

Regulamin Białostockiego Testu Informatyków
oraz przeprowadzonego w jego ramach Ogólnopolskiego Konkursu o indeks WI PB

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin stanowi podstawę Białostockiego Testu Informatyków i określa prawa oraz obowiązki jego uczestników. Regulamin został zamieszczony na stronie <http://bti.pb.edu.pl>, dalej zwaną stroną Testu. Wszelkie zmiany w regulaminie będą podawane do wiadomości publicznej, poprzez zamieszczenie ich na stronie Testu.
2. Organizatorem Testu jest Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej.
3. Współorganizatorami Testu są firmy i organizacje wymienione w aneksie nr 1, które wspierają cel Testu, sposób jego realizacji oraz przyczyniają się do rozwoju umiejętności informatycznych i zawodowych młodych ludzi planujących rozpocząć pracę w sektorze IT.

§ 2

Zakres Testu

1. Test rozgrywa się w dwóch kategoriach wiekowych:
 - a. studenckiej,
 - b. szkół ponadgimnazjalnychoraz dziesięciu kategoriach tematycznych określonych w aneksie nr 1 do regulaminu.
2. Konkurs w kategorii szkół ponadgimnazjalnych ma charakter ogólnopolskiego konkursu. Jego uczestnikami mogą być uczniowie polskich szkół. W kategorii studenckiej konkurs ma charakter regionalny. Jego uczestnikami mogą być studenci uczelni wyższych województwa podlaskiego.
3. Celem Testu jest weryfikacja wiedzy i umiejętności informatycznych w zakresie zaawansowanym oraz stopień przygotowania uczestników do podjęcia pracy w sektorze IT.

§ 3

Uczestnicy Testu

1. Uczestnikiem Testu mogą być studenci uczelni wyższych z województwa podlaskiego oraz uczniowie polskich szkół ponadgimnazjalnych posiadający ważną legitymację studencką lub uczniowską, która będzie weryfikowana przed przystąpieniem do Testu. Uczestnikiem Testu może być osoba pełnoletnia albo niepełnoletnia posiadająca zgodę opiekunów prawnych, która dokona rejestracji na stronie Testu.
2. Warunkiem uczestnictwa w Teście jest: rejestracja na stronie Testu (polegająca na podaniu imienia, nazwiska, szkoły lub uczelni, adresu mailowego oraz zaakceptowaniu regulaminu), stawienie się wraz

z ważną legitymacją studencką lub uczniowską w wyznaczonej sali o godzinie 12.00 w dniu Testu tj. 30.11.2016 oraz zalogowanie się na konto uczestnika przydzielone przy rejestracji. W przypadku osób niepełnoletnich wymagana jest pisemna zgoda opiekuna prawnego na udział w Teście, zgoda na publikację wizerunku i akceptacja regulaminu – formularz jest dostępny na stronie Testu <http://bti.pb.edu.pl>.

3. Miejscem Testu są laboratoria Wydziału Informatyki Politechniki Białostockiej. O numerze konkretnej sali uczestnik Testu zostanie poinformowany drogą mailową.
4. Uczestnicy Testu nie mogą korzystać z żadnych pomocy naukowych, własnych komputerów, telefonów i innych urządzeń elektronicznych.
5. Uczestnictwo w Teście jest nieodpłatne.
6. Uczestnictwa w Teście, jak i praw i obowiązków z nim związanych, w tym także prawa do żądania wydania nagrody, nie można przenosić na inne osoby.

§ 4

Nagrody

1. W kategorii studenckiej za pierwsze trzy miejsca w klasyfikacji generalnej przewidziane są nagrody pieniężne, szczegółowo opisane w aneksie nr 1 do Regulaminu. Podatek od nagród pokrywa zdobywca nagrody, zgodnie z obowiązującymi w tym zakresie przepisami prawa, chyba, że wartość wygranej w konkursie nagrody zwolniona jest od podatku dochodowego od osób fizycznych.
2. Laureatem w kategorii szkół ponadgimnazjalnych jest osoba, która osiągnęła najlepszy wynik, ale nie mniejszy niż 10% możliwych do uzyskania punktów. Uzyskuje ona prawo do podjęcia studiów stacjonarnych na dowolnie wybranym kierunku Wydziału Informatyki Politechniki Białostockiej z pominięciem konkursu świadectw pod warunkiem, że w terminach zgodnych z harmonogramem rekrutacji w roku zdania egzaminu maturalnego:
 - a. zapisze się na wybrany kierunek studiów w systemie Internetowej Rejestracji Kandydatów,
 - b. złoży w wymaganym terminie komplet dokumentów wymaganych od kandydata na studia wraz z oryginałem dokumentu wydanego przez Organizatora Konkursu poświadczającego uzyskanie statusu Laureata,
 - c. ureguluje opłatę związaną z postępowaniem rekrutacyjnym.
3. W każdej kategorii tematycznej wyłoniona jest osoba z największą liczbą punktów. Otrzymuje ona nagrodę pieniężną o wartości wskazanej w aneksie nr 1 do Regulaminu. Podatek od nagród pokrywa zdobywca nagrody, zgodnie z obowiązującymi w tym zakresie przepisami prawa, chyba, że wartość wygranej w konkursie nagrody zwolniona jest od podatku dochodowego od osób fizycznych.
4. Wszyscy uczestnicy Testu otrzymują certyfikat potwierdzający uczestnictwo oraz osiągnięty wynik.
5. Wyniki Testu zostaną ogłoszone najpóźniej w ciągu 30 dni po zakończeniu Testu.
6. Podanie nieprawdziwych lub niekompletnych danych będzie przyczyną odmowy wydania nagrody w przypadku wygranej.
7. Organizatorzy Testu nie ponoszą odpowiedzialności za utrudnienia w odbiorze nagrody z przyczyn leżących po stronie uczestnika Testu.
8. Organizatorzy Testu zastrzegają sobie prawo do przyznania dowolnej liczby nagród w ramach puli nagród dodatkowych, dowolnej liczby wyróżnień oraz nagród specjalnych.

Postanowienia końcowe

1. Dane osobowe uczestników Testu będą przetwarzane wyłącznie w celach przeprowadzenia Testu, wyłonienia laureatów oraz przyznania, wydania, odbioru i rozliczenia warunków nagród i wyróżnień.
2. Dane osobowe uczestników Testu będą wykorzystywane zgodnie z warunkami określonymi w Ustawie z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (tekst jednolity: Dz. U. z 2002 r., Nr 101 poz. 926.). Administratorem danych osobowych jest Politechnika Białostocka.
3. Przetwarzanie danych osobowych w związku z udziałem w Teście obejmuje publikację wizerunku, imienia i nazwiska oraz ogólnego wyniku uczestnika, który zdobył jedną z nagród Testu. Każdy z pozostałych uczestników Testu będzie miał możliwość wyrażenia zgody na ujawnienie jego wyniku, nazwiska i adresu mailowego firmom organizującym Test. Dane oraz szczegółowe wyniki uczestników Testu, którzy nie wyrażą zgody, nie będą ujawniane.
4. Przetwarzanie danych dotyczy wszystkich uczestników Testu. Uczestnicy mają prawo wglądu do swoich danych osobowych oraz do ich poprawiania. Podanie danych osobowych (imię, nazwisko, szkoła lub uczelnia, adres poczty elektronicznej) jest dobrowolne, lecz ich niepodanie uniemożliwia udział w Teście. Uczestnicy Testu przystępując do niego wyrażają zgodę na przetwarzanie swoich danych do celu określonego w niniejszym Regulaminie.
5. Poprzez zgłoszenie do Testu uczestnik zobowiązuje się do wypełnienia go samodzielnie bez ściągania, konsultacji z innymi osobami oraz bez używania innych rozwiązań mogących budzić zastrzeżenia co do samodzielności wypełnienia Testu. W przypadku stwierdzenia przez organizatorów działania opisanego powyżej uczestnik Testu zostaje wykluczony z tej i kolejnych edycji Testu.
6. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem zastosowanie mają przepisy Kodeksu Cywilnego.

Aneks nr 1 do Regulaminu Białostockiego Testu Informatyków

1. Współorganizatorami Białostockiego Testu Informatyków w roku 2016 są:

Białostocki Park Naukowo-Technologiczny,
BitCraft S.A.,
CFT Polska,
Computaris Polska sp. z o.o.,
Grape Up Sp. z o.o.,
iAlbatros Group S.A.,
Intive,
QBurst Poland sp. z o.o.,
SoftwareHut Sp. z o.o.,
OwnedOutcomes (TangramCare),
Transition Technologies S.A.,
X-Code Sp. z o.o.,
ZETO S.A.

2. Uczestnicy Testu, zarówno uczniowie jak i studenci, w edycji 2016 rozwiązują zadania z 10 kategorii:

algorytmika,
projektowanie obiektowe,
bazy danych,
znajomość języka Java,
znajomość języka C#,
znajomość języka C++,
znajomość języka Python,
technologie mobilne,
technologie webowe,
analiza danych.

3. W każdej kategorii wiekowej i tematycznej, spośród uczestników zostaną wyłonione trzy osoby z największą liczbą punktów. Jeżeli nie będzie to możliwe ze względu na uzyskanie tej samej liczby punktów przez kilka osób zostanie przeprowadzona dogrywka w postaci 10 min. testu.

4. W edycji 2016 Testu przewidziano następujące nagrody pieniężne

a) w kategorii studenckiej:

I miejsce - 2500 zł,

II miejsce - 1500 zł,

III miejsce - 1000 zł,

b) w kategorii tematycznej:

I miejsce - 500 zł.

Pozostali laureaci otrzymają drobne nagrody rzeczowe.