

1. Niniejszy Regulamin stanowi podstawę Podlaskiego Turnieju w Programowaniu Zespołowym 2015, który odbędzie się w dniach **21-22 marca 2015 r.** i określa prawa oraz obowiązki jego uczestników. Regulamin Turnieju został zamieszczony na stronie **XXX**, zwanej dalej stroną Turnieju. Wszelkie zmiany w Regulaminie będą podawane do wiadomości publicznej poprzez zamieszczenie ich na stronie Turnieju.

2. **Podlaski Turniej w Programowaniu Zespołowym** organizowany jest przez **Studenckie Towarzystwo Open Source** Politechniki Białostockiej. Siedzibą Turnieju jest Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej. Turniej ma zasięg ogólnopolski.

3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmian w Regulaminie.

4. Cel zawodów

Zawody są okazją do zademonstrowania i doskonalenia umiejętności w zespołowym rozwiązywaniu problemów informatycznych. Umożliwiają one nawiązanie kontaktów między studentami i uczniami z różnych ośrodków akademickich i szkół ponadgimnazjalnych. Pozwalają poznać specyfikę tego rodzaju rywalizacji oraz pomagają przygotować się do ewentualnego uczestnictwa w innych zawodach tego typu, takich jak: Akademickie Mistrzostwa Polski w Programowaniu Zespołowym czy ACM International Collegiate Programming Contest.

5. Uczestnictwo w zawodach

Przystąpienie do Turnieju jest równoznaczne z akceptacją przez uczestnika Regulaminu w całości. Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania określonych w nim zasad.

Zawody są rozgrywane w dwóch kategoriach: uczniowskiej i studenckiej. W zawodach biorą udział zespoły (drużyny), składające się z co najmniej dwóch, a maksymalnie z trzech osób - studentów polskiej uczelni albo uczniów tej samej polskiej szkoły ponadgimnazjalnej.

Każda z drużyn może mieć tylko jeden z dwóch statusów: uczniowski albo studencki. W zawodach nie może brać udziału drużyna, której członkami są jednocześnie studenci i uczniowie. Członkowie każdej drużyny muszą być uczniami tej samej szkoły ponadgimnazjalnej, w przypadku drużyny uczniowskiej albo tej samej uczelni wyższej w przypadku drużyny studenckiej.

W zawodach nie mogą brać udziału osoby, które ukończyły już jakiekolwiek studia w kraju lub za granicą (za wyjątkiem studiów licencjackich i inżynierskich) lub które już dwukrotnie uczestniczyły w finałach ACM International Collegiate Programming Contest - w przypadku drużyn studenckich.

Potwierdzeniem spełnienia przez członków zespołów warunków uczestnictwa jest zaświadczenie wystawione przez uczelnię, z której pochodzą studenci - w przypadku drużyny studenckiej albo ponadgimnazjalną szkołę macierzystą - przypadku drużyny uczniowskiej.

Zgłoszenia drużyn do zawodów dokonują uczelnie wyższe w przypadku drużyn studenckich albo

szkola w przypadku drużyny uczniowskiej. Każda uczelnia i szkoła ma prawo wystawić do zawodów jeden zespół, który ma automatycznie zagwarantowane prawo startu. Ponadto, uczelnie i szkoły mogą zgłosić gotowość wystawienia większej liczby zespołów, o których przyjęciu zadecyduje kolejność na liście zgłoszeń oraz zasada cyklicznego włączania do zawodów po jednym zespole z danej listy zgłoszeń, aż do wyczerpania limitu miejsc. Limit liczby miejsc jest ustalony łącznie dla drużyn kategorii studenckiej i uczniowskiej. Łączny limit wynosi 32 drużyny. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wyboru drużyn, w przypadku zgłoszenia przez szkołę lub uczelnię więcej niż jednej drużyny.

Każdy zespół wyznacza spośród siebie kapitana, który podczas zawodów będzie kontaktował się z organizatorami.

Zgłoszenia przyjmowane są od **21 lutego do 10 marca 2015** roku. Do 16 marca zgłaszający mają obowiązek podać imiona i nazwiska członków zespołów.

Zgłoszenia drużyn są bezpłatne. Opłatom podlega zakwaterowanie, zapewniane przez organizatorów w Domach Studenckich Politechniki Białostockiej. Opłaty i inne szczegóły zakwaterowania uczestników zostaną ustalone w późniejszym terminie.

6. Warunki przebiegu Turnieju

1. Władze Wydziału Informatyki PB i Organizatorzy Turnieju dołożą wszelkich starań, by przebiegał on właściwie i zgodnie z regulaminem.

2. Wydział Informatyki PB i Organizatorzy Turnieju nie biorą odpowiedzialności za:

- a) ewentualne nieprawidłowości niezależne od Organizatorów, np. związane z awarią systemu informatycznego (mimo stosowanych zabezpieczeń) lub długotrwałą przerwą w dostawie energii,
- b) wystąpienie błędów w systemie informatycznym, których nie uda się wcześniej ujawnić, mimo procedury testowej,
- c) szkody powstałe z winy osób trzecich, na przykład zaburzających pracę Systemu.

7. Przebieg zawodów

Zawody trwają dwa dni.

Pierwszy dzień zawodów jest przeznaczony na aklimatyzację uczestników i sesję próbną, w czasie której uczestnicy będą mogli zapoznać się ze środowiskiem programistycznym (sieć komputerowa, kompilatory, tryb oceniania zadań itp.).

Właściwe zawody odbywają się w drugim dniu, trwają 5 godzin. Przewodniczący Komitetu Organizacyjnego w porozumieniu z Sędzią Głównym ma prawo przedłużyć czas rozwiązywania zadań w przypadku wystąpienia nieprzewidzianych trudności.

Zawody będą przeprowadzane w środowisku sieciowym. Sieć służy do przesyłania rozwiązań oraz do tworzenia wydruków kodu źródłowego. Używanie sieci do innych celów, np. zdalne logowanie, ftp, telnet i inne jest zakazane i może być zablokowane. Każdy zawodnik, który znajdzie lukę w

systemie ochrony, jest zobowiązany powiadomić o tym niezwłocznie personel pomocniczy zawodów.

Każdy zespół ma do dyspozycji zestaw komputerowy pracujący pod kontrolą systemu operacyjnego Linux wyposażony w: kompilatory gcc, g++, fpc, java; edytory emacs, vim, gedit, kate, mcedit; program uruchomieniowy gdb; standardowe narzędzia tekstowe grep, diff itp. Zespołowi prezentuje się 6-8 zadań programistycznych, których rozwiązania należy przedstawić w językach Java, Pascal, C lub C++ (w sensie języków akceptowanych przez wyżej wymienione kompilatory). Zadania będą sformułowane w sposób niezależny od języka programowania. Wszystkie drużyny, niezależnie od kategorii, rozwiążą ten sam zestaw zadań.

Zadania konkursowe układa zespół powołany przez Organizatora Turnieju.

Zadania będą sformułowane w języku polskim.

Zawodnicy mogą zgłosić fakt zaistnienia niejasności lub wystąpienia błędu w sformułowaniu zadania. Jeśli sędziowie zawodów uznają, że uwaga jest zasadna, każdy zespół otrzyma stosowne wyjaśnienia.

Każde rozwiązanie musi składać się z pojedynczego pliku z kodem źródłowym w dowolnym z dostępnych języków programowania. Program nie może korzystać z plików dodatkowych oraz nie może tworzyć plików tymczasowych.

Uczestnicy mogą korzystać z własnych materiałów: słowników, książek, wydruków programów, notatek. Nie jest dozwolone korzystanie z tekstów zapisanych w formie elektronicznej, z kalkulatorów, przenośnych komputerów itp.

Zawodnikom w czasie zawodów wolno komunikować się jedynie z członkami swojej drużyny oraz wyznaczonym personelem pomocniczym. Każdy kontakt z innymi osobami (w szczególności z zawodnikami innych drużyn lub trenerem) jest zabroniony pod groźbą dyskwalifikacji. Personel pomocniczy może pomagać uczestnikom w przypadku wystąpienia problemów związanych ze środowiskiem programistycznym, np. wyjaśniając komunikaty o błędach systemowych.

W trakcie zawodów, przez pierwsze cztery godziny trwania sesji, do publicznej wiadomości są na bieżąco podawane aktualne wyniki drużyn. Przez następne pół godziny podawana jest tylko informacja wizualna o liczbie zaakceptowanych rozwiązań przedstawionych przez drużynę. Przez ostatnie pół godziny informacje od zespołu sędziowskiego otrzymują tylko zawodnicy.

Po zakończeniu zawodów zostaną przedstawione oficjalne wyniki w dwóch oddzielnych i niezależnych rankingach: drużyn studenckich i drużyn uczniowskich.

Nagrodą główną Turnieju jest Puchar Dziekana Wydziału Informatyki, przyznawany w kategorii drużyn studenckich i drużyn uczniowskich. Za pierwsze trzy miejsca w rankingach przewidziane są nagrody rzeczowe. Podatek od nagród w konkursie, pokrywa zdobywca nagrody, zgodnie z obowiązującymi w tym zakresie przepisami prawa, chyba że wartość wygranej w konkursie nagrody zwolniona jest od podatku dochodowego od osób fizycznych.

8. Komisja sędziowska zawodów

Skład sędziowski i Sędziego Głównego wyznacza Dziekan Wydziału Informatyki.

W sprawach nie uregulowanych przez regulamin decyduje Skład sędziowski. Decyzje składu sędziowskiego są ostateczne i nie podlegają apelacji.

Sędziowie zawodów są odpowiedzialni za ocenę prawidłowości rozwiązań zadań. Sędzia Główny, konsultując decyzje z pozostałymi sędziami, odpowiada za wyłonienie zwycięzców.

9. Kryteria i tryb oceny rozwiązań zadań

Drużyny przedstawiają sędziom rozwiązania zadań w czasie trwania zawodów. Drużyny studenckie i uczniowskie są klasyfikowane w dwóch oddzielnych niezależnych rankingach.

Rozwiązania zadań są oceniane przez sędziów na bieżąco. Każde rozwiązanie przedstawione do oceny jest albo akceptowane, albo odrzucane, a drużyna jest powiadamiana o tej ocenie. Przyczyna odrzucenia rozwiązania jest określana jednym z następujących komunikatów: błąd kompilacji (compile-time error), błąd wykonania (run-time error), przekroczony limit czasu (time limit exceeded), błędna odpowiedź (wrong answer).

Jeżeli rozwiązanie nie zostanie zaakceptowane, drużyna może przedstawić kolejną wersję rozwiązania.

Drużyny są szeregowane na podstawie liczby poprawnie rozwiązanych zadań. O kolejności drużyn posiadających tę samą liczbę rozwiązanych zadań 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-tu minut za każde przedstawienie błędnego rozwiązania. Łączny czas rozwiązywania zadań jest obliczany tylko na podstawie zaakceptowanych rozwiązań - kara związana z nierozwiązanymi zadaniami nie ma wpływu na wynik drużyny.

Dane osobowe Uczestników Turnieju będą przetwarzane wyłącznie w celach przeprowadzenia Turnieju, wyłonienia zwycięzcy oraz przyznania, wydania, odbioru i rozliczenia warunków nagród i wyróżnień.

Dane osobowe uczestników Turnieju będą wykorzystywane zgodnie z warunkami określonymi w Ustawie z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (tekst jednolity: Dz. U. z 2002 r., Nr 101 poz. 926.). Administratorem danych osobowych jest Politechnika Białostocka.

Przetwarzanie danych osobowych w związku z udziałem w Turnieju obejmuje publikację wizerunku, imienia i nazwiska oraz ogólnego wyniku uczestnika, który zdobył jedną z nagród Turnieju.

Przetwarzanie i publikacja danych dotyczy wszystkich uczestników Turnieju. Uczestnicy mają prawo wglądu do swoich danych osobowych oraz do ich poprawiania. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, lecz ich niepodanie uniemożliwia udział w Turnieju. Uczestnicy Turnieju przystępując do niego wyrażają zgodę na przetwarzanie swoich danych do celu określonego w niniejszym Regulaminie.

.....
Miejscowość, data

Zaświadczenie

Zaświadczam, że wszyscy zgłoszeni przeze mnie zawodnicy biorący udział w Podlaskim Turnieju w Programowaniu Zespołowym spełniają wszystkie kryteria wymagane przez regulamin turnieju.

.....
podpis osoby zgłaszającej

.....
pieczętka/podpis
macierzystej szkoły/uczelni