

REGULAMIN WOJEWÓDZKIEGO KONKURSU INFORMATYCZNEGO



§ 1. Ustalenia ogólne

1. Konkurs informatyczny **MasterBIT** (zwany dalej Konkursem) skierowany jest do uczniów **8** klas szkół podstawowych.
2. Organizatorem Konkursu zwany dalej Organizatorem jest: Zespół Szkół Elektronicznych i Informatycznych w Sosnowcu.
3. MasterBIT odbędzie się w formie stacjonarnej w dniu **16 kwietnia 2026 godzina 10.00** w Zespole Szkół Elektronicznych i Informatycznych w Sosnowcu.
4. Liczba miejsc na wydarzenie jest ograniczona i **wynosi 20 drużyn 2 osobowych**. Decyduje kolejność zgłoszeń.
5. Drużyna składa się z **2 osób: Maksymalnie 1 drużyna ze szkoły**. Każda drużyna musi posiadać wymyśloną swoją nazwę, zgodną z przyjętymi normami etycznymi, zatwierdzoną przez nauczyciela zgłaszającego np. „**MISIUSIE**”.

§ 2. Cele konkursu

- Rozwijanie zainteresowań informatycznych i przygotowanie młodzieży do funkcjonowania w z informatyzowanym społeczeństwie z wykorzystaniem nowych technologii.
- Stworzenie uczniom możliwości sprawdzenia własnej wiedzy i umiejętności.
- Zachęcanie szkół do rozpoznawania i rozwijania zainteresowań oraz uzdolnień uczniów, a także podejmowania różnorodnych działań w zakresie pracy z uczniem zdolnym.
- Wyłanianie i wspieranie uczniów zdolnych w rozwijaniu i poszerzaniu zainteresowań informatycznych.
- Kształtowanie umiejętności samodzielnego zdobywania wiedzy.

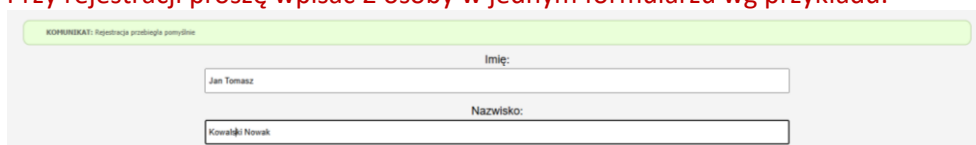
§ 3. Organizacja Konkursu

1. Konkurs przeprowadza Komisja Konkursowa powołana przez Organizatora.
2. Konkurs polega na samodzielnym odpowiadaniu na pytania i rozwiązywaniu zadań konkursowych.
3. Zakres wiedzy i umiejętności wymagany w Konkursie obejmuje zagadnienia objęte podstawą programową z Informatyki dla szkół podstawowych dotyczące budowy komputera, sieci komputerowych, projektowaniem stron www oraz zagadnień związanych z nowoczesnymi technologiami informatycznymi.
4. Wszyscy zarejestrowani uczestnicy oraz nauczyciele otrzymywać będą drogą elektroniczną newslettery zawierające, m.in. najważniejsze wiadomości dotyczące przebiegu Konkursu na podane adresy emailowe przy rejestracji.
5. Konkurs ma charakter I etapowy – test wiedzy i zadania praktyczne w siedzibie szkoły ZSEil Sosnowiec.

§ 4. Przebieg Konkursu

1. Rejestracja uczniów do odbywa się na podstawie formularza zgłoszeniowego, dostępnego na stronie Konkursu [MasterBIT - Rejestracja](#).

Przy rejestracji proszę wpisać 2 osoby w jednym formularzu wg przykładu:



Zgłoszone osoby to Jan Kowalski i Tomasz Nowak

2. Konkurs polega na samodzielnym rozwiązywaniu testu oraz zadań praktycznych stacjonarnie.
3. **Wyniki konkursu i punktacja** są generowane przez komisję konkursową 4 osobową.
4. W przypadku zbyt dużej liczby uczniów z takim samym dorobkiem punktowym o lokacie decydować będzie czas rozwiązywania testu i konkurencja dodatkowa.
5. Konkurs to konkurencje, które będą sprawdzać nie tylko wiedzę teoretyczną, ale również umiejętności praktyczne, w tym wykorzystanie nowoczesnych technologii.
6. Od wyników przysługuje prawo odwołania się do Komisji Konkursowej w dniu zawodów, zaraz po zakończeniu rozgrywek, przed ogłoszeniem wyników. Po ogłoszeniu wyników odwołania nie będą przyjmowane.

§ 5. Nagrody

W konkursie przewidziane są nagrody rzeczowe związane z branżą IT, gadzety reklamowe oraz dyplomy dla uczniów.

§ 6. Postanowienia końcowe

1. Udział w Konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.
2. Dla uczestników, którzy z różnych przyczyn nie przystąpią do Konkursu w wyznaczonym dniu, nie przewiduje się dodatkowego terminu.
3. W przypadku nakładania się terminów kilku konkursów uczeń dokonuje wyboru konkursu, w którym weźmie udział.
4. Uczestnik, który naruszy Regulaminu Konkursu może zostać zdyskwalifikowany.
5. Pytania konkursowe, do czasu rozpoczęcia stanowią tajemnicę.
6. Nadzór merytoryczny nad przebiegiem konkursu pełni Komisja Konkursowa.

§ 7. Harmonogram

1. Rejestracja uczniów do konkursu do **20.03.2026r.**
2. **Finał konkursu 16.04.2026 r. godzina 10.00.**

UWAGA! Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany w/w terminów z różnych przyczyn niezależnych od organizatora i jednocześnie zapewnia o powiadomieniu wszystkich uczestników o zaistniałych zmianach pocztą elektroniczną na adresy uczestników podanych przy rejestracji.