

Regulamin  
Podlaskiego Turnieju w Programowaniu Zespołowym

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin stanowi podstawę Podlaskiego Turnieju w Programowaniu Zespołowym i określa prawa oraz obowiązki jego uczestników. Regulamin został zamieszczony na stronie <https://wi.pb.edu.pl/programowanie-zespolowe/>, dalej zwaną stroną Turnieju. Wszelkie zmiany w regulaminie będą podawane do wiadomości publicznej poprzez zamieszczenie ich na stronie Turnieju.
2. Organizatorem Podlaskiego Turnieju w Programowaniu Zespołowym, zwanego dalej „Turniejem” jest Politechnika Białostocka, a realizatorem Wydział Informatyki z siedzibą w Białymstoku (15-351) ul. Wiejska 45a.

§ 2

Zakres Turnieju

1. Podlaski Turniej w Programowaniu Zespołowym jest wydarzeniem o charakterze naukowym.
2. Turniej rozgrywa się w dwóch kategoriach wiekowych:
  - a. studenckiej,
  - b. szkół średnich.
3. Turniej ma charakter ogólnopolski. Jego uczestnikami mogą być uczniowie i studenci polskich szkół i uczelni wyższych.
4. W Turnieju mogą brać udział drużyny dwu- lub trzy-osobowe. W danej drużynie wszyscy uczestnicy muszą należeć do jednej kategorii (uczeń albo student) i muszą reprezentować tę samą szkołę (albo uczelnię).
5. Celem Turnieju jest ocena zdolności uczestników do rozwiązywania złożonych problemów algorytmicznych, weryfikacja ich umiejętności programistycznych oraz promowanie efektywnej współpracy zespołowej w kontekście praktycznych wyzwań informatycznych.
6. Zgłaszając się do Turnieju, drużyny zobowiązują się do samodzielnego rozwiązywania zadań bez korzystania z pomocy zewnętrznej. W przypadku wykrycia przez organizatorów naruszenia tego warunku, uczestnicy zostaną wykluczeni zarówno z bieżącej edycji Turnieju, jak i z przyszłych edycji.

§ 3

Przebieg Turnieju

1. Zadania Turniejowe  
Wszystkie zespoły otrzymują taki sam zestaw problemów algorytmicznych, zawierający nie więcej niż 8 zadań, i mają łącznie 5 godzin na ich rozwiązanie.
2. Specyfikacja zadań  
Każde zadanie zawiera szczegółowy opis danych wejściowych i oczekiwanych danych wyjściowych. Rozwiązaniem jest algorytm zaimplementowany w jednym z dopuszczalnych języków programowania: C, C++, Java lub C#.

3. Ocena rozwiązań  
Programy są oceniane przez automatyczny system sprawdzający pod kątem poprawności i wydajności (szybkości działania algorytmu). System zapewnia uczestnikom informacje zwrotne w następujących przypadkach:
  - a. Błąd kompilacji – program nie został poprawnie skompilowany.
  - b. Błąd wykonania – wystąpiła nieprawidłowa operacja w trakcie działania programu.
  - c. Przekroczenie limitu czasu – program działa zbyt długo i nie mieści się w określonym limicie.
  - d. Przekroczenie limitu pamięci – program zużywa więcej pamięci RAM niż dopuszczalny limit.
  - e. Akceptacja rozwiązania – rozwiązanie zostało poprawnie zaimplementowane i spełnia wszystkie wymagania zadania.
4. Kryteria oceny i klasyfikacji
  - a. Liczba rozwiązanych zadań – podstawowym kryterium klasyfikacji jest łączna liczba zadań zaakceptowanych przez system w trakcie Turnieju.
  - b. Łączny czas rozwiązania – w przypadku tej samej liczby rozwiązanych zadań decyduje łączny czas potrzebny na ich rozwiązanie. Czas ten jest sumą czasów dla poszczególnych zadań, liczonych od rozpoczęcia Turnieju do momentu zaakceptowania rozwiązania.
  - c. Kary za błędne rozwiązania – za każde zgłoszenie odrzucone przez system (np. z powodu błędu kompilacji, błędu wykonania lub przekroczenia limitów lub innych) do łącznego czasu rozwiązania zadań doliczana jest kara wynosząca 1 godzinę.

## § 4

### Uczestnicy Turnieju

1. Uczestnikiem Turnieju mogą być studenci polskich uczelni wyższych oraz uczniowie polskich szkół średnich posiadający ważną legitymację studencką lub uczniowską, która będzie weryfikowana przed przystąpieniem do Turnieju. Uczestnikiem Turnieju może być osoba pełnoletnia albo niepełnoletnia posiadająca zgodę opiekunów prawnych, która dokona rejestracji na stronie Turnieju.
2. Warunkiem uczestnictwa w Turnieju jest: rejestracja na stronie Turnieju (polegająca na podaniu imienia, nazwiska, szkoły lub uczelni, roku studiów, semestru/klasy, adresu mailowego oraz zapoznanie się z informacją dotyczącą przetwarzania danych osobowych i akceptacja Regulaminu), stawienie się wraz z ważną legitymacją studencką lub uczniowską w wyznaczonej sali i o wyznaczonej godzinie w dniu Turnieju oraz zalogowanie się na konto uczestnika przydzielone przy rejestracji. W przypadku osób niepełnoletnich wymagana jest pisemna zgoda opiekuna prawnego na udział w Turnieju – formularz jest dostępny na stronie Turnieju.
3. W związku ze stacjonarną organizacją Turnieju, w celu informacyjno-promocyjnym, Organizator dokonuje rejestracji przebiegu Turnieju za pomocą relacji fotograficznych w wyniku czego zdjęcia z wizerunkami Uczestników Turnieju, jako element obrazu dokumentującego przebieg Turnieju, mogą zostać zamieszczone na stronie internetowej Organizatora i profilach społecznościowych, na których Organizator posiada konto. Poprzez swój udział w Turnieju Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie wizerunku zarejestrowanego w trakcie przebiegu Turnieju.
4. Miejscem Turnieju są laboratoria Wydziału Informatyki Politechniki Białostockiej. Informacja o numerze konkretnej sali zostanie przesłana uczestniczącym zespołom drogą mailową najpóźniej w dzień poprzedzający konkurs.

5. Uczestnicy Turnieju mogą korzystać wyłącznie z komputera przydzielonego ich drużynie przez Organizatora. Wszystkie komputery będą wyposażone w konfigurację sprzętową i programową w pełni wystarczającą do realizacji zadań konkursowych. Ewentualne różnice w konfiguracji nie będą miały wpływu na czas rozwiązywania ani poprawność merytoryczną rozwiązań. Zabronione jest używanie innych urządzeń elektronicznych oraz jakichkolwiek materiałów pomocniczych.
6. Uczestnictwo w Turnieju jest nieodpłatne.
7. W Turnieju przewidywane są nagrody rzeczowe (np. książki, gry planszowe).
8. Nagrody rzeczowe nie będą wymieniane na nagrody pieniężne.
9. Nagrody w Turnieju przyznawane będą za 1-3 miejsca w każdej z dwóch kategorii.
10. Uczestnictwa w Turnieju, jak i praw i obowiązków z nim związanych, w tym także prawa do żądania wydania nagrody, nie można przenosić na inne osoby.

## § 5

### Informacja dotycząca przetwarzania danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych uczestników Turnieju jest Politechnika Białostocka, ul. Wiejska 45A, 15-351 Białystok (zwana dalej Uczelnią), tel.: 85 746 90 00, [www.bip.pb.edu.pl](http://www.bip.pb.edu.pl), e-mail: [rektorat@pb.edu.pl](mailto:rektorat@pb.edu.pl).
2. Przetwarzanie danych osobowych w celu realizacji zadań wynikających z Regulaminu, odbywać się będzie zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami dotyczącymi ochrony danych osobowych, w szczególności rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016) oraz ustawą z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych (Dz.U z 2018 r. poz. 1000).
3. Klauzula informacyjna dotycząca przetwarzania danych osobowych uczestników Turnieju znajduje się w formularzu zgłoszeniowym.

## § 6

### Postanowienia końcowe

1. Komisja konkursowa ma głos decydujący we wszystkich kwestiach nieujętych w regulaminie.
2. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany regulaminu w każdym czasie bez podania przyczyny.