

# Pravilnik o tekmovanju v informacijski in računalniški pismenosti Bober

## Splošni del

### 1. člen

(Vsebina pravilnika)

Pravilnik o tekmovanju iz računalništva in informatike Bober (v nadaljevanju **tekmovanje**), določa:

- cilje tekmovanja,
- etape tekmovanja in udeležbo,
- vodenje in organiziranje tekmovanja,
- razpis tekmovanja,
- pripravo nalog,
- izvedbo tekmovanja,
- organizacijo izvedbe tekmovanja in tekmovalni red,
- podeljevanje priznanj in nagrad ter
- financiranje tekmovanja.

V pravilniku uporabljeni nazivi, zapisani v moški slovnični obliki, so uporabljeni kot nevtralni za moške in ženske.

### 2. člen

(Cilji tekmovanja)

Cilji tekmovanja so:

- izboljševanje in poglobljanje znanja računalništva in informatike
- širjenje in popularizacija računalništva in informatike,
- primerjanje znanja računalništva in informatike med učenci oz. dijaki in šolami v Sloveniji in v Evropi,
- odkrivanje nadarjenih učencev in dijakov za računalništvo in informatiko,
- spodbujanje druženja mladih iz različnih šol in okolij.

### 3. člen

(Spletna stran tekmovanja)

Uradna spletna stran tekmovanja je *bober.acm.si*. Ta pravilnik je objavljen na spletni strani tekmovanja.

## **Ravni tekmovanja in udeležba**

### **4. člen**

(Ravni tekmovanja)

Tekmovanje poteka na dveh ravneh:

- šolsko tekmovanje,
- državno tekmovanje.

Šolsko tekmovanje ima značaj predtekmovanja in pomeni izbor za nastop na državnem tekmovanju.

Naloge za šolsko tekmovanje ter kriterije ocenjevanja pripravi državna tekmovalna komisija in jih vnese v spletno tekmovalno okolje. Šolsko tekmovanje poteka istočasno v vseh sodelujočih šolah. Ocenjevanje tekmovalnih nalog je izvedeno samodejno v spletnem tekmovalnem okolju.

Organizacija šolskega tekmovanja je prepuščena šolam. Skupaj s prijavo tekmovalca da tudi soglasje za javno objavo rezultatov.

### **5. člen**

(Kategorije tekmovanja)

Tekmovanje je namenjeno učencem in dijakom, ki jih zanimajo teme z različnih področij računalništva in informatike. Poudarek ni na programiranju in poznavanju tehničnih podrobnosti, pač pa na širši tematiki in reševanju problemov s tega področja.

Tekmovanje praviloma lahko poteka v 4 kategorijah, ki so vezane na starost učencev oziroma na razred, ki ga obiskujejo:

1. Boberček (4. do 6. razred OŠ)
2. Mladi bober (7. do 9. razred OŠ)
3. Bober (1. in 2. letnik SŠ)
4. Stari bober (3. in 4. letnik SŠ)

Vsako leto se v razpisu objavi, za katere kategorije bo v tistem letu tekmovanje izvedeno.

### **6. člen**

(Prostovoljnost sodelovanja)

Sodelovanje na tekmovanju je prostovoljno.

### **7. člen**

(Pravica udeležbe na tekmovanju)

Šolsko tekmovanje je odprtega tipa in na šolah, ki se prijavijo in organizirajo tekmovanje, se v ustrezne kategorije lahko prijavi vsak učenec te šole.

## **Vodenje in organiziranje tekmovanja**

### **8. člen**

(Programski svet in imenovanje članov)

Tekmovanje strokovno in vsebinsko vodi Programski svet tekmovanja, ki ga sestavljajo predsednik in najmanj 4 člani. Predsednika imenuje Komisija za tekmovanja pri ACM Slovenija. Sestavo Programskega sveta in zamenjavo njegovih članov predlaga predsednik sveta in potrdi pa jo Komisija za tekmovanja pri ACM Slovenija.

### **9. člen**

(Organizator tekmovanja in organizacijski odbor)

Tekmovanja organizira društvo ACM Slovenija, vodi in usmerja pa jih Organizacijski odbor. V njem so predsednik Programskega sveta in predsednik Komisije za tekmovanja ACM Slovenija, izbrani učitelji iz sodelujočih šol in visokošolski učitelji in sodelavci iz visokošolskih zavodov s področja računalništva. Člani organizacijskega odbora izmed sebe izvolijo predsednika.

Naloga Organizacijskega odbora je, da poskrbi za pripravo in izvedbo obeh nivojev tekmovanja.

### **10. člen**

(Organizacija šolskih tekmovanj)

Šole se vsako leto vključijo v tekmovanje s prijavo šolskega koordinatorja do roka na način, ki je določen v razpisu. Koordinator potem poskrbi za lokalno organizacijo šolskega tekmovanja na svoji šoli, ki je izvedeno preko spletnega tekmovalnega portala.

### **11. člen**

(Organizacija državnega tekmovanja)

Državnega tekmovanja se lahko udeležijo najboljše uvrščeni na šolskem tekmovanju. Število udeležencev in način izbire je določen v vsakoletnem razpisu tekmovanja.

## **Razpis tekmovanja**

### **12. člen**

(Razpis tekmovanja)

ACM Slovenija na predlog Programskega sveta objavi razpis Tekmovanja do 15. septembra v tekočem šolskem letu. Razpis mora biti javno objavljen. Razpis se objavi na spletni strani Tekmovanja.

### **13. člen**

(Vsebina razpisa)

Razpis tekmovanja obsega:

- termin za izvedbo šolskih tekmovanj;
- čas in kraj izvedbe državnega tekmovanja;
- čas za reševanje tekmovalnih nalog
- rok za prijavo šolskih koordinatorjev tekmovanja;
- število udeležencev državnega tekmovanja in način njihove izbire;
- vodjo tekmovanja za tekoče leto;
- povezavo do spletne strani s Pravilnikom tekmovanja.

#### **14. člen**

(Prijava na tekmovanje)

Prijavljanje je omogočeno preko spletnega obrazca na spletni strani Tekmovanja. Prijavijo se koordinatorji tekmovanja, ki jih izberejo sodelujoče šole in potrdi Organizacijski odbor tekmovanja.

Koordinatorji potem poskrbijo za prijavo udeležencev iz svoje šole.

### **Priprava nalog**

#### **15. člen**

(Priprava nalog)

Tekmovalne naloge ter rešitve nalog pripravi Programski svet na osnovi predlogov, ki jih oblikujejo člani programskih svetov v Bobru sodelujočih držav na vsakoletni Bobrovi delavnici.

Naloge so razvrščene v kategorije iz člena 5. V nabor nalog morajo člani Programskega sveta uvrstiti tekmovalne naloge, ki jih udeleženci mednarodne delavnice Bober izberejo kot obvezne in jih rešujejo tekmovalci v vseh državah, ki so vključene v evropski projekt Bober.

Besedila nalog so v slovenščini.

Tekmovalci rešujejo naloge preko spleta v posebnem tekmovalnem okolju.

#### **16. člen**

(Tajnost nalog)

Programski svet je odgovoren za tajnost nalog do začetka reševanja nalog.

#### **17. člen**

(Objava nalog)

Tekmovalne naloge z rešitvami so praviloma po zaključku tekmovanja javno dostopne v tekmovalnem okolju na spletu.

#### **18. člen**

(Hranjenje izdelkov)

Organizacijski odbor hrani rezultate tekmovanja vsaj pet let, nato pa, če je to potrebno, zagotovi uničenje le-teh.

## **Izvedba tekmovanja**

### **19. člen**

(Trajanje tekmovanja in oddaja rezultatov)

Reševanje nalog na šolskem tekmovanju je mogoče v terminih, ki jih določi Organizacijski odbor ( po pravilih projekta Bober je to vsako leto nekaj dni prvi teden v novembru), čas za reševanje reševanja pa je določen v vsakoletnem razpisu. Tekmovalno okolje se po izteku predpisanega časa vsakemu posameznemu tekmovalcu zapre in shrani dosežene rezultate. Tekmovalec, ki konča reševanje nalog pred iztekom določenega časa, odda rezultate skladno z navodili v tekmovalnem okolju.

### **20. člen**

(Spraševanje med tekmovanjem)

Na morebitna vprašanja tekmovalcev v zvezi z tekmovalnimi nalogami med tekmovanjem odgovarjajo koordinatorji v skladu z navodili, ki jih pripravi Organizacijski odbor.

### **21. člen**

(Dovoljeni pripomočki)

Na tekmovanju niso dovoljeni nobeni pripomočki.

### **22. člen**

(Nadzorne osebe)

Potek reševanja tekmovalnih nalog nadzoruje v vsakem prostoru vsaj po ena nadzorna oseba, ki ima možnost zamenjave. Nadzorne osebe so praviloma koordinatorji, ki se prijavijo šolo za sodelovanje ali drugi učitelji, ki jih izberejo koordinatorji s soglasjem vodstva šole.

V primeru kršitve določil tega pravilnika ali pravil tekmovanja (uporaba nedovoljenih sredstev, motenje sotekmovalcev) nadzorna oseba tekmovalca odstrani iz prostora, kjer poteka tekmovanje, in diskvalificira.

## **Organizacija izvedbe tekmovanja in tekmovalni red**

### **23. člen**

(Kraj in čas tekmovanja)

Šolska tekmovanja potekajo hkrati na sodelujočih osnovnih in srednjih šolah preko spleta in istimi nalogami.

Ocenjevanje nalog in točkovanje se izvaja centralno preko spleta. Vse ekipe so razvrščene skupno ne glede na mesto, kjer se udeležujejo tekmovanja.

Državno tekmovanje je enodnevno. Reševanje nalog poteka v prostorih, ki jih zagotovi organizator tekmovanja.

## **24. člen**

(Rezultati)

Rezultate šolskih tekmovanj Organizacijski odbor pošlje koordinatorjem tekmovanja na šole najkasneje 14 dni po zaključku tekmovanja.

Na rezultate lahko vsak tekmovalec preko koordinatorja vloži pisni ugovor, v katerem navede svoje ime, zaporedno številko naloge, za katero meni, da ni bila pravilno ovrednotena, in kratko utemeljitev.

Programski svet preveri pritožbo in sprejme sklep. Sklep pošlje Organizacijski odbor koordinatorju na šoli tekmovalca. Sklep je dokončen.

## **25. člen**

(Naloge Programskega sveta)

Programski svet:

- pošlje svojega člana na mednarodno Bober delavnico,
- pripravi naloge za tekmovanje,
- skrbi za nadzor nad vrednotenjem izdelkov tekmovalcev;
- določi vrstni red tekmovalcev po uspehu in ga razglasi;
- podeli priznanja in nagrade;
- poskrbi za arhiviranje tekmovalne dokumentacije; in
- poskrbi za pripravo poročila o tekmovanju za resorno ministrstvo.

## **Podeljevanje priznanj in nagrad**

### **26. člen**

(Kriteriji za podeljevanje priznanj in nagrad)

Na šolskem tekmovanju dobijo bronasta priznanja po trije najboljši tekmovalci v vsaki kategoriji na vsaki sodelujoči šoli, če so dosegli vsaj tretjino vseh možnih točk.

Na državnem tekmovanju lahko prejmejo srebrno priznanje tisti tekmovalci v posamezni težavnostni skupini, ki so dosegli več točk kot vsaj polovica tekmovalcev v isti kategoriji.

Najboljši tekmovalci na državnem tekmovanju osvojijo zlato priznanje. Število podeljenih zlatih priznanj je največ 0,5% od števila udeležencev šolskega tekmovanja v posamezni tekmovalni kategoriji. Najboljšim trem tekmovalcem v vsaki kategoriji Organizacijski odbor podeli tudi nagrade.

Organizacijski odbor lahko število podeljenih priznanj in nagrad tudi spremeni (zmanjša ali poveča), če presodi, da je to glede na dosežene rezultate bolj primerno.

Na državnem tekmovanju vsi tekmovalci dobijo potrdilo o udeležbi.

### **27. člen**

(Vpogled v dosežke na tekmovanju)

Vsakemu koordinatorju je omogočen vpogled v dosežke tekmovalcev na njegovi šoli in vpogled v morebiten sklep Programskega sveta o ugovoru.

### **28. člen**

(Tiskovine za priznanja in nagrade)

Tiskovine za priznanja pripravi Organizacijski odbor, odbor tudi poskrbi za pridobivanje nagrad.

### **29. člen**

(Priprava priznanj)

Vsa priznanja morajo biti oštevilčena, podpisana s podpisom predsednika komisije za tekmovanja pri ACM Slovenija.

### **30. člen**

(Podelitev priznanj in nagrad)

Priznanja in nagrade se podelijo na svečani slovesnosti ob zaključku tekmovanja.

### **31. člen**

(Evidenca o priznanjih in nagradah)

Evidenco o izdanih priznanjih in podeljenih nagradah vodi in hrani tajnik Organizacijskega odbora.

## **Financiranje tekmovanja**

### **32. člen**

(Financiranje tekmovanja)

Prijavnine na tekmovanje ni. Viri sredstev za izvedbo šolskih in državnega tekmovanja so:

- sredstva, pridobljena z lastno dejavnostjo organizatorja tekmovanja;
- prispevki pokroviteljev in donatorjev;
- sredstva agencij;
- sredstva, pridobljena s strani ministrstva pristojnega za visoko šolstvo;
- darila in volila; in
- drugi viri.

### **33. člen**

(Poraba sredstev)

Med stroške tekmovanja štejemo sredstva, namenjena za:

- udeležba članov Programskega sveta na mednarodni delavnici Bober,
- pripravo nalog za tekmovanje,
- prevode v jezike narodnosti,
- razmnoževanje nalog in papir,
- delo Programskega sveta in Organizacijskega odbora,

- materialne stroške članov Programskega sveta (strokovna literatura ipd.),
- pripravo in pošiljanje razpisov in vabil,
- pripravo seznamov tekmovalcev in vodenje evidence,
- priznanja,
- nagrade za najboljše tekmovalce,
- izdelava in vzdrževanje spletne strani Tekmovanja in Programskega sveta,
- izdelavo in obdelavo anketnih vprašalnikov,
- delo pri organizaciji in nadzoru,
- malico/kosilo za tekmovalce in člane Programskega sveta in
- druge izredne stroške.

Navedene postavke so podlaga za pripravo finančnega plana tekmovanja. Finančni plan sprejme Organizacijski odbor.

#### **34. člen**

(Plačilo za delo)

Sodelovanje članov Organizacijskega odbora in Programskega sveta pri pripravi in izvedbi tekmovanja je prostovoljno in brezplačno.

### **Prehodne in končne določbe**

#### **35. člen**

(Kršenje pravilnika - član Programskega sveta)

Člani Programskega sveta so dolžni upoštevati določila tega pravilnika in navodila predsednika Programskega sveta.

#### **36. člen**

(Kršenje pravilnika - tekmovalec)

Če udeleženci tekmovanja ne upoštevajo določil tega pravilnika in navodil Programskega sveta, lahko koordinator izloči tekmovalca iz tekmovanja.

#### **37. člen**

(Sprejem pravilnika)

Pravilnik o tekmovanju srednješolcev v znanju računalništva sprejme Komisija za tekmovanja pri ACM Slovenija. Spremembe in dopolnitve pravilnika pripravi Organizacijski odbor po svoji pobudi ali na pobudo Programskega sveta.

#### **38. člen**

Ta pravilnik začne veljati z dnem, ko ga potrdi Komisija za tekmovanja pri ACM Slovenija.

Ljubljana, 19. kimovca 2011

Komisija za tekmovanja pri ACM Slovenija  
dr. Andrej Brodnik, predsednik