



POLITECHNIKA ŚLĄSKA

Wydział Matematyki Stosowanej
Studenckie Koło Naukowo-
Informatyczne „Link”
ul. Kaszubska 23, 44-100 Gliwice



Regulamin konkursu wiedzy informatyczno-matematycznej

ALGORYTMION

§1. PODSTAWA PRAWNA, CELE I ZAKRES KONKURSU

1. Konkurs jest organizowany na podstawie przepisów rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej i Sportu z dnia 29 stycznia 2002r. w sprawie organizacji oraz sposobu przeprowadzenia konkursów, turniejów i olimpiad (Dz. U. Nr 13, poz.125).
2. Celem konkursu jest zmobilizowanie młodzieży szkół ponadgimnazjalnych do intensywnej nauki matematyki i informatyki, oraz lepsze przygotowanie jej do podjęcia studiów wyższych na Uczelniach Technicznych.
3. W dalszej części Regulaminu Konkursu, Konkurs Algorytmion będzie zwany w skrócie Konkursem.
4. Uczestnikami Konkursu mogą być uczniowie szkół ponadgimnazjalnych.
5. Konkurs składa się z dwóch etapów o zasięgu ogólnopolskim:

Etap I – odbywa się poprzez przygotowaną dla potrzeb Konkursu platformę, do której dostęp można uzyskać pod adresem <http://algorytmion.ms.polsl.pl> lub <http://157.158.16.138/>

Etap II – odbywa się w laboratoriach Wydziału Matematyki Stosowanej Politechniki Śląskiej w terminie podanym przez Jury Konkursu.

§1. ZASADY KWALIFIKACJI DO KOLEJNYCH ETAPÓW KONKURSU

1. Każdy Uczestnik Konkursu powinien zarejestrować się na oficjalnej witrynie Algorytmionu. Po zalogowaniu Uczestnik przystępuje do pierwszego etapu Konkursu. Wszelka komunikacja pomiędzy Uczestnikami konkursu a Organizatorami odbywa się poprzez stronę konkursu lub podane adresy. W Etapie I - szkolnym

Uczestnik rozwiązuje zestaw zadań. Zestaw zadań jest dostępny po zarejestrowaniu poprzez stronę Konkursu. Do zawodów Etapu II uczestnicy zostaną zakwalifikowani na podstawie wyników uzyskanych w Etapie I zgodnie z oceną Jury Konkursu.

2. Zawody Etapu II Konkursu Algorytmion są organizowane na Wydziale Matematyki Stosowanej Politechniki Śląskiej w Gliwicach przy ul. Kaszubskiej 23. Do zawodów Etapu II zakwalifikowane zostaną osoby z największą liczbą punktów uzyskanych w Etapie I. O kwalifikacji do finału Uczestnicy zostaną powiadomieni poprzez oficjalną witrynę Konkursu lub drogą mailową, na wskazany przy rejestracji adresy mail.
3. Finalistami Konkursu zostaną osoby, które w ocenie Jury uzyskają wystarczającą liczbę punktów do kwalifikacji do finału - Etapu II w ramach zawodów centralnych.
4. Laureatem Konkursu zostaną osoby, które w ocenie Jury uzyskają największą liczbę punktów w ramach zawodów centralnych - finale ogólnopolskim.

§3. ORGANIZACJA KONKURSU

1. Wszystkie etapy Konkursu organizuje i przeprowadza Zespół Algorytmion przy Wydziale Matematyki Stosowanej Politechniki Śląskiej w Gliwicach.
2. Zespół Algorytmion nadzoruje ułożenie tematów zadań i pytań do zawodów poszczególnych etapów Konkursu oraz zasady ich sprawdzania. Skalę trudności zadań, tematy zadań i pytań oraz zasady sprawdzania i oceny zatwierdza Jury Konkursu.
3. Na każdym etapie Konkursu prace Uczestników są sprawdzane przez Jury Konkursu.
4. Na podstawie wyników prac Uczestników Konkursu sporządzana jest lista rankingowa osób, które zostały zakwalifikowane do zawodów następnego etapu lub lista finalistów i laureatów. Listę tę zatwierdza Jury Konkursu.
5. Lista osób zakwalifikowanych do finału może zostać zamieszczona na platformie Konkursu, po terminie 7 dni (patrz §3 pkt.6 - pkt.8).
6. O kwalifikacji Uczestnika do kolejnego etapu Konkursu zawiadamia się Uczestników przez oficjalną stronę Konkursu lub na podane adresy e-mail lub adres szkoły.
7. Uczestnik powinien w terminie do 7 dni potwierdzić swój udział w Finale (Etap II) wysyłając mail na adres Jury. W przeciwnym wypadku Jury nie kwalifikuje Uczestnika do finału, a jego miejsce przyznaje kolejnej osobie z listy rankingowej. Potwierdzenie udziału w ogólnopolskim Finale (Etap II) należy przesłać do Przewodniczącego Jury.
8. Uczestnik ma prawo odwołać się na piśmie od decyzji Jury w terminie 7 dni od daty powiadomienia. Odwołanie należy przesłać mailem do Przewodniczącego Jury lub listem poleconym na adres Konkursu (liczy się data stempla pocztowego).
9. Odwołania rozpatruje Zespół Algorytmion i informuje osoby odwołujące się o podjętej decyzji poprzez oficjalną witrynę Konkursu lub na podany adres e-mail. Decyzja ta jest ostateczna.

§4. ZGŁOSZENIE UDZIAŁU W KONKURSIE

1. Zespół Algoritmion wysłał zaproszenia do udziału w Konkursie kierowane do Uczniów szkół ponadgimnazjalnych z całej Polski. Uczniowie szkół zgłaszają swój udział w Konkursie poprzez rejestrację w platformie Konkursu.
2. Uczestnik logując się na stronie Konkursu otrzymuje indywidualne konto, które stanowić będzie podstawę jego uczestnictwa w Konkursie.
3. Przy zakładaniu konta Uczestnik podaje takie informacje jak Imię, Nazwisko, nazwę i adres szkoły oraz miejscowość i województwo lub inne według wskazań wypełnianego formularza rejestracyjnego.
4. Tworząc konto na platformie Konkursu Uczestnik akceptuje postanowienia niniejszego regulaminu. Założenie konta jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na wykorzystywanie oraz przetwarzanie danych osobowych w platformie Konkursu, w celach informacyjnych oraz kontaktu z Uczestnikami.
5. W Konkursie mogą uczestniczyć uczniowie wszystkich szkół ponadgimnazjalnych z terenu całej Polski. Warunkiem uczestnictwa jest zarejestrowanie Uczestnika poprzez oficjalną platformę Konkursu i zaakceptowanie postanowień Regulaminu Konkursu.
6. Uczestnik przystępując do Konkursu wyraża zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych w celach konkursowych i ewidencyjnych oraz opisanych w Regulaminie Konkursu.
7. W trakcie rejestracji w Konkursie Uczestnik zapoznaje się z niniejszym regulaminem i tworząc swoje konto wyraża zgodę na postanowienia w nim zawarte. Jest to jednoznaczne z wyrażeniem zgody na przetwarzanie w/w danych w celu ogłoszenia wyników na stronach Konkursu. Akceptacja ta jest rozumiana jako zgoda na przetwarzanie w/w danych w sensie rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. o przepisach RODO.
8. Jeśli Uczestnik nie wyraża zgody na opublikowanie w/w danych na stronie Konkursu powinien przesłać na piśmie deklarację o nie wyrażeniu zgody na opublikowanie w/w danych na stronie Konkursu, w terminie do 7 dni od jego opublikowania. W innym przypadku rozumie się, że Uczestnik wyraża zgodę na opublikowanie w/w danych na stronie Konkursu.
9. Uczestnik przystępując do Konkursu zobowiązuje się przestrzegać prawa obowiązującego na terenie Polski i Unii Europejskiej oraz Regulaminu Konkursu w trakcie trwania całego Konkursu, jednocześnie:
 - a. Uczestnik zobowiązuje się do używania przekazanego mu konta jedynie do celów konkursowych,
 - b. Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania zasad kultury społecznej i odpowiedniego zachowania,
 - c. Uczestnik przyjmuje do wiadomości i wyraża zgodę na zgłaszanie wszelkich przypadków łamania prawa, zasad społecznych i Regulaminu Konkursu właściwym Organom i Urzędom na terenie Rzeczypospolitej oraz Unii Europejskiej,
 - d. Uczestnik jest świadom konsekwencji prawnych powstających z naruszenia wymienionych w Regulaminie Konkursu zasad.

§5. ORGANIZACJA KONKURSU – ETAP I

1. Szczegółowy terminarz Etapu I ustala Jury Konkursu i podaje do wiadomości Uczestników poprzez witrynę Konkursu.
2. Jury Konkursu ocenia prace Uczestników, które zostały nadesłane poprzez oficjalną platformę Konkursu.

3. Zawody szkolne Etapu I odbywają się indywidualnie lub w ramach sprawdzianów umiejętności organizowanych w ramach lekcji przedmiotowych. Zadania Etapu I uczniowie rozwiązują samodzielnie, przy czym mogą zwracać się z pytaniami do innych osób (także nauczycieli) w celu wyjaśnienia wątpliwości. Rozwiązania zadań Etapu I realizowanych indywidualnie, uczeń przesyła sam poprzez konto na platformie Konkursu.
4. Rozwiązania zadań należy zredagować ściśle według wskazówek Jury:
 - a. Nadsyłane programy muszą być napisane w językach **C#, C++, C lub JAVA** dla **MS Visual Studio 2012, 2013, 2015 lub 2017** lub **Eclipse z javac 7**.
 - b. Nie mogą to być skompilowane wersje okienkowe lub inne wersje projektowe, a jedynie pliki zawierające kod źródłowy.
 - c. Uczestnik przesyła propozycje swoich rozwiązań w pliku tekstowym o rozszerzeniu „.txt”. Każdy program będzie kompilowany, a następnie uruchamiany w wersji konsolowej.
 - d. Każde zadanie powinno:
 - i. być umieszczone w osobnym pliku o rozszerzeniu „.txt”.
 - ii. w komentarzu na samym początku kodu należy wyraźnie zaznaczyć, którego zadania dotyczy przedstawione rozwiązanie.
 - iii. Komentarz ten powinien mieć następujący format: // Zadanie [numer według listy zadań] – [Wybrany język programowania] – [ewentualne uwagi Uczestnika]
 - e. Programy muszą być kompilowane za pomocą jednego z kompilatorów **MS Visual Studio 2012, 2013, 2015 lub 2017** lub **Eclipse z javac 7** w zależności od użytego języka programowania.
 - f. Uczestnik musi wyraźnie zaznaczyć w postaci komentarza na samym początku kodu, jaką wersję kompilatora zastosował.
5. Komisja ocenia nadesłane zdania korzystając z dostępnych kompilatorów **MS Visual Studio 2012, 2013, 2015 lub 2017** oraz **Eclipse z javac 7**.
6. Niespełnienie postanowień §5 Regulaminu Konkursu może spowodować odrzucenie prac Uczestnika.
7. Rozwiązania zadań powinny być efektywne algorytmicznie oraz zoptymalizowane obliczeniowo i czasowo.
8. Zawody Etapu II przeprowadza Jury Konkursu na Wydziale Matematyki Stosowanej w ustalonym terminie, który zostaje podany do wiadomości uczestników zakwalifikowanych do Etapu II poprzez stronę Konkursu.

§6. ORGANIZACJA KONKURSU - ETAP II

1. Etap II Konkursu odbywa się na Wydziale Matematyki Stosowanej Politechniki Śląskiej w Gliwicach.
2. Terminarz Etapu II ustala Jury Konkursu i podaje do wiadomości Uczestników poprzez platformę Konkursu lub drogą pocztową na wskazany przy rejestracji adres szkoły.
3. Zawody Etapu II Konkursu odbywają się w siedzibie Wydziału Matematyki Stosowanej Politechniki Śląskiej ul. Kaszubska 23, 44-100 Gliwice, w terminie wyznaczonym przez Jury.
4. Zawody Etapu II przeprowadza Jury Konkursu w pracowniach komputerowych Wydziału Matematyki Stosowanej Politechniki Śląskiej.
5. Finałiści zostają powiadomieni o zakwalifikowaniu do Etapu II poprzez mail, platformę Konkursu lub na podany przy rejestracji adres szkoły.

6. Finalista powinien w terminie do 7 dni od otrzymania informacji o kwalifikacji do finału potwierdzić swój udział w Etapie II Konkursu.
 - a. Potwierdzenia uczestnictwa w ogólnopolskim finale należy przesłać na adres mailowy Przewodniczącego Jury Zbigniew.Marszalek@polsl.pl. Jest to wymagane celem przygotowania stanowiska komputerowego dla finalistów na czas Etapu II na Wydziale Matematyki Stosowanej.
 - b. W razie braku potwierdzenia, Jury powoła do Finału kolejnego Uczestnika z listy rankingowej.
7. Finalista po otrzymaniu informacji o kwalifikacji do Etapu II, w mailu do Przewodniczącego Jury, powinien określić następujące informacje:
 - a. System operacyjny, pod którym chce programować w trakcie Etapu II. (Windows 7, 8 lub Linux).
 - b. Język, jakiego będzie używał do rozwiązania przedstawionych zadań. (C#, C++, C lub JAVA).
 - c. Kompilator, którego będzie używał w trakcie rozwiązywania zadań Etapu II. (**MS Visual Studio 2012, 2013, 2015 lub 2017** oraz **Eclipse z javac 7**).
 - d. Inne kompilatory mogą nie być brane pod uwagę.

§7. DOKUMENTACJA

1. Zespół Algorytmion może prowadzić ewidencję wydanych zaświadczeń i dokumentów.
2. Jury Konkursu może wydać Finalistom lub Laureatom zaświadczenia o uzyskaniu właściwego im tytułu w trakcie zawodów centralnych – Etap II.
3. Jury Konkursu na podstawie listy finalistów może wydać zaświadczenie Nauczycielom, którzy przygotowali uczniów do wzięcia udziału w zawodach centralnych – Etap II.
4. Zespół Algorytmion może gromadzić dokumentację dotyczącą całości Konkursu, a w szczególności:
 - a. Dokumentację w sprawie powołania Konkursu,
 - b. Prace Uczestników zawodów Etapów I oraz II,
 - c. Informatory Konkursu i tematy zadań,
 - d. Listy Finalistów i Laureatów Konkursu w postaci ogłoszenia na stronie Konkursu (dane te są opublikowane zgodnie z treścią §4. ZGŁOSZENIE UDZIAŁU W KONKURSIE)
 - e. Dane szkół biorących udział w Konkursie.

§8. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Znaki firmowe oraz loga użyte w dokumentach Konkursu (plakat, zestaw zadań, regulamin, itp.) oraz w serwisie Konkursu są chronione prawnie oraz zastrzeżone i nie mogą być wykorzystywane w żaden sposób bez zgody ich właścicieli.
2. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie Konkursu głos decydujący ma Zespół Algorytmion.
3. Zespół Algorytmion zastrzega sobie prawo zmian w Regulaminie Konkursu.
4. Adres:

ALGORYTMION

Zespół „Algorytmion”
Politechnika Śląska
Wydział Matematyki Stosowanej
ul. Kaszubska 23
44-100 Gliwice



Studenckie Koło Naukowo-
Informatyczne „Link”
Politechnika Śląska
Wydział Matematyki Stosowanej
ul. Kaszubska 23
44-100 Gliwice