursie wiąże się z prawem do publikowania danych osobowych przez Organizatora – ZSŁ.