



KAPITAŁ LUDZKI
CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Jagiellońska Liga Programistyczna

Uniwersyteckie Zawody Informatyczne, 2 kwietnia 2011
Wydział Matematyki i Informatyki UJ, ul. Łojasiewicza 6

Przebieg zawodów:

9:20 – 9:45	Rejestracja zawodników
9:45 – 10:10	Rozpoczęcie, wyjaśnienie zasad
10:15 – 10:45	Sesja próbna
11:00 – 16:00	ZAWODY
17:00 – 17:30	Ogłoszenie wyników

Regulamin zawodów:

1. Uniwersyteckie Zawody Informatyczne są jednym z działań projektu „Zwiększenie liczby wysoko wykwalifikowanych absolwentów kierunków ścisłych Uniwersytetu Jagiellońskiego” realizowanym dzięki wsparciu Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki.
2. Zawody przeznaczone są dla studentów Uniwersytetu Jagiellońskiego, następujących Wydziałów i kierunków:
 - Wydział Matematyki i Informatyki UJ – matematyka, informatyka
 - Wydział Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej – fizyka, informatyka
 - Wydział Chemii UJ – chemia, ochrona środowiska

W zawodach mogą brać udział, na zaproszenie Organizatorów, studenci innych kierunków i uczelni oraz uczniowie szkół średnich, nie są jednak liczeni do klasyfikacji finałowej, na podstawie której przyznawane są nagrody.

3. Skład sędziowski Zawodów liczy 5 osób, w tym Sędziego Głównego.
4. Zawody trwają 5 godzin. Organizatorzy w porozumieniu z Sędzią Głównym mają prawo przedłużyć czas rozwiązywania zadań w przypadku wystąpienia nieprzewidzianych trudności.

5. Zawody poprzedza sesja próbna, w czasie której uczestnicy będą mogli zapoznać się ze środowiskiem programistycznym (sieć komputerowa, kompilatory, tryb oceniania zadań itp.).
6. Zawody będą przeprowadzane w środowisku sieciowym. Sieć służy do przesyłania rozwiązań na serwer sędziowski. Używanie sieci do innych celów, np. zdalne logowanie, ssh, ftp, telnet i inne jest zakazane i może być zablokowane. Każdy zawodnik, który znajdzie lukę w systemie ochrony, jest zobowiązany powiadomić o tym niezwłocznie personel pomocniczy zawodów.
7. Każdy zawodnik ma do dyspozycji zestaw komputerowy pracujący (zdalnie) pod kontrolą systemu operacyjnego Linux.
8. Zadania będą sformułowane w języku polskim w sposób niezależny od języka programowania.
9. Zawodnicy mogą zgłosić fakt zaistnienia niejasności lub wystąpienia błędu w sformułowaniu zadania. Jeśli sędziowie zawodów uznają, że uwaga jest zasadna, każdy zawodnik otrzyma stosowne wyjaśnienia.
10. 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.
11. Uczestnicy mogą korzystać z własnych materiałów: słowników, książek, wydruków programów, notatek. Nie jest dozwolone korzystanie z tekstów zapisanych w formie elektronicznej, z kalkulatorów, przenośnych komputerów, telefonów komórkowych, itp.
12. W czasie zawodów uczestnikom wolno komunikować się jedynie wyznaczonym personelem pomocniczym. Każdy kontakt z innymi osobami (w szczególności z innymi zawodnikami) jest zabroniony pod groźbą dyskwalifikacji. Personel pomocniczy może pomagać uczestnikom w przypadku wystąpienia problemów związanych ze środowiskiem programistycznym, np. wyjaśniając komunikaty o błędach systemowych.
13. 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.
14. Po zakończeniu zawodów zostaną przedstawione oficjalne wyniki.
15. Nagrody przyznawane na podstawie ostatecznej klasyfikacji. Łączna suma przeznaczona na nagrody wynosi 1000 PLN, o podziale na konkretne nagrody decyduje Skład Sędziowski.
16. Uczestnicy zobowiązani są do wypełnienia ankiety dot. nowych umiejętności nabytych podczas zawodów. Przeprowadzanie ankiety wymagane jest przez projekt.
17. 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 reguł konkursu (`contest 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.

Środowisko pracy zawodników	Uwagi
<ul style="list-style-type: none">• System Linux• Kompilatory:<ul style="list-style-type: none">– gcc/g++ (z STL)– fpc (biblioteka standardowa)• Dostępne edytory:<ul style="list-style-type: none">– joe/jstar– mc/mcedit– vi/vim– emacs– nano (pico)• Program uruchomieniowy: gdb.	<ul style="list-style-type: none">• Maksymalny rozmiar programu źródłowego: 100 KB• Dostępna pamięć: 128 MB <p>Do użytkowników c++:</p> <ul style="list-style-type: none">• z powodu bardzo niskiej wydajności odradzamy korzystania ze strumieni (<code>cin</code>, <code>cout</code>) przy wczytywaniu danych