

## § 1. Wstęp

Bitwa Algorytmiczna jest powiatowym konkursem przedmiotowym powołanym przez Liceum Ogólnokształcące Nr 1 im. K. I. Gałczyńskiego w Otwocku w grudniu 2013 roku. Liceum Nr 1 im. K. I. Gałczyńskiego w Otwocku jest także organizatorem konkursu. Celem Bitwy Algorytmicznej jest umożliwienie uczestnikom pogłębienia swojej wiedzy oraz umiejętności rozwiązywania problemów informatycznych, aby:

1. Ułatwić im przyswojenie wiedzy programowej oraz ponadprogramowej z zakresu programowania,
2. Przygotować ich do udziału we wszelkiego rodzaju konkursach i olimpiadach informatycznych.

## § 2. Organizacja Bitwy Algorytmicznej

1. Konkurs przeprowadza Komisja Bitwy Algorytmicznej.
2. Bitwa Algorytmiczna jest dwustopniowa.
3. W Bitwie Algorytmicznej mogą brać indywidualnie udział uczniowie szkół gimnazjalnych oraz wszystkich typów szkół ponadgimnazjalnych. W konkursie mogą uczestniczyć także – za zgodą Komisji – uczniowie szkół podstawowych.
4. Każdy z uczestników powinien wziąć udział w odpowiedniej dla siebie dyscyplinie zawodów. Są dwie dyscypliny - Bitwa Algorytmiczna Gimnazjalistów oraz Bitwa Algorytmiczna Licealistów. W każdym etapie zawodów uczniowie są kwalifikowani do dwóch niezależnych rankingów.
5. Rozwiązaniem każdego z zadań zawodów I i II stopnia jest program napisany w jednym z następujących języków programowania: C++, C, Pascal.
6. Zawody I stopnia mają charakter otwarty i polegają na samodzielnym rozwiązywaniu zadań i nadesłaniu rozwiązań w terminie pomiędzy 29.09.2014 a 03.11.2014, poprzez konto założone w serwisie SZKOpuł (obowiązkowe) a także, wedle życzenia, na adres e-mail BA@lootwock.pl (opcjonalnie).
7. Zawody II stopnia polegają na rozwiązywaniu zadań w warunkach kontrolowanej samodzielności. Zawody te odbywają się w pracowni komputerowej Liceum Ogólnokształcącego Nr 1 im. K. I. Gałczyńskiego w Otwocku.
8. Do zawodów II stopnia zostanie zakwalifikowanych 60% uczestników, których rozwiązania zadań I stopnia zostaną ocenione najwyżej.
9. Komisja może zmienić podane liczby zakwalifikowanych zgodnie z listą rankingową, jeśli uzna, że poziom zakwalifikowanych jest wystarczająco wysoki.
10. Podjęte przez Komisję decyzje o zakwalifikowaniu uczestników do zawodów kolejnego stopnia, zajętych miejscach i przyznanych nagrodach są ostateczne. Dyskusji może ulegać jedynie wątpliwość uczestnika co do oceny zadań która, w razie wątpliwości, zostanie w sprawiedliwy sposób rozstrzygnięta.
11. Komisja zastrzega sobie prawo do publikowania zgłaszanych przez zawodników rozwiązań.
12. Terminarz zawodów w roku szkolnym 2014/2015:

**Etap I** – 29 września godz. 0:00 – 3 listopada godz. 14:00

ogłoszenie wyników – 7 listopada godz. 12.00

**Etap II** – grudzień 2014 (dokładna data zostanie wyznaczona po zakończeniu I etapu)

## § 3. Rozwiązania zadań

1. Ocena rozwiązania zadań jest określana na podstawie wyników testowania programu i uwzględnia poprawność oraz efektywność metody rozwiązania użytej w programie.

2. Rozwiązania zespołowe, niesamodzielne, niezgodne z zasadami organizacji zawodów lub takie, co do których nie można ustalić autorstwa, nie będą oceniane. W przypadku uznania przez Komisję pracy za niesamodzielną lub zespołową zawodnicy mogą zostać zdyskwalifikowani.
3. Każdy zawodnik jest zobowiązany do zachowania w tajemnicy swoich rozwiązań w czasie trwania zawodów.
4. Rozwiązanie każdego zadania składa się z tylko jednego pliku źródłowego.
5. Nazwy plików z programami w postaci źródłowej muszą mieć następujące rozszerzenia zależne od użytego języka programowania:  
C++: cpp  
C: c  
Pascal: pas
6. Podczas oceniania skompilowane programy będą wykonywane w wirtualnym środowisku strony SZKOpuł.
7. Program powinien odczytywać dane wejściowe ze standardowego wejścia i zapisywać dane wyjściowe na standardowe wyjście, chyba że dla danego zadania wyraźnie napisano inaczej.
8. Należy przyjąć, że dane testowe są bezbłędne, zgodne z warunkami zadania i podaną specyfikacją wejścia.

#### § 4 Zawody I stopnia

1. Zawody I stopnia polegają na samodzielnym rozwiązywaniu podanych zadań (dowolnej liczby) i przesłaniu rozwiązań poprzez portal SZKOpuł.
2. Pomimo podziału na dyscypliny, zarówno uczniowie szkół gimnazjalnych jak i ponadgimnazjalnych będą mieli dostęp do tego samego zestawu zadań. Zadania oznaczone literą [G] są przeznaczone domyślnie dla uczniów szkół gimnazjalnych, zaś zadania oznaczone literą [L] są przeznaczone dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych.
3. Zawodnik ma prawo rozwiązywać także zadania nie swojej kategorii w obrębie strony przeznaczonej jego dyscyplinie - Bitwie Algorytmicznej Gimnazjalistów lub Bitwie Algorytmicznej Licealistów. Będą one w odpowiedni sposób oceniane:
  - a) Bitwa Algorytmiczna Gimnazjalistów [max 250pkt.]
    - i. Każde zadanie [G] jest warte 50pkt.
    - ii. Każde zadanie [L] jest warte 100pkt.

Przekroczenie maksymalnej możliwej liczby punktów spowoduje bonus w postaci + 10% z nadwyżki do punktacji zadań etapu II
  - b) Bitwa Algorytmiczna Licealistów [max 500pkt.]
    - i. Każde zadanie [G] jest warte 50pkt.
    - ii. Każde zadanie [L] jest warte 100pkt.

Przekroczenie maksymalnej możliwej liczby punktów jest równoznaczne z osiągnięciem przez danego zawodnika maksymalnej możliwej ilości punktów, tzn. nie przynosi żadnych dodatkowych korzyści.
4. Jest dopuszczalny udział zawodnika w dyscyplinie wyższego stopnia niż dyscyplina przeznaczona jego przedziałowi wiekowemu.
5. Udział w dyscyplinie niższego stopnia spowoduje dyskwalifikację uczestnika.
6. W trakcie rozwiązywania zadań można korzystać z dowolnej literatury oraz ogólnodostępnych kodów źródłowych. Należy wówczas podać w rozwiązaniu, w komentarzu, odnośnik do wykorzystanej literatury lub kodu.
7. Podczas korzystania z serwisu SZKOpuł zawodnik postępuje zgodnie z instrukcjami umieszczonymi w tej witrynie. W szczególności, warunkiem koniecznym do kwalifikacji zawodnika do dalszych etapów jest podanie wszystkich wymaganych danych osobowych lub - w przypadku chęci zachowania anonimowości przed innymi uczestnikami konkursu - podpisanie się pseudonimem i przesłanie Imienia i Nazwiska na adres e-mail konkursu: BA@lootwock.pl.

8. Każdy uczestnik powinien założyć w serwisie SZKOpuł dokładnie jedno konto. Zawodnicy korzystający z więcej niż jednego konta mogą zostać zdyskwalifikowani.
9. Konto należy założyć nie później niż do 28 września 2014 roku do godziny 23:00 (tzn. nie później niż na godzinę przed rozpoczęciem zawodów I stopnia). Od tej pory możliwość rejestracji do konkursu poprzez stronę SZKOpuł będzie zablokowana. Osoba, która nie zdążyła tego uczynić a chciałaby wziąć udział w zawodach, powinna zwrócić się z prośbą o stworzenie konta do Komisji zawodów poprzez wiadomość e-mail na adres BA@lootwock.pl, jednakże nie później niż do 3 listopada 2014 roku do godziny 14:00.
10. Rozwiązanie każdego zadania można zgłosić co najwyżej 10 razy. Spośród tych zgłoszeń oceniane jest jedynie najpóźniejsze poprawnie kompilujące się rozwiązanie. Po wyczerpaniu tego limitu kolejne rozwiązanie może zostać zgłoszone już tylko poprzez e-mail.
11. W serwisie SZKOpuł znajdują się odpowiedzi na pytania zawodników dotyczące Bitwy Algorytmicznej. Ponieważ odpowiedzi mogą zawierać ważne informacje dotyczące trwających zawodów, wszyscy zawodnicy są proszeni o regularne zapoznawanie się z ukazującymi się odpowiedziami.
12. Przez SZKOpuł udostępniane są narzędzia do sprawdzania rozwiązań pod względem formalnym. Szczegóły dotyczące sposobu postępowania będą dokładnie podane w witrynie.
13. Od 7 listopada 2014 roku poprzez serwis SZKOpuł każdy zawodnik będzie mógł zapoznać się ze wstępną oceną swojej pracy.
14. Do 14 listopada 2014 roku (włącznie) poprzez serwis SZKOpuł lub adres e-mail każdy zawodnik będzie mógł zgłaszać uwagi do wstępnej oceny swoich rozwiązań. Reklamacji nie podlega jednak dobór testów, limitów czasowych, kompilatorów i sposobu oceny.
15. Reklamacje złożone po 14 listopada 2014 roku nie będą rozpatrywane.

## **§ 5. Zawody II stopnia**

1. Zawody II stopnia polegają na samodzielnym rozwiązywaniu zadań w ciągu 180 minut.
2. W czasie rozwiązywania zadań konkursowych każdy uczestnik ma do swojej dyspozycji komputer z systemem Windows, Mac OS lub Linux. Zawodnikom wolno korzystać wyłącznie ze sprzętu i oprogramowania dostarczonego przez organizatora, a preferencje co do systemu zgłosić przed rozpoczęciem etapu.
3. Zawody II stopnia są przeprowadzane za pomocą serwisu SZKOpuł.
4. W czasie trwania zawodów nie można korzystać z żadnych książek ani innych pomocy takich jak: dyski, kalkulatory, notatki itp.

## **§ 6. Nagrody**

1. Laureaci stopni I, II i III każdej kategorii otrzymują nagrody ufundowane przez Liceum Ogólnokształcące Nr 1 im. K. I. Gałczyńskiego w Otwocku.
2. Na uroczyste rozdanie nagród są zaproszeni wszyscy uczestnicy Bitwy Algorytmicznej wraz ze swoimi opiekunami do auli Liceum Ogólnokształcącego Nr 1 im. K. I. Gałczyńskiego w wyznaczonym przez Komisję terminie, o którym wszyscy uczestnicy zostaną powiadomieni.
3. Komisja może nagrodzić opiekunów, których praca przy przygotowaniu uczestnika Bitwy Algorytmicznej zostanie oceniona przez tę Komisję jako wyróżniająca.

## **§ 7. Przepisy końcowe**

1. Komisja zawiadamia wszystkich uczestników zawodów I i II stopnia o ich wynikach poprzez serwis SZKOpuł. Wszyscy uczestnicy zawodów I stopnia będą mogli zapoznać się ze szczegółowym raportem ze sprawdzania ich rozwiązań.
2. Każdy uczestnik, który zakwalifikował się do zawodów wyższego stopnia, oraz dyrektor jego szkoły i nauczyciel informatyki otrzymują informację o miejscu i terminie następnego stopnia zawodów.
3. Uczniowie zakwalifikowani do udziału w zawodach II stopnia są zwolnieni z zajęć szkolnych na czas niezbędny do udziału w zawodach, jeśli okaże się to konieczne.