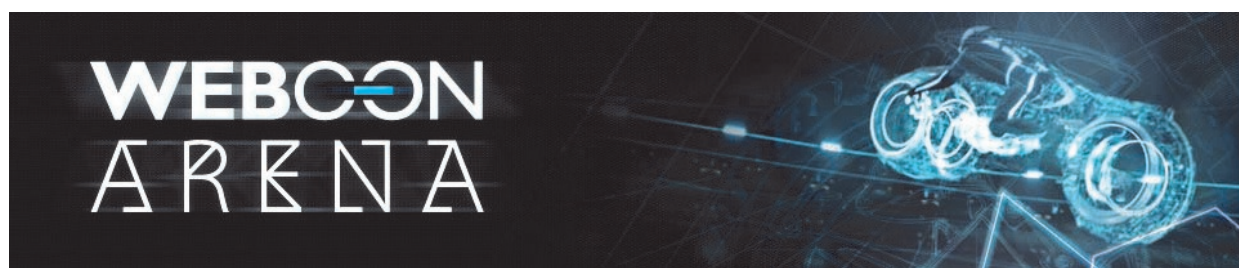


Niezbędne informacje dotyczące konkursu WEBCON ARENA



I. Harmonogram rozgrywek:

1. Rejestracja:

- Rejestracja do konkursu WEBCON ARENA trwa do 1 lipca 2013, do godziny 23:59.

2. Faza Sparringowa:

- do 1 lipca 2013, do godziny 23:39 można zgłaszać zawodników do fazy sparringowej
- 2 lipca 2013 zostaną rozegrane sparringi, w systemie „każdy z każdym”, mające na celu pokazanie możliwości stworzonych zawodników i ew. ulepszenie ich algorytmów przed rozgrywkami zasadniczymi. Zgłoszenie własnego zawodnika do sparringu nie jest obowiązkowe.
- 3 lipca 2013 opublikowana zostanie pełna tabela wyników sparringów oraz filmiki z rozgrywek
- do fazy sparringowej zgłosić można maksymalnie trzech zawodników

3. Rozgrywki zasadnicze:

- do 8 lipca 2013 dozwolone jest zgłoszenie jednego zawodnika, który weźmie udział w rozgrywkach zasadniczych
- rozgrywka finałowa odbędzie się 12 lipca 2013 roku w siedzibie WEBCON (ul. Skotnicka 252A, Kraków), gdzie uczestnicy, który zakwalifikowali się do tego etapu, będą mogli śledzić rozgrywki na żywo
- w przypadku zgłoszenia więcej niż 30 zawodników (algorytmów), Organizator dopuszcza możliwość przeprowadzenia fazy eliminacyjnej. Wówczas wyniki zostaną opublikowane na stronie Organizatora 9 lipca 2013, a wszyscy zarejestrowani zostaną dodatkowo o wynikach poinformowani drogą e-mailową. 30 najlepszych zawodników weźmie udział w rozgrywce finałowej 12 lipca 2013.

4. Wyniki:

- zwycięzcy konkursu zostaną ogłoszeni podczas rozgrywek finałowych w siedzibie WEBCON, 12 lipca 2013
- wyniki konkursu zostaną opublikowane 15 lipca, wraz z nagraniami video, zarówno z eliminacji, jak i z finałów

II. Nagrody:

Główną nagrodą w konkursie jest smartphone Google Nexus 4. Zostanie on przyznany uczestnikowi, którego zawodnik zdobędzie największą ilość punktów w fazie finałowej.

Ponadto organizator przewiduje dwie nagrody specjalne w postaci czytników Kindle PaperWhite:

1. Nagroda od jury.
2. Nagroda za pierwsze miejsce w Konkursie Programistycznym-Niespodziance.

Konkurs Programistyczny-Niespodzianka odbędzie się w trakcie finałów. Aby wziąć w nim udział, należy zjawić się osobiście w siedzibie WEBCON, posiadając własny komputer przenośny z zainstalowanym Visual Studio oraz zawierającym kod własnego zawodnika. Tylko dla osób, które zakwalifikują się do finału.

III. Zasady konkursu WEBCON ARENA:

1. Rozgrywka odbywa się na przygotowanej wcześniej arenie. Dwóch zawodników, w tym samym czasie, pozostawia za sobą (w czasie rzeczywistym) nieprzekraczalny ślad, ograniczając pole gry.
2. Celem rozgrywki jest doprowadzenie do sytuacji, w której przeciwnik zderzy się ze ścianą areny lub ze śladem pozostawionym przez któregoś z zawodników.
3. Każdy zawodnik porusza się z tą samą prędkością, w tym samym czasie.
4. W przypadku gdy obaj zawodnicy w tym czasie wykonają ruch niedozwolony (zderzą się ze ścianą areny lub któryś ze śladów), wówczas następuje remis.
5. Pojedyncza walka pomiędzy dwoma zawodnikami, składać się będzie z trzech potyczek. W każdej z nich zawodnicy startują z innego miejsca na Arenie (róg areny, środek krawędzi areny oraz środek areny). Zwycięzcą walki zostaje zawodnik, który wygra większą ilość potyczek.
6. Konkurs rozgrywany będzie w systemie „każdy z każdym”.
7. Za zwycięstwo w potyczce zawodnik otrzymuje 3 punkty. Za remis 1, a za porażkę 0.
8. Zwycięzcą turnieju zostaje Uczestnik, którego zawodnik otrzyma największą ilość punktów. W przypadku uzyskania przez kilku zawodników tej samej ilości punktów, wygrywa zawodnik, który ma mniejszy, średni czas obliczania ruchu. Jeśli również czasy będą takie same, wygrywa zawodnik o większej ilości zwycięstw,

a następnie więcej bezpośrednich zwycięstw.

9. Rozgrywki odbywać się będą na arenie o kształcie kwadratu.

10. Uczestnicy turnieju odpowiedzialni są tylko za stworzenie zawodnika (algorytmu). Kwestie dotyczące prezentacji graficznej oraz przeprowadzenia rozgrywki zrealizowane zostaną przez mechanizm Areny.

11. Za zawodnika uważa się klasę napisaną w technologii .NET, implementującą interfejs IRacer. Najważniejszą częścią interfejsu do zaimplementowania jest metoda, określająca jaki będzie następny ruch zawodnika. Do metody przekazane zostaną informacje o stanie areny (zajętość pól, struktura areny). Metoda musi zwrócić informacje, w którą stronę (góra, dół, lewo, prawo) ma być wykonany następny ruch.

12. Na obliczenie każdego ruchu obowiązuje limit czasowy – 1 sekunda.

13. Do fazy sparringowej można zgłosić maksymalnie trzech zawodników. Natomiast do rozgrywek zasadniczych – jednego.

14. Podczas rozgrywek finałowych ,chętni, którzy zakwalifikowali się do tego etapu, będą mogli wziąć w dodatkowym Konkursie Programistycznym – Niespodziance.

15. Wszelkie dane, potrzebne do zgłoszenia swojego zawodnika dostępne są pod adresem: www.webcon.pl/ftp/webcon_arena.zip (pliki Areny, instrukcja itp.).

IV. Regulamin uczestnictwa w konkursie WEBCON ARENA:

1. Organizatorem konkursu jest firma WEBCON, z siedzibą przy ul. Skotnickiej 252A w Krakowie.

2. Uczestnikiem konkursu jest każda osoba, która dobrowolnie zarejestrowała się w konkursie poprzez formularz zgłoszeniowy dostępny na stronie www Organizatora.

3. Aby wziąć udział w konkursie WEBCON ARENA, należy się zarejestrować na stronie <http://www.webcon.pl/arena/rejestracja>, a następnie przesłać na adres arena@webcon.pl stworzonego przez siebie zawodnika (algorytm). Każdy uczestnik otrzyma wiadomość potwierdzającą otrzymanie pliku/ów oraz fakt ich poprawnego działania. Terminy graniczne podane zostały w harmonogramie.

4. Wszelkie uwagi, zapytania i sugestie winny być zgłaszane na adres arena@webcon.pl

5. Uczestnicy konkursu zobowiązani są do prowadzenia konwersacji e-mailowej z Organizatorem, z zarejestrowanego wcześniej adresu e-mail.

6. Zarejestrowanie w konkursie oznacza zgodę na publiczne podanie danych, związanych ze stworzeniem zawodnika (jego nazwy oraz nazwy autora zwracanych przez interfejs IRacer), w celu przeprowadzenia kon-

kursu.

7. Rejestracja oznacza zgodę na opublikowanie imienia i nazwiska Uczestnika, który zdobędzie nagrodę w konkursie WEBCON ARENA.

8. W przypadku wygranej, Uczestnik zgadza się na przekazanie firmie WEBCON danych, niezbędnych do przekazania nagrody.

9. Regulamin oraz zasady konkursu WEBCON ARENA mogą ulec zmianie aż do momentu przeprowadzenia rozgrywek finałowych. O każdej istotnej zmianie, Uczestnicy zostaną powiadomieni drogą e-mailową.