

Regulamin 2 edycji konkursu



dla uczniów szkół podstawowych

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady organizacji oraz warunki i zakres uczestnictwa w konkursie ITMechan.
2. Organizatorem konkursu jest Zespół Szkół Technicznych i Ogólnokształcących im. Jana Pawła II w Limanowej.
3. Celem konkursu jest rozbudzenie oraz wspieranie wśród uczniów szkół podstawowych zainteresowań informatycznych.
4. Konkurs podzielony jest na trzy etapy:
 - a) Etap pierwszy – test próbny przeprowadzany w celu zapoznania się z działaniem platformy konkursowej
 - b) Etap drugi – eliminacje przeprowadzane w szkołach podstawowych
 - c) Etap trzeci – finał konkursu przeprowadzany w formie stacjonarnej w ZSTiO
5. Wszelkie informacje na temat konkursu znajdują się na stronie **itm.zstio.edu.pl**.
6. Platforma konkursowa znajduje się pod adresem **itm.zstio.edu.pl**. Wszelkie materiały szkoleniowe oraz testy wykorzystywane w etapie szkolnym będą zamieszczane na platformie w przedziałach czasowych określonych niniejszym regulaminem.

§ 2. Warunki uczestnictwa

1. Uczestnikami konkursu są uczniowie klas 7 i 8 szkół podstawowych.
2. Zgłoszenia udziału szkoły dokonuje Dyrektor lub Szkolny Koordynator za pomocą poczty elektronicznej wysyłając wiadomość na adres **itm@zstio.edu.pl** do dnia **17 kwietnia 2026 r.**
Wiadomość powinna zawierać następujące dane:
 - a) Nazwa i adres szkoły

- b) Numer telefonu do sekretariatu
 - c) Adres email szkoły
 - d) Imię i nazwisko oraz adres email Szkolnego Koordynatora
 - e) Ilość uczniów chętnych do udziału w konkursie
3. Warunkiem koniecznym uczestnictwa w konkursie jest założenia indywidualnego konta ucznia na platformie konkursowej wskazanej przez Szkolnego Koordynatora, a także wyrażenie przez rodziców lub prawnych opiekunów ucznia pisemnej zgody na udział w konkursie oraz na przetwarzanie danych osobowych.
4. Obowiązkiem ucznia jest nieujawnianie loginu i hasła innym osobom.

§ 3. Etap pierwszy – test próbny

1. Etap testu próbnego przeprowadzany jest w szkołach podstawowych lub u uczestników w celu zaznajomienia się z działaniem platformy konkursowej.
2. W dniach **od 13 do 26 kwietnia 2026 r.** uczestnicy otrzymują dostęp do testu próbnego, podczas którego odpowiadają na pytania związane z zamieszczonym wcześniej materiałem szkoleniowym.
3. Przystąpienie do testu próbnego nie jest obowiązkowe oraz nie wlicza się w ogólną punktację.

§ 4. Etap drugi – eliminacje przeprowadzane w szkołach podstawowych

1. Etap drugi polega na wypełnieniu przez uczestnika testu dostępnego na platformie konkursowej.
2. Uczestnik rozwiązuje zadania testowe opublikowane w dniu **30 kwietnia 2026 r.** od godziny **9:00**. Czas trwania testu wynosi 20 minut. Uczestnik ma prawo do jednokrotnej próby rozwiązania testu. Organizator przyjmuje odpowiedzi uczestników wyłącznie w dniu ogłoszenia testu, najpóźniej do godziny **14:00**. Wyniki innych prób nie będą brane pod uwagę.
3. Testy będą dostępne wyłącznie dnia **30 kwietnia 2026 r.** w godzinach od **9:00** do **14:00**.
4. Podczas rozwiązywania testu użytkownikowi zabrania się prowadzenia działań sprzecznych z zasadami uczciwej rywalizacji.
5. W przypadku uczniów, których wynik punktowy będzie identyczny, o kolejności miejsc decyduje czas rozwiązania testu. Wyższe miejsce uzyska uczeń, który rozwiąże test w krótszym czasie.
6. Wyniki testu zostaną przekazane na adres Szkolnego Koordynatora przekazany w zgłoszeniu, najpóźniej do dnia **7 maja 2026 r.**

7. Czterech najlepszych uczniów z każdej szkoły zostanie zakwalifikowanych do etapu finałowego.
8. Dla uczestników, którzy z przyczyn losowych nie przystąpią do testu w wyznaczonym dniu, nie przewiduje się dodatkowego terminu.

§ 5. Etap trzeci – finał konkursu

1. Finał konkursu odbędzie się dnia **21 maja 2026 r.** w godzinach **od 8:00 do ok. 13:00** w formule stacjonarnej w pracowniach informatycznych ZSTiO w Limanowej.
2. Finał polega na rozwiązaniu testu wiedzy oraz dwóch zadań praktycznych przygotowanych przez Organizatora:
 - a) Test wiedzy teoretycznej – test jednokrotnego wyboru zawierający 30 pytań z zakresu materiału przeznaczonego na etap szkolny oraz finałowy; czas trwania testu to 30 minut,
 - b) Dwa zadania praktyczne – zadania przy stanowiskach komputerowych.
3. Test wiedzy teoretycznej stanowi 40% punktów, natomiast praktycznej – 60%.
4. O zwycięstwie w konkursie decyduje suma zdobytych punktów podczas etapu szkolnego oraz finałów. W przypadku uzyskania identycznej sumy punktów przez uczestników, decyduje sumaryczny czas wykonania wszystkich zadań.

§ 6. Nagrody

1. Szkoła, która sumarycznie zdobędzie największą ilość punktów otrzyma nagrodę rzeczową. W sumaryczną liczbę punktów wchodzi:
 - a) punkty uzyskane przez uczniów szkoły podczas etapu szkolnego,
 - b) punkty uzyskane przez uczniów szkoły podczas etapu finałowego.
2. W przypadku uzyskania identycznej sumy punktów przez szkoły, decyduje ilość uczestników konkursu zgłoszona przez daną szkołę.
3. Laureaci trzech pierwszych miejsc otrzymają nagrody rzeczowe.

§ 7. Postanowienia końcowe

1. Zgłoszenie ucznia do udziału w konkursie jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu.
2. Nadzór merytoryczny nad Konkursem pełni Komisja Konkursowa. Decyzje podjęte przez Komisję są nieodwołalne.