

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.
4. Jednotlivé týmy se mohou přihlašovat přes příslušný formulář na stránkách soutěže ([viz odkaz](#)), a to nejpozději do 27. 1. 2023 (včetně).
5. Počet týmů soutěžících za tutéž školu není omezen, kapacitně omezen není ani celkový počet týmů pro Nominační kolo.
6. Tým může být složen i ze studentů různých škol, avšak přihlášen musí být pod hlavičkou jedné konkrétní školy.
7. Složení týmu musí zůstat po celou dobu konání soutěže stejné.

Část 2 – Nominační kolo

8. Nominační kolo probíhá od 31. 10. 2022 do 27. 1. 2023 (včetně).
9. Zadání Nominačního kola bude zveřejněno 31. 10. 2022 na webových stránkách soutěže v příslušné sekci ([viz odkaz](#)).
10. Vypracovaná řešení soutěžních úkolů mohou soutěžící posílat způsobem stanoveným v zadání tohoto kola do konce dvou různých termínů určených pro Nominační kolo.
11. Do další části soutěže (*„Soutěžního kola“*) postupuje 30 týmů s nejvyšším dosaženým bodovým ohodnocením v každém ze dvou termínů, dohromady tedy 60 týmů. Pořadatel si vyhrazuje právo počet týmů postupujících do Soutěžního kola, v závislosti na celkové účasti, navýšit.
12. První termín odevzdávání Nominačního kola trvá do 16. 12. 2022 (včetně). Týmy, které odevzdají své řešení už v prvním termínu a nedostanou se mezi 30 postupujících týmů do Soutěžního kola, mohou své řešení odevzdat i v termínu druhém. Druhý termín Nominačního kola trvá do 27. 1. 2023 (včetně).
13. 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](#)).
14. Výsledky obou termínů Nominačního kola budou zveřejněny nejpozději do týdne od konce příslušného termínu na webových stránkách soutěže ([viz odkaz](#)).

Část 3 – Soutěžní kolo

15. Soutěžní kolo probíhá od 13. 2. 2023 do 3. 3. 2023 (včetně).

16. Před započítáním Soutěžního kola musí každý tým, který do něj postoupil, zaplatit startovní poplatek ve výši 250 Kč podle pokynů zaslaných na e-mail uvedený při registraci v sekci fakturační údaje.
17. Týmy postupující z prvního termínu Nominačního kola musí tento poplatek uhradit do 6. 1. 2023 (včetně).
18. Týmy postupující z druhého termínu Nominačního kola musí tento poplatek uhradit do 8. 2. 2023 (včetně).
19. Pokud některý z týmů do uvedeného data startovní poplatek nezaplatí, nebude mu umožněna další účast v soutěži. Jeho místo v Soutěžním kole pak bude nabídnuto (v pořadí daného termínu) dalšímu, původně nepostupujícímu, týmu.
20. Zadání Soutěžního kola bude zveřejněno 13. 2. 2023 na webových stránkách soutěže v příslušné sekci a souboru.
21. Vypracovaná řešení soutěžních úkolů mohou soutěžící posílat do konce Soutěžního kola způsobem stanoveným v zadání tohoto kola.
22. 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.
23. Do další části soutěže („Finále“) postupuje celkem 30 týmů s nejvyšším bodovým ohodnocením dosaženým během Soutěžního kola.
24. Výsledky Soutěžního kola budou zveřejněny nejpozději do týdne od jeho konce, a to v příslušné sekci na webových stránkách soutěže.

Část 4 – Finále

25. 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

26. Přihlášením se do soutěže se účastníci zavazují, že budou všechny soutěžní úkoly plnit osobně, samostatně, poctivě a podle svého nejlepšího vědomí.
27. 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.
28. 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.
29. 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

- 30.** Účast v soutěži je podmíněna udělením souhlasu se zpracováním osobních údajů do přihlášky uvedených. Tento souhlas soutěžící udělí zatrhnutím příslušného pole v přihláškovém formuláři. Takto získané osobní údaje soutěžících budou pořadatelem zpracovány za účelem zajištění řádného chodu soutěže a nebudou poskytovány třetím osobám.
- 31.** 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.
- 32.** 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.
- 33.** 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.
- 34.** 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

- 35.** 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 750 bodů, z toho 500 bodů za funkcionality aplikace a 250 bodů za kvalitu UX.
2. Zadání se skládá ze základní části a 4 rozšíření. Za každou z těchto pěti částí lze získat 100 bodů za funkcionality, dohromady tedy 500 bodů.
3. Za základní část a „červené,“ „zelené“ a „modré“ rozšíření lze získat 50 bodů za UX, dohromady tedy 200 bodů.
4. 50 bodů za UX lze získat za celkový dojem z aplikace, inovativní a elegantní řešení.
5. Body za funkcionality základní části jsou uděleny za následující požadavky:
 - a. Zobrazit přidané záznamy – 20 bodů
 - b. Přidat nový záznam s atributy: datum, strávený čas, programovací jazyk, hodnocení, popis – 10 bodů
 - c. Nemožnost vložit nevalidní data (datum – 6 bodů, časový údaj – 2 body, hodnocení – 2 body) – 10 bodů
 - d. Upravit záznam – 20 bodů
 - e. Odstranit záznam – 10 bodů
 - f. Přidání záznamu s atributy shodnými s již vytvořeným záznamem vytvoří validní záznam – 5 bodů
 - g. Odstranění záznamu s atributy shodnými s již vytvořeným záznamem odstraní pouze zamýšlený záznam – 5 bodů
 - h. Persistence práce se záznamy – 20 bodů
6. Body za funkcionality „červeného“ rozšíření jsou uděleny za následující požadavky:
 - a. Seřadit zobrazené záznamy dle následujících atributů (datum – 10 bodů , strávený čas – 10 bodů, programovací jazyk – 10 bodů, hodnocení – 10 bodů) – 40 bodů
 - b. Řazení zachovává pořadí z předchozího kroku – 10 bodů
 - c. Filtrovat zobrazené záznamy (dle atributů viz. požadavek 5) – 40 bodů
 - d. Filtrování zobrazí průnik vybraných filtrů – 10 bodů
7. Body za funkcionality „zeleného“ rozšíření jsou uděleny za následující požadavky:
 - a. Přidat nového programátora – 20 bodů
 - b. Upravit programátora – 10 bodů
 - c. Odstranit programátora – 10 bodů
 - d. Přidat záznam s programátorem – 20 bodů
 - e. Zobrazit záznamy konkrétního programátora – 10 bodů
 - f. Úprava programátora neovlivní jeho záznamy – 10 bodů
 - g. Odstranění programátora odstraní jeho záznamy – 10 bodů
 - h. Odstranění záznamu neodstraní programátora – 10 bodů
8. Body za funkcionality „modrého“ rozšíření jsou uděleny za následující požadavky:
 - a. Přidat novou kategorii – 20 bodů
 - b. Upravit kategorii – 10 bodů
 - c. Smazat kategorii – 10 bodů

- d. Přidat záznamy s kategorií – 15 bodů
 - e. Smazání záznamu s kategorií nesmaže kategorii – 5 bodů
 - f. Smazání kategorie se záznamem nesmaže záznam – 5 bodů
 - g. Přidat záznam s více kategoriemi – 10 bodů
 - h. Zobrazit záznamy jedné kategorie – 10 bodů
 - i. Zobrazit záznamy patřící do průniku kategorií – 15 bodů
- 9.** Body za funkcionalitu „černého“ rozšíření jsou uděleny za následující požadavky:
- a. Aplikace není zranitelná vůči SQL Injection – 50 bodů
 - b. Aplikace není zranitelná vůči XSS (Cross Site Scripting) – 50 bodů