

ZASADY ELIMINACJI

1 Ustalenia ogólne

1. Eliminacje odbywać się będą w godzinach 9:00 - 14:00 (CET) w dniu 23 marca 2014.
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 reklamacje/pytania/wątpliwości, **które nie mogą zostać przesłane przy użyciu mechanizmu “pytania i odpowiedzi” systemu sprawdzającego (patrz niżej)**, należy kierować na adres `kontakt@deadline24.pl`. Organizatorzy będą starali się odpowiadać, w miarę możliwości, na bieżąco.
4. Językiem formalnym używanym podczas konkursu jest **język angielski**. Tylko w tym języku będą dostępne wszystkie treści zadań oraz odpowiedzi na pytania merytoryczne.

2 Ocenianie

1. W momencie rozpoczęcia konkursu zostaną ujawnione zadania wraz z zestawami danych.
2. Wśród zestawów danych do każdego z zadań znajduje się jeden przykładowy (o numerze 0) wraz z przykładowym plikiem wyjściowym do niego. Zestaw ten nie będzie punktowany.
3. Każde z zadań będzie polegało na wygenerowaniu po jednym pliku wyjściowym do każdego (oprócz przykładowego) z zestawów danych (plików wejściowych).
4. Pliki wyjściowe są sprawdzane automatycznie przez system sprawdzający.
5. Każdy plik wyjściowy jest sprawdzany i oceniany osobno.
6. Sposób oceny pliku wyjściowego jest opisany w treściach zadań.
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 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 , b to współczynniki, ich wartości dla każdego z zadań są podane w osobnym pliku udostępnionym wraz z treściami zadań
- n , to liczba drużyn startujących w eliminacjach
- i , to pozycja drużyny w pojedynczym rankingu (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. Ocenę 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 “Aktualności” 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 “pytania i odpowiedzi”, ponieważ mogą się tam znajdować ważne informacje, takie jak doprecyzowanie nieścisłości, czy poprawki ewentualnych błędów w treściach zadań.
6. Przez interfejs www dostępny będzie ranking aktualizowany na bieżąco. Godzinę przed zakończeniem zawodów ranking zostanie “zamrożony”.
7. Treści zadań oraz zestawy danych do nich będzie można pobrać przez interfejs www systemu w postaci archiwów zabezpieczonych hasłem. Zaleca się pobranie ich jak najwcześniej, aby uniknąć przeciążenia łącz w momencie rozpoczęcia eliminacji.
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 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. Np. 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 uzasadnionego podejrzenia działania mającego na celu zakłócenie poprawnego działania lub oszukanie 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.