

Pravilnik tekmovanja ACM Bober - Bobrček

Preambula

ACM tekmovanje iz računalniškega mišljenja Bober sestoji iz treh tekmovanj: Bobrček (za učence od 2. do 5. razreda osnovne šole), Mladi bober (za učence od 6. do 9. razreda osnovne šole) in Izkušeni bober (za dijake srednjih šol). Tekmovanje ACM Bober je del mednarodne iniciative *Bebras*, katere cilj je promocija računalništva in informatike ter računalniškega mišljenja med učenci in dijaki.

1. člen

(Vsebina pravilnika)

Pravilnik o ACM tekmovanju iz računalniškega mišljenja Bobrček (v nadaljevanju **tekmovanje**) določa:

- cilje tekmovanja,
- vodenje in organizacija tekmovanja,
- razpis tekmovanja,
- pripravo nalog,
- izvedbo tekmovanja,
- objavo rezultatov,
- podeljevanje priznanj ter
- financiranje tekmovanja.

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

V pravilniku uporabljen izraz računalništvo pomeni celotno področje računalništva in informatike.

2. člen

(Vsebina, cilji in opredelitev tekmovanja)

Tekmovanje Bobrček je namenjeno učencem, ki jih zanimajo teme z različnih področij računalništva. Vsebina tekmovanja pokriva teme iz računalništva s poudarkom na računalniškem mišljenju. Poudarek ni na programiranju in poznavanju tehničnih podrobnosti, pač pa na širši tematiki in reševanju problemov s tega področja.

Cilji tekmovanja so:

- izboljševanje in poglobljanje računalniškega mišljenja in znanja računalništva,
- širjenje in popularizacija računalništva,
- odkrivanje nadarjenih učencev za računalništvo,
- spodbujanje druženja mladih iz različnih šol in okolij.

Opredelitev tekmovanja

Tekmovanje je namenjeno učencem od 2. do 5. razreda osnovne šole in je razdeljeno v 4 tekmovalne skupine. Tekmovanje poteka le na šolski ravni.

3. člen

(Spletna stran tekmovanja)

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

4. člen

(Ravni in kategorije tekmovanja)

Tekmovanje poteka na eni ravni, in sicer le na šolski ravni. Tekmovanje se organizira v kategorijah, ki so objavljene v vsakoletnem razpisu. Kategorija je določena z razredom, ki ga obiskuje tekmovalcec.

5. člen

(Pravica udeležbe na šolskem tekmovanju)

Šolsko tekmovanje je odprtega tipa. Na šolsko tekmovanje se tekmovalci prijavijo na šoli, ki jo obiskujejo.

Vodenje in organizacija tekmovanja

6. člen

(Organizator in Programski svet)

Tekmovanje organizira društvo ACM Slovenija, strokovno in vsebinsko pa ga vodi Programski svet, ki ga sestavljajo predsednik in najmanj trije člani. Predsednika imenuje Komisija za tekmovanja pri ACM Slovenija. Sestavo Programskega sveta predlaga predsednik sveta in potrdi Komisija za tekmovanja pri ACM Slovenija.

Programski svet:

- ima vlogo tekmovalne komisije,
- pošlje vsaj enega udeleženca na vsakoletno mednarodno delavnico *Bebras*,
- pripravi in izbere naloge za tekmovanje,
- skrbi za vrednotenje izdelkov tekmovalcev,
- določi vrstni red tekmovalcev po uspehu in ga razglasi,
- podeli priznanja,
- poskrbi za arhiviranje tekmovalne dokumentacije in
- poskrbi za pripravo poročila o tekmovanju za izvršni odbor ACM Slovenija in za naslednjo mednarodno delavnico *Bebras*.

7. člen

(Organizacijski odbor)

Organizacijski odbor tekmovanja na predlog Programskega sveta imenuje Komisija za tekmovanja pri ACM Slovenija. Naloga Organizacijskega odbora je, da poskrbi za pripravo in izvedbo tekmovanja.

8. člen

(Mentorji)

Na vsaki sodelujoči šoli je en ali več mentorjev, ki pripravijo, organizirajo in izvedejo šolsko tekmovanje.

Naloge mentorja so:

- pripravi tekmovalce na tekmovanje,
- poskrbi za potrebna soglasja staršev oz. zakonitih skrbnikov (v skladu z 9. členom tega pravilnika),
- poskrbi za izvedbo šolskega tekmovanja v skladu z vsakoletnim razpisom tekmovanja,
- poskrbi za pravilnost podatkov o tekmovalcih v tekmovalnem sistemu šolskega tekmovanja,
- poskrbi za vrednotenje izdelkov po navodilih Programskega sveta,
- poskrbi za vnos rezultatov šolskega tekmovanja v tekmovalni sistem,
- tekmovalce obvesti o njihovih rezultatih,
- natisne in podeli priznanja.

Mentor ob koncu tekmovanja prejme potrdilo o mentorstvu na šolskem tekmovanju.

9. člen

(Uporaba podatkov)

Šola, s katere prihaja udeleženec, je dolžna zagotoviti in hraniti pisno soglasje staršev oz. zakonitih skrbnikov za uporabo in hrambo osebnih podatkov (ime, priimek in datum rojstva) na strežniku tekmovanja ACM Bober v skladu s Pravilnikom o sofinanciranju šolskih tekmovanj.

Podatke, ki jih ACM Slovenija pridobi za potrebe organizacije in izvedbe tekmovanja, lahko ACM Slovenija obdeluje za namene izvedbe tekmovanja, objavo in hrambo rezultatov (v skladu z 20. in 22. členom tega pravilnika), promocijo tekmovanja ter obveščanje o drugih dejavnostih ACM Slovenija.

10. člen

(Organizacija šolskih tekmovanj)

Šolska tekmovanja potekajo v tednu, ki je določen z vsakoletnim razpisom. Ta je usklajen s terminom, ki ga določi *The International Bebras Committee*. Natančne termine tekmovanja znotraj tega tedna določijo šole same. Vsi tekmovalci posamezne kategorije rešujejo iste naloge.

Za izvedbo tekmovanja na šoli so odgovorni mentorji s te šole.

11. člen

(Razpis tekmovanja)

ACM Slovenija na predlog Programskega sveta objavi razpis tekmovanja do 15. avgusta v tekočem šolskem letu. Razpis mora biti javno objavljen na spletni strani tekmovanja. Razpis opredeljuje termin šolskega tekmovanja, rok in način prijave mentorjev, čas reševanja nalog in način izvedbe tekmovanja.

Izvedba tekmovanja

12. člen

(Priprava nalog)

Tekmovalne naloge ter rešitve nalog pripravi Programski svet na osnovi predlogov, ki jih oblikujejo sodelujoče države na vsakoletni delavnici *Bebras*.

Tekmovalne naloge so pripravljene v slovenskem jeziku.

Komisija po potrebi pripravi prevode tekmovalnih nalog v italijanski in madžarski jezik, če jo šola, s katere prihajajo tekmovalci, ki te prevode potrebujejo, o tem obvesti do datuma, objavljenega v vsakoletnem razpisu.

Komisija v okviru tehničnih možnosti pripravi oblikovno-tehnične prilagoditve za tekmovalce s posebnimi potrebami, če jo šola, s katere prihajajo tekmovalci, ki te prilagoditve potrebujejo, o tem obvesti do datuma, objavljenega v vsakoletnem razpisu.

13. člen

(Tajnost nalog)

Programski svet je odgovoren za tajnost nalog do začetka reševanja nalog. Prav tako so dolžni varovati tajnost nalog šolski in drugi organizatorji tekmovanja.

14. člen

(Termin tekmovanja)

Reševanje nalog na šolskem tekmovanju je mogoče v terminih, ki jih določi Programski svet v vsakoletnem razpisu.

15. člen

(Nadzorne osebe)

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

16. člen

(Spraševanje med tekmovanjem)

Na morebitna vprašanja tekmovalcev v zvezi s tekmovalnimi nalogami med tekmovanjem odgovarjajo nadzorne osebe v skladu z navodili, ki jih pripravi Programski svet.

17. člen

(Dovoljeni pripomočki)

Na tekmovanju tekmovalci lahko uporabljajo prazen papir in pisalo. Popisan papir po zaključku reševanja nalog oddajo nadzorni osebi. Vsi ostali pripomočki so prepovedani.

18. člen

(Kršitve med tekmovanjem)

V primeru kršitve določi tega pravilnika ali pravil tekmovanja (uporaba nedovoljenih sredstev, motenje sotekmovalcev) nadzorna oseba tekmovalca odstrani iz prostora, kjer poteka tekmovanje, in ga diskvalificira. O diskvalifikaciji tekmovalca nadzorna oseba obvesti Programski svet tekmovanja.

19. člen

(Objava nalog)

Tekmovalne naloge z rešitvami so po zaključku tekmovanja javno dostopne.

Rezultati, priznanja in nagrade

20. člen

(Rezultati šolskega tekmovanja)

V roku 5 delovnih dni po koncu šolskega tekmovanja mora vsak mentor poskrbeti:

- za vrednotenje izdelkov po navodilih Programskega sveta,
- za vnos rezultatov v tekmovalni sistem v skladu z vsakoletnim razpisom ter
- za pravilnost podatkov o njegovih tekmovalcih v tekmovalnem sistemu.

V roku 6 delovnih dni po zaključku tekmovanja Programski svet poskrbi za objavo neuradnih rezultatov šolskega tekmovanja.

Neuradni rezultati so dostopni le mentorjem znotraj tekmovalnega sistema. Uradne rezultate Programski svet objavi po končanem roku za ugovore (v skladu s 23. členom tega pravilnika), najkasneje v roku 14 dni po zaključku tekmovanja. Uradni rezultati so dostopni le mentorjem znotraj tekmovalnega sistema in se po objavi ne spreminjajo več. Po objavi uradnih rezultatov spremembe iz 1. odstavka tega člena niso več možne.

21. člen

(Ugovor na rezultate in izvedbo tekmovanja)

Na rezultate in izvedbo tekmovanja lahko vsak tekmovalec preko mentorja vloži pisni ugovor. Ugovor mentor pošlje po elektronski pošti na naslov bober@acm.si. V ugovoru navede svoje ime, ime tekmovalca, ime in kraj šole, razlog ugovora in kratko utemeljitev. Ugovor mora biti podan v 8 delovnih dneh po zaključku šolskega tekmovanja.

Programski svet preveri pritožbo in najkasneje v roku 3 dni po prejetju ugovora, a ne v več kot 14 dneh po zaključku šolskega tekmovanja, sprejme sklep. Sklep pošlje Programski svet mentorju tekmovalca. Sklep je dokončen.

22. člen

(Hranjenje izdelkov)

Rezultate tekmovanja hrani Komisija za tekmovanja pri ACM Slovenija vsaj pet let. V tem času je možno dobiti dvojnik diplome oz. potrdila o sodelovanju.

23. člen

(Kriteriji za podeljevanje priznanj in nagrad)

Na šolskem tekmovanju lahko osvoji bronasto priznanje do 1/3 tekmovalcev iz posamezne kategorije na šoli, razvrščenih po dosežku, pri čemer mora imeti zadnji prejemnik vsaj 1/2 možnih točk. Bronasto priznanje dodatno prejmejo še vsi tekmovalci, ki so po svojih dosežkih v zgornji 1/5 vseh tekmovalcev te kategorije v državi. V primeru delitve mesta se ustrezno poveča število priznanj.

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

24. člen

(Priprava priznanj)

Vsa priznanja morajo biti oštevilčena, podpisana s podpisom predsednika komisije za tekmovanja pri ACM Slovenija in predsednika Programskega sveta tekmovanja ter žigosana z žigom ACM Slovenija. Evidenco o izdanih priznanjih vodi in hrani društvo ACM Slovenija.

Financiranje tekmovanja

25. člen

(Financiranje tekmovanja)

Prijavnine na tekmovanje ni. Viri sredstev za izvedbo šolskega tekmovanja so:

- sredstva, pridobljena z lastno dejavnostjo organizatorja tekmovanja,
- prispevki pokroviteljev in donatorjev,
- sredstva agencij,
- sredstva, pridobljena s strani ministrstev, pristojnih za šolstvo,
- darila in volila in
- drugi viri.

26. člen

(Poraba sredstev)

Med stroške tekmovanja štejemo sredstva, namenjena za:

- udeležbo članov Programskega sveta na mednarodni delavnici Bober,
- pripravo nalog za tekmovanje,
- prevodi nalog v jezike narodnosti,
- oblikovno-tehnične prilagoditve za otroke in mladostnike s posebnimi potrebami,
- razmnoževanje gradiv in papir,
- delo tekmovalne komisije,
- pripravo in pošiljanje razpisov in vabil,
- pripravo seznamov tekmovalcev in vodenje evidence,
- obdelavo in objavo rezultatov tekmovanja,
- priznanja za najboljše tekmovalce,
- izdelavo in vzdrževanje spletne strani tekmovanja in Programskega sveta,
- vzdrževanje tekmovalnega sistema,

- izdelavo knjižice nalog in rešitev,
- potne stroške organizatorja ter
- druge izredne stroške.

27. člen

(Plačilo za delo)

Delo članov Programskega sveta in drugih sodelavcev pri pripravi in izvedbi tekmovanja je prostovoljno in brezplačno; morebitno plačilo bo predmet naknadnega dogovora, glede na razpoložljiva sredstva.

Prehodne in končne določbe

28. člen

(Sprejem pravilnika)

Pravilnik o tekmovanju Bobrček sprejme Komisija za tekmovanja pri ACM Slovenija. Spremembe in dopolnitve pravilnika pripravi Programski svet na svojo pobudo.

29. člen

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

Ljubljana, 1. 2. 2022

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