

Regulamin
XVI Zawodów Komputerowych
Młodzieży Szkolnej o Mistrzostwo Gdyni
pod patronatem Prezydenta Miasta Gdyni
3 - 4 marca 2012 r.

I. Organizator:

- Zarząd Rejonowy Ligi Obrony Kraju w Gdyni
we współpracy z Wydziałem Edukacji w Gdyni

Współorganizatorzy:

- Gimnazjum nr 1 w Gdyni
- Policealne Szkoły COSINUS w Gdyni
- Progman / YoungCoder w Gdyni
- Stowarzyszenie Nauczycieli Internautów (patron medialny - Internet)

II. Cel:

- popularyzacja techniki komputerowej i wiedzy informatycznej,
- sprawdzenie stopnia opanowania zasad obsługi i podstaw programowania komputerów przez uczniów szkół gimnazjalnych i średnich,
- wyłonienie osób najbardziej obeznanych z techniką komputerową.

III. Uczestnictwo:

1. W zawodach mogą brać udział maksymalnie 2-osobowe zespoły wyłonione w drodze eliminacji szkolnych.

- zespół (G) - zawodnicy i zawodniczki do lat 16 (liczy się rok kalendarzowy) będący uczniami gimnazjów
- zespół (S) - zawodnicy i zawodniczki do lat 21 (liczy się rok kalendarzowy) będący uczniami szkół ponadgimnazjalnych.

2. Każda szkoła może wystawić jeden zespół wraz z pełnoletnim opiekunem (*)
(2 + 1 = 3 osoby).

3. Warunkiem uczestnictwa w Zawodach jest:

a) pisemne zgłoszenie przez szkołę listy zawodników na Karcie uczestnictwa wraz z podpisanymi zgodami opiekunów ustawowych (rodzice/opiekuni prawni) na przetwarzanie danych osobowych i wykorzystania wizerunku – druki dostępne są na internetowej stronie zawodów. Komplet dokumentów należy dostarczyć podczas rejestracji w dniu zawodów.

www.sni.edu.pl/lok2012/

b) zeskanowaną kopię zgłoszenia należy przesłać na adres: btx@gd.pl
w terminie do 29.02.2012 r. (środa)

c) zawodnik biorący udział w Zawodach musi przywieźć ze sobą:

- legitymację szkolną
- przybory do pisania

IV. Konkurencje rozgrywane podczas Zawodów:

Grupa (G)

Konkurencja (A) - test wiedzy informatycznej.
Rozgrywana indywidualnie

Konkurencja (B) - znajomość systemów operacyjnych i sieci komputerowych.
Rozgrywana zespołowo

Konkurencja (C) - znajomość budowy komputera.
Rozgrywana indywidualnie

Konkurencja (D) – umiejętność korzystania ze znanego programu
(Word, Excel, PowerPoint oraz Paint)
Rozgrywana zespołowo

Grupa (S)

Konkurencja (A) - test wiedzy informatycznej.
Rozgrywana indywidualnie

Konkurencja (B) - znajomość systemów operacyjnych i sieci komputerowych.
Rozgrywana zespołowo

Konkurencja (C) - znajomość budowy komputera.
Rozgrywana indywidualnie

Konkurencja (D) - umiejętność programowania (Pascal/C).
Rozgrywana zespołowo

Konkurencja „umiejętność programowania” będzie rozgrywana przy wykorzystaniu platformy internetowej **www.youngcoder.eu**

W celu zapoznania zawodników z tą platformą nauczyciele zgłaszający zespoły mogą przed zawodami odbywać próby. W tym celu nauczyciel zgłaszający zespół powinien zgłosić się do Pana Tomasz Piepera: **tomasz.pieper@youngcoder.eu**

który utworzy na platformie **www.youngcoder.eu** konto dla nauczyciela, który będzie mógł przygotowywać swoich uczniów do zawodów. Aktywacja konta nastąpi po uprzednim przesłaniu zeskanowanego zgłoszenia drużyny na adres: **btx@gd.pl**

V. Komisja sędziowska:

1. Przygotowaniem, przeprowadzeniem oraz oceną konkurencji zajmuje się Komisja Sędziowska.
2. Komisja Sędziowska ma prawo zdyskwalifikować (do usunięcia z Zawodów włącznie) uczestnika Zawodów (lub zespół) w przypadku stwierdzenia naruszenia regulaminu Zawodów lub ustaleń Komisji Sędziowskiej.

VI. Klasyfikacja:

1. Zawodnicy są klasyfikowani indywidualnie i zespołowo.
2. W klasyfikacji indywidualnej liczona jest suma punktów zdobytych przez zawodnika w konkurencjach rozgrywanych indywidualnie.
3. W klasyfikacji zespołowej liczona jest suma punktów zdobytych przez zawodników należących do zespołu (2 osoby) w konkurencjach rozgrywanych indywidualnie i zespołowo.
4. W każdej klasyfikacji zdobyte miejsce jest tym wyższe im większa jest liczba uzyskanych punktów.

VII. Wyróżnienia i nagrody:

1. W klasyfikacji indywidualnej za zajęcie trzech pierwszych miejsc zawodnicy w obu grupach wiekowych otrzymują dyplomy.
2. W klasyfikacji zespołowej za zajęcie trzech pierwszych miejsc zawodnicy w obu grupach wiekowych otrzymują dyplomy. Zwycięskie zespoły otrzymują puchary.
3. Najlepsi zawodnicy mistrzostw otrzymują nagrody rzeczowe.

VIII. Uwagi końcowe:

1. Konkurencje rozgrywane podczas Zawodów rozgrywane będą na komputerach typu IBM-PC.
2. Informacje dotyczące Zawodów (termin, miejsce i warunki uczestnictwa) można uzyskać w:
 - Zarząd Rejonowy LOK (tel.: 501 090 161),
 - Tadeusz Bury - doradca ds. informatyki
e-mail: btx@gd.pl
 - Internet: www.sni.edu.pl/lok2012/

MIEJSCE ZAWODÓW:

Gimnazjum nr 1,
81-364 Gdynia, ul.10 Lutego 26

HARMONOGRAM ZAWODÓW:

- 3 marca 2012 r. (sobota) – gimnazja
- 4 marca 2012 r. (niedziela) – szkoły ponadgimnazjalne

Rejestracja: od godz. 8.30 do 9.10 w dniu zawodów.

Rozpoczęcie zawodów o godz. 9.30.

UWAGA:

- Wypełniona karta uczestnictwa jest ważna jedynie wraz z podpisanymi zgodami opiekunów ustawowych na przetwarzanie danych i publikowanie wizerunków w materiałach związanych z zawodami.
- Zawodnicy bez opiekunów nie będą dopuszczeni do zawodów.

(*) Gospodarz ma prawo wystawić 2 zespoły.