



Zespół Szkół Elektryczno-Mechanicznych im. gen. Józefa Kustronia w Nowym Sączu

ul. Bolesława Limanowskiego 4, 33-330 Nowy Sącz
tel.: 18 443 71 15 fax.: 18 443 70 52 wewn. 38

Regulamin III Edycji Zawodów "ZSEM OC CUP":

Cel Zawodów: "ZSEM OC CUP" to niekomercyjne zawody z dziedziny optymalizacji sprzętu komputerowego mające zasięg ogólnopolski. Zawody mają na celu rozwijanie kompetencji technicznych uczniów w obszarze optymalizacji sprzętu komputerowego oraz systemów operacyjnych, a także promowanie zdrowej rywalizacji i ducha innowacji w dziedzinie nowoczesnych technologii. Wydarzenie ma charakter kulturalno-naukowy i jest całkowicie nieodpłatne.

Opiekunowie: Tomasz Mąka, Rafał Ciastoń oraz Stanisław Izworski

Przewodniczący Projektu: Michał Michalik

Główni Organizatorzy: Michał Michalik, Paweł Madzia, Damian Podgórski

Współorganizatorzy: Tomasz Hornik, Amelia Sułkowska, Piotr Adamczyk, Piotr Grzesik, Dawid Malczak

Patroni Honorowi:

1. Zespół Szkół Elektryczno-Mechanicznych im. gen. Józefa Kustronia
2. Stowarzyszenie Sądecki Elektryk
3. Prezydent Miasta Nowego Sącza
4. Związek Sądeczan
5. Patronat honorowy Wojewody Małopolskiego
6. Klub Informatyczny "ZSEM Tech"
7. Wyższa Szkoła Biznesu - National Louis University

Patroni Medialni:

1. Regionalna Telewizja Kablowa RTK
2. Ingr.content
3. Event Stage - DJ Filip
4. Radio Eska Nowy Sącz
5. dts24

Sponsorzy:

1. Amago
2. Koral

3. ZenitUp
4. Dan Gilmore
5. Jamar
6. Endorfy
7. Iwobike

Partner Technologiczny:

1. Komputronik

Termin i Miejsce: 10.04.2026, Bolesława Limanowskiego 4, 33-330 Nowy Sącz

Nagrody:

Miejsce:	Nagroda:
I	Sony PlayStation 5 Slim
II	Microsoft Xbox Series S
III	Nintendo Switch OLED
Od IV w dół	Drobne upominki, statuetki oraz certyfikaty uczestnictwa w konkursie.

Zgoda na udział w zawodach: [ZGODA](#) (Uczestników niepełnoletnich lub niebędących uczniami ZSE-M zalecamy wysłanie skanu wypełnionego dokumentu na adres e-mail konkursu (zsemtech@zsem.edu.pl) - Zgłoszenia z podpisami opiekunów prawnych, można oddawać także Tomaszowi Mące oraz organizatorom głównym.)

Etap:	Godzina Rozpoczęcia:	Przebieg Zawodów:
I	9:00	Rozpoczęcie (30 min)
II	9:30	Główny Etap Zawodów (8 godz)
III	17:30	Podsumowanie i Zakończenie (30 min)

1. Zasady oraz Wytyczne Organizatorów:

Zasady dla każdego zespołu:

- Każdy zespół zobowiązany jest do bezwzględnego przestrzegania zasad **bezpieczeństwa** podczas przetaktowywania sprzętu komputerowego, by uniknąć uszkodzenia podzespołów lub stworzenia zagrożenia dla zdrowia uczestników.
- Proces optymalizacji sprzętu **będzie musiał** być wykonany w wyznaczonym czasie i miejscu, co ma zapewnić równe szanse wszystkim zespołom. Niezastosowanie się do tego wymogu może **skutkować utratą części punktów lub wykluczeniem z konkursu**.
- Zespół musi przygotować krótką prezentację podsumowującą przebieg optymalizacji. W prezentacji powinny zostać omówione kluczowe aspekty techniczne, w tym wybór ustawień, strategia działania oraz wpływ wprowadzonych zmian na wydajność i stabilność systemu.

Zasady Zgłoszeń:

- W skład zespołu może wchodzić do 2 uczestników.
- Ze względu na brak podziału na kategorie, uczestnicy rywalizują zarówno z innymi zawodnikami indywidualnymi, jak i z dwuosobowymi drużynami.
- Wypełniony formularz zgłoszeniowy wraz z wymaganymi zgodami należy przekazać opiekunom konkursu bądź organizatorom wydarzenia przez kapitana zespołu w wyznaczonym czasie (**do 30.03.2026**).

Karty Zgłoszeń:

- [Zgłoszenie Drużynowe + Zgoda](#)
- [Zgłoszenie Indywidualne + Zgoda](#)

Wytoczne organizatorów:

- **Celowe wyniki** dla każdego benchmarku zostaną ogłoszone przez **jednego z Organizatorów/Opiekunów** przed rozpoczęciem konkursu.
- Jury sprawdza dokumentację (*screeny*) przed przyznaniem punktów.
- W przypadku kontrowersji, jury podejmuje ostateczną decyzję.
- Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do przeprowadzania **kontroli wyników**, w tym weryfikacji zgodności użytych komponentów i ustawień z zasadami konkursu. Zespoły powinny być przygotowane na ewentualne pytania dotyczące technicznych aspektów przeprowadzonej optymalizacji.
- W przypadku wykrycia naruszeń, takich jak manipulacja wynikami, korzystanie z niedozwolonych narzędzi czy nieprzestrzeganie zasad bezpieczeństwa, **zespół zostanie zdyskwalifikowany**.
- Każdy zespół zobowiązany jest do przestrzegania zasad **fair play**. Wszelkie próby nieuczciwej rywalizacji, takie jak ukrywanie wyników, fałszowanie

danych lub ingerowanie w pracę innych zespołów, będą skutkowały **natychmiastową dyskwalifikacją**.

- Organizatorzy, Współorganizatorzy oraz wszystkie osoby wspierające realizację Wydarzenia mają prawo do wzięcia w nim udziału. Udział ten jest udziałem honorowym - ich wyniki nie są wliczane do oficjalnego rankingu. Nie przysługuje im prawo do zajęcia miejsca w końcowej klasyfikacji ani do ubiegania się o nagrody przewidziane dla laureatów.
- Organizatorzy mają prawo do wprowadzenia dodatkowych wytycznych **w trakcie trwania** konkursu, jeśli będzie to konieczne ze względu na bezpieczeństwo uczestników lub sprzętu, bądź w celu zapewnienia równości szans w rywalizacji.
- Dopuszcza się tworzenie **zespołów mieszanych** (*Zespół składający się z dwóch uczestników przy czym każdy z nich reprezentuje inną szkołę. W przypadku zajęcia przez taki zespół jednego z czterech pierwszych miejsc, obie szkoły otrzymują ex aequo to samo miejsce i tytuł zajęte przez zespół*).
- Ostateczna interpretacja regulaminu **należy do organizatorów**, a ich decyzje są **nieodwołalne**. W przypadku wątpliwości dotyczących zasad, uczestnicy powinni niezwłocznie zgłosić się do organizatorów po wyjaśnienie.
- Organizatorzy ponoszą odpowiedzialność tylko za szkody powstałe z ich winy. Uczestnik ponosi odpowiedzialność za szkody powstałe z jego winy, w szczególności za uszkodzenia/ zniszczenia sprzętu oraz za skutki zdarzeń wynikających z naruszenia zasad regulaminu, bezpieczeństwa lub obowiązujących przepisów BHP!!!

Każdy uczestnik:

1. **Musi dostarczyć własny sprzęt do konkursu.** (*Monitory wraz z klawiaturami i myszkami zostaną zapewnione przez organizatorów konkursu.*)
2. Zespół otrzymuje **tylko jedną nagrodę** jeżeli zajmie jedno z czterech pierwszych miejsc. Organizatorzy nie pośredniczą w sporach dotyczących podziału nagrody wewnątrz zespołu. Członkowie zespołu **sami ustalają** który z nich ją otrzyma!
3. Uczestnika jak i jego opiekuna prosimy o **szczegółowe zapoznanie się**, z regulaminem oraz wyrażenie zgody na zawarte w nim zasady.
 - Uczestnicy zobowiązani są do przestrzegania **tego Regulaminu, Regulaminu Pracowni Komputerowych**, zasad **BHP** oraz zasad **Fair Play**.
 - Dostęp do Internetu podczas konkursu może być ograniczony w przypadku dużej liczby zgłoszonych zespołów.

Dodatkowe informacje:

- Każdy uczestnik **musi** wyrazić zgodę na przetwarzanie danych osobowych
- Niepełnoletni uczestnicy muszą mieć zgodę udziału w konkursie podpisaną przez opiekuna prawnego!
- Inicjatywa ma charakter wyłącznie edukacyjny i naukowy; wyklucza się osiągnięcie jakichkolwiek dochodów przez podmioty ją realizujące oraz biorące w niej udział.
- Autorzy konkursu **zastrzegają sobie prawa autorskie**, jednocześnie informujemy, że jakiegokolwiek wątpliwości powstałe w czasie konkursu, a nieuwzględnione w regulaminie, będą rozpatrywane na miejscu przez przewodniczącego projektu!
- Każdy uczestnik jest zobowiązany do posiadania przy sobie ważnej legitymacji szkolnej podczas trwania zawodów.
- Regulamin zawodów może być zmieniany bez uprzedniego powiadomienia uczestników. Nowe zasady nie mogą pogarszać sytuacji uczestników i obowiązują od momentu ich publikacji. Organizatorzy zalecają regularne sprawdzanie aktualnej wersji regulaminu.
- Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do ograniczenia obecności osób niezwiązanych z zawodami na sali, w której odbywają się konkurencje, w celu zapewnienia bezpieczeństwa i wygody uczestników, sprawnego przebiegu zawodów oraz komfortu pracy organizatorów.
- Uczestnicy spoza ZSE-M muszą przesać skany zgłoszeń, zawierające wymagane zgody z podpisami opiekunów prawnych (w przypadku osób *niepełnoletnich*), na adres e-mail konkursu: zsemtech@zsem.edu.pl. Zgłoszenia bez wymaganych podpisów będą uznawane za nieważne i skutkować będą brakiem możliwości udziału w konkursie.

Maksymalna liczba drużyn to 25. Oznacza to że po przekroczeniu tego progu dalsze wnioski nie będą rozpatrywane.

2. Wyniki Benchmarków i Ocena Wyników:

Uczestnicy muszą wykonać zestaw benchmarków dla procesora (*CPU*), pamięci (*RAM*) i karty graficznej (*GPU*). Wyniki oceniane będą przez jury na podstawie dokumentacji w postaci screenów z wymienionymi programami:

Benchmarki do wykonania:

- | | |
|--------------------------|-----------------------------|
| → y-cruncher - Pi-BBP-1B | → y-cruncher - Pi-1b v0.8.5 |
| → PiFast | → 3DMark11 Extreme |
| → Cinebench R15 | → 3DMark11 Physics |
| → HWBOT Aquamark3 | → Unigine Heaven - Basic |

Wymagania dokumentacyjne:

- **Dla wszystkich (CPU/GPU):**
 - Przejrzysty screen (zawierający widoczny wynik benchmarku) z 3 otwartymi oknami programu **CPU-Z** (Karty: CPU , Mainboard, Memory) + okno z wynikiem benchmarku. (Zalecamy korzystanie z rozdzielczości Full HD na monitorach.)
 - Wszystkie benchmarki (oprócz 3DMark011 Extreme, Unigine Heaven - Basic, HWBOT Aquamark3 oraz 3DMark11 Physics) muszą być wykonane za pomocą programu **Benchmark** (Dla wygody uczestników zalecamy zainstalować program samodzielnie przed rozpoczęciem zawodów.)
 - System operacyjny - **tylko** Windows 10 lub nowszy
 - Dozwolone są konfiguracje z jednym gniazdem procesora (single socket).
 - Zabrania się wyłączenia rdzeni procesora w celu symulowania mniejszej liczby rdzeni.
 - Zabrania się korzystania z jakiegokolwiek autorskiego (samodzielnie napisanego, kompilowanego lub modyfikowanego) oprogramowania służącego do zarządzania mocą, napięciami, taktowaniem podzespołów lub optymalizacją procesów systemowych.
 - Dopuszcza się użycie procesorów pochodzących z segmentu serwerowego lub stacji roboczych (np. Xeon), pod warunkiem ich wykorzystania w konfiguracji konsumenckiej.
 - Wynik zamieszczony na platformie [HwBot](#) w zakładce [Competitions ZSEM OC CUP III](#). Aby opublikować wyniki należy dołączyć do zespołu [ZSEM](#), kontem o nazwie drużyny używanej w zawodach.
 - Zamieszczone wyniki muszą odpowiadać standardowym wytycznym HWBot:

Benchmark:	Wytyczne:
y-cruncher - Pi-BBP-1B	y-cruncher - Pi-BBP-1B
PiFast	PiFast
Cinebench R15	Cinebench R15
y-cruncher - Pi-1b v0.8.5	y-cruncher - Pi-1b v0.8.5
3DMark11 Extreme	3DMark11 Extreme
3DMark11 Physics	3DMark11 Physics
Unigine Heaven - Basic	Unigine Heaven - Basic
HWBOT Aquamark3	Aquamark

- **Dla GPU:**

- Dodatkowo screen z otwartym oknem programu **GPU-Z** (wraz z wynikiem benchmarku).

Uwaga: Wyniki bez odpowiedniej dokumentacji nie będą brane pod uwagę!

W razie problemów z submisją (*Przesłaniem wyników*) organizatorzy mogą pomóc uczestnikom.

Punktacja: Proces oceny będzie transparentny i sprawiedliwy. Punkty będą przyznawane na podstawie wyniku końcowego benchmarka w każdej z kategorii. Jury będzie składać się z opiekunów i organizatorów konkursu, jak i zaproszonych ekspertów z tej dziedziny.

Jury: Przewodniczący projektu oraz opiekunowie.

Mechanizm Oceniania Wyników:

- **Celowy wynik** dla każdego benchmarku zostanie ogłoszony przez **jednego z Opiekunów** przed rozpoczęciem konkursu (*Przykładowo: "SuperPI 1M: 12,345 sekund"*).
- **Różnica** między wynikiem uczestnika a celowym wynikiem obliczana jest jako **wartość bezwzględna** (np. $|12,347 - 12,345| = 0,002$ s).
- Uczestnicy są **oceniani według różnicy** (*Najmniejsza różnica → 1. miejsce*).

Sumowanie punktów:

- Punkty z **wszystkich benchmarków** są **sumowane**.
- **Zwycięzca** to uczestnik z **najwyższą sumą punktów**.
- W przypadku gdy dwa zespoły uzyskają ten sam wynik, przewodniczący projektu może wyznaczyć dodatkowy czas, w którym to obydwa zespoły będą musiały się zmierzyć w dogrywce.
- Wyniki uczestników mogą być jedynie identyczne do podanych, lub gorsze. Wyniki lepsze od podanego przez organizatora nie będą brane pod uwagę podczas oceniania.

Punktacja za każdy z benchmarków będzie uzależniona od ilości zgłoszonych drużyn. Przykładowa punktacja przygotowana jeśli w zawodach weźmie udział 20 zespołów.

1. <i>miejsce - 100 pkt</i>	11. <i>miejsce - 9 pkt</i>
2. <i>miejsce - 78 pkt</i>	12. <i>miejsce - 7 pkt</i>
3. <i>miejsce - 60 pkt</i>	13. <i>miejsce - 5 pkt</i>
4. <i>miejsce - 45 pkt</i>	14. <i>miejsce - 4 pkt</i>
5. <i>miejsce - 37 pkt</i>	15. <i>miejsce - 3 pkt</i>
6. <i>miejsce - 30 pkt</i>	16. <i>miejsce - 2 pkt</i>
7. <i>miejsce - 25 pkt</i>	17. <i>miejsce - 1 pkt</i>
8. <i>miejsce - 20 pkt</i>	18. <i>miejsce i niżej - 0 pkt</i>
9. <i>miejsce - 16 pkt</i>	
10. <i>miejsce - 12 pkt</i>	

3. Ochrona danych osobowych:

- Administratorem danych osobowych uczestników zawodów jest **Dyrektor** Zespołu Szkół Elektryczno-Mechanicznych im. Gen. Józefa Kustronia, z siedzibą w Nowym Sączu (33-300), ul. Bolesława Limanowskiego 4;
Kontakt:
 - **Adres email:** elektryk@edu.nowysacz.pl
 - **Telefony:** (018) 443-71-15, (018) 443-70-52
- Inspektorem ochrony danych jest **Pan Sławomir Duda**;
Kontakt:
 - **Adres email:** sduda.iod@dbfomokotow.pl
- Dane osobowe przetwarzane są na podstawie art. 6 ust. 1 lit. a) i b) RODO – w celu udziału w zawodach oraz organizacji i przeprowadzenia konkursu.
- Dane będą przechowywane przez okres niezbędny do realizacji celów zawodów oraz działań promocyjnych i archiwalnych organizatora.
- Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do udziału w zawodach.

- Dane uczestników mogą być publikowane w materiałach informacyjnych, promocyjnych i archiwalnych organizatora oraz partnerów wydarzenia.
- W związku z korzystaniem z narzędzi i platform internetowych dane mogą być przetwarzane poza Europejskim Obszarem Gospodarczym zgodnie z zasadami wynikającymi z RODO.
- Odbiorcami danych mogą być podmioty współorganizujące zawody, partnerzy techniczni oraz podmioty świadczące obsługę informatyczną i promocyjną wydarzenia, wyłącznie w zakresie niezbędnym do promocji i realizacji celów zawodów.
- Dane osobowe nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany ani poddawane profilowaniu.
- Uczestnikom przysługują prawa do:
 - dostępu do swoich danych,
 - ich sprostowania,
 - usunięcia,
 - ograniczenia przetwarzania,
 - przenoszenia danych,
 - wniesienia sprzeciwu oraz do wniesienia skargi do organu nadzorczego (*Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych*).

DODATKOWE WYTYCZNE DLA OSÓB SPOZA ZSE-M:

- Uczestnictwo w zawodach jest zastrzeżone wyłącznie dla szkół podstawowych oraz ponadpodstawowych, które wyraziły chęć współzawodnictwa.
- W zawodach wezmą udział wyłącznie zawodnicy oficjalnie delegowani przez swoje szkoły.
- W zawodach można brać udział zarówno pojedynczo jak i w zespole (*W skład zespołu wchodzi maksymalnie 2 osoby*).
- Zaproszona szkoła samodzielnie ustala tryb wyłonienia reprezentacji i zgłasza nie więcej niż jeden zespół lub dwóch zawodników do udziału w finale.
- Niepełnoletni uczestnik może wziąć udział w zawodach bez fizycznej obecności opiekuna, pod warunkiem dostarczenia najpóźniej w dniu zawodów pisemnej zgody (*rodzic/opiekun samodzielnie przygotowuje wymaganą zgodę*) opiekuna prawnego zawierającej:
 - Zgodę na udział w zawodach,
 - Zgodę na samodzielne przebywanie na terenie ZSE-M w czasie trwania wydarzenia,
 - Zgodę na samodzielny dojazd i powrót,
 - Dane kontaktowe do opiekuna.

- W przypadku, gdy podczas zawodów opiekę nad uczestnikiem będzie sprawować wyznaczony nauczyciel, szkoła/opiekun uczestnika samodzielnie przygotowuje wymaganą zgodę rodzica/opiekuna prawnego na objęcie uczestnika opieką przez delegowanego nauczyciela. Dokument ten należy przesłać na adres e-mail organizatora oraz posiadać przy sobie oryginał w dniu zawodów.
- Wszelkie obowiązki związane z zgodami oraz zgłoszeniem uczestnika do zawodów, w tym przygotowanie i dostarczenie wymaganej dokumentacji, leżą wyłącznie po stronie szkoły zgłaszającej. Organizatorzy nie pośredniczą w zbieraniu ani kompletowaniu zgód, oświadczeń czy innych dokumentów wymaganych do m.in. objęcia uczestnika opieką podczas zawodów.
- Uczestnicy przestrzegają **zasad BHP** i posiadają własny sprzęt, który zostanie poddany procesowi optymalizacji.
- W przypadku gdy uczestnik nie poda wszystkich wymaganych informacji w karcie zgłoszenia jego wniosek o uczestnictwo **nie zostanie rozpatrzony!**
- Uczestnika jak i jego opiekuna prosimy o **szczegółowe zapoznanie się**, z regulaminem oraz wyrażenie zgody na zawarte w nim zasady.
- Uczestnik jak i jego opiekun **muszą wyrazić zgodę na udostępnianie danych osobowych** i szczegółowych informacji odnośnie specyfikacji komputera.
- Zespół otrzymuje **tylko jedną nagrodę** jeżeli zajmie jedno z czterech pierwszych miejsc. Organizatorzy nie pośredniczą w sporach dotyczących podziału nagrody wewnątrz zespołu. Członkowie zespołu sami ustalają który z nich ją otrzyma!
- Uczestnictwo można zgłaszać do 30.03.2026 r.
- Uczestnicy spoza Zespołu Szkół Elektryczno-Mechanicznych im. gen. Józefa Kustronia pojawiają się w wyznaczonym terminie (10.04.2026) razem z opiekunem/nauczycielem w **budynku ZSE-M (Bolesława Limanowskiego 4)** o **godzinie 8:45** w przeciwnym razie nie zostaną oni dopuszczeni do udziału w konkursie.
- Uczestnicy spoza **ZSE-M**, poprzez podpisanie zgody oraz udział w wydarzeniu, akceptują wszystkie postanowienia tego regulaminu. Nieznajomość regulaminu nie zwalnia z obowiązku jego przestrzegania.

Zarząd "ZSEM TECH"

Definicje:

- **Zawody / Konkurs** - "ZSEM OC CUP"
- **Hwbot** - Międzynarodowa platforma rankingowa służąca do rejestrowania, weryfikowania oraz porównywania wyników benchmarków.
- **Uczestnicy** – Uczniowie reprezentujący szkoły zgłoszone do zawodów, spełniający warunki określone w niniejszym Regulaminie.

- **ZSE-M** - Zespół Szkół Elektryczno-Mechanicznych im. gen. Józefa Kustronia w Nowym Sączu.
- **Strona Konkursu** - <https://zsemtech.zsem.edu.pl>
- **CPU** - Procesor, główna jednostka obliczeniowa komputera, odpowiedzialna za wykonywanie operacji logicznych i arytmetycznych.
- **GPU** - Karta graficzna, układ odpowiedzialny za przetwarzanie grafiki oraz obliczenia równoległe, wykorzystywany w benchmarkach graficznych i obliczeniowych.
- **MOBO** - Płyta główna, podstawowy element komputera łączący i umożliwiający współpracę wszystkich podzespołów.
- **PSU** - Zasilacz, urządzenie dostarczające energię elektryczną do komponentów komputera.
- **Benchmark** - Standaryzowany test wydajności sprzętu komputerowego, służący do porównywania wyników uzyskiwanych przez Uczestników.
- **Overclocking / Podkręcanie**- Proces zwiększania częstotliwości pracy podzespołów komputerowych ponad wartości fabryczne w celu uzyskania wyższej wydajności.

ZSEM TECH