

Patronat honorowy



**Ministerstwo
Cyfryzacji**



Zespół Szkół Łączności
w Warszawie

TURNIEJ ORGANIZOWANY POD HONOROWYM PATRONATEM MINISTERSTWA CYFRYZACJI

REGULAMIN I TURNIEJU IT MASTER JUNIOR
DLA UCZNIÓW KLAS VIII SZKÓŁ PODSTAWOWYCH

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin (dalej zwany: Regulamin) określa warunki, zgodnie z którymi odbywa się Turniej IT MASTER JUNIOR (dalej zwany: Turniej).
2. Organizatorem Turnieju jest Zespół Szkół Łączności w Warszawie z siedzibą przy al. Stanów Zjednoczonych 24 03-964 Warszawa (dalej zwany: Zespół)
3. Administratorem danych osobowych udostępnianych przez uczestników Turnieju jest Zespół.
4. Turniej przeznaczony jest dla uczniów klas VIII szkół podstawowych aglomeracji warszawskiej.
5. Udział w konkursie jest nieodpłatny, Organizator nie zwraca ewentualnych kosztów, które poniesie uczestnik w związku z udziałem w Turnieju (w szczególności kosztów dojazdu i opieki).
6. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany postanowień Regulaminu w przypadku nieprzewidzianych okoliczności, przy czym zmiany te nie mogą naruszać praw nabytych uczestników.
7. Program merytoryczny konkursu obejmuje treści i zagadnienia zawarte w obowiązujących podstawach programowych nauczania informatyki oraz elementy podstaw programowych kształcenia zawodowego realizowanego w Zespole.
8. W skład komisji turniejowej wchodzi nauczyciele przedmiotów zawodowych Zespołu oraz wylosowany opiekun drużyny startującej.
9. Informacje o przebiegu Turnieju: Regulamin, wyniki, komunikaty będą publikowane na stronie internetowej Zespołu: <https://zsl.waw.pl/>
10. Dane osobowe uczestników Turnieju będą przetwarzane wyłącznie w celu organizacji konkursu, publikacji wyników i wręczenia nagród zgodnie z obowiązującymi przepisami RODO.
11. Uczestnikom przysługuje prawo wglądu do swoich danych, ich poprawiania, ograniczenia przetwarzania

§ 2

Cel Turnieju

1. Celem Turnieju jest:
 - rozwijanie zainteresowań technologiami informacyjno-komunikacyjnymi, programowaniem, elementami/aspektami cyberbezpieczeństwa,
 - zapoznanie uczniów z ofertą edukacyjną Technikum Łączności oraz promowanie kształcenia zawodowego,
 - kształtowanie kompetencji miękkich, w szczególności pracy zespołowej i komunikacji,
 - rozwijanie zainteresowań informatycznych i przygotowanie uczniów do bezpiecznego i świadomego funkcjonowania w społeczeństwie informacyjnym,
 - motywowanie uczniów do zdobywania nowych umiejętności oraz świadomego wyboru dalszej ścieżki edukacyjnej.

§ 3

Przebieg Turnieju

1. Turniej odbywa się od 10 lutego do 19 marca 2026 r.
2. Zgłoszenie do Turnieju odbywa się drogą elektroniczną, na adres turniej@zsl.waw.pl (wymagane: pełna nazwa szkoły, imiona i nazwiska uczestników, imię i nazwisko nauczyciela – opiekuna, adres mailowy szkoły)
3. W turnieju uczestniczą trzyosobowe zespoły wystawione przez szkoły podstawowe. Szkoła może zgłosić dowolną liczbę drużyn, ale do dalszych rozgrywek awansuje tylko jedna (najlepsza) drużyna ze szkoły
4. Turniej składa się z trzech etapów:
 - a) etap I - eliminacje szkolne przeprowadzone w szkołach w postaci testu online. Test odbędzie się 4 marca 2026 r., w godz. 10.00 – 12.00. Link do testu zostanie przesłany na adres e-mail szkoły wskazany w zgłoszeniu. Uczestnicy pracują w drużynach trzyosobowych, bez pomocy osób trzecich. Nad prawidłowym przebiegiem etapu czuwa opiekun drużyny
 - b) o kolejności w etapie decyduje liczba uzyskanych punktów, a w przypadku równej liczby punktów – czas zakończenia testu,
 - c) wyniki etapu są generowane automatycznie i przekazane szkołom drogą elektroniczną w terminie 7 dni na adres wskazany w zgłoszeniu,
 - d) pięć drużyn (trzyosobowych) z pięciu szkół podstawowych, które uzyskają najwyższe wyniki, zostanie zaproszonych do udziału w dalszej części turnieju, która odbędzie się w siedzibie organizatora.

1. Druga część turnieju odbędzie się w dniu 19 marca 2026 r. w siedzibie Zespołu Szkół Łączności w Warszawie i składać się będzie z dwóch etapów – etapu praktycznego oraz finałowego etapu teoretycznego – omówienie wylosowanego zagadnienia.
2. Etap praktyczny:
 - a) do etapu praktycznego przystępuje pięć zespołów wyłonionych w etapie I,
 - b) etap praktyczny obejmuje zadania z zakresu montażu i konfiguracji sieci teleinformatycznych oraz podstaw cyberbezpieczeństwa. Każde zadanie poprzedzone jest instruktażem dotyczącym zasad wykonania oraz bezpieczeństwa,
 - c) zadania są ograniczone czasowo. Ocenie podlega:
 - przestrzeganie zasad bhp,
 - poprawność wykonania,
 - stopień realizacji zadania,
 - jakość wykonania,
 - czas wykonania.
 - d) organizator zapewnia wszystkie niezbędne materiały i sprzęt
 - elementy wykonane w ramach wcześniejszych zadań, pod warunkiem ich poprawnego wykonania oraz spełnienia określonych wymagań, mogą zostać wykorzystane przy realizacji kolejnych zadań. W takim przypadku jury, według przyjętych kryteriów oceniania, może przyznać drużynie punkty bonusowe.
3. Etap finałowy (teoretyczny)
 - a) do etapu finałowego awansują trzy najlepsze drużyny z etapu praktycznego,
 - b) etap finałowy polega na omówieniu wylosowanego zagadnienia z zakresu IT lub cyberbezpieczeństwa,
 - c) po wylosowaniu drużyny mają 5 minut na przygotowanie odpowiedzi. Drużyna wskazuje osobę referującą oraz dwie osoby rezerwowe (backup). Skorzystanie z osoby rezerwowej skutkuje obniżeniem liczby punktów o 10% za każdorazowe użycie (maksymalnie 20 %),
 - d) kolejność wystąpień drużyn jest losowana.
4. O końcowej klasyfikacji decyduje suma punktów uzyskanych w etapie praktycznym i etapie finałowym.
5. W przypadku uzyskania przez drużyny tej samej liczby punktów o kolejności miejsc decyduje czas wykonania zadania, a następnie dodatkowa ocena jury.
6. Podczas etapu praktycznego i finałowego etapu teoretycznego zabronione jest korzystanie z nieautoryzowanych materiałów (Internet, notatki, urządzenia mobilne).
7. Decyzje jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.
8. W przypadku rażącego naruszenia zasad Regulaminu, drużyna może zostać zdyskwalifikowana.

§ 5

Zgoda rodziców

1. Warunkiem uczestnictwa w Turnieju jest zgoda rodziców lub opiekunów prawnych.
2. Formularz zgody zostanie udostępniony szkołom zgłaszającym uczniów do konkursu.
3. Szkoły są zobowiązane do zebrania wszystkich zgód od uczestników Turnieju.
4. Uczniowie zakwalifikowani do drugiego etapu muszą dostarczyć, w dniu Turnieju przed rozpoczęciem rywalizacji, wypełniony i podpisany formularz zgody.
5. Brak zgody może skutkować niedopuszczeniem ucznia do drugiego etapu.

§ 6

Nagrody

1. Na podstawie wyników Turnieju jury ustala klasyfikację końcową.
2. Laureaci otrzymują dyplomy oraz atrakcyjne nagrody rzeczowe.
3. Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród nastąpi 19 marca 2026 r. w siedzibie Organizatora.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany rodzaju nagród, przy zachowaniu ich równoważnej wartości.

§ 7

Postanowienia końcowe

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem opublikowania.
2. W sprawach nieuregulowanych niniejszym regulaminem decyzję podejmuje organizator.