

Jagiellońska Liga Programistyczna

(Zdalne) Uniwersyteckie Zawody Informatyczne, 23 stycznia 2021
Wydział Matematyki i Informatyki UJ

Przebieg zawodów:

9:00 – 9:20	Rozpoczęcie, wyjaśnienie zasad (<i>Zoom</i>)
9:30 – 9:50	Sesja próbna (<i>Satori</i>)
10:00 – 15:00	ZAWODY (<i>Satori</i>)
15:15 – 16:15	Ogłoszenie wyników (<i>Zoom</i>)
16:15 –	Pizza (<i>we własnym zakresie</i>)

1. Uniwersyteckie Zawody Informatyczne są zawodami drużynowymi, wchodzącymi w skład eliminacji do zawodów ogólnopolskich i międzynarodowych.
2. Każdy biorący udział zespół może składać się z co najwyżej trzech zawodników.
3. Zawody trwają 5 godzin. Organizatorzy w porozumieniu z Sędzią Głównym mają prawo przedłużyć czas rozwiązywania zadań w przypadku wystąpienia nieprzewidzianych trudności.
4. Zawody poprzedza sesja próbna, w czasie której uczestnicy będą mogli zapoznać się ze środowiskiem programistycznym (sieć komputerowa, kompilatory, tryb oceniania zadań itp.).
5. Zawody będą przeprowadzane w formie zdalnej, każdy zawodnik używa własnego zestawu komputerowego, łącząc się z systemem sprawdzającym przez przeglądarkę. Zgłoszenia zawodników należących do jednej drużyny liczą się na wspólne konto drużyny.
6. Zadania będą sformułowane w języku **angielskim** w sposób niezależny od języka programowania.
7. Zawodnicy mogą zgłosić fakt zaistnienia niejasności lub wystąpienia błędu w sformułowaniu zadania. Jeśli sędziowie zawodów uznają, że uwaga jest zasadna, wszystkie zespoły otrzymają stosowne wyjaśnienia.
8. 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.
9. Uczestnicy mogą korzystać z własnych, wcześniej przygotowanych materiałów w formie papierowej: słowników, książek, wydruków programów, notatek.

10. Uczestnicy mogą korzystać z następujących materiałów elektronicznych:
 - materiałów zamieszczonych przez Jury (biblioteczki kodów Uniwersytetu Jagiellońskiego);
 - dokumentacji C++;
 - uprzednio sporządzonych kodów, o ile zostaną zgłoszone wcześniej Jury – każda drużyna może zgłosić do 50 kb własnego kodu.
11. Programy muszą być pisane samodzielnie, bez konsultacji z osobami spoza własnej drużyny (w szczególności z innymi zawodnikami).
12. W trakcie zawodów, przez pierwsze cztery godziny trwania sesji, do publicznej wiadomości są na bieżąco podawane aktualne wyniki zawodników. W ostatniej godzinie zawodów zawodnicy dostają informację wyłącznie o stanie swoich rozwiązań,
13. Po zakończeniu zawodów zostaną przedstawione oficjalne wyniki.
14. Skład sędziowski jest upoważniony do zmiany regulaminu w chwili zajścia nieprzewidzianych wypadków. Decyzje składu sędziowskiego są ostateczne i nie podlegają apelacji.

Kryteria i tryb oceny rozwiązań zadań

1. Zawodnicy przedstawiają sędziom rozwiązania zadań w czasie trwania zawodów.
2. Rozwiązania zadań są oceniane przez sędziów na bieżąco. Każde rozwiązanie przedstawione do oceny jest albo akceptowane, albo odrzucane, a zawodnik jest powiadamiany o tej ocenie. Przyczyna odrzucenia rozwiązania jest określana jednym z następujących komunikatów:
 - błąd kompilacji (`compilation error`),
 - błąd wykonania (`run-time error`),
 - przekroczony limit czasu (`time limit exceeded`),
 - błędna odpowiedź (`wrong answer`),
 - naruszenie zasad konkursu (`rule violation`).
3. Jeżeli rozwiązanie nie zostanie zaakceptowane, zawodnik może przedstawić kolejną wersję rozwiązania.
4. Zawodnicy są szeregowani na podstawie liczby poprawnie rozwiązanych zadań. O kolejności zawodników 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 zawodnika.