

CKZiU Jaworzno - IT CHAMPIONS

§ 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Konkurs jest organizowany pod nazwą **CKZiU Jaworzno - IT CHAMPIONS**.
2. Organizatorem Konkursu są: **Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego w Jaworznie, Wydawnictwo Informatyczne ITSTART, Oddział Górnośląski Polskiego Towarzystwa Informatycznego**.
3. Celem konkursu jest sprawdzenie wiedzy i umiejętności zawodowych (*technik informatyk, technik programista*) w formie rozgrywek ligowych. O zwycięstwie decyduje suma zdobytych punktów podczas wszystkich etapów konkursu, przy czym punkty zdobyte w drugim etapie są mnożone **x1.5**, a w trzecim etapie **x2**.
4. Konkurs ma zaplanowane 3 etapy, ale w przypadku nie wyodrębnienia zwycięzcy mogą zostać ogłoszone kolejne etapy (mające charakter dogrywki).
5. Fundatorem nagród w konkursie są: **Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego w Jaworznie, Wydawnictwo Informatyczne ITSTART, Oddział Górnośląski Polskiego Towarzystwa Informatycznego**.
6. Konkurs zostanie przeprowadzony wyłącznie poprzez sieć internetową, w terminie **20-22.04.2020** za pomocą platformy **<https://quizizz.com/>**, którą będzie można otworzyć w przeglądarce w komputerze stacjonarnym, laptopie, tablecie lub smartfonie (z dostępem do Internetu).
7. Regulamin może zostać zmieniony z przyczyn technicznych, a o zmianach poinformujemy na stronie szkoły, szkolnym **FanPage'u** oraz **poprzez dziennik elektroniczny**.

§ 2 WARUNKI I ZASADY UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Uczestnikiem Konkursu może być każdy uczeń/uczennica **Centrum Kształcenia Zawodowego i Ustawicznego w Jaworznie** (pytania w konkursie będą z zakresu przedmiotów zawodowych informatycznych i informatyki).
2. Konkurs jest bezpłatny, a udział jest dobrowolny.
3. W konkursie przewidziane są nagrody rzeczowe.
4. Udział w konkursie nagrodzony jest punktami z zachowania. Zdobyte miejsca w pierwszej 10-tce będzie nagrodzone również ocenami z aktywności w jednym z przedmiotów zawodowych lub z informatyki. Najlepsi w rozgrywkach szkolnych będą reprezentować CKZiU w finale o charakterze regionalnym.
5. Warunkiem udziału w konkursie jest zalogowanie prawdziwym Imieniem, Nazwiskiem i adresem email w domenie centrum (**@uczen.ckziu.net**) na platformie **<https://quizizz.com/>**.
6. Osoby, biorące udział w konkursie i występujące pod nazwą niezwiązaną ze swoimi danymi personalnymi, będą usuwane z listy uczestników.
7. Udział w konkursie jest dobrowolny, a przystąpienie do niego będzie równoznaczne z zaakceptowaniem regulaminu konkursu i regulaminów platformy **<https://quizizz.com/>**, oraz zgodą na publikowanie swoich danych osobowych (imienia i nazwiska) w rankingu.

8. Do konkursu przystępujemy z domu, za pośrednictwem komputera, laptopa lub smartfonu z dostępem do Internetu.

§ 3 TERMINARZ KONKURSU

1. Terminarz konkursu będzie zsynchronizowany z wzorcem czasu podanym na stronie: <https://www.zegary.rzeszow.pl/Zegar-atomowy-cabout-pol-289.html> .
2. Kody dostępu będą publikowane na stronie szkoły, na szkolnym FanPage'u (do każdego etapu będzie odrębny kod), jak i będą wysłane poprzez dziennik elektroniczny.
3. Harmonogram konkursu:
 - **Etap I 20.04.2020 r .** – kod dostępu zostanie podany o **11:45**, konkurs startuje o **12:00**
 - **Etap II 21.04.2020 r .** – kod dostępu zostanie podany o **11:45**, konkurs startuje o **12:00**
 - **Etap III 22.04.2020 r .** – kod dostępu zostanie podany o **11:45**, konkurs startuje o **12:00**
4. Każdy etap trwa **45 minut**, i zgodnie z wzorcem czasu, zostanie zakończony o godzinie **12:45**.
5. Każdemu uczestnikowi zostaną przyznane tylko punkty za pytania, na które odpowiedział w wyznaczonym czasie.
6. Wyniki i tabela współzawodnictwa będzie dostępna na specjalnej stronie, do której dostęp zostanie ograniczony hasłem. Hasło uczestnicy otrzymają za pomocą poczty elektronicznej po wysłaniu zapytania (z adresu w domenie **@uczen.ckziu.net**) na adres **marcin@itstart.pl**. Oficjalnie, na zakończenie konkursu zostanie upubliczniona tylko pierwsza dziesiątka listy wyników.

§ 4 ZASADY i TRYB KONKURSU

1. Pojedyncze pytania nie będą miały wewnętrznego interwału czasowego. Brany pod uwagę jest tylko czas globalny tj. 45 min. Zakończenie rozgrywki przed czasem nie jest brane pod uwagę przy przyznawaniu punktów (tzn. kto szybciej odpowie nie otrzymuje więcej punktów).
2. Widniejący pasek upływu czasu, jest elementem systemowym i nie jest brany pod uwagę.
3. Tryb konkursu będzie miał wyłączoną opcję: *PYTANIE NA ODKUPIENIE (Redemption Question)*.
4. Każdemu uczestnikowi, pytania i odpowiedzi do wyboru wyświetlą się w kolejności losowej.