

# Regulamin zawodów informatycznych „Quadrathlon Informatyczny” 2019

## 1 Organizator i patroni

1. Organizatorem i pomysłodawcą zawodów informatycznych „Quadrathlon Informatyczny” jest Instytut Matematyki Akademii Pomorskiej w Słupsku.
2. Współorganizatorami zawodów są firmy: Kaliop Poland, OptiNav, Data Momentum

## 2 Definicje

1. „Zespołem” jest grupa młodzieży szkoły ponadpodstawowej składająca się z 4 Uczestników zawodów, którzy biorą udział w zawodach.
2. „Zgłaszającym” jest nauczyciel szkoły ponadpodstawowej, który dokonuje zgłoszenia Zespołów do zawodów.
3. „Uczestnikiem zawodów” jest uczeń szkoły ponadpodstawowej będący członkiem Zespołu, biorącego udział w zawodach.

## 3 Cele zawodów

1. Inspirowanie młodzieży szkół ponadpodstawowych do głębszego zainteresowania się informatyką i wykorzystywania poznanych reguł w sytuacjach typowych oraz nowych.
2. Motywowanie uczniów do bardzo dobrego przygotowania się do egzaminu dojrzałości poprzez stworzenie możliwości ciągłego sprawdzania swojej wiedzy.
3. Propagowanie wśród uczniów nowoczesnych technik informatycznych służących rozwojowi logicznego myślenia oraz nauk ścisłych.
4. Zachęcanie szkół do wspierania i rozwijania informatycznych zainteresowań uczniów oraz do zwrócenia uwagi na możliwości wykorzystania nowoczesnych narzędzi informatycznych w procesie dydaktycznym.

## 4 Zasady uczestnictwa

1. Zawody skierowane są do uczniów szkół ponadpodstawowych.
2. Zgłoszony Zespół liczy 4 Uczestników.

3. Każde zadania konkursowe rozwiązuje jedna osoba z Zespołu.
4. Szkołę do zawodów zgłasza nauczyciel pracujący z grupą uczniów - Zgłaszający.
5. Aby zgłosić szkołę do zawodów, należy wysłać e-mail na adres `instytut.matematyki@aps1.edu.pl` zawierający imiona i nazwiska Uczestników, nazwę szkoły oraz imię i nazwisko Zgłaszającego.
6. Zgłoszenie udziału w zawodach należy przesłać do dnia 28 lutego 2019 r.
7. Zgłoszenie Szkoły uważane będzie za uznanie warunków Regulaminu.

## 5 Konkurencje

1. Zawody „Quadrathlon Informatyczny” składają się z następujących konkurencji:
  - a) 1 z  $n$ ,  $n \geq 2$ .
  - b) Niech moc algorytmu będzie z Wami.
  - c) Umiesz liczyć? ... w arkuszu kalkulacyjnym.
  - d) Szperacz Internetowy.

## 6 Opis konkurencji

1. 1 z  $n$ ,  $n \geq 2$ .
  - a) Konkurencja składa się z 3 rund.
  - b) Zawodnicy odpowiadają na pytania dotyczące wiadomości informatycznych z zakresu szkoły ponadgimnazjalnej.
  - c) Kolejność Zawodników odpowiadających w pierwszej rundzie jest ustalana drogą losowania.
  - d) W pierwszej rundzie Zawodnicy odpowiadają na dwa pytania. Zawodnik, który odpowie przynajmniej na jedno pytanie przechodzi do drugiej rundy.
  - e) W drugiej rundzie pierwsze pytanie otrzymuje Zawodnik o najniższym numerze. Zawodnik, który jako ostatni poprawnie odpowiedział na pytanie, wskazuje Zawodnika, któremu zostanie zadane kolejne pytanie.
  - f) Zawodnik, który trzykrotnie udzieli błędnej odpowiedzi zostanie wyeliminowany.
  - g) Do trzeciej rundy awansują trzech Zawodnicy, którzy zachowali przynajmniej jedną szansę.
  - h) Zawodnik, który jako pierwszy będzie odpowiadał na pytanie w trzeciej rundzie, zostanie wyłoniony drogą losowania. Zasady odpowiedzi na pytania są takie same jak w rundzie drugiej.
  - i) Pytania są zadawane do momentu, gdy zostanie jeden Zawodnik lub wyczerpie się pula stu pytań.
2. Niech moc algorytmu będzie z Wami.
  - a) Konkurs polega na analizie schematów graficznych opisujących rzeczywiste zdarzenia.
  - b) Zadania konkursowe rozwiązywane są przez jednego Zawodnika.

- c) Uczestnicy otrzymają polecenia w formie drukowanej. Odpowiedzi również przedstawiają w formie pisemnej.
  - d) Na rozwiązanie i oddanie zadań uczestnicy mają 45 minut.
3. Umiesz liczyć? ... w arkuszu kalkulacyjnym.
- a) Konkurs polega na rozwiązaniu zadanego problemu korzystając z arkusza kalkulacyjnego.
  - b) Zadania konkursowe rozwiązywane są przez jednego Zawodnika.
  - c) Uczestnicy otrzymają pliki źródłowe niezbędne do rozwiązania zadania oraz polecenia w formie drukowanej.
  - d) Zadanie konkursowe należy rozwiązać w arkuszu kalkulacyjnym MS Excel lub LibreOffice Calc.
  - e) Rozwiązania zadań Zawodnicy przesyłają na wskazany adres formularza internetowego.
  - f) Podczas rozwiązywania zadań Zawodnicy nie mogą korzystać z zewnętrznych źródeł wiedzy (np. Internet).
  - g) Na rozwiązanie i przesłanie zadań Zawodnicy mają 45 minut.
4. Szperacz Internetowy.
- a) Zadanie polega na znalezieniu w Internecie odpowiedzi na zadane pytania dotyczące firm komputerowych Kaliop Poland, OptiNav, Macrologic S.A., Data Momentum.
  - b) Zadania konkursowe rozwiązywane są przez jednego Zawodnika.
  - c) Uczestnicy otrzymają pliki źródłowe z pytaniami.
  - d) Znalezione odpowiedzi uczestnicy przesyłają na wskazany adres formularza internetowego.
  - e) Na znalezienie i przesłanie odpowiedzi Zawodnicy mają 30 minut.

## **7 Ocena prac i zasady przyznawania nagród**

1. Ocenę poszczególnych konkurencji dokonują Komisje Konkursowe w składzie określonym przez Organizatora.
2. W każdej konkurencji Komisja Konkursowa ustala kolejność Zawodników. Możliwe jest współdzielenie miejsc.
3. W każdej konkurencji Zawodnik, który zajmie ostatnie miejsce otrzymuje 1 punkt, przedostatnie miejsce - 2 punkty, ..., a Zawodnik, który zajmie pierwsze miejsce otrzymuje tyle punktów ilu jest Zawodników.
4. Punkty z poszczególnych konkurencji są sumowane. Suma punktów decyduje o kolejności Zespołów w „Quadrathlonie Informatycznym”.
5. Trzem Zespołom, które zdobyły największą liczbę punktów zostaną wręczone nagrody rzeczowe.
6. Wszyscy zawodnicy otrzymają dyplomy uczestnictwa.

## 8 Harmonogram

1. Ostateczny termin zgłaszania Zespołów mija 28.02.2019r.
2. Zawody, ogłoszenie wyników i rozdanie nagród odbędą się w dniu 07.03.2019 r od godziny 10.00 w budynku przy ulicy Słowiańskiej 8..

## 9 Uwagi końcowe

1. Wszelkie wątpliwości nie ujęte w tym Regulaminie rozstrzyga Organizator.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu.
3. Aktualne informacje o „Quadrathlonie Informatycznym” oraz wyniki zawodów znajdują się na stronie <https://matematyka.aps1.edu.pl> w zakładce **Quadrathlon** oraz [www.facebook.com/matematyka.ap/](http://www.facebook.com/matematyka.ap/)