



**POLSKI ZWIĄZEK STOWARZYSZEŃ
WYNAŁAZCÓW I RACJONALIZATORÓW**

**REGULAMIN OGÓLNOPOLSKIEJ
OLIMPIADY INNOWACJI
TECHNICZNYCH
W
TELEKOMUNIKACJI
I INFORMATYCE**

Rok szkolny 2026/27

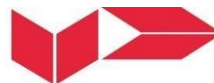
Sfinansowano z dotacji MEN oraz środków PZSWiR



Ministerstwo
Edukacji Narodowej



Patronat honorowy:



URZĄD PATENTOWY
RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ

Informacje wstępne

1. Olimpiada Innowacji Technicznych w Telekomunikacji i Informatyce (dalej zwana OIT_TIF) o tytuł „Młodego Innowatora” 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 wspomaganiem 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 liczego 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 Narodowej, 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,

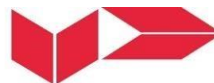
Sfinansowano z dotacji MEN oraz środków PZSWiR



Ministerstwo
Edukacji Narodowej



Patronat honorowy:



URZĄD PATENTOWY
RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ

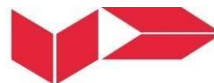
właściwego doboru stosownych struktur danych, właściwego wykorzystania infrastruktur teleinformatycznych oraz ich konfiguracji, przygotowania struktur testowania programów, pracy w środowisku programistycznym. Efektem takich działań jest zachęcenie uczestników Olimpiady do podejmowania samodzielnych 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 PROGRAMISTYCZY** – obejmujący zakres informatyki i teleinformatyki związany bezpośrednio z elementami tworzenia oprogramowania, analiz przedwdrożeniowych, testów oprogramowania i znajomości języków programowania takich jak:
 - C#
 - C++
 - PHP
 - HTML
 - (Visual) Basic
 - Python
 - JavaScript
 oraz baz danych SQL, MySQL, POSTGRESQL.
- **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.

Rozdział I – Olimpiada i jej organizator

§ 1. Prawa i obowiązki Organizatora

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. Dane kontaktowe Organizatora Głównego Olimpiady: www.pzswir.pl, e-mail: kontakt@pzswir.pl, tel. 22 827 36 10.
2. **Zadaniem organizatora jest:**
 - 2.1 Organizowanie Olimpiady zgodnie z regulaminem, programem i obowiązującymi przepisami.
 - 2.2 Prowadzenie działań o charakterze promocyjnym.
 - 2.3 Zapewnienie logistyki przedsięwzięcia.
 - 2.4 Monitorowanie przebiegu na poszczególnych etapach Olimpiady.
3. **Organizator ma prawo:**
 - 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 Reprezentowania Olimpiady na zewnątrz.
 - 3.5 Nawiązywania współpracy z partnerami zewnętrznymi (np.: sponsorami, darczyńcami) oraz z jednostkami badawczo – rozwojowymi i szkołami wyższymi.
 - 3.6 Prowadzenia współpracy z Komitetem Głównym na zasadach wyznaczonych przez regulamin.



- 3.7 Rozstrzygania sporów i prowadzenia arbitrażu w sprawach dotyczących Olimpiady i jej uczestników.
- 3.8 Wprowadzania zmian do Regulaminu Olimpiady.
4. **Organizator ma obowiązek:**
- 4.1 Prowadzenia współpracy z Komitetem Głównym na zasadach wyznaczonych przez regulamin.
- 4.2 Rozstrzygania sporów i prowadzenia arbitrażu w sprawach dotyczących Olimpiady i jej uczestników.
5. **Organizator jest administratorem danych osobowych** uczestników i innych osób zaangażowanych w organizację Olimpiady 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).

§ 2. Struktura organizacyjna olimpiady

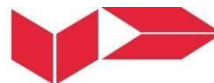
1. Strukturę organizacyjną Olimpiady tworzą:

- Komitet Główny,
- Komitety Okręgowe,
- Komitety Szkolne.

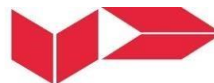
2. Komitet Główny Olimpiady zwany dalej Komitetem

Powoływany jest przez Krajową Radę PZSWiR w składzie: przewodniczący, wiceprzewodniczący, sekretarz i minimum 5 członków.

- 2.1 Komitet Główny Olimpiady tworzą: nauczyciele akademicki wyższych uczelni oraz szkół ponadpodstawowych, rzecznicy patentowi oraz specjaliści z zakresu dziedzin nauk objętych programem Olimpiady.
- 2.2 Siedzibą Komitetu Głównego jest A&T CONSULTING, ul. Budowlanych 5, 63-400 Ostrów Wielkopolski, tel.: 62 590 42 12, mail. b.pilarski@pzswir.pl
- 2.3 Siedzibę Komitetu Głównego Olimpiady wyznacza Krajowa Rada PZSWiR.



- 2.4 Komitet powoływany jest na 3 lata.
- 2.5 Zadaniem Komitetu jest:
- 2.5.1 Czuwanie nad poprawnym przebiegiem kolejnych stopni zawodów.
 - 2.5.2 Komitet Główny powołuje Komitety Szkolne oraz Komitety Okręgowe oraz Komisję Oceniającą w zawodach III stopnia.
 - 2.5.3 Prowadzenie działań o charakterze promocyjnym: rozpowszechnianie materiałów informacyjnych (ulotek, plakatów), prowadzenie strony internetowej, udzielanie informacji o Olimpiadzie uczestnikom, nauczycielom i wszystkim zainteresowanym.
 - 2.5.4 Prowadzenie spotkań informacyjnych, służących upowszechnianiu wiedzy na temat aktualnej edycji Olimpiady, obowiązujących terminach, lokalnych organizatorach, itp.
 - 2.5.5 Organizowanie prelekcji, spotkań tematycznych z wynalazcami, rzecznikami patentowymi mającymi na celu rozszerzenie i pogłębienie wiedzy przez uczestników.
 - 2.5.6 Przeprowadzenie zawodów III stopnia. Zapewnienie logistyki przedsięwzięcia: przyjmowanie zgłoszeń, zabezpieczenie środków finansowych, rezerwacja sal, noclegów, organizacja wyżywienia uczestników, organizacja finału.
 - 2.5.7 Opracowanie i przedstawienie do zatwierdzenia organizatorowi programu oraz regulaminu Olimpiady.
 - 2.5.8 Wydanie laureatom oraz finalistom zaświadczeń.
 - 2.5.9 Prowadzenie ewidencji wydanych zaświadczeń.
 - 2.5.10 Prowadzenie rozliczeń finansowych.
 - 2.5.11 Prowadzenie archiwum dokumentacji, a w tym:
 - dokumentacji w sprawie powołania Olimpiady;
 - dokumentacji wyników zawodów III stopnia;
 - dokumentacji elektronicznej z zawodów II stopnia;
 - dokumentacji elektronicznej z zawodów I stopnia;
 - listy laureatów i nauczycieli, którzy przygotowali uczestnika do Olimpiady.
 - 2.5.12 Prowadzenie działalności sprawozdawczej w terminach wyznaczonych przez Ministerstwo Edukacji Narodowej.

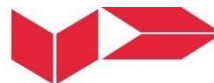


3. Komitety Okręgowe

- 3.1 Komitety Okręgowe działają w składzie 2 lub 3 - osobowym i wybierane są na kadencję 3 lat przez Organizatora, którym jest działający na danym terenie członek PZSWiR lub inny upoważniony przedstawiciel.
- 3.2 Zadaniem Komitetu Okręgowego jest:
- 3.2.1 Nadzór nad realizacją zawodów I stopnia (szkolnego) oraz zawodów okręgowych.
 - 3.2.2 Powołanie Komisji Oceniającej w zawodach II stopnia.
 - 3.2.3 Wyłonienie najlepszych uczniów.
 - 3.2.4 Sporządzenie protokołu z przebiegu posiedzenia Komitetu.
 - 3.2.5 Przekazanie do Komitetu Głównego listy uczestników zakwalifikowanych do zawodów III stopnia, kart zgłoszenia zawodników (załącznik nr 1 i 2) oraz dokumentację statystyczną (załącznik nr 4).

4 Komitety Szkolne

- 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. Rejestracja Komitetów winna nastąpić do 31 października 2026 r. na stronie www.pzswir.pl.
- 4.2 Do jego zadań należy:
- 4.2.1 Powołanie Komisji Oceniającej w zawodach I stopnia.
 - 4.2.2 Przeprowadzenie eliminacji szkolnych.
 - 4.2.3 Wyłonienie najlepszych uczniów.
 - 4.2.4 Sporządzenie protokołu z przebiegu zawodów szkolnych - listy uczestników:
 - w **BLOKU PROGRAMISTYCZYM** 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.

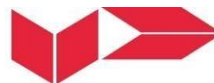


- 4.2.5 Przekazanie listy uczestników zakwalifikowanych do II stopnia wraz z kartą zgłoszenia zawodników (załącznik nr 1 i 2) i dokumentacją statystyczną (załącznik nr 3).

Rozdział II – Organizacja olimpiady

§ 3. Uczestnicy olimpiady

1. Adresatami Olimpiady są uczniowie polskich szkół ponadpodstawowych: liceum ogólnokształcącego oraz technikum zainteresowanych jej tematyką. Uczestnictwo w Olimpiadzie jest dobrowolne i nieodpłatne.
2. Uczestnikami Olimpiady mogą być również uczniowie branżowej szkoły I stopnia i branżowej szkoły II stopnia oraz 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.
3. By wziąć udział w Olimpiadzie uczestnik powinien zgłosić chęć uczestnictwa w Olimpiadzie do Komitetu Szkolnego, utworzonego w swojej placówce szkolnej, w ściśle określonym terminie wyznaczonym przez tenże Komitet.
4. Uczestnictwo w Olimpiadzie jest dobrowolne i nieodpłatne.
5. **Każdy uczestnik przystępując** do Olimpiady zobowiązany jest do podpisania oświadczenia o wyrażeniu zgody na przetwarzanie, utrwalanie, wykorzystanie danych osobowych oraz wizerunku. Zgoda wyrażana jest w momencie rejestracji konta w systemie informatycznym.
6. **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 4).



7. Uczestnicy zobowiązani są do:

- 7.1. Zapoznania się z regulaminem i jego przestrzeganiem.
- 7.2. Znajomości zagadnień dotyczących informatyki i teleinformatyki.
- 7.3. Zgłoszenia chęci uczestnictwa Przewodniczącemu Komitetu Szkolnego.
- 7.4. Przedstawienia dokumentu tożsamości na poszczególnych etapach zawodów.

8. Uczestnik ma prawo do:

- 8.1. Odwołania się od werdyktu na poszczególnych szczeblach.
- 8.2. Uczestnictwa w uroczystym wręczeniu dyplomów i nagród.
- 8.3. Wystąpienia w mediach lokalnych, regionalnych i branżowych.
- 8.4. Uczestnictwa w spotkaniach z przedstawicielami samorządów lokalnych oraz przedstawicielami urzędów publicznych w zakresie zagadnień związanych z Olimpiadą.

§ 4. Organizacja zawodów

Olimpiada ma charakter indywidualny i jest organizowana jako zawody trójstopniowe. Zgodnie z klasyfikacją zawodów szkolnictwa branżowego, Olimpiada powiązana jest z zawodami właściwymi dziedzinie TELEKOMUNIKACJI I INFORMATYKI tj.: Monter sieci i urządzeń telekomunikacyjnych, Technik informatyk, Technik programista, Technik szerokopasmowej komunikacji elektronicznej, Technik teleinformatyk, Technik telekomunikacji, Technik Tyfloinformatyk.

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#



- C++
- PHP
- HTML
- (Visual) Basic
- Python
- JavaScript

oraz baz danych SQL, MySQL, POSTGRESQL.

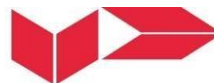
➤ **BLOK TELETECHNICZNY** – obejmujący zakres informatyki i teleinformatyki związany bezpośrednio z elementami infrastruktury teletechnicznej, konfiguracji urządzeń sieciowych, tworzenia i łączenia kanałów teleinformatycznych, szyfrowania i bezpieczeństwa danych. Zakres zadań został oparty o infrastrukturę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

Gradacja kryteriów dotyczy wzrostu intensywności znaczeniowej poziomu testów i zadań w odniesieniu do środowiska szkolnego, środowiska okręgowego oraz środowiska ogólnopolskiego.

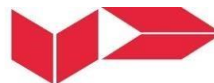
1. Zawody I stopnia - zawody szkolne - przeprowadza Komitet Szkolny przy użyciu platformy informatycznej udostępnionej przez Komitet Główny. Do udziału w nich może zgłosić się każdy uczeń szkoły – liczba uczestników jest nieograniczona.

W terminie **11 do 15 stycznia 2027 r.** zostaną przeprowadzone zawody szkolne w formie testu on-line obejmującego zagadnienia w wybranej dziedziny tematycznej.

- 1.1. Uczestnictwo w zawodach szkolnych wymaga rejestracji poszczególnych uczestników na Platformie e-learningowa w celu uzyskania dostępu do testów.
- 1.2. Rejestracja w systemie będzie możliwa od **02 do 31 grudnia 2026 r.** W pierwszej dekadzie stycznia 2027 r. zostaną podane informacje o terminach przeprowadzenia testów eliminacyjnych.
- 1.3. Po zarejestrowaniu do systemu, uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych.



- 1.4. Wszyscy uczestnicy zawodów szkolnych otrzymują poprzez zalogowanie do Platformy E-LEARNINGOWEJ dostęp do testu zawierającego 20 pytań z zakresu odpowiednio PROGRAMISTYCZNEGO lub TELETECHNICZNEGO.
 - 1.5. Przystąpienie do odpowiedniego testu tj. Blok Programistyczny lub Blok Teletechniczny jest jednoznaczne z wyborem bloku dla wszystkich etapów Olimpiady.
 - 1.6. Uczestnicy wypełniają test składający się z 20 pytań w określonym w platformie limicie czasowym 20 min.
 - za każdą prawidłową odpowiedź otrzymują – 1 pkt,
 - w przypadku równej liczby punktów o kolejności decyduje czas rozwiązania testu.
 - 1.7. Szczegóły dotyczące zasad rejestracji oraz danych wymaganych na tym etapie zostaną przedstawione w instrukcji dostępnej na stronie internetowej PZSWiR z dniem udostępnienia platformy.
 - 1.8. 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 **31 stycznia 2027 r.**
 - 1.9. Do **17 lutego 2027 r.** należy przekazać sprawozdania oraz karty zgłoszeniowe uczestników do Komitetu Okręgowego.
2. **Zawody II stopnia - zawody okręgowe** – przeprowadza Komitet Okręgowy z użyciem platformy on-line udostępnionej przez Komitet Główny. Zawody mogą być prowadzone pod nadzorem w określonych lokalizacjach dla poszczególnych okręgów. Szczegółowe zasady eliminacji zostaną opublikowane na stronie internetowej.
- 2.1. 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.
 - 2.2. W terminie **02 do 05 marca 2027 r.** zostaną przeprowadzone zawody okręgowe w formie online obejmującego zagadnienia w wybranej dziedzinie tematycznej.
 - 2.3. Wyniki zawodów z systemu e-learningowego zostaną przesłane w formie elektronicznej do szkół oraz Komitetów Okręgowych do dnia **11 marca 2027 r.**
 - 2.4. Zgłoszenie uczestnika do kolejnego etapu należy przekazać do Komitetu Głównego w terminie do **18.03.2027 r.**



2.5. 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, stosowaniu odpowiednich algorytmów programistycznych, analizie danych i struktur oprogramowania.

Czas trwania etapu pisemnego wynosi 60 minut.

Kryteria oceny:

- każda prawidłowa odpowiedź - 1 pkt,
- każde zadanie praktyczne uczestnik otrzymuje 0-5 pkt.

➤ **BLOK TELETECHNICZNY:**

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

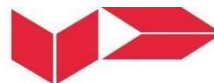
Czas trwania etapu pisemnego wynosi 60 minut.

Kryteria oceny:

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

2.6. Do zawodów III stopnia kwalifikuje się 40 najlepszych uczestników w każdym bloku.

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



3. **Zawody III stopnia – finał ogólnopolski** - przeprowadzane są przez Komitet Główny i oceniane przez powołaną przez Komitet Główny - Komisję Oceniającą. Przeprowadzenie finału, a następnie podsumowanie wyników oraz wręczenie nagród, pucharów i dyplomów winno odbyć się w terminie **od 23 do 31 marca 2027 r.**

3.1. Organizator – Polski Związek Stowarzyszeń Wynalazców i Racjonalizatorów - określa termin i miejsce przeprowadzenia finału.

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

3.3. **Przebieg zawodów III stopnia:**

3.3.1. **Etap I – TEST**

BLOK PROGRAMISTYCZY:

Uczestnicy otrzymują 30 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 30 minut.

Kryteria oceny:

- Każda prawidłowa odpowiedź - 1 pkt,
- Nie stosuje się punktacji częściowej.

BLOK TELETECHNICZNY:

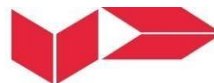
Uczestnicy otrzymują 30 pytań o zwiększonym stopniu trudności, w dniu przeprowadzenia zawodów polegające na wykonaniu praktycznej konfiguracji infrastruktury sieci teleinformatycznej, konfiguracji transmisji danych, konfiguracji połączeń sieci teleinformatycznych, analizy błędów i struktur sieciowych.

Czas trwania etapu pisemnego wynosi 30 minut.

Kryteria oceny:

- Każda prawidłowa odpowiedź - 1 pkt

Test jest realizowany na platformie informatycznej, pytania wyświetlane sekwencyjnie bez możliwości powrotu do poprzedniego pytania.



3.3.2. Etap II – ZADANIA

BLOK PROGRAMISTYCZNY:

Uczestnicy otrzymują 2 zadania praktyczne o zwiększonym stopniu trudności, w dniu przeprowadzenia zawodów, polegające na tworzeniu i analizie rozwiązań teleinformatycznych, praktycznej modyfikacji kodu informatycznego, stosowaniu odpowiednich algorytmów programistycznych, analizie danych i struktur oprogramowania.

Czas trwania etapu pisemnego wynosi 60 minut.

Kryteria oceny:

- Uczestnik otrzymuje za każde zadanie praktyczne 0 lub 5 pkt za całkowicie poprawne rozwiązanie,
- Nie stosuje się punktacji częściowej.

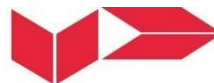
BLOK TELETECHNICZNY:

Uczestnicy otrzymują 2 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, analizie błędów i struktur sieciowych. Czas trwania etapu pisemnego wynosi 60 minut.

Kryteria oceny:

- Uczestnik otrzymuje za każde zadanie praktyczne 0 lub 5 pkt za całkowicie poprawne rozwiązanie,
- Nie stosuje się punktacji częściowej.

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



PODSUMOWANIE WYNIKÓW – ETAPU I i II

Na podstawie sumy wyników zdobytych przez Uczestników Etapu I i II ustalana jest klasyfikacja na bazie której 10 najlepszych uczniów w każdym bloku otrzymuje tytuł LAUREATA i przechodzi do kolejnego etapu praktycznego – **ETAP III**

3.3.3. Etap III – ZADANIA

BLOK PROGRAMISTYCZY:

Uczestnicy otrzymują 1 zadanie praktyczne o zwiększonym stopniu trudności, w dniu przeprowadzenia zawodów, polegające na tworzeniu i analizie rozwiązań teleinformatycznych, praktycznej modyfikacji kodu informatycznego, stosowaniu odpowiednich algorytmów programistycznych, analizy danych i struktur oprogramowania. Czas trwania etapu pisemnego wynosi 30 minut.

Kryteria oceny:

- Uczestnik otrzymuje za zadanie praktyczne 0 lub 5 pkt za całkowicie poprawne rozwiązanie,
- Nie stosuje się punktacji częściowej.

BLOK TELETECHNICZNY:

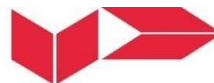
Uczestnicy otrzymują 1 zadanie praktyczne o zwiększonym stopniu trudności, w dniu przeprowadzenia zawodów polegające na wykonaniu praktycznej konfiguracji infrastruktury sieci teleinformatycznej, konfiguracji transmisji danych, konfiguracji połączeń sieci teleinformatycznych, analizy błędów i struktur sieciowych.

Czas trwania etapu pisemnego wynosi 60 minut.

Kryteria oceny:

- Uczestnik otrzymuje za zadanie praktyczne 0 lub 5 pkt za całkowicie poprawne rozwiązanie,
- Nie stosuje się punktacji częściowej.

Ostateczną kolejność w klasyfikacji indywidualnej jest ustalana na podstawie sumy zdobytych punktów z testu i zadań. W przypadku równej liczby punktów o kolejności decyduje większa liczba punktów ucznia z testu, następnie z zadania I, a następnie



z kolejnego. W przypadku równej liczby punktów z testu i we wszystkich zadaniach o kolejności decyduje czas rozwiązania testu.

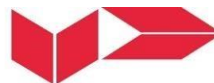
Ponadto przy ocenie wartości zadań stosuje się poniższe zasady i kryteria uczestnictwa ujęte w niniejszym Regulaminie, a w szczególności:

- 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.

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

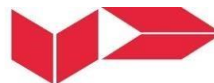
- a. Zawody I stopnia - na podstawie wyników oceny z testu online obejmującego podstawowe zagadnienia z zakresu Informatyki i Telekomunikacji.
- b. Zawody II stopnia – na podstawie wyników oceny z 20 zadań testowych oraz 4 zadań praktycznych.
- c. Zawody III stopnia – na podstawie wyników oceny rozszerzonych 30 zadań testowych oraz w sumie 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.

4. Komitety Szkolne i Okręgowe oraz opiekunowie i dyrektorzy szkół winni monitorować tok postępowania prac.
5. W wyjątkowych i uzasadnionych przypadkach Komitet Główny może przyznać tytuł większej liczbie autorów.



§ 5. Przepisy szczegółowe

1. *Udział uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, w tym z niepełnosprawnościami* - Organizator Olimpiady zapewnia, aby miejsce, w którym odbywają się zawody na wszystkich szczeblach, było dostępne dla osób niepełnosprawnych. Chcemy, aby każdy mógł uczestniczyć w tym wydarzeniu w komfortowych i bezpiecznych warunkach.
2. *Nagłe zachorowania i wypadki losowe* - w przypadku nagłych okoliczności, uniemożliwiających wzięcie udziału uczestnika na którymkolwiek z etapów Olimpiady, a uczestnictwo było obowiązkowe, na jego miejsce **może być wyznaczony zawodnik, którego ~~praca~~ uplasowała się na kolejnym najwyższym miejscu** w klasyfikacji punktowej w poprzednim etapie zawodów z danej szkoły/okręgu. 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.
3. *Pokrywające się terminy* – pokrywające się terminy innych olimpiad, turniejów, konkursów 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, a uczestnictwo było obowiązkowe.
4. *Dyskwalifikacja* - uczestnik Olimpiady może zostać zdyskwalifikowany w przypadku złamania regulaminu Olimpiady.
5. Jeśli w danej szkole nie przeprowadzono zawodów I stopnia, pomimo zgłoszenia Komitetu Szkolnego, to dyrektor szkoły ma obowiązek wskazać uczniowi szkołę, w której takie zawody się odbywają.

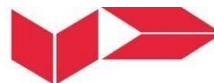


§ 6. Tryb odwoławczy

1. Uczestnik, który uważa, że wynik, jaki uzyskał w czasie zawodów, nie odzwierciedla poziomu jego pracy lub zawody były prowadzone z naruszeniem regulaminu, ma prawo złożenia odwołania.
2. Odwołanie od decyzji Komisji Oceniającej podczas zawodów: I/II/III stopnia:
 - 2.1. W zawodach I/II stopnia składa się do Przewodniczącego lub Wiceprzewodniczącego Komitetu Szkolnego/Okręgowego w terminie 3 dni od daty ogłoszenia wyników. Uczestnicy odwołanie składają na piśmie: przesyłając listem poleconym na adres właściwego Komitetu - za potwierdzeniem zwrotnym (decyduje data wpływu), osobiście w siedzibie danego Komitetu lub drogą mailową do właściwego Komitetu. Odwołanie powinno zawierać szczegółowy opis okoliczności oraz dane kontaktowe osoby odwołującej się od decyzji.
 - 2.2. W zawodach III stopnia składa się do Przewodniczącego lub Wiceprzewodniczącego Komitetu Głównego w terminie 1 godziny od ogłoszenia wyników. Uczestnicy odwołanie składają na piśmie w miejscu przeprowadzenia zawodów. Odwołanie powinno zawierać szczegółowy opis okoliczności oraz dane kontaktowe osoby odwołującej się od decyzji.
 - 2.3. Komitet Szkolny/Okręgowy/Główny rozpatruje odwołania w najkrótszym możliwym terminie, nie dłuższym jednak niż 10 dni roboczych od daty otrzymania odwołania. Udziela odpowiedzi w formie pisemnej.
 - 2.4. Ocena dokonana przez Komisję Oceniającą poszczególnych szczebli zatwierdzona przez Komitet poszczególnych szczebli jest ostateczna i nie podlega zaskarżeniu.

§ 7. Rejestracja przebiegu zawodów/powołanie do komisji niezależnego obserwatora zewnętrznego.

1. Organizator nie przewiduje rejestracji przebiegu zawodów oraz nie będzie powoływać do komisji niezależnego obserwatora zewnętrznego.



Rozdział III Uprawnienia i nagrody

§ 8. Nagrody i uprawnienia

1. Uprawnienia:

- 1.1. W klasyfikacji wyników uczestników zawodów III stopnia Olimpiady stosuje się następujące nazewnictwo:

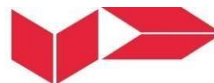
Laureat Olimpiady – 10 najlepszych zawodników.

Finalista Olimpiady – zawodnik, który zdobył powyżej 30% punktów możliwych do zdobycia.

- 1.2. Potwierdzeniem uzyskania uprawnień oraz statusu laureata lub finalisty jest zaświadczenie, którego wzór stanowi załącznik do rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej i Sportu z dnia 29 stycznia 2002 r. w sprawie organizacji oraz sposobu przeprowadzania konkursów, turniejów i olimpiad (tekst jednolity Dz.U. z 2020r. poz. 1036).
- 1.3. Laureaci i finaliści otrzymują zaświadczenia podczas uroczystego podsumowania. Jeśli uczestnik nie może osobiście odebrać swojego zaświadczenia, zostanie ono wysłane na adres szkoły, w której się uczy.

2. Nagrody:

- 2.1. Komitet przyznaje uczestnikom biorącym udział w zawodach III stopnia – finale ogólnopolskim tytuł „Młodego Innowatora”.
- 2.2. Liczba, wysokość oraz rodzaj nagród dla finalistów i laureatów OIT_TIF, w zależności od możliwości finansowych i zajętego miejsca w klasyfikacji, ustalają organizatorzy przeprowadzanych zawodów.

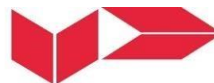


- 2.3. Laureaci i finaliści otrzymują nagrody podczas uroczystego podsumowania. Jeśli uczestnik nie może osobiście odebrać swojej nagrody na podsumowaniu, może ją odebrać osobiście w siedzibie Komitetu Głównego.

Rozdział IV - Postanowienia końcowe

§ 9. Postanowienia końcowe

1. Komitet Główny, we współpracy z Organizatorem Olimpiady, podejmuje ostateczne decyzje dotyczące interpretacji niniejszego regulaminu oraz spraw i zagadnień w nim nieujętych.
2. Wszelkich informacji dotyczących organizacji Olimpiady Innowacji w Informatyce i Telekomunikacji udzielają:
 - Komitet Główny Olimpiady
ul. Budowlanych 5, 63-400 Ostrów Wielkopolski;
www.pzswir.pl;
e-mail: b.pilarski@pzswir.pl;
tel.: 62 590 42 12
KOORDYNATOR OLIMPIADY: BARTOSZ PILARSKI
MAIL: b.pilarski@pzswir.pl
 - 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 eliminacje szkolne - załącznik nr 3
4. Dokumentacja statystyczna eliminacje okręgowe - załącznik nr 4

Warszawa, lipiec 2026 roku

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

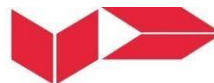
Sfinansowano z dotacji MEN oraz środków PZSWiR



Ministerstwo
Edukacji Narodowej



Patronat honorowy:



URZĄD PATENTOWY
RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ