

# ZASADY ELIMINACJI

## 1 Ustalenia ogólne

1. Eliminacje odbywać się będą w godzinach 9:00 – 14:00 (CET) w dniu 28 lutego 2016.
2. Zgodnie z Regulaminem — w uzasadnionych przypadkach (takich, jak przerwa w działaniu systemu) — Organizatorzy **mogą** wydłużyć czas trwania Konkursu maksymalnie o jedną godzinę zegarową.
3. Wszelkie wątpliwości, **które nie mogą zostać przesłane przy użyciu mechanizmu “Questions and answers” systemu sprawdzającego (patrz niżej)**, należy kierować na adres kontakt@deadline24.pl.
4. Językiem formalnym używanym podczas Konkursu jest **język angielski**.

## 2 Ocenianie

1. W momencie rozpoczęcia Konkursu zostaną ujawnione zadania wraz z zestawami danych.
2. W zestawach danych do każdego z zadań znajduje się jeden przykładowy plik wejściowy (o numerze 0) wraz z przykładowym plikiem wyjściowym. Zestaw ten nie jest punktowany.
3. Rozwiązanie każdego z zadań będzie polegało na wygenerowaniu po jednym pliku wyjściowym do każdego (oprócz przykładowego) pliku wejściowego.
4. Pliki wyjściowe są weryfikowane i oceniane automatycznie przez system sprawdzający.
5. Każdy plik wyjściowy jest weryfikowany i oceniany osobno.
6. Sposób oceny pliku wyjściowego jest opisany w treści zadania.
7. Efektem sprawdzenia jest przyznanie oceny za dany zestaw danych.
8. Jeśli ocena za zestaw w danym zgłoszeniu jest wyższa niż aktualna ocena za zestaw (wynikająca ze wcześniejszych zgłoszeń), to ocena za zestaw jest aktualizowana.
9. Na podstawie oceny oraz czasu zgłoszenia jest wyznaczana liczba punktów za zestaw:
  - Jeśli ocena za dany zestaw wynosi 0, to liczba punktów za zestaw również jest równa 0.
  - W innym wypadku liczba punktów za zestaw jest dana wzorem:

$$p = r + b \cdot \left(1 - \frac{\ln(i)}{\ln(n)}\right),$$

gdzie:

- $p$  to liczba punktów,
- $r$  i  $b$  to współczynniki skalujące (odpowiednio punkty za prawidłowe rozwiązanie oraz jego jakość) — ich wartości są podane w oddzielnym pliku udostępnionym wraz z treściami zadań,
- $n$  to liczba drużyn startujących w eliminacjach,
- $i$  to pozycja drużyny w pojedynczym rankingu. Pozycja zależy od liczby drużyn, które za dany zestaw mają:

- \* wyższą ocenę,
- \* identyczną ocenę uzyskaną w zgłoszeniu wysłanym wcześniej.

10. Liczba punktów jest liczona na bieżąco na podstawie powyższego wzoru, a więc może maleć w przypadku nadesłania lepszych rozwiązań przez inne drużyny.
11. Liczba punktów za zadanie to suma punktów za wszystkie zestawy danych do danego zadania.
12. Końcowa liczba punktów drużyny (decydująca o miejscu w rankingu końcowym), to suma punktów za wszystkie zadania.
13. Oceny za poszczególne zestawy danych w wysłanych zgłoszeniach dostępne są przez interfejs www systemu sprawdzającego.

### 3 System sprawdzający

1. Adres interfejsu www systemu sprawdzającego ukaże się na stronie <http://www.deadline24.pl> w dziale “News” najpóźniej godzinę przed rozpoczęciem eliminacji.
2. Login i hasło do systemu (dla każdej z drużyn) zostaną przesłane do każdego z członków drużyny na adres e-mail podany przy rejestracji, najpóźniej godzinę przed rozpoczęciem eliminacji.
3. Zabronione jest udostępnianie hasła innym osobom.
4. System konkursowy umożliwia zadawanie pytań Organizatorom oraz oglądanie odpowiedzi na pytania własne i pytania innych drużyn, które zostały przez Organizatorów upublicznione.
5. Należy na bieżąco przeglądać dział “Questions and answers”, ponieważ mogą się tam znajdować ważne informacje dotyczące zadań.
6. Przez interfejs www dostępny będzie ranking aktualizowany na bieżąco. Godzinę przed zakończeniem zawodów ranking zostanie *zamrożony*.
7. Treści zadań oraz zestawy danych będzie można pobrać przez interfejs www systemu w postaci archiwów zabezpieczonych hasłem.
8. Hasło do archiwów ukaże się w interfejsie www systemu w momencie rozpoczęcia zawodów.
9. Zgłaszanie rozwiązań polega na wysłaniu plików wyjściowych **.ans** lub skompresowanych archiwów w formacie **.zip** zawierających pliki wyjściowe do jednego lub większej liczby zestawów danych **w ramach jednego zadania**. Wysyłanie plików odbywa się za pomocą interfejsu www systemu.
10. W archiwum z zestawami danych (**sets.rar**) znajdują się pliki wejściowe opisujące zestawy zadań. Pliki wyjściowe odpowiadające poszczególnym zestawom muszą mieć nazwę analogiczną do nich, a jedyną różnicą powinno być rozszerzenie — **.ans** zamiast **.in**. Przykładowo, dla pliku wejściowego **gra03.in** prawidłowa nazwa pliku wyjściowego to **gra03.ans**. Nazwy plików powinny być pisane małymi literami.
11. Wysyłany plik archiwum (**.zip**) nie może zawierać żadnych innych plików i **katalogów**, poza plikami wyjściowymi do jednego zadania. Nie może też być zabezpieczony hasłem.
12. Interfejs www systemu przyjmuje także odpowiednio nazwane pojedyncze pliki **.ans**. Przypisanie ich do konkretnego zadania następuje automatycznie.
13. Wielkość wysyłanego pliku jest ograniczona do 2MB.
14. Przez 60 sekund po wysłaniu jednego pliku (**.zip** lub **.ans**) nie jest możliwe wysłanie kolejnego dla tego samego zadania z konta danej drużyny.
15. W przypadku podejrzenia działania mającego na celu zakłócenie poprawnego funkcjonowania systemu sprawdzającego, dostęp do systemu konkursowego z adresu IP, z którego dokonano tego działania, zostanie natychmiast zablokowany.

16. Jeśli Uczestnik Konkursu uzna, że został zablokowany niesłusznie, powinien zgłosić to za pomocą e-maila.
17. W przypadku działań opisanych w punkcie 15., Organizatorzy mogą podjąć decyzję o zdyskwalifikowaniu całej drużyny, do której należał Uczestnik dokonujący opisanych działań.