

## Regulamin zdalnego finału konkursu PING

1. Uczestnicy rozwiązują zadania u siebie w domu lub w innym wybranym pomieszczeniu. Podczas trwania zawodów w danym pomieszczeniu może znajdować się tylko uczestnik.
2. W trakcie zawodów uczestnicy muszą mieć do swojej wyłącznej dyspozycji smartfon z możliwością przekazu danych oraz komputer z dostępem do Internetu, mieć podłączoną do komputera kamerę internetową, mikrofon i głośnik. Urządzenia te służą do komunikacji z organizatorami konkursu. Wykorzystanie tych urządzeń do innych celów jest niedozwolone.
3. Uczestnicy muszą podać organizatorom konkursu numer telefonu, z którego będą korzystać podczas zawodów.
4. Na tydzień przed rozpoczęciem zawodów odbędzie się zdalne spotkanie uczestników z organizatorami konkursu z wykorzystaniem środków, które będą używane podczas zawodów. Udział w spotkaniu jest obowiązkowy dla uczestników. Podane zostaną tam szczegóły organizacji zawodów zdalnych, w szczególności metody porozumiewania się z osobą nadzorującą w trakcie zawodów.
5. Na 15 minut przed rozpoczęciem zawodów uczestnicy zobowiązani są do uruchomienia wskazanych aplikacji komputerowych, które służą do przekazania treści zadań oraz umożliwiają osobom nadzorującym obserwację uczestnika przez cały czas trwania zawodów. Uczestnicy będą zobowiązani do pokazania do kamery dokumentu tożsamości ze zdjęciem.
6. Warunkiem przystąpienia przez uczestnika do zawodów jest złożenie oświadczenia (poprzez kliknięcie w komputerze) o samodzielności rozwiązań, stosowaniu się do regulaminu konkursu i wykonywaniu poleceń osoby nadzorującej przebieg zawodów oraz wyrażenie zgody na nagrywanie zawodów.
7. Zawody odbywają się w turach, np. odpowiadających kolejnym zadaniom. Czas trwania tur, nie dłuższy niż 1 godzina, zostanie podany przed rozpoczęciem zawodów.
8. W trakcie tury kamera internetowa, mikrofon i głośnik każdego uczestnika powinny być stale włączone. Kamera powinna być ustawiona tak, by pokazywała zawodnika i jego stanowisko pracy. W każdej chwili osoba nadzorująca może zobowiązać uczestnika o zmianę ustawienia kamery.
9. W trakcie danej tury uczestnikom nie wolno wychodzić z pomieszczenia, w którym rozwiązują zadania ani kontaktować się w jakikolwiek sposób z innymi osobami. Kontakt dozwolony jest wyłącznie z osobami nadzorującymi wskazanymi przez organizatorów konkursu przed rozpoczęciem zawodów. Komunikacja z nimi odbywa się za pomocą urządzeń wymienionych w punkcie 2. Opuszczenie pomieszczenia, w którym przebywa zawodnik w czasie trwania każdej tury jest powodem do dyskwalifikacji zawodnika.
10. Na początku każdej tury zawodów uczestnicy otrzymują treść zadania (lub zadań) do rozwiązania podczas danej tury.
11. W trakcie zawodów uczestnicy mogą być zobowiązani przez nadzorujące osoby do pokazania kamerą swojego pokoju, biurka, stołu lub ekranu monitora.

12. Do zakończenia danej tury uczestnicy mogą korzystać z komputera tylko do wyświetlenia treści zadań, pisania programu rozwiązującego zadania lub do obsługi aplikacji służącej do zgłaszania rozwiązań. Można również korzystać z komputera do komunikacji z organizatorami konkursu. Użycie komputera lub telefonu do komunikacji z kimkolwiek poza organizatorami jest niedopuszczalne.
13. W przypadku zerwania połączenia internetowego uczestnik jest zobowiązany do natychmiastowego nawiązania połączenia telefonicznego z osobą nadzorującą. Jeśli osoba nadzorująca zauważy zerwanie połączenia internetowego z danym uczestnikiem powinna go natychmiast zawiadomić o tym przez telefon. Uczestnik powinien podjąć próbę ponownego uruchomienia połączenia internetowego. Utrata połączenia internetowego na dłużej niż 10 minut oznacza dyskwalifikację uczestnika z danej tury. Czasowa utrata połączenia internetowego nie daje prawa do dodatkowego czasu na rozwiązanie zadań. Uczestnik ma zapewnić sobie stabilne połączenie internetowe.
14. Do zakończenia zawodów nie wolno upowszechniać treści zadań i swoich rozwiązań. Złamanie tego warunku skutkuje dyskwalifikacją uczestnika.