

Pravidla Tour de App

Část 1 – Soutěž a soutěžící

1. Pořadatelem soutěže Tour de App (*dále jen „soutěž“*) je spolek Student Cyber Games, z.s. (*dále jen „pořadatel“*).
2. Soutěž se skládá ze tří částí: Nominačního kola, Soutěžního kola a Finále.
3. Soutěže se smí zúčastnit dvojčlenné a tříčlenné týmy, složené ze studentů středních škol či odpovídajících ročníků víceletých gymnázií. V případě zájmu může pořadatel udělit výjimku takovému týmu, který se bude skládat i ze studentů 2. stupně základních škol.
4. Jednotlivé týmy se mohou přihlašovat přes příslušný formulář na stránkách soutěže ([viz odkaz](#)), a to nejpozději do 15. 12. 2023 (včetně).
5. Po registraci musí každý tým zaplatit startovní poplatek ve výši 250 Kč podle pokynů zaslaných na e-mail uvedený při registraci v sekci fakturační údaje.
6. Do zaplacení startovního poplatku nebude týmu umožněn přístup do odevzdávacího systému.
7. Počet týmů soutěžících za tutéž školu není omezen, kapacitně omezen není ani celkový počet týmů pro Nominační kolo.
8. Tým může být složen i ze studentů různých škol, avšak přihlášen musí být pod hlavičkou jedné konkrétní školy.
9. Složení týmu musí zůstat po celou dobu konání soutěže stejné.

Část 2 – Nominační kolo

10. Nominační kolo probíhá od 30. 10. 2023 do 19. 1. 2024 (včetně).
11. Zadání Nominačního kola bude zveřejněno 30. 10. 2023 na webových stránkách soutěže v příslušné sekci ([viz odkaz](#)).
12. Vypracovaná řešení soutěžních úkolů mohou soutěžící posílat způsobem stanoveným v zadání tohoto kola do konce Nominačního kola.
13. *Zadání Nominačního kola definuje 4 části, které jsou odevzdávány a hodnoceny odděleně na základě Kritérií hodnocení Nominačního kola (viz Příloha 1).*
14. *Části 1 až 3 jsou hodnoceny na základě automatických testů, které musí soutěžící sami spustit skrze testovací platformu.*
15. *Část 4 je hodnocena manuálně a pro její hodnocení je využita poslední odevzdaná verze.*
16. *Část 1 je nutné odevzdat a otestovat do 22. 12. 2023, poté budou testy pro tuto část uzamčeny.*
17. Do další části soutěže („Soutěžního kola“) postupuje 40 týmů s nejvyšším dosaženým bodovým ohodnocením. Pořadatel si vyhrazuje právo počet týmů postupujících do Soutěžního kola, v závislosti na celkové účasti, navýšit.

18. Hodnocení odevzdaných řešení Nominačního kola probíhá podle kritérií stanovených v **příloze 1 Pravidel soutěže**. Samostatný soubor s názvem „*Kritéria hodnocení Nominačního kola*“ lze nalézt zveřejněný i na webových stránkách soutěže ([viz odkaz](#)).
19. Výsledky obou termínů Nominačního kola budou zveřejněny 30. 1. 2024. na webu soutěže ([viz odkaz](#)).

Část 3 – Soutěžní kolo

20. Soutěžní kolo probíhá od 12. 2. 2024 do 1. 3. 2024 (včetně).
21. Zadání Soutěžního kola bude zveřejněno 12. 2. 2024 na webových stránkách soutěže v příslušné sekci a souboru.
22. Vypracovaná řešení soutěžních úkolů mohou soutěžící posílat do konce Soutěžního kola způsobem stanoveným v zadání tohoto kola.
23. Na rozdíl od Nominačního kola nebudou kritéria hodnocení Soutěžního kola zveřejněna předem. K jejich odtajnění dojde až po konci Soutěžního kola a termínu odevzdávání soutěžních úkolů. Příslušný soubor bude opatřen elektronickým podpisem, který bude zveřejněn současně se zadáním. Po skončení Soutěžního kola mohou soutěžící ověřit jeho integritu.
24. Do další části soutěže („*Finále*“) postupuje celkem 20 týmů s nejvyšším bodovým ohodnocením dosaženým během Soutěžního kola. Pořadatel si vyhrazuje právo počet týmů postupujících do Finále, v závislosti na celkové účasti, navýšit.
25. Výsledky Soutěžního kola budou zveřejněny nejpozději do týdne od jeho konce, a to v příslušné sekci na webových stránkách soutěže.

Část 4 – Finále

26. Finále se uskuteční od 22. 3. 2024 – do 24. 3. 2024 v Brně na Fakultě informatiky Masarykovy univerzity.
27. Přesná pravidla Finále a parametry budou doplněny až v průběhu soutěže. O doplnění pravidel Finále bude pořadatel jednotlivé týmy řádně a s dostatečným předstihem informovat.

Část 5 – Všeobecná pravidla chování během soutěže

28. Přihlášením se do soutěže se účastníci zavazují, že budou všechny soutěžní úkoly plnit osobně, samostatně, poctivě a podle svého nejlepšího vědomí.
29. V případě důvodných pochybností na straně pořadatele by měly být jednotlivé týmy schopny uspokojivě prokázat autorství svých řešení. Pokud toho některý z týmů schopen nebude, může dojít k jeho vyloučení ze soutěže.
30. Dojde-li ze strany soutěžícího k porušení pravidel, vyhrazuje si pořadatel právo daného soutěžícího či jeho tým způsobem odpovídajícím závažnosti provinění penalizovat. V případě zvláště závažného porušení pravidel může být daný soutěžící či jeho tým vyloučen ze soutěže.

31. Obdobně může být soutěžící či tým penalizován i v případě takového jednání, které sice není v přímém rozporu s pravidly soutěže, nicméně svou podstatou porušuje základní pravidla slušného a sportovního chování. Zejména se jedná o neuctivé a vulgární chování k pořadatelům či ostatním soutěžícím, hanobení dobrého jména soutěže a podobně.

Část 6 – Zpracování osobních údajů

32. Účast v soutěži je podmíněna udělením souhlasu se zpracováním osobních údajů do přihlášky uvedených. Tento souhlas soutěžící udělí zatržením příslušného pole v přihláškovém formuláři. Takto získané osobní údaje soutěžících budou pořadatelem zpracovány za účelem zajištění řádného chodu soutěže a nebudou poskytovány třetím osobám.
33. Dále mohou soutěžící udělit pořadateli souhlas s poskytnutím kontaktního údaje (emailové adresy) a výsledného umístění v soutěži partnerům soutěže za účelem navázání případné spolupráce. Tento souhlas soutěžící udělí nezávisle na souhlasu dle čl. 30 Pravidel soutěže a jeho udělení není podmínkou účasti v soutěži.
34. V případě zájmu mohou jednotliví soutěžící pořadateli zaslat své životopisy, a to způsobem stanoveným na webu soutěže. Tyto životopisy budou po skončení soutěže pořadatelem poskytnuty partnerům soutěže.
35. Týmy vypracovaná řešení soutěžních úkolů budou po skončení soutěže zveřejněna pod licencí GNU GPL ([viz odkazy: originální znění|české znění](#)). Pořadatel si vyhrazuje právo s těmito řešeními volně disponovat, zejména je zveřejnit na webu soutěže jako ukázková řešení dalších ročníků, zpracovat je do vzdělávacích materiálů a ty dále distribuovat.
36. Svou účastí ve Finále soutěžící vyjadřují souhlas se zachycením na fotografiích a videozáznamech, pořízených za účelem propagace soutěže a k osobní potřebě soutěžících (jako vzpomínka na soutěž apod.).

Část 7 - Závěrečná ustanovení

37. Pořadatel si vyhrazuje právo změnit pravidla pro daná soutěžní kola, a to nejpozději do dvou dnů před jejich začátkem. O každé takovéto změně bude pořadatel jednotlivé týmy neprodleně informovat.

Příloha 1 – Kritéria hodnocení Nominačního kola

1. V Nominačním kole lze získat celkem 350 bodů, z toho 150 bodů za automatické testy testující funkcionality aplikace a 200 bodů za kvalitu UI/UX a část funkcionality specifické pro 4. část zadání.
2. Každá z částí 1 až 3 je hodnocena 50 body, které budou uděleny poměrově k množství splněných testů, jejichž kód je zveřejněn na testovací platformě soutěže.
3. Body za část 4 jsou uděleny v následujících kategoriích:
 - a. Celkový návrh aplikace – 40 bodů
 - b. User interface – 90 bodů (20 % dodržení konzistence vzhledu, 20 % za vzhled a design, 20 % za přehlednost aplikace, 20 % za dodržení brand manuálu zadání, 15 % za design stránek specifických pro 4. část zadání, 5 % za copywriting)
 - c. Pobyt v aplikaci – 30 bodů (60 % navigační a strukturální prvky, 40 % přívětivost aplikace)
 - d. Funkcionality specifická pro 4. část zadání (60 % vzhled titulé stránky, 40 % funkcionality titulé stránky) – 40 bodů