

Rules and Regulations

Teaming

- Participants must join as part of a team. The maximum number of members in a team is three.
- Each entrant of the competition shall be a member of only ONE team and not more than one team.
- No participant will be allowed to change teams once the competition has started.
- Teams shall not include any new members during the competition or remove members from the team on their own accord.
- Only the registered teams are allowed to participate in the competition.
- Team members shall decide and appoint a leader (hereon referred to as Team Leader), who shall hold the position during the entire course of the competition. That team Lead is the main contact point of a team to the competition organizers.
- Every team will receive CodeMania v3.0 Hackerrank account credentials via emails.

Timeline

- Competitors must register before 7th of October 11.59 pm through the website.
- The competition will begin at 6.00 pm on 20th of October 2022 and end at 06.00 am on 21th of October 2022.

Registration and scoring

- Only the SLTC undergraduates can participate to the competition.
- All the SLTC students from batch four to batch nine in **school of engineering, school of computing & IT, school of technology** are eligible to participate to the competition.
- After registration, competitors will receive instructions from coordinators and emails.
- Challenges will be set by a panel of judges and will be judged through the hackerrank platform. (Hackerrank platform - <https://www.hackerrank.com/>)
- Challenges will be categorized as easy, intermediate and hard levels. Therefore, CodeMania v3.0 allows students of all experience levels to participate.
- Competitors can use any of the programming languages provided by the platform. For more information, refer to the website: [Execution Environment and Samples – HackerRank Support Center](#)
- Winners are determined strictly based on the scoring mechanism provided by the HackerRank platform.
- There will be no point penalties incurred for incorrect submissions.

- A submission will only be considered if it obtains more points than any of the previous attempts made by the competitor for those particular challenges.

Special:

- When participating to the competition, participants must participate through the accounts, provided by the organizing committee.
- All participants must rename their accounts as instructed by the organizing committee and those who are unable to do it, will be eliminated from the competition.
- In order to obtain the certificate of participation, at least the first three questions must be completed.
- When completing the tasks, competitors can try as many times as they need and must be submitted them before 12.00 a.m.

නීති සහ රෙගුලාසි

කණ්ඩායම් කිරීම

- සහභාගිවන්නන්ගේ කණ්ඩායමක කොටසක් ලෙස එක්විය යුතුය. කණ්ඩායමක උපරිම සාමාජිකයන් ගණන තීරණය කෙරේ.
- තරඟයට සහභාගී වන සෑම අයෙකුම එක් කණ්ඩායමක පමණක් සාමාජිකයෙකු විය යුතු අතර, එක් කණ්ඩායමකට වඩා වැඩි නොවිය යුතුය.
- තරඟය ආරම්භ වූ පසු කිසිදු සහභාගිවන්නෙකුට කණ්ඩායම් වෙනස් කිරීමට ඉඩ නොදේ.
- කණ්ඩායම් තරඟය අතරතුර නව සාමාජිකයින් ඇතුළත් නොකළ යුතුය හෝ ඔවුන්ගේ කැමැත්ත මත කණ්ඩායමෙන් සාමාජිකයින් ඉවත් නොකළ යුතුය.
- තරඟයට සහභාගී වීමට අවසර ඇත්තේ ලියාපදිංචි කණ්ඩායම් වලට පමණි.
- කණ්ඩායම් සාමාජිකයින් විසින් තරඟාවලියේ මුළු කාලය තුළම තනතුර දරන නායකයෙකු (මෙහි කණ්ඩායම් නායකයා ලෙස හැඳින්වේ) තීරණය කර පත් කළ යුතුය. එම කණ්ඩායම් නායකයා යනු තරඟ සංවිධායකයින් වෙත කණ්ඩායමක ප්‍රධාන සම්බන්ධතා ස්ථානයයි.
- සෑම කණ්ඩායමකටම ඊමේල් හරහා CodeMania v3.0 Hackerrank ගිණුම් පිවිසුම් විස්තර ලැබෙනු ඇත.

කාල සීමාව

- තරඟකරුවන් ඔක්තෝබර් 7 වන දින ප.ව. 11.59 ට පෙර වෙබ් අඩවිය හරහා ලියාපදිංචි විය යුතුය.
- තරඟය 2022 ඔක්තෝබර් 20 වන දින සවස 6.00 ට ආරම්භ වන අතර 2022 ඔක්තෝබර් 21 දින පෙ.ව. 06.00 ට අවසන් වේ.

ලියාපදිංචිය සහ ලකුණු ලබාදීම

- තරඟයට සහභාගී විය හැක්කේ SLTC උපාධි අපේක්ෂකයින්ට පමණි.
- ඉංජිනේරු විද්‍යාලය, පරිගණක හා තොරතුරු තාක්ෂණ පාසල, තාක්ෂණ විද්‍යාලය යන පාසල් හතරේ සිට නව වන කණ්ඩායම දක්වා සියලුම SLTC සිසුන් තරඟයට සහභාගී වීමට සුදුසුකම් ලබයි.
- ලියාපදිංචියෙන් පසුව, තරඟකරුවන්ට සම්බන්ධීකාරකවරුන්ගෙන් සහ ඊමේල් මගින් උපදෙස් ලැබෙනු ඇත.
- අභියෝග විනිශ්චය මණ්ඩලයක් විසින් සකස් කරනු ලබන අතර හැකර්ෂ්ක් වේදිකාව හරහා විනිශ්චය කරනු ලැබේ. (Hackerrank වේදිකාව - <https://www.hackerrank.com/>)
- අභියෝග පහසු, අතරමැදි සහ දුෂ්කර මට්ටම් ලෙස වර්ග කෙරේ. එබැවින්, CodeMania v3.0 සියලුම අත්දැකීම් මට්ටම්වල සිසුන්ට සහභාගී වීමට ඉඩ සලසයි.
- තරඟකරුවන්ට වේදිකාව මගින් සපයන ඕනෑම ක්‍රමලේඛන භාෂාවක් භාවිතා කළ හැක. වැඩි විස්තර සඳහා, වෙබ් අඩවිය වෙත

යොමු වන්න: [Execution Environment and Samples – HackerRank Support Center](#)

- ජයග්‍රාහකයින් තීරණය කරනු ලබන්නේ HackerRank වේදිකාව විසින් සපයන ලද ලකුණු කිරීමේ ක්‍රමය මත දැඩි ලෙස පදනම් කරගෙනය.
- වැරදි ඉදිරිපත් කිරීම් සඳහා ලකුණු දඩ මුදල් නොලැබේ.
- ඉදිරිපත් කිරීමක් සලකා බලනු ලබන්නේ එම විශේෂිත අභියෝගයන් සඳහා තරඟකරු විසින් පෙර කරන ලද ඕනෑම උත්සාහයකට වඩා වැඩි ලකුණු ලබා ගන්නේ නම් පමණි.

විශේෂ:

- තරඟයට සහභාගී වන විට, සහභාගිවන්නන් සංවිධායක කමිටුව විසින් සපයනු ලබන ගිණුම් හරහා සහභාගී විය යුතුය.
- සියලුම සහභාගිවන්නන් සංවිධායක කමිටුවේ උපදෙස් පරිදි තම ගිණුම් නැවත නම් කළ යුතු අතර එය කළ නොහැකි අය තරඟයෙන් ඉවත් කරනු ලැබේ.
- සහභාගීත්ව සහතිකය ලබා ගැනීම සඳහා, අවම වශයෙන් පළමු ප්‍රශ්න තුන සම්පූර්ණ කළ යුතුය.
- කාර්යයන් සම්පූර්ණ කරන විට, තරඟකරුවන්ට අවශ්‍ය වාර ගණනක් උත්සාහ කළ හැකි අතර පෙ.ව 12.00 ට පෙර ඒවා ඉදිරිපත් කළ යුතුය.