



**POLSKI ZWIĄZEK STOWARZYSZEŃ  
WYNAŁAZCÓW I RACJONALIZATORÓW**

**REGULAMIN**

**OLIMPIADY INNOWACJI  
TECHNICZNYCH  
W  
TELEKOMUNIKACJI  
I INFORMATYCE**

*Rok szkolny 2023/24*

**Patronat Honorowy:**



**URZĄD PATENTOWY  
RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ**

## Rozdział I – Informacje wstępne

1. Olimpiada Innowacji Technicznych w Telekomunikacji i Informatyce (dalej zwana OIT\_TIF) o tytuł „Młodego Innowatora w Telekomunikacji i Informatyce” mająca charakter naukowo – techniczny, oznaczona skrótem OIT\_TIF zwana dalej Olimpiadą, organizowana jest przez Polski Związek Stowarzyszeń Wynalazców i Racjonalizatorów z siedzibą w Warszawie (w skrócie: PZSWiR).

Statutowa działalność PZSWiR związana jest ze wspomaganie innowacyjności i przedsiębiorczości oraz świadczeniem wielostronnej pomocy twórcom projektów wynalazczych w firmach i szkołach. Taka potrzeba wyznacza oraz decyduje o charakterze i tematyce prowadzonych form współuczestnictwa młodzieży w poznawaniu zagadnień techniki i rywalizacji, a także w rozwiązywaniu problemów z tym związanych.

Naturalna potrzeba poznawania otaczającej rzeczywistości materialnej oraz rządzących nią praw, a także skłonność do rywalizacji z rówieśnikami w różnych formach twórczości, stanowi istotną motywację dla licznego udziału młodzieży w organizowanych konkursach, olimpiadach przedmiotowych, turniejach, w tym także w Olimpiadzie Innowacji w Informatyce i Telekomunikacji.

2. Podstawę prawną Olimpiady i zasad jej działania stanowi Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej i Sportu z dnia 29 stycznia 2002 r., w sprawie organizacji oraz sposobu przeprowadzania konkursów, turniejów i olimpiad (tekst jedn. Dz. U. z 2020 r. poz. 1036);
3. **Organizacja Olimpiady** jest finansowana ze środków dotacji Ministerstwa Edukacji i Nauk, pozyskanych od sponsorów, darowizn, fundatorów, środków własnych Polskiego Związku Stowarzyszeń Wynalazców i Racjonalizatorów oraz środków stowarzyszeń – członków PZSWiR,
4. **Celem Olimpiady** jest zainteresowanie młodzieży tematyką innowacyjności, ze szczególnym naciskiem na nabycie praktycznych umiejętności związanych z dziedziną wiedzy jaką jest informatyka i telekomunikacja. Ponadto umożliwianie uczestnikom/uczniom uzdolnionym informatycznie rozwijania swoich talentów i pogłębiania wiedzy informatycznej oraz teleinformatycznej. Uczestnicy Olimpiady muszą wykazać się wysokim poziomem umiejętności analizowania problemów algorytmicznych, ich specyfikowania, układania wydajnych algorytmów i implementowania ich w języku programowania wysokiego poziomu, właściwego doboru stosownych struktur danych, właściwego wykorzystania infrastruktury teleinformatycznych oraz ich konfiguracji, przygotowania struktur testowania programów, pracy w środowisku programistycznym. Efektem takich działań jest zachęcenie uczestników Olimpiady do podejmowania samodzielnych działań.

Opracowywanie innowacyjnych projektów informatycznych/teleinformatycznych wiąże się z rozwojem i utrwaleniem wiedzy uczestnika na wielu płaszczyznach wykraczających ponad podstawę programową nauczania w szkole. Uczestnictwo w Olimpiadzie wymaga od ucznia znajomości m.in. takich zagadnień jak: informatyka, teleinformatyka, bazy danych, języki programowania, sprzęt teletechniczny, algorytmy programowania, itp.

Olimpiada rozwija pasję i kształtuje umiejętności samodzielnego zdobywania wiedzy podnosząc aktywność poznawczą młodzieży uzdolnionej. To decyduje o lepszym przygotowaniu uczniów do dalszego kształcenia, a tym samym wyznacza drogę do ścisłej współpracy z wyższymi uczelniami.

Aby dać szansę wykazania się uzdolnionej młodzieży zarówno od strony programistycznej jak i technicznej Olimpiada jest organizowana w dwóch następujących blokach do wyboru:

➤ **BLOK PROGRAMISTYCZNY** – obejmujący zakres informatyki i teleinformatyki związany bezpośrednio z elementami tworzenia oprogramowania, analiz przedwdrożeńowych, testów oprogramowania i znajomości języków programowania takich jak:

- C#
- PHP
- (Visual) Basic
- Python
- Perl
- JavaScript
- Ruby

oraz baz danych SQL, MySQL, POSTGRESQL.

➤ **BLOK TELETECHNICZNY** – obejmujący zakres informatyki i teleinformatyki związany bezpośrednio z elementami infrastruktury teletechniczne, konfiguracji urządzeń sieciowych, tworzenia i łączenia kanałów teleinformatycznych, szyfrowania i bezpieczeństwa danych. Zakres zadań został oparty o infrastrukturę i rozwiązania techniczne renomowanych firm takich jak CISCO, MIKROTIK, UNIFI, TPLINK, DLINK.

## Rozdział II – Organizator i uczestnicy

1. Organizatorem Głównym Olimpiady jest Polski Związek Stowarzyszeń Wynalazców i Racjonalizatorów (PZSWiR) z siedzibą w Warszawie, przy ulicy T. Czackiego 3/5 lok. 226, wpisany do rejestru stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz samodzielnych publicznych zakładów opieki zdrowotnej Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000159580 przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego.
2. Strukturę organizacyjną Olimpiady tworzą:
  - 2.1. Komitet Główny Olimpiady zwany dalej Komitetem
    - 2.1.1. Powoływany jest przez Krajową Radę PZSWiR w składzie: przewodniczący, wiceprzewodniczący, sekretarz i minimum 5 członków.
    - 2.1.2. Komitet Główny Olimpiady tworzą: nauczyciele akademicy wyższych uczelni oraz szkół ponadpodstawowych, rzecznicy patentowi oraz specjaliści z zakresu dziedzin nauk objętych programem Olimpiady.
    - 2.1.3. Siedzibą Komitetu Głównego jest A&T CONSULTING, ul. Budowlanych 5, 63-400 Ostrów Wielkopolski, tel: 62 590 42 12, mail. b.pilarski@pzswir.pl
    - 2.1.4. Siedzibę Komitetu Głównego Olimpiady wyznacza Krajowa Rada PZSWiR
    - 2.1.5. Komitet powoływany jest na 1 rok.
    - 2.1.6. Zadaniem Komitetu jest czuwanie nad poprawnym przebiegiem kolejnych stopni zawodów.
  - 2.2. Komitet Główny powołuje Komitety Szkolne oraz Komitety Okręgowe oraz Komisję Oceniającą w zawodach III stopnia. Do jego zadań należą:
    - 2.2.1. Prowadzenie działań o charakterze promocyjnym: rozpowszechnianie materiałów informacyjnych (ulotek, plakatów), prowadzenie strony internetowej, udzielanie informacji o Olimpiadzie uczestnikom, nauczycielom i wszystkim zainteresowanym.
    - 2.2.2. Prowadzenie spotkań informacyjnych, służących upowszechnianiu wiedzy na temat aktualnej edycji Olimpiady, obowiązujących terminach, lokalnych organizatorach, itp.
    - 2.2.3. Organizowanie prelekcji, spotkań tematycznych z wynalazcami, rzecznikami patentowymi mającymi na celu rozszerzenie i pogłębienie wiedzy przez uczestników.
    - 2.2.4. Zapewnienie logistyki przedsięwzięcia: przyjmowanie zgłoszeń, zabezpieczenie środków finansowych, rezerwacja sal, noclegów, organizacja wyżywienia uczestników, organizacja finału.
    - 2.2.5. Opracowanie i przedstawienie do zatwierdzenia organizatorowi programu oraz regulaminu Olimpiady.
    - 2.2.6. Wydanie laureatom oraz finalistom zaświadczeń.
    - 2.2.7. Prowadzenie ewidencji wydanych zaświadczeń.
    - 2.2.8. Prowadzenie rozliczeń finansowych i archiwum dokumentacji, a w tym: dokumentacji w sprawie powołania Olimpiady; dokumentacji zrealizowanych projektów będących elementem samodzielnej pracy uczniów z zawodów III

stopnia; dokumentacji autorskiej z zawodów II stopnia; informatorów Olimpiady i tematów zawodów; listy laureatów i nauczycieli, którzy przygotowali laureata do Olimpiady lub turnieju.

2.2.9. Działalność sprawozdawcza w terminach wyznaczonych przez Ministerstwo Edukacji i Nauki.

2.2.10. Organizator jest administratorem danych osobowych uczestników i innych osób zaangażowanych w organizację Olimpiady.

2.2.11. Organizator, jako administrator danych dba o to by dane były przetwarzane zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady UE 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) oraz ustawą z 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. poz. 1000 ze zm.).

### 2.3. Komitety Okręgowe

2.3.1 Komitety Okręgowe działają w składzie 2 lub 3 - osobowym i wybierane są na kadencję 1 roku przez Organizatora, którym jest działający na danym terenie członek PZSWiR lub inny upoważniony przedstawiciel.

2.3.2 Zadaniem Komitetu Okręgowego jest nadzór nad realizacją zawodów I stopnia (szkolnego) oraz przeprowadzenie zawodów okręgowych, wyłonienie najlepszych uczniów, sporządzenie protokołu z przebiegu posiedzenia Komitetu, a następnie

- w Bloku PROGRAMISTYCZNYM przesłanie listy organizatorom etapu III stopnia (ogólnopolskiego).
- w Bloku TELETECHNICZNYM przesłanie listy organizatorom etapu III stopnia (ogólnopolskiego)-

### 2.4. Komitety Szkolne

2.4.1 Działają w składzie 1, 2 lub 3 - osobowym i są powoływane przez Dyrektora (który także może wchodzić w skład Komitetu) spośród grona pedagogicznego danej placówki edukacyjnej do 29 września 2023 r. Komitet odpowiada za zrealizowanie zadania na terenie szkoły.

2.4.2 Do jego zadań należy:

- sporządzenie protokołu z przebiegu zawodów szkolnych,
- w **BLOKU PROGRAMISTYCZNYM** przekazanie danych uczestników do II stopnia wraz z kartą zgłoszenia zawodników i protokołem z zawodów szkolnych do Komitetu Okręgowego.
- w **BLOKU TELETECHNICZNYM** przekazanie danych uczestników do II stopnia wraz z kartą zgłoszenia zawodników i protokołem z zawodów szkolnych do Komitetu Okręgowego.

### 3. Organizator ma prawo do:

3.1. Anulowania wyników poszczególnych etapów w uzasadnionych przypadkach.

3.2. Zarządzenia powtórzenia zawodów, w razie ujawnienia istotnych nieprawidłowości wynikających z regulaminu.

- 3.3. Wykluczenia z udziału uczestników łamiących regulamin.
  - 3.4. Prowadzenia współpracy z Komitetem Głównym na zasadach wyznaczonych przez regulamin.
  - 3.5. Reprezentowania Olimpiady na zewnątrz.
  - 3.6. Rozstrzygania sporów i prowadzenia arbitrażu w sprawach dotyczących Olimpiady i jej uczestników.
  - 3.7. Nawiązywania współpracy z partnerami zewnętrznymi (np.: sponsorami, darczyńcami) oraz z jednostkami badawczo – rozwojowymi i szkołami wyższymi.
  - 3.8. Wprowadzania zmian do Regulaminu Olimpiady.
4. Organizator, jako administrator danych dba o to by dane były przetwarzane zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady UE 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) oraz ustawą z 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. poz. 1000 ze zm).
- 3 **Adresatami Olimpiady** są uczniowie polskich szkół ponadpodstawowych, zainteresowani jej tematyką.
  - 4 **Adresatami Olimpiady** mogą być również uczniowie szkół podstawowych, w szczególności realizujący indywidualny program lub tok nauki, wykazujący zainteresowania, wiedzę i uzdolnienia wykraczające poza program właściwej dla siebie szkoły, pokrywające się z wymaganiami Olimpiady.
  - 5 Uczestnictwo w Olimpiadzie jest dobrowolne i nieodpłatne.
  - 6 **Każdy uczestnik przystępując** do Olimpiady zobowiązany jest do podpisania oświadczenia o wyrażeniu zgody na przetwarzanie, utrwalanie, wykorzystanie danych osobowych oraz wizerunku.
  - 7 **Zgłaszanie uczestnictwa** do poszczególnych stopni Olimpiady następuje zgodnie z kartą zgłoszenia (Załącznik nr 1 i 2 do Regulaminu) w ściśle określonym terminie. Dyrektor zobowiązany jest dostarczyć dokumentację statystyczną z liczbą uczniów uczestniczących w zawodach pierwszego stopnia do Komitetu Okręgowego. Przewodniczący Komitetu Okręgowego zobowiązany jest dostarczyć do Komitetu Głównego dokumentację statystyczną z liczbą uczniów oraz szkół uczestniczących w zawodach okręgowych. (Załącznik nr 3)
  - 8 Uczestnicy zobowiązani są do:
    - 8.1. Zapoznania się z regulaminem i jego przestrzeganiem.
    - 8.2. Znajomości zagadnień dotyczących ochrony własności przemysłowej.
    - 8.3. Zgłoszenia chęci uczestnictwa Przewodniczącemu Komitetu Szkolnego.
    - 8.4. Przedstawienia dokumentu tożsamości na poszczególnych etapach zawodów.
  - 9 Uczestnik ma prawo do:
    - 9.1. Odwołania się od werdyktu na poszczególnych szczeblach.
    - 9.2. Uczestnictwa w uroczystym wręczeniu dyplomów i nagród.

- 9.3. Wystąpienia w mediach lokalnych, regionalnych i branżowych.
- 9.4. Uczestnictwa w spotkaniach z przedstawicielami samorządów lokalnych oraz przedstawicielami urzędów publicznych w zakresie zagadnień związanych z Olimpiadą.
- 9.5. Zwrotu (w miarę możliwości danego Komitetu) kosztów podróży, wyżywienia oraz w niezbędnych przypadkach kosztów noclegu. O przedmiotowy zwrot należy ubiegać się w Komitetach właściwych dla danego stopnia zawodów.
- 10 Uczestnik Olimpiady jest zdyskwalifikowany jeżeli nie przystąpi w ustalonym terminie do zawodów danego stopnia bez względu na przyczynę i/lub naruszy w sposób istotny Regulamin Olimpiady.
- 11 **Organizator Olimpiady doloży wszelkich starań**, aby miejsce w którym odbywają się zawody wszystkich szczebli było dostępne dla osób niepełnosprawnych.
- 12 **W przypadku nagłych okoliczności**, uniemożliwiających przybycie uczestnika na którykolwiek z etapów Olimpiady, na jego miejsce może być wyznaczony zawodnik, który uplasował się na kolejnym najwyższym miejscu w poprzednim etapie zawodów z danej szkoły/okręgu.
- 13 **Wypadki losowe** uniemożliwiające uczestnikowi udział w którymkolwiek etapie Olimpiady nie są podstawą do organizowania dodatkowych zawodów, ani do ubiegania się o przyjęcie uczestnika do następnego etapu, z pominięciem poprzedniego, w którym nie mógł uczestniczyć.
- 14 **Uczestnik Olimpiady może zostać zdyskwalifikowany** w przypadku, gdy złamał regulamin bądź dopuścił się plagiatu.
- 15 **Olimpiada składa się z dwóch bloków tematycznych** do wyboru przez uczestników Olimpiady
- **Blok PROGRAMISTYCZNY**
  - **Blok TELETECHNICZNY**
- Jeden uczestnik może brać udział tylko w jednym wybranym przez siebie Bloku Olimpiady.

Opis bloków tematycznych Olimpiady:

- **BLOK PROGRAMISTYCZNY** – obejmujący zakres informatyki i teleinformatyki związany bezpośrednio z elementami tworzenia oprogramowania, analiz przedwdrożeniowych, testów oprogramowania i znajomości języków programowania takich jak:
- C#
  - PHP
  - (Visual) Basic
  - Python
  - Perl
  - JavaScript
  - Ruby
- oraz baz danych SQL, MySQL, POSGRESQL.

- **BLOK TELETECHNICZNY** – obejmujący zakres informatyki i teleinformatyki związany bezpośrednio z elementami infrastruktury teletechnicznej, konfiguracji urządzeń sieciowych, tworzenia i łączenia kanałów teleinformatycznych, szyfrowania i bezpieczeństwa danych. Zakres zadań został oparty o infrastrukturę i rozwiązania techniczne renomowanych firm takich jak CISCO, MIKROTIK, UNIFI, TPLINK, DLINK.

## Rozdział III – Przebieg etapów Olimpiady

- 1 Olimpiada ma charakter indywidualny i jest organizowana jako zawody trójstopniowe. Zgodnie z klasyfikacją zawodów szkolnictwa branżowego, Olimpiada powiązana jest z zawodami właściwymi dziedzinie TELEINFORMATYCZNEJ tj.: Monter sieci i urządzeń telekomunikacyjnych, Technik informatyk, Technik programista, Technik szerokopasmowej komunikacji elektronicznej, Technik teleinformatyk, Technik telekomunikacji, Technik tyfloinformatyk
- 2 **Zawody I stopnia** - zawody szkolne - przeprowadza Komitet Szkolny. Do udziału w nich może zgłosić się każdy uczeń szkoły – liczba uczestników jest nieograniczona. W terminie **11 do 12 marca 2024r.** zostaną przeprowadzone zawody szkolne w formie testu on-line obejmującego zagadnienia w wybranej dziedzinie tematycznej.
  - a. uczestnictwo w zawodach szkolnych wymaga rejestracji poszczególnych uczestników na Platformie e-learningowa w celu uzyskania dostępu do testów
  - b. rejestracja w systemie będzie możliwa od **02 do 30 stycznia 2024**. W pierwszej dekadzie lutego 2024 r. zostaną podane informacje dla okręgów o terminach przeprowadzenia testów eliminacyjnych.
  - c. po zarejestrowaniu do systemu, uczestnik dokonuje wyboru bloku. Zmianę wyboru można dokonać najpóźniej przed rozpoczęciem się etapu szkolnego.
  - d. wszyscy uczestnicy zawodów szkolnych otrzymują poprzez zalogowanie do Platformy E-LEARNINGOWEJ dostęp do testu zawierającego 20 pytań z zakresu odpowiednio PROGRAMISTYCZNEGO lub TELETECHNICZNEGO.
  - e. wypełniają test w określonym w platformie limicie czasowym – 20 min.
  - f. za każdą prawidłową odpowiedź otrzymują – 1 punkt
  - g. szczegóły dotyczące zasad rejestracji oraz danych wymaganych na tym etapie zostaną przedstawione w Instrukcji dostępnej na stronie internetowej PZSWiR z dniem udostępnienia platformy.

Z grupy uczniów biorących udział w zawodach szkolnych Komitet Szkolny, wyłania 3 uczestników, którzy będą reprezentować daną szkołę w zawodach okręgowych.

Wyniki zawodów z systemu e-learningowego zostaną przesłane w formie elektronicznej do szkół oraz Komitetów Okręgowych do dnia **22 marca 2024**.

Podsumowanie zawodów szkolnych oraz wręczenie dyplomów winno nastąpić do **30 marca 2024 r.**

Do **28 marca 2024 r.** należy przekazać sprawozdania oraz karty zgłoszeniowe uczestników do Komitetu Okręgowego.

W przypadku równej liczby punktów o kolejności decyduje czas rozwiązania testu.



- 3 **Zawody II stopnia** - zawody okręgowe – przeprowadza Komitet Okręgowy. W zawodach okręgowych bierze udział 3 uczniów reprezentujących daną szkołę. W uzasadnionych przypadkach za zgodą organizatora zawodów okręgowych szkołę może reprezentować 1 lub 2 uczniów. W terminie **08 do 09 kwietnia 2024** zostaną przeprowadzone zawody okręgowe w formie on-line obejmującego zagadnienia w wybranej dziedzinie tematycznej. Zgłoszenie uczestnika do kolejnego etapu należy przekazać do Komitetu Głównego . Podsumowanie wyników oraz wręczenie nagród, pucharów i dyplomów winno nastąpić do **25 kwietnia 2024 r.**

3.1 Zawody okręgowe przeprowadzane są w formie online obejmującej następujący zakres:

#### **BLOK PROGRAMISTYCZY:**

Uczestnicy otrzymują 20 pytań testowych oraz 4 zadania praktyczne, które będą udostępnione w dniu zawodów z platformy udostępnionej przez PZSWiR, polegające na analizie kodu informatycznego, stosowania odpowiednich algorytmów programistycznych, analizy danych i struktur oprogramowania.

Czas trwania etapu pisemnego wynosi 90 minut.

Kryteria oceny:

- każde zadanie testowe uczestnik otrzymuje 0-1 punktów,
- każde zadanie praktyczne uczestnik otrzymuje 0-5 punktów.

#### **BLOK TELETECHNICZNY:**

Uczestnicy otrzymują 20 pytań testowych oraz 4 zadania praktyczne, które będą udostępnione w dniu zawodów ze platformy udostępnionej przez PZSWiR, polegające na tworzeniu i analizie rozwiązań teleinformatycznych, konfiguracji transmisji danych, konfiguracji połączeń sieci teleinformatycznych, analizie błędów i struktur sieciowych.

Czas trwania etapu pisemnego wynosi 90 minut.

Kryteria oceny:

- każde zadanie testowe uczestnik otrzymuje 0-1 punktów,
- każde zadanie praktyczne uczestnik otrzymuje 0-5 punktów.

3.2 Do zawodów III stopnia kwalifikuje się 30 najlepszych uczestników w każdym bloku.

3.3 Ostateczną kolejność w klasyfikacji indywidualnej jest ustalana na podstawie sumy zdobytych punktów z testu. W przypadku równej liczby punktów o kolejności decyduje większa liczba punktów ucznia z zadania I a następnie z kolejnego. W przypadku równej liczby punktów w wszystkich zadaniach o kolejności decyduje czas rozwiązania testu.

- 4 **Zawody III stopnia** – finał ogólnopolski - przeprowadzane są przez Komitet Główny i oceniane przez powołaną przez Komitet Główny - Komisję Oceniającą. Przeprowadzenie eliminacji ogólnopolskich winno odbyć się w terminie od **26 do 28 kwietnia 2024 r.**

4.1 Organizator – Polski Związek Stowarzyszeń Wynalazców i Racjonalizatorów - określa termin i miejsce przeprowadzenia eliminacji ogólnopolskich.

Szkoła będąca Organizatorem ma zapewniony udział bez eliminacji okręgowych w finale ogólnopolskim.

### **Przebieg zawodów III stopnia:**

#### **- Etap I – TEST**

##### **BLOK PROGRAMISTYCZY:**

Uczestnicy otrzymują 10 pytań o zwiększonym stopniu trudności, w dniu przeprowadzenia zawodów, polegające na tworzeniu i analizie rozwiązań teleinformatycznych, praktycznej modyfikacji kodu informatycznego, stosowania odpowiednich algorytmów programistycznych, analizy danych i struktur oprogramowania.

Czas trwania etapu pisemnego wynosi 10 minut.

Kryteria oceny:

- każde pytanie od 0 - 1 punktów.

##### **BLOK TELETECHNICZNY:**

Uczestnicy otrzymują 10 pytań o zwiększonym stopniu trudności, w dniu przeprowadzenia zawodów polegające wykonaniu praktycznej konfiguracji infrastruktury sieci teleinformatycznej, konfiguracji transmisji danych, konfiguracji połączeń sieci teleinformatycznych, analizy błędów i struktur sieciowych.

Czas trwania etapu pisemnego wynosi 10 minut.

Kryteria oceny:

- każde pytanie od 0 - 1 punktów.

#### **- Etap II – ZADANIA**

##### **BLOK PROGRAMISTYCZY:**

Uczestnicy otrzymują 3 zadania praktyczne o zwiększonym stopniu trudności, w dniu przeprowadzenia zawodów, polegające na tworzeniu i analizie rozwiązań teleinformatycznych, praktycznej modyfikacji kodu informatycznego, stosowania odpowiednich algorytmów programistycznych, analizy danych i struktur oprogramowania.

Czas trwania etapu pisemnego wynosi 90 minut.

Kryteria oceny:

- każde zadanie praktyczne od 0 - 10 punktów.

##### **BLOK TELETECHNICZNY:**

Uczestnicy otrzymują 3 zadania praktyczne o zwiększonym stopniu trudności, w dniu przeprowadzenia zawodów polegające na wykonaniu praktycznej konfiguracji infrastruktury sieci teleinformatycznej, konfiguracji transmisji danych, konfiguracji połączeń sieci teleinformatycznych, analizy błędów i struktur sieciowych.

Czas trwania etapu pisemnego wynosi 90 minut.

Kryteria oceny:

- każde zadanie praktyczne od 0 - 10 punktów.

4.2 Ostateczną kolejność w klasyfikacji indywidualnej jest ustalana na podstawie sumy zdobytych punktów z testu. W przypadku równej liczby punktów o kolejności decyduje większa liczba punktów ucznia z zadania I praktycznego a następnie z kolejnego. W przypadku równej liczby punktów w wszystkich zadaniach o kolejności decyduje czas rozwiązania testu.

## 5 Kryteria oceny:

Przy ocenie wartości zadań stosuje się poniższe zasady i kryteria uczestnictwa ujęte w niniejszym Regulaminie, a w szczególności:

- twórczy charakter rozwiązania zastosowany w zadaniu,
- usprawnienie wykonane w sposób zgodny ze sztuką programistyczną lub sieciową wyrażające się nowością, oryginalnością,
- pomysłowością i stopniem samodzielności autorów;
- stopień nowości w zadaniach, zastosowanych nowych technik programistycznych lub sieciowych.
- Poprawnością techniczną wynikającą z dokumentacji języków programowania

Ocena ww. zasad jest identyczna dla każdego stopnia zawodów, przy czym na poszczególnych etapach odbywa się na podstawie różnych danych wejściowych tj.:

- a. Zawody I stopnia - na podstawie wyników oceny z testu online obejmującego podstawowe zagadnienia z zakresu Informatyki i Telekomunikacji
- b. Zawody II stopnia – na podstawie wyników oceny z 20 zadań testowych oraz 4 zadań praktycznych, polegających na analizie kodu informatycznego, stosowania odpowiednich algorytmów programistycznych, analizy danych i struktur oprogramowania.
- c. Zawody III stopnia – na podstawie wyników oceny rozszerzonych 10 zadań testowych oraz 3 zadań praktycznych o zwiększonym stopniu trudności, polegające wykonaniu praktycznej konfiguracji infrastruktury sieci teleinformatycznej, konfiguracji transmisji danych, konfiguracji połączeń sieci teleinformatycznych, analizy błędów i struktur sieciowych.

Gradacja kryteriów dotyczy wzrostu intensywności znaczeniowej charakteru pracy w odniesieniu do środowiska szkolnego, środowiska okręgowego oraz środowiska ogólnopolskiego.

- 6 Zakres języków programowania oraz wykaz dokumentacji technicznej obowiązującej w danym roku w Olimpiadzie zostanie opublikowany na stronie internetowej [www.pzswir.pl](http://www.pzswir.pl) i będzie ściśle związany z tematyką zadań w danym roku szkolnym.
- 7 Uczestnik, który uważa, że wynik, jaki uzyskał w czasie zawodów, nie odzwierciedla poziomu jego wiedzy lub zawody były prowadzone z naruszeniem regulaminu, ma prawo złożenia odwołania.
- 8 Odwołanie od decyzji Komitetu Szkolnego i/lub Komitetu Okręgowego:

- 8.1. Składa się do Przewodniczącego lub Wiceprzewodniczącego Komitetu Szkolnego i/lub Okręgowego w terminie 3 dni robocze od daty ogłoszenia wyników.
  - 8.2. Odwołanie składa się na piśmie w siedzibie danego Komitetu osobiście lub przesyłając listem poleconym na adres właściwego Komitetu - za potwierdzeniem zwrotnym (decyduje data wpływu) lub drogą mailową do właściwego Komitetu. Odwołanie powinno zawierać szczegółowy opis okoliczności oraz dane kontaktowe osoby odwołującej się od decyzji.
  - 8.3. Komitet Szkolny i/lub Okręgowy rozpatrują odwołania w najkrótszym możliwym terminie, nie dłuższym jednak niż 7 dni roboczych od daty otrzymania odwołania.
- 9 Odwołanie od decyzji Komisji Oceniającej podczas zawodów III stopnia:
- 9.1. Składa się do Przewodniczącego lub Wiceprzewodniczącego Komitetu Głównego w czasie 1 godziny od ogłoszenia wyników.
  - 9.2. Odwołanie składa się na piśmie w miejscu przeprowadzenia zawodów. Odwołanie powinno zawierać szczegółowy opis okoliczności oraz dane kontaktowe osoby odwołującej się od decyzji.
  - 9.3. Komitet Główny rozpatruje odwołania w najkrótszym możliwym terminie, nie dłuższym jednak niż 24 godziny od daty otrzymania odwołania.
- 8 Ocena dokonana przez Komitety poszczególnych szczebli i Komisję Oceniającą w zawodach III stopnia zatwierdzona przez Komitet poszczególnych szczebli jest ostateczna i nie podlega zaskarżeniu.
- 9 Komitety Szkolne i Okręgowe oraz opiekunowie i dyrektorzy szkół winni monitorować tok postępowania prac.
- 10 W klasyfikacji wyników uczestników Olimpiady stosuje się następujące nazewnictwo:
- Finalista Olimpiady – zawodnik, który zdobył powyżej 40% punktów możliwych do zdobycia w zawodach ogólnopolskich
  - Laureat Olimpiady – 10 najlepszych zawodników, w zawodach ogólnopolskich (III stopień zawodów).

W wyjątkowych i uzasadnionych przypadkach Komitet Główny może przyznać tytuł większej liczbie zawodników.

## **Rozdział IV – Uprawnienia i nagrody laureatów i finalistów**

1. Potwierdzeniem uzyskania uprawnień oraz statusu laureata jest zaświadczenie, którego wzór stanowi załącznik do rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej i Sportu z dnia 29 stycznia 2002r. w sprawie organizacji oraz sposobu przeprowadzania konkursów, turniejów i olimpiad (tekst jedn. Dz. U. z 2020r. poz. 1036).
2. Komitet Główny przyznaje uczestnikom biorącym udział w zawodach III stopnia – finale ogólnopolskim tytuł „**Młodego Innowatora w Informatyce i Telekomunikacji**”

3. Liczba, wysokość oraz rodzaj nagród dla finalistów i laureatów Olimpiady Innowacji w Informatyce i Telekomunikacji, w zależności od możliwości finansowych, ustalają organizatorzy przeprowadzanych zawodów.

## **Rozdział V - Postanowienia końcowe**

1. Decyzje w sprawach nieobjętych powyższym regulaminem podejmuje Komitet Główny w porozumieniu z Organizatorem Olimpiady.
2. Wszelkich informacji dotyczących organizacji Olimpiady Innowacji w Informatyce i Telekomunikacji udzielają:
  - o Komitet Główny Olimpiady  
ul. Budowlanych 5, 63-400 Ostrów Wielkopolski  
www.pzswir.pl  
e-mail: [b.pilarski@pzswir.pl](mailto:b.pilarski@pzswir.pl)  
tel. : 62 590 42 12

**KOORDYNATOR OLIMPIADY: BARTOSZ PILARSKI – MAIL: B.PILARSKI@PZSWIR.PL**

- o Stowarzyszenia Naukowo - Techniczne, Wojewódzkie i Regionalne Kluby Techniki i Racjonalizacji – organizatorzy zawodów II stopnia Olimpiady Innowacji w Informatyce i Telekomunikacji na terenie całego kraju.
3. Terminy i forma zawodów mogą ulec zmianie w przypadku obowiązywania ograniczeń wynikających z ustawowych zasad postępowania w razie stanu zagrożenia epidemicznego lub stanu epidemii.
  4. Ostateczne decyzje w sprawach nieuregulowanych w niniejszym regulaminie podejmuje Komitet Główny Olimpiady.

## **ZAŁĄCZNIKI do Regulaminu:**

1. Karta zgłoszenia zawodnika do zawodów w Olimpiadzie Innowacji w Informatyce i Telekomunikacji - Blok PROGRAMISTYCZNY - załącznik nr 1
2. Karta zgłoszenia zawodnika do zawodów w Olimpiadzie Innowacji w Informatyce i Telekomunikacji - Blok TELETECHNICZNY - załącznik nr 2
3. Dokumentacja statystyczna - załącznik nr 3

*Warszawa, czerwiec 2023 roku*

Komitet Główny  
Olimpiady Innowacji w Informatyce i Telekomunikacji  
Polski Związek Stowarzyszeń Wynalazców i Racjonalizatorów