

IV Olimpiada Informatyczna Gimnazjalistów – Zawody II stopnia

Regulamin zawodów

1. Zawody II stopnia OIG polegają na samodzielnym rozwiązywaniu zadań w ciągu jednej trzygodzinnej sesji.
2. Uczestnicy są zobowiązani posiadać przy sobie ważną legitymację szkolną potwierdzającą ich tożsamość.
3. Rozwiązywanie zadań konkursowych poprzedzone jest godzinną sesją próbną umożliwiającą uczestnikom zapoznanie się z warunkami organizacyjnymi i technicznymi Olimpiady. Wyniki sesji próbnej nie liczą się do klasyfikacji.
4. W czasie rozwiązywania zadań konkursowych każdy uczestnik ma do swojej dyspozycji komputer z systemem (do wyboru) Windows lub Linux. Zawodnikom wolno korzystać wyłącznie ze sprzętu dostarczonego przez organizatora. Stanowiska są przydzielane losowo.
5. Na sprawdzenie kompletności oprogramowania i poprawności konfiguracji sprzętu jest przeznaczony 30 minut przed rozpoczęciem sesji próbnej. W tym czasie wszystkie zauważone braki powinny zostać usunięte. Jeżeli nie wszystko uda się poprawić w tym czasie, rozpoczęcie sesji próbnej na tym stanowisku może się opóźnić.
6. W przypadku stwierdzenia awarii sprzętu w czasie zawodów, termin zakończenia pracy przez uczestnika zostaje przedłużony. Decyzje w tej sprawie podejmuje przewodniczący Komitetu Okręgowego. Czas doliczony nie może być dłuższy niż czas usunięcia awarii.
7. W czasie trwania zawodów nie można korzystać z żadnych książek ani innych pomocy, poza dostarczonymi przez organizatorów. Nie wolno mieć na stanowisku komputerowym telefonu komórkowego ani innych własnych urządzeń elektronicznych.
8. W czasie sesji:
 - W ciągu pierwszej godziny nie wolno opuszczać przydzielonej sali zawodów. Zawodnicy spóźnieni więcej niż godzinę nie będą dopuszczeni do zawodów.
 - W ciągu pierwszej godziny uczestnik może zadawać w formie pisemnej poprzez SIOgim pytania kierowane do jurorów, na które otrzymuje jedną z trzech odpowiedzi: "TAK", "NIE", "BEZ ODPOWIEDZI". Pytania mogą dotyczyć jedynie treści zadań. Odpowiedzi udzielane są poprzez SIOgim.
 - Jakikolwiek inny sposób komunikowania się z członkami Komitetu co do treści i sposobów rozwiązywania zadań jest niedopuszczalny.
 - Komunikowanie się z innymi uczestnikami Olimpiady w czasie przeznaczonym na rozwiązywanie zadań jest zabronione pod rygorem dyskwalifikacji. Każda próba komunikacji poprzez sieć będzie karana dyskwalifikacją porozumiewających się zawodników!
 - Każdy zawodnik powinien umieścić ostateczne rozwiązania zadań – **pliki źródłowe** – w SIOgimie. Po zgłoszeniu rozwiązania każdego z zadań SIOgim dokona wstępnego sprawdzenia i udostępni jego wyniki zawodnikowi. Wstępne sprawdzenie polega na uruchomieniu programu zawodnika na testach wstępnych (wyniki sprawdzenia tych testów nie liczą się do końcowej klasyfikacji).
 - Każde zadanie można zgłosić w SIOgimie co najwyżej 20 razy. Spośród tych zgłoszeń oceniane jest jedynie najpóźniejsze.
 - Jeśli zawodnik nie mógł (lub nie zdążył) zgłosić swojego rozwiązania w SIOgimie, powinien **niezwłocznie** po zakończeniu sesji a przed opuszczeniem sali zawodów wskazać katalog, w którym pozostawił rozwiązania. Należy tego dokonać poprzez wręczenie pisemnego oświadczenia dyżurującemu w tej sali członkowi Komisji Regulaminowej. Oświadczenie to musi zawierać imię i nazwisko

zawodnika oraz numer stanowiska. Złożenie takiego oświadczenia powoduje, że rozwiązanie złożone wcześniej w SIOgimie nie będzie rozpatrywane.

9. Każdy program zawodnika powinien mieć na początku komentarz zawierający imię i nazwisko autora.
10. Rozwiązanie każdego zadania składa się z tylko jednego pliku źródłowego.
11. Nazwy plików z programami w postaci źródłowej muszą być takie jak podano w treści zadania. Nazwy tych plików muszą mieć następujące rozszerzenia zależne od użytego języka programowania:

Pascal	pas
C	c
C++	cpp

12. Programy w C/C++ będą kompilowane za pomocą kompilatora GCC/G++ v. 4.4.1. Programy w Pascalu będą kompilowane za pomocą kompilatora FreePascal v. 2.2.2. Wybór polecenia kompilacji zależy od podanego rozszerzenia pliku w następujący sposób (np. dla zadania o nazwie abc):

Dla c: gcc -O2 -static abc.c -lm

Dla cpp: g++ -O2 -static abc.cpp -lm

Dla pas: ppc386 -O2 -XS abc.pas

13. Program powinien odczytywać dane wejściowe ze standardowego wejścia i zapisywać dane wyjściowe na standardowe wyjście.
14. Program powinien kończyć działanie kodem wyjścia 0 (inne kody wyjścia uznawane są za błąd wykonania).
15. Rozwiązania nie mogą:
 - otwierać jakichkolwiek plików, dotyczy to w szczególności plików tymczasowych,
 - tworzyć nowych procesów,
 - korzystać z funkcji sieciowych,
 - korzystać z zewnętrznych bibliotek (np. crt, graph),
 - uruchamiać innych programów.
16. Należy przyjąć, że dane testowe są bezbłędne, zgodne z warunkami zadania i podaną specyfikacją wejścia.
17. W sprawach spornych decyzje podejmuje Jury Odwoławcze, złożone z przedstawicieli Komitetu Okręgowego i Komisji Regulaminowej. Decyzje w sprawach o wielkiej wadze (np. dyskwalifikacji zawodników) Jury Odwoławcze podejmuje w porozumieniu z Przewodniczącym Komitetu Głównego.
18. Po zakończeniu zawodów II stopnia, w dniach od 29 marca (od godz. 12.00) do 1 kwietnia (do godz. 20.00) każdy zawodnik poprzez SIOgim będzie mógł zapoznać się ze wstępną oceną swojej pracy i zgłosić uwagi do oceny, reklamacje. Reklamacji nie podlega jednak dobór testów, limitów czasowych, kompilatorów i sposobu oceny. Reklamacje złożone po 1 kwietnia nie będą rozpatrywane.
19. Ostateczne wyniki II etapu wraz z listą finalistów zostaną ogłoszone w SIOgimie i w witrynie OIG (www.oi.edu.pl/oig) oraz na stronie www.talent.edu.pl 7.04 ok. godz. 18.00.