

Regulamin szczegółowy finału konkursu PING – Szczecin, WI ZUT, 2017-03-31/04-01

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 na początku rozgrywki w postaci wydruku komputerowego. 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 bezwarunkową 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. Kod źródłowy wszystkich napisanych przez siebie programów należy wysłać **jednym** mailem na adres wiping@zut.edu.pl, zamieszczając w temacie 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. Czas wysłania maila traktuje się jako czas zakończenia prac nad zadaniami.
6. 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.
7. Wszelkie pliki zakładane w trakcie zawodów muszą być umieszczane w folderze *Dokumenty*. **UWAGA! Pliki utworzone na pulpicie nie dają gwarancji ich zachowania po wylogowaniu!**
8. W przypadku awarii systemu komputerowego lub wystąpienia jakichkolwiek innych okoliczności uniemożliwiających kontynuowanie zawodów, rozgrywka jest wstrzymywana do czasu ustąpienia ww. przyczyn, a czas zakończenia rozgrywki przesuwany jest o czas trwania przerwy.
9. Zobowiązuje się zawodników do wyłączenia telefonów komórkowych przed rozpoczęciem rozgrywki i niewłączanie ich do jej końca.

Część teoretyczna

1. Rozgrywka trwa 30 minut i składa na się na nią 60 zamkniętych pytań testowych jednokrotnego wyboru. Każde z pytań jest prezentowane na ekranie przez 30 sekund. Odpowiedzi nanoszone są przez uczestników na przekazane im karty odpowiedzi poprzez wypełnienie stosownego pola przy pomocy czarnego lub niebieskiego długopisu, pisaka lub ołówka. Udzielonej odpowiedzi nie wolno poprawiać. Jakikolwiek poprawki powodują uznanie, że dana odpowiedź nie została udzielona. Brak odpowiedzi lub odpowiedź niepoprawna liczone są jako zero punktów, odpowiedź poprawna jako 1 punkt.
2. W przypadku wystąpienia jakichkolwiek okoliczności uniemożliwiających kontynuowanie testu, rozgrywka jest wstrzymywana do czasu ustąpienia ww. przyczyn. Pytanie, w trakcie którego awaria wystąpiła, jest anulowane, a udzielone na nie odpowiedzi nie są uwzględniane w ostatecznej punktacji.
3. Korzystanie z jakichkolwiek form pomocy jest niedozwolone i powoduje bezwarunkową dyskwalifikację zawodnika.
4. Zobowiązuje się zawodników do wyłączenia telefonów komórkowych przed rozpoczęciem rozgrywki i niewłączanie ich do jej końca.

Postanowienia końcowe

1. O miejscu zajętym 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 nadesłania rozwiązania w części praktycznej (czas wcześniejszy daje wyższą lokatę). Gdy 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.

Final WIPING5 – Agenda

31 marca (piątek)

lp.	godziny	miejsce	aktywność
1	15:45 – 16:00	Sala 121 (WI2)	Rejestracja zawodników
2	16:00 – 16:15	Sala 121 (WI2)	Otwarcie konkursu i powitanie zawodników
3	16:30 – 18:30	Sale 323 i 318 (WI2)	Konkurs – etap praktyczny
4	18:45 – 19:15	Bistro „Oliwka” (WI1)	Kolacja (dla uczestników spoza Szczecina)

1 kwietnia (sobota)

lp.	godziny	miejsce	aktywność
1	10:15 – 10:45	Sala 013 (Nanotechnologia)	Śniadanie (dla uczestników spoza Szczecina).
2	11:00 – 11:30	Aula (Nanotechnologia)	Konkurs – etap teoretyczny
3	11:30 – 13:00		Czas wolny – zapraszamy do odwiedzenia wydarzeń „Mocy Naukowców”
4	13:00	Aula (Nanotechnologia)	Ogłoszenie wyników konkursu i rozdanie nagród