

Regulamin szczegółowy finału konkursu PING – Szczecin, WI ZUT, 2015-04-14

Część teoretyczna

1. Część teoretyczna finału konkursu PING rozgrywana jest z użyciem systemu zdalnego głosowania, a każdy z finalistów otrzymuje do rąk własnych pilot tego systemu; udostępnianie pilota innym osobom jest niedozwolone i powoduje natychmiastową dyskwalifikację.
2. Rozgrywka trwa 45 minut i składa na się na nią 90 zamkniętych pytań testowych jednokrotnego wyboru. Każde z pytań jest prezentowane na ekranie przez 30 sekund i tylko w tym czasie można udzielić na nie odpowiedzi. W przypadku więcej niż jednokrotnego udzielenia odpowiedzi, jako odpowiedź ostateczną bierze się tę, która została udzielona jako ostatnia. Brak odpowiedzi lub odpowiedź niepoprawna liczone są jako zero punktów, odpowiedź poprawna jako 1 punkt.
3. W przypadku awarii systemu zdalnego głosowania albo wystąpienia jakichkolwiek innych okoliczności uniemożliwiających kontynuowanie testu, rozgrywka jest wstrzymywana do czasu ustąpienia w/w przyczyn. Pytanie, w trakcie którego awaria wystąpiła, jest anulowane, a udzielone na nie odpowiedzi nie są uwzględniane w ostatecznej punktacji.
4. Korzystanie z jakichkolwiek form pomocy jest niedozwolone i powoduje bezwarunkową dyskwalifikację zawodnika.
5. Zobowiązuje się zawodników do wyłączenia telefonów komórkowych przed rozpoczęciem rozgrywki i nie włączanie ich do jej końca.

Część praktyczna

1. Część praktyczna finału konkursu PING rozgrywana jest z użyciem komputerów/terminali systemu MS Windows Server 2008 i trwa 120 minut.
2. Każdy z uczestników pracuje na własnym, tymczasowym koncie użytkownika, do którego dostęp otrzymuje na początku rozgrywki.
3. Uczestnicy konkursu rozwiązują trzy zadania, których treść otrzymują w postaci wydruku komputerowego na początku rozgrywki. Rozwiązania zadań muszą być zakodowane w jednym z następujących języków programowania i środowisk: C/C++ (BloodShed Dev-C++, Visual Studio 2012), C# (Visual Studio 2010, Visual Studio 2012), Java (Eclipse, Netbeans), Python (2.7, 3.3). Korzystanie z innych środowisk/narzędzi jest niedozwolone i powoduje dyskwalifikację zawodnika.
4. Korzystanie z jakichkolwiek form pomocy, w tym z zasobów dostępnych w Internecie, jest niedozwolone i powoduje bezwarunkową dyskwalifikację zawodnika. Dopuszcza się używanie zasobów dostępnych w infrastrukturze wydziałowego systemu Windows Server 2008. Organizatorzy nie udzielają żadnych dodatkowych informacji dotyczących treści zadań.
5. Treść każdego zadania zawiera zestaw danych testowych wraz poprawnymi odpowiedziami oraz zestaw danych rzeczywistych, dla których zawodnik obowiązany jest podać wyniki generowane przez jego program. Wyniki te należy wpisać na karty zadań i przekazać osobie nadzorującej, która odnotowuje na karcie czas jej przekazania. Przekazanie kart uznaje się za deklarację zakończenia rozwiązywania zadań.
6. Kod źródłowy wszystkich napisanych przez siebie programów należy wysłać **jednym** mailem na adres wiping@zut.edu.pl, zamieszczając w treści maila swoje imię i nazwisko. W przypadku wysłania więcej niż jednego maila, pod uwagę brany jest tylko pierwszy. Ocenie podlegają tylko te zadania, których kod źródłowy nadesłano mailem. Niezgodność pomiędzy wynikami wpisanymi na kartę, a generowanymi przez nadesłany kod, powoduje uznanie zadania za nierozwiązane.
7. Każde z zadań ma przypisaną inną wagę punktową odwzorowującą jego trudność, a waga ta mnożona jest przez stosunek liczby poprawnych odpowiedzi wygenerowanych przez program do liczby danych testowych.
8. Wszelkie pliki zakładane w trakcie zawodów muszą być umieszczane w folderze *Dokumenty*. **UWAGA! Pliki utworzone na pulpicie nie dają gwarancji ich zachowania po wylogowaniu!**
9. W przypadku awarii systemu komputerowego albo wystąpienia jakichkolwiek innych okoliczności uniemożliwiających kontynuowanie zawodów, rozgrywka jest wstrzymywana do czasu ustąpienia w/w przyczyn, a czas zakończenia rozgrywki przesuwany jest o czas trwania przerwy.
10. Zobowiązuje się zawodników do wyłączenia telefonów komórkowych przed rozpoczęciem rozgrywki i nie włączanie ich do jej końca.

Postanowienia końcowe

1. O miejscu zajęтым w finale decyduje suma punktów części teoretycznej i praktycznej. W przypadku uzyskania jednakowej sumy liczby punktów przez więcej niż jednego uczestnika pod uwagę bierze się czas przekazania karty odpowiedzi (czas wcześniejszy daje wyższą lokatę). W przypadku, gdy i taki sposób nie daje wiążącego rozstrzygnięcia, pod uwagę bierze się wyniki uzyskane w etapach eliminacyjnych.
2. Decyzje komisji konkursowej są ostateczne.
3. Wszelkie nieprawidłowości należy zgłaszać w chwili ich wystąpienia/zauważenia osobom nadzorującym przebieg rozgrywek.
4. Jakakolwiek łączność (telefon, Internet, etc.) z osobami trzecimi podczas trwania konkursu jest podstawą do dyskwalifikacji.