

Regulamin Kujawsko-Pomorskich Zawodów Programistycznych

§1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorzy

Organizatorem głównym Zawodów jest Fundacja Rozwoju Informatyki WMiI UMK, z siedzibą w Toruniu, ul. Chopina 12/18 (p. E311), 87-100 Toruń. Współorganizatorem Zawodów jest Fundacja Aleksandra Jabłońskiego z siedzibą w Toruniu, ul. Grudziądzka 5/7, 87-100 Toruń.

2. Zasięg i częstotliwość

Konkurs ma zasięg ogólnopolski. Jest organizowany jeden raz w roku.

3. Uczestnicy

W zawodach może wziąć udział każdy uczeń szkoły średniej oraz student uczelni wyższej.

4. Cel Zawodów

Celem zawodów jest umożliwienie:

- a. zademonstrowania i doskonalenia umiejętności w indywidualnym rozwiązywaniu problemów informatycznych;
- b. nawiązania kontaktów między uczestnikami, firmami informatycznymi oraz wszystkimi osobami zainteresowanymi programowaniem i algorytmami, z różnych szkół i miejscowości;
- c. zapoznania ze specyfiką tego rodzaju rywalizacji w celu przygotowania do uczestnictwa w zawodach typu ACM International Collegiate Programming Contest, Akademickich Mistrzostwach Polski w Programowaniu Zespołowym lub konkursach takich jak Olimpiada Informatyczna, Internetowe Mistrzostwa Polski w Programowaniu.

5. Ogłoszenie wyników

Oficjalne wyniki, w szczególności lista laureatów, są przedstawiane po zakończeniu Zawodów.

§2. Uczestnictwo w Zawodach

1. W Zawodach nie mogą uczestniczyć organizatorzy ani członkowie Komisji sędziowskiej Zawodów.
2. Zawodnicy rywalizują w jednej klasyfikacji generalnej.
3. W Zawodach bierze udział maksymalnie 50 osób. Organizator główny zastrzega sobie prawo zmiany tej liczby w uzasadnionych sytuacjach.
4. W przypadku zbyt dużej liczby chętnych o udziale decyduje kolejność zgłoszeń.
5. Zgłoszenia uczestnika dokonuje się poprzez formularz WWW umieszczony na stronie Zawodów, przy uwzględnieniu zasad i terminów tam opisanych. Podanie fałszywych danych w formularzu może grozić dyskwalifikacją z tych i przyszłych Zawodów.
6. Zgłoszenie uczestnika musi zostać potwierdzone wpłatą w wysokości ustalonej corocznie przez organizatorów i ogłaszanej na stronie internetowej konkursu. Opłata wpisowa nie podlega zwrotowi ani anulowaniu.

§3. Przebieg zawodów

1. Zawody odbywają się w ciągu jednego dnia.
2. Właściwe zawody trwają 4 godziny i są poprzedzone odprawą techniczną i sesją próbną.
3. Komisja sędziowska Zawodów.
 - 3.1. Komisję sędziowską wyznacza prezes Fundacji Rozwoju Informatyki – głównego organizatora Zawodów.
 - 3.2. Komisja sędziowska jest odpowiedzialna za ocenę prawidłowości rozwiązań zadań i za wyłonienie zwycięzcy.
 - 3.3. Komisja sędziowska jest upoważniona do zmiany regulaminu w zakresie dotyczącym przebiegu zawodów w razie zajścia nieprzewidzianych wypadków; decyzje komisji sędziowskiej są ostateczne i nie podlegają apelacji, w szczególności komisja sędziowska ma prawo przedłużyć czas rozwiązywania zadań.

4. Zawody przeprowadzane są w środowisku sieciowym na sprzęcie udostępnionym przez organizatorów.
5. Każdy uczestnik, który znajdzie lukę w systemie ochrony, jest zobowiązany powiadomić o tym niezwłocznie personel pomocniczy Zawodów.
6. Kryteria i tryb oceny rozwiązań zadań:
 - 6.1. uczestnicy przedstawiają sędziom rozwiązania zadań w czasie trwania zawodów z użyciem systemu ZawodyWEB.
 - 6.2. Rozwiązania zadań są oceniane na bieżąco przez Komisję sędziowską, każde rozwiązanie przedstawione do oceny jest akceptowane lub odrzucane, a zgłaszający jest informowany o tej ocenie.
 - 6.3. Do przeprowadzenia oceny rozwiązań używa się danych wejściowych, których format opisany jest w treściach zadań.
 - 6.4. Akceptacja rozwiązania nastąpi tylko wtedy, gdy dla wszystkich danych wejściowych udzieli ono poprawnej odpowiedzi i poprawnie zakończy swoje wykonanie.
 - 6.5. Odrzucenie rozwiązania następuje w przypadku zajścia jednej z poniższych sytuacji, określanych stosownym komunikatem:
 - 6.5.1. **CE** – błąd kompilacji (compile error),
 - 6.5.2. **RTE** – błąd wykonania lub przekroczenie limitu pamięci (run time error),
 - 6.5.3. **TLE** – przekroczenie limitu czasu (time limit exceeded),
 - 6.5.4. **CTLE** – przekroczenie limitu czasu kompilacji (compilation time limit exceeded),
 - 6.5.5. **RV** – próba wykonania niedozwolonej operacji (rule violation),
 - 6.5.6. **WA** – błędna odpowiedź (wrong answer).

Przyczyna odrzucenia rozwiązania jest raportowana osobno dla każdego z zestawów testowych. Limit pamięci oraz czasu dotyczy pojedynczego zestawu danych testowych.

- 6.6. Dopuszczalne jest wielokrotne przedstawianie rozwiązania tego samego zadania.
- 6.7. Uczestnik może zostać zdyskwalifikowany w przypadku:
 - 6.7.1. zbyt częstego wysyłania rozwiązania tego samego zadania, co może zostać uznane za próbę wpłynięcia na działanie systemu.
 - 6.7.2. wystąpienia komunikatu RV spowodowanego próbą wpłynięcia na działanie systemu
 - 6.7.3. wykorzystania sprzętu do celów innych niż rozwiązywanie i zgłaszanie zadań.
- 6.8. Uczestnicy są klasyfikowani na podstawie poprawnie rozwiązanych zadań; w przypadku uczestników posiadających tę samą liczbę rozwiązanych zadań o kolejności decyduje łączny czas rozwiązywania zadań. Za czas rozwiązania zadania przyjmuje się czas, jaki upłynął od początku zawodów do momentu przedstawienia poprawnego rozwiązania powiększony o karę 20 minut za każde przedstawienie niezaakceptowanego rozwiązania. Łączny czas rozwiązywania zadań jest obliczany tylko na podstawie zaakceptowanych rozwiązań – kara związana z nierozwiązanymi zadaniami nie ma wpływu na wynik uczestnika.
- 6.9. Komisja wyłania laureatów konkursu na podstawie klasyfikacji.

§4. Ustalenia techniczne

1. Treści zadań są formułowane w języku polskim.
2. Każdy uczestnik ma do dyspozycji jeden komputer, na którym zainstalowane jest oprogramowanie i inne elementy niezbędne lub przydatne do rozwiązywania zadań.
3. Uczestnicy mogą korzystać z własnych materiałów w formie papierowej, np. książek, wydruków programów, notatek. Nie jest dozwolone korzystanie z materiałów zapisanych w formie elektronicznej. Zabronione jest korzystanie z wszelkiego rodzaju urządzeń elektronicznych (jak kalkulator, przenośny komputer, telefon komórkowy, tablet, smartwatch itp.) – z wyjątkiem komputera dostarczonego przez organizatorów.
4. Podczas trwania Zawodów uczestnicy nie mogą się z nikim komunikować.
5. Rozwiązania zadań mogą być zgłaszane w następujących językach programowania: Pascal, C, C++, Java.
6. Szczegółowy opis ustaleń technicznych i harmonogram przebiegu zawodów w danej edycji zostaną dołączone do ogłoszenia o konkursie i udostępnione każdemu uczestnikowi zawodów.

§5. Postanowienia końcowe

1. Treść Regulaminu oraz wszelkie jego zmiany publikowane są na stronie internetowej konkursu.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany niniejszego Regulaminu.
3. Organizator każdorazowo poinformuje Uczestników o zmianie Regulaminu przez zamieszczenie jego nowej wersji na stronie internetowej konkursu.
4. Wszystkie kwestie sporne nieujęte w niniejszym Regulaminie rozstrzyga Organizator.
5. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się powszechnie obowiązujące przepisy prawa polskiego.
6. Regulamin wchodzi w życie z dniem podjęcia uchwały przez Zarząd Organizatora.