

REGULAMIN DYWIZJI

(KATEGORII TEMATYCZNEJ)

CREATIVE IT

§1 Definicje

1. **Regulamin** - określa zasady organizacji oraz warunki uczestnictwa w dywizji, w kategorii tematycznej "Creative IT" w ramach I Ogólnopolskich Mistrzostw IT/MIT,
2. **Zespół** – co najmniej dwóch Uczestników, którzy mogą do rejestracji wymagać Opiekuna,

§2 Postanowienia wstępne

1. Niniejszy regulamin stanowi integralną część regulaminu Mistrzostw IT regulującą zasady i warunki uczestnictwa w Wydarzeniach dotyczących kategorii tematycznej "Creative IT", zwanej również "**dywizją Creative IT**".
2. Aby wziąć udział w Wydarzeniach Dywizji Creative IT należy spełnić warunki określone w regulaminie Mistrzostw IT.
3. Zasady ogólne dotyczące udziału w Mistrzostwach IT oraz zapisu na Wydarzenia zostały przedstawione w §3 i §4 regulaminu Mistrzostw IT.

§3 Wymagania szczegółowe

1. Wydarzenia w ramach Dywizji Creative IT odbywają się w trzech kategoriach wiekowych zgodnie z definicją regulaminu Mistrzostw IT:
 - a. Szkoły Podstawowe
 - b. Szkoły Ponadpodstawowe
 - c. Szkoły Wyższe
2. Półfinały oraz Finały Dywizji Creative IT odbywają się zgodnie z ogólnym harmonogramem Mistrzostw IT.
3. Do półfinałów Mistrzostw IT może przystąpić dowolna liczba Uczestników z każdej szkoły/placówki oświatowej.
4. Do półfinałów Mistrzostw IT Uczestnicy z pierwszej i drugiej kategorii wiekowej (szkoły podstawowe oraz szkoły ponadpodstawowe) przystępują w Zespołach dwuosobowych wraz z opiekunem, natomiast Uczestnicy z trzeciej kategorii wiekowej (studenci) przystępują osobno - Zespół (w rozumieniu platformy) tworzy w tym przypadku jedna osoba.
5. Uczestnicy mogą przystąpić do Mistrzostw IT wyłącznie w ramach swojej kategorii wiekowej.
6. Aby przystąpić do Półfinałów należy posiadać sprawne urządzenie informatyczne z dostępem do internetu i aktualną przeglądarką internetową.
7. Do Finałów w pierwszej kategorii wiekowej (szkoły podstawowe) przechodzi 10 najlepszych Zespołów.
8. Do Finałów w drugiej kategorii wiekowej (szkoły ponadpodstawowe) przechodzi 10 najlepszych Zespołów.

9. Do Finałów w trzeciej kategorii wiekowej (szkoły wyższe) przechodzi 10 najlepszych Uczestników.
10. Aby wziąć udział w Finale Mistrzostw IT trzeba posiadać konto w Platformie - na takich samych zasadach jak w trakcie Półfinałów, z tym wyjątkiem, że Zespoły na Finały przypisywane są przez obsługę Mistrzostw.
11. Na Finały Mistrzostw IT konto Uczestnika/ów z Zespołu musi być w pełni aktywne, a Uczestnik/cy muszą mieć ze sobą dane logowania do Platformy.
12. W trakcie Finałów Mistrzostw IT organizator zapewnia wszelkie niezbędne środki techniczne do wzięcia udziału w Wydarzeniach.
13. Na Finały Mistrzostw IT każdy Uczestnik musi się stawić osobiście wraz z dowodem tożsamości/ legitymacją szkolną pozwalającą zweryfikować Uczestnika. Identyfikacja odbywa się podczas rejestracji w miejscu odbywania się Finałów.

§4 Postanowienia końcowe

1. Zapisując się do Dywizji Creative IT Uczestnik akceptuje niniejszy regulamin, który stanowi integralną część regulaminu Mistrzostw IT.
2. We wszelkich niewyjaśnionych kwestiach należy się odwoływać do regulaminu Mistrzostw IT.