

**XXI Zawody Komputerowe Młodzieży Szkolnej  
o Mistrzostwo Gdyni pod patronatem  
Prezydenta Miasta Gdyni  
4 - 5 marca 2017 r.**

**I. Organizator:**

- IX Liceum Ogólnokształcące w Gdyni we współpracy z Wydziałem Edukacji w Gdyni

**Partnerzy:**

- Zarząd Rejonowy Ligi Obrony Kraju w Gdyni
- YoungCoder w Gdyni
- Stowarzyszenie Nauczycieli Internautów (patron medialny - Internet)

**II. Cel:**

- uczczenie 91. rocznicy nadania Gdyni praw miejskich,
- popularyzacja techniki komputerowej i wiedzy informatycznej,
- sprawdzenie stopnia umiejętności obsługi komputera i wykorzystywanego na nim oprogramowania,
- wyłonienie osób najbardziej obeznanych z techniką komputerową,
- wdrażanie Narodowego Programu Rozwoju Czytelnictwa.

**III. Uczestnictwo:**

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

- zespół (G) - zawodnicy i zawodniczki będący uczniami gimnazjów
- zespół (S) - zawodnicy i zawodniczki 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* pobranej z internetowej strony Zawodów (wypełnionej komputerowo) 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/lok2017/](http://www.sni.edu.pl/lok2017/)**

b) zeskanowaną kopię zgłoszenia należy przesłać na adres: **btx@gd.pl** w terminie do **01.03.2017 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

(edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, do tworzenia prezentacji oraz graficzny)

*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” (grupa S) będzie rozgrywana przy wykorzystaniu platformy internetowej **[www.youngcoder.eu](http://www.youngcoder.eu)**

W celu zapoznania zawodników z tą platformą nauczyciele zgłaszający zespoły mogą przed zawodami odbywać próby. W tym celu nauczyciel zgłaszający zespół (pkt III.3.a) otrzyma dostęp do platformy **[www.youngcoder.eu](http://www.youngcoder.eu)** tj. konto dla nauczyciela, który będzie mógł przygotowywać swoich uczniów do Zawodów. Uwaga: aktywacja konta nastąpi po uprzednim przesłaniu zeskanowanego zgłoszenia drużyny na adres: **[btx@gd.pl](mailto:btx@gd.pl)**

Za wsparcie na platformie YoungCoder odpowiedzialny jest Pan Jarosław Drzeżdżon: **[jdrzezdzon@gmail.com](mailto:jdrzezdzon@gmail.com)**

Wszelkie informacje dodatkowe związane z konkurencjami znajdują się w **Materiałach pomocniczych** dostępnych na internetowej stronie Zawodów:

**[www.sni.edu.pl/lok2017/](http://www.sni.edu.pl/lok2017/)**

## **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 Zawodów 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 - e-mail: btx@gd.pl
  - Internet:: [www.sni.edu.pl/lok2017/](http://www.sni.edu.pl/lok2017/)

## **MIEJSCE ZAWODÓW:**

IX Liceum Ogólnokształcące,  
81-542 Gdynia, ul. Orłowska 57

## **HARMONOGRAM ZAWODÓW:**

- 4 marca 2017 r. (sobota) – gimnazja
- 5 marca 2017 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.