

## 1 z 8

### Regulamin konkursu

## Podstawa prawna

*Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej i Sportu z dnia 29 stycznia 2002 r. w sprawie organizacji oraz sposobu przeprowadzania konkursów, turniejów i olimpiad (Dz.U. Nr 13 poz. 125 ze zm.),*

## Cele Konkursu

1. Rozwijanie informatycznych zainteresowań i uzdolnień uczniów.
2. Motywowanie uczniów do samodzielnego poszerzania wiedzy i zdobywania nowych umiejętności.
3. Promocja uczniów zdolnych i podejmujących trud nauki.
4. Przygotowanie uczniów do lepszego planowania swojego rozwoju naukowego i zawodowego.
5. Pobudzanie ducha zdrowej rywalizacji.

## Zasady ogólne

1. Konkurs Informatyczny 1 z 8 (zwany dalej konkursem) organizowany jest przez Centrum Kształcenia Praktycznego we Wrocławiu (zwanym dalej CKP). Opiekunem jest Jan Niżyński [konkurs@1z8.pl](mailto:konkurs@1z8.pl).
2. Konkurs przeznaczony jest dla wszystkich uczniów (dalej zwanych graczami lub uczestnikami) kształcących się w CKP w roku szkolnym 2017/2018.
3. Tematyka konkursu opiera na podstawie programowej dla zawodu Technik Informatyk.
4. Eliminacje przeprowadzone będą za pośrednictwem platformy Moodle.
5. Finał konkursu odbędzie się w CKP, Strzegomska 49a, 53-611 Wrocław.
6. Termin finału ustala organizator.
7. Konkurs polega na samodzielnym udzielaniu odpowiedzi lub samodzielnym rozwiązywaniu zadań w w/w tematyce (pkt 3).
8. Każdy uczestnik rejestrując się do eliminacji deklaruje że akceptuje regulamin konkursu.
9. Każdy uczestnik może założyć tylko jedno konto na platformie.
10. Konkurs realizowany będzie w 3 etapach: próbnym (nie liczonym do wyniku końcowego), eliminacjach i finale.
11. Konkurs odbywa się w duchu zdrowej rywalizacji, poszanowania zasad, tradycji i fair play. Wszelkie odstępstwa od tych zasad będą powodowały dyskwalifikację zawodnika.
12. Wszelkie decyzje w sprawach nie ujętych w regulaminie podejmuje opiekun konkursu.

## Przebieg eliminacji

Eliminacje przeprowadzone zostaną z wykorzystaniem platformy Moodle dostępnej ze strony 1z8.pl i Wrocławskiej platformy edukacyjnej. Po etapie próbnym zostanie przeprowadzony właściwy etap eliminacyjny. Do finału zakwalifikowanych zostanie 8 najlepszych uczniów. W przypadku otrzymania identycznej ilości punktów przez więcej niż jednego ucznia decydować będzie czas udzielania odpowiedzi i termin zgłoszenia do konkursu wg zasady „kto pierwszy ten lepszy”.

## **Finał**

Finał, który ma za zadanie wyłonić zwycięzcę zmagania, odbywał się będzie z udziałem publiczności. Będzie on polegał na udzielaniu odpowiedzi zadawanych przez prowadzącego wg. opisanych poniżej zasad. Każdy z graczy odpowiada na pytania samodzielnie bez korzystania z jakiegokolwiek pomocy. Korzystanie z wszelakich urządzeń elektronicznych w czasie finału jest zabronione. Czas na rozpoczęcie odpowiedzi to 3 sek. Odpowiedź zostanie zaliczona jeżeli zawodnik rozpocznie udzielać poprawną odpowiedź najpóźniej w czasie trwania sygnału oznaczającego upływ czasu przeznaczonego na udzielenie odpowiedzi. W trakcie odpowiedzi nie można robić przerw dłuższych niż 3 sek.

Zawodnicy mogą w trakcie gry zgłaszać swoje uwagi i reklamacje tylko do momentu zakończenia danego etapu gry. W momencie ogłoszenia wyników rundy lub zadania następnego pytania zawodnik traci prawo reklamacji. Reklamacje rozpatruje opiekun konkursu.

Finał zostanie przeprowadzony w trzech etapach:

### **ETAP I Finału**

Gracze dostają po trzy szansę. Etap składa się z dwóch rund. Brak poprawnej odpowiedzi na dwa pytania powoduje odpadnięcie z gry. Za jedną złą odpowiedź lub jej brak - zawodnik traci jedną szansę. Ci, którzy odpowiedzieli, co najmniej na jedno pytanie, przechodzą dalej.

### **ETAP II Finału**

Gracze rozpoczynają ten etap z szansami pozostałymi z I Etapu. Uczestnicy po udzieleniu poprawnej odpowiedzi wskazują dowolnego zawodnika do następnego pytania. Prowadzący rozpoczyna zadawanie pytań od pierwszego w kolejności zawodnika. Jeśli nie udzielił on dobrej odpowiedzi, traci jedną szansę, a prowadzący zadaje kolejno następne pytania kolejnym graczom tak długo, aż padnie poprawna odpowiedź. Po każdej kolejnej dobrej odpowiedzi można wskazać dowolnego zawodnika. W dalszym przebiegu etapu, jeżeli wskazany gracz nie odpowie poprawnie - traci jedną szansę, a wskazuje nadal gracz, który ostatni udzielił poprawnej odpowiedzi. Decyzję o wskazaniu - podając odpowiedni numer przeciwnika - należy podjąć w ciągu trzech sekund. Po przekroczeniu czasu następuje utrata szansy i wskazuje ten gracz, który poprzednio dobrze odpowiedział. II Etap trwa do chwili, kiedy szanse zachowuje tylko trójka graczy.

Trójka graczy, którzy zachowali szanse przechodzi do III etapu.

Każdy uczestnik przed rozpoczęciem rozgrywki III etapu ma trzy szanse i tyle punktów, ile szans zachował po dwóch etapach.

Trzy niepoprawne odpowiedzi lub ich brak - powodują odpadnięcie z gry (utrata trzech szans). W tym etapie pada najwyżej 40 pytań.

### **ETAP III Finału**

Etap ten dzieli się na dwie części:

#### **I Część**

Prowadzący zadaje pytania wszystkim graczom. Kto pierwszy się zgłosi (naciśnie przycisk) i poprawnie odpowie na pytanie, otrzymuje dziesięć punktów. Zła odpowiedź lub jej brak po naciśnięciu przycisku - to strata szansy. Jeżeli żaden z graczy nie zgłosi się do odpowiedzi w ciągu trzech sekund od momentu zadania pytania - wówczas nikt nie traci szansy. Grający, który pierwszy odpowie dobrze na trzy pytania, rozpoczyna drugą część tego etapu.

#### **II Część**

1. Grający mogą wskazywać innych graczy lub sami odpowiadać na pytania. Za dobrą odpowiedź otrzymują dziesięć punktów, a przy wskazaniu na siebie - dwadzieścia punktów i możliwość dalszego odpowiadania lub wskazania dowolnego zawodnika. Za błędną odpowiedź lub jej brak w

ustalonym czasie następuje strata jednej szansy i nadal wskazuje zawodnik, który uprzednio udzielił dobrej odpowiedzi. W przypadku, gdy gracz wskazał na siebie i nie odpowiedział, prowadzący kieruje pytanie do wszystkich i odpowiada ten, kto pierwszy się zgłosi naciskając przycisk na swoim stanowisku. Jeżeli odpowiedź jest poprawna, ten gracz, który jej udzielił, ma znów możliwość wyboru - albo odpowiada sam, albo wskazuje innego zawodnika.

Jeżeli w grze pozostaje jeden gracz (pozostali dwaj odpadli na skutek utraty trzech szans), odpowiada dalej, aż do wyczerpania pytań lub utraty pozostałych szans, uzyskując w ten sposób możliwość powiększenia swego dorobku punktowego. Za każdą zachowaną szansę po wyczerpaniu puli pytań dolicza się po 10 punktów.

## ZAKOŃCZENIE

Zakończenie gry następuje w przypadkach:

2. Wszyscy gracze stracili swoje szansę.
3. Kończy się pula 40 pytań. Zawodnikom dolicza się po 10 punktów za każdą zachowaną szansę. W ten sposób ustalony jest ostateczny wynik.

Wygrywa ten grający, który zgromadził **najwięcej punktów** bez względu na ilość szans. Jeżeli dwóch lub trzech zawodników po skończeniu się pytań ma tę samą liczbę punktów, opiekun konkursu wyznacza na podstawie dodatkowych informacji (np. wyników eliminacji) zwycięzcę.

## Postanowienia końcowe

W sprawach nie ujętych w regulaminie decydujący głos ma organizator konkursu.

Wyznaczone terminy mogą ulec zmianie.