

**Regulamin Konkursu Ogólnopolskiego pn.  
Podlaskiego Turnieju w Programowaniu Zespołowym  
na Wydziale Informatyki Politechniki Białostockiej**

**§ 1**

**Postanowienia ogólne**

1. Organizatorami Ogólnopolskiego Konkursu pn. Podlaski Turniej w Programowaniu Zespołowym zwanego dalej Konkursem, są: Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej, zwane dalej Wydziałem, oraz Studenckie Towarzystwo Open Source, koło naukowe Wydziału Informatyki, zwane dalej Kołem Naukowym.
1. Celem Konkursu jest zademonstrowanie i doskonalenie umiejętności w zespołowym rozwiązywaniu problemów informatycznych, a także ich promowanie wśród uczniów szkół ponadgimnazjalnych.
2. Konkurs odbywa się pod patronatem Rektora Politechniki Białostockiej oraz merytorycznym nadzorem Dziekana Wydziału Informatyki.
3. Współorganizatorem Konkursu dodatkowo mogą być osoby fizyczne i organizacje, które wspierają cel Konkursu i sposób jego realizacji oraz przyczyniają się do innowacyjnego myślenia młodych ludzi.

**§ 2**

**Zakres konkursu**

1. Konkurs rozgrywany jest w dwóch kategoriach: uczniowskiej i studenckiej. W zawodach biorą udział zespoły (drużyny), składające się z co najmniej dwóch, a maksymalnie z trzech osób - studentów tej samej polskiej uczelni wyższej albo uczniów szkół ponadgimnazjalnych tej samej polskiej szkoły ponadgimnazjalnej.
2. Zespół otrzymuje 6-8 zadań programistycznych, których rozwiązania należy przedstawić w językach programowania ustalonych przez organizatora.

**§ 3**

**Uczestnicy Konkursu**

1. W Konkursie mogą uczestniczyć uczniowie polskich szkół ponadgimnazjalnych oraz studenci polskich szkół wyższych.
2. 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.
3. W Turnieju 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.
4. Zgłoszenia drużyn do zawodów dokonują uczelnie wyższe w przypadku drużyn studenckich albo szkoła ponadgimnazjalna w przypadku drużyny uczniowskiej poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego umieszczonego na oficjalnej stronie internetowej

Konkursu. Każda uczelnia i szkoła ma prawo wystawić do zawodów jeden zespół, który ma automatycznie zagwarantowane prawo startu, w przypadku przekroczenia limitu zespołów decyduje kolejność zgłoszeń.

5. Ponadto, uczelnie i szkoły mogą zgłosić gotowość wystawienia większej liczby zespołów, które, trafiają na listę rezerwową. Zespoły z listy rezerwowej dobierane są cyklicznie po jednej drużynie z każdej szkoły/uczelni z uwzględnieniem kolejności zgłoszeń przekazanych przez szkoły/uczelnie.
6. Łączny limit zespołów wynosi 32 drużyny.
7. Każdy zespół wyznacza spośród siebie kapitana, który podczas zawodów będzie kontaktował się z organizatorami.
8. Zgłoszenia drużyn są bezpłatne. Opłatom podlega zakwaterowanie, zapewniane przez organizatorów w Domach Studenckich Politechniki Białostockiej.

#### **§ 4**

##### **Zasady przeprowadzania Konkursu**

1. Konkurs trwa dwa dni.
2. Pierwszy dzień Konkursu przeznaczony jest na aklimatyzację uczestników i sesję próbną, w czasie której uczestnicy będą mogli zapoznać się ze środowiskiem programistycznym (sieć komputerowa, kompilatory, tryb oceniania zadań).
3. Właściwe zawody odbywają się w drugim dniu i trwają 5 godzin. Przewodniczący Komisji Konkursowej ma prawo przedłużyć czas rozwiązywania zadań w przypadku wystąpienia nieprzewidzianych trudności.
4. Konkurs przeprowadzany jest 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 konkursu.
5. Każdy zespół ma do dyspozycji zestaw komputerowy pracujący pod kontrolą systemu operacyjnego Linux wyposażony w: kompilatory gcc, g++, fpc; edytory, np.: emacs, vim, gedit, kate, mcedit; program uruchomieniowy gdb; standardowe narzędzia tekstowe grep, diff, itp. Zespół otrzymuje 6-8 zadań programistycznych, których rozwiązania należy przedstawić w językach Pascal, C lub C++ (w rozumieniu języków akceptowanych przez wyżej wymienione kompilatory). Zadania będą sformułowane w sposób niezależny od języka programowania. Wszystkie drużyny, niezależnie od kategorii, rozwiązują ten sam zestaw zadań.
6. Zadania konkursowe układa Komisja Konkursowa powołana przez Dziekana Wydziału Informatyki oraz Koło Naukowe.
7. Zadania będą sformułowane w języku polskim.
8. Zawodnicy mogą zgłosić fakt zaistnienia niejasności lub wystąpienia błędu w sformułowaniu zadania. W przypadku, gdy Komisja Konkursowa uzna, że uwaga jest zasadna, każdy zespół otrzyma stosowne wyjaśnienia.
9. 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.

10. 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.
11. Zawodnikom w czasie Konkursu 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.
12. W trakcie Konkursu, 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 Komisji Konkursowej otrzymują tylko zawodnicy.
13. Po zakończeniu zawodów zostaną przedstawione oficjalne wyniki w dwóch oddzielnych i niezależnych rankingach: drużyn studenckich i drużyn uczniowskich. Laureatami zostają uczestnicy drużyn, które zajęły I, II i III miejsce w obydwu kategoriach.
14. Uroczyste wręczenie nagród laureatom Konkursu następuje bezpośrednio po zakończeniu Konkursu.

## **§ 5**

### **Komisja Konkursowa**

1. Dziekan Wydziału Informatyki w porozumieniu z Kołem Naukowym powołują jednorazowo na czas trwania Konkursu, Komisję Konkursową, zwaną dalej Komisją, oraz Przewodniczącą Komisji.
2. W skład Komisji wchodzi członkowie Koła Naukowego oraz nauczyciele akademicki Wydziału Informatyki, w tym opiekun naukowy Koła Naukowego.
3. Skład Komisji i jej Przewodniczący jest zatwierdzany przez Radę Wydziału Informatyki.
4. W sprawach nie uregulowanych przez regulamin decyduje Komisja Konkursowa. Decyzje Komisji Konkursowej są ostateczne i nie podlegają odwołaniu.
5. Zadaniem Komisji jest organizacja Konkursu i nadzór nad jego przebiegiem, a w szczególności:
  - 1) przygotowanie harmonogramu konkursu,
  - 2) ustalanie listy finalistów i laureatów,
  - 3) aktualizacja strony internetowej Konkursu,
  - 4) rozpowszechnianie informacji o konkursie wśród młodzieży,
  - 5) pozyskiwanie fundatorów nagród dla uczestników konkursu,
  - 6) przygotowanie zadań konkursowych,
  - 7) ocena prawidłowości rozwiązań zadań.
6. Przewodniczący Komisji, konsultuje decyzje w sprawie oceny prawidłowości rozwiązań zadań z pozostałymi członkami komisji oraz odpowiada za wyłonienie zwycięzców.

7. Przed rozpoczęciem Konkursu Komisja ustala i przedkłada Dziekanom harmonogram oraz preliminarz wydatków, a po zakończeniu Konkursu dokonuje rozliczenia Konkursu.
8. Listę laureatów konkursu zatwierdzają Dziekani Wydziałów.

## **§ 6**

### **Nagrody**

1. 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.
2. Laureaci Konkursu w kategorii szkół ponadgimnazjalnych uzyskują prawo do podjęcia studiów stacjonarnych na dowolnie wybranym kierunku Wydziału Informatyki Politechniki Białostockiej z pominięciem konkursu świadectw pod warunkiem, że w terminach zgodnych z harmonogramem rekrutacji w roku zdania egzaminu maturalnego:
  - 1) zapiszą się na wybrany kierunek studiów w systemie Internetowej Rejestracji Kandydatów,
  - 2) złożą komplet dokumentów wymaganych od kandydata na studia wraz z oryginałem dokumentu wydanego przez Organizatora Konkursu poświadczającego uzyskanie statusu Laureata.
  - 3) zdadzą dodatkowy egzamin (np. z rysunku), gdy jest wymagany.
2. Dodatkowo niezależnie od nagrody, o której mowa w ust. 1, w każdej edycji Konkursu mogą zostać ustalane nagrody pieniężne i rzeczowe ufundowane przez Dziekanów lub sponsorów.

## **§ 7**

### **Postanowienia końcowe**

1. Wszystkie osoby biorące udział w Konkursie zobowiązane będą do wyrażenia zgody na przetwarzanie danych osobowych zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 29 sierpnia 1997 r. (j.t. Dz.U. z 2014 r., poz. 1182) w zakresie związanym z przeprowadzeniem Konkursu. Zgoda na przetwarzanie danych osobowych znajduje się w formularzu zgłoszeniowym Konkursu.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do opublikowania imion, nazwisk oraz informacji o uczestnikach Konkursu oraz zdjęcia i/lub krótkie streszczenia prac przygotowywanych w obu etapach.
3. Regulamin Konkursu udostępniony jest do wglądu na stronie internetowej: [www.zawody.pb.bialystok.pl](http://www.zawody.pb.bialystok.pl).