

## DEIK Regionális Programozó Csapatverseny Versenyszabályzat – 2016

### I. Nevezés

1. A versenyen – a két kategóriában összesen – legfeljebb 50 csapat részvételét garantáljuk. A régió iskoláiból a szabad helyek erejéig intézményenként két csapat részvétele biztosított.
2. Az I/1. pontba nem tartozó nevezésekről a versenybizottság egyedi elbírálás alapján dönt. A döntésről legkésőbb a jelentkezési határidő végét követő második munkanapon tájékoztatja az érintett csapatokat.
3. A verseny II. kategóriájában minden személy legfeljebb négy alkalommal vehet részt a versenyen, függetlenül az I. kategóriában való korábbi indulások számától.
4. A versenyre kizárólag a <http://www.progverseny.hu> oldalon megadott regisztrációs lap kitöltésével és elküldésével lehet nevezni. A regisztrációs lapot a csapatot képviselő és érte felelősséget vállaló nagykorú személy (pl. felkészítő tanár) tölti ki, benevezve a legfeljebb három csapattagot. Egy versenyző személy csak egy csapat tagjaként nevezhető. Egy csapat regisztrációja akkor válik teljessé, ha minden csapattag kitölti a személyes adatlapját, amely a csapat regisztrációs lapjának kitöltését követően érhető el a csapattagok számára.
5. A kitöltött és lezárt regisztrációs lapról azonnal e-mail visszajelzést kap a csapatért felelős személy, de ez nem jelenti a regisztráció elfogadását. A regisztráció elfogadását, s ezzel együtt a versenyen való részvételi lehetőséget a versenybizottság a nevezés átvizsgálása után e-mailben visszaigazolja a csapatért felelős személynek és a csapat tagjainak (pozitív visszaigazolás), s ez a verseny honlapján is közzétételre kerül.
6. A versenybizottság pozitív visszaigazolása nélkül a csapatok nem vehetnek részt a versenyen.
7. Pozitív visszaigazolás esetén a csapatért felelős személy az általa regisztrált csapatról és tagjairól egy formanyomtatványt kap e-mailben, amelyen az I. kategóriában a csapattagok tanulói jogviszonyát, a II. kategóriában – a Debreceni Egyetemet képviselő csapatok kivételével – a csapattagok hallgatói jogviszonyát az intézmény erre jogosult vezetőjének aláírásával és intézményi pecséttel kell igazolnia. Ezt a tanulói vagy hallgatói jogviszonyt igazoló formanyomtatványt a verseny napján, a verseny megkezdése előtt kell a regisztrációs pultnál leadni.

### II. A verseny lebonyolításának szabályai

1. A csapatok tagjainak a verseny megkezdésekor és a verseny teljes ideje alatt személyesen kell megjelenniük a verseny helyszínén, s személyazonosságukat arra alkalmas fényképes igazolvánnyal (személyazonosító igazolvány, diákigazolvány, útlevél, vezetői engedély) kell igazolniuk.
2. Egy versenyző személy csak egy csapat tagjaként versenyezhet. Ha egy csapattag nem tud megjelenni a versenyen, helyettesítésére nincs lehetőség.
3. A csapatokat kísérő személyek (felkészítő tanárok, hozzátartozók stb.) a verseny teljes ideje alatt a verseny helyszínét biztosító épületen belül csak a számukra kijelölt részében, a csapatoktól elkülönített termekben tartózkodhatnak. A verseny ideje alatt a kísérők és a csapatok versenyzői között semmilyen

#### Kiemelt támogatóink:



Morgan Stanley



#### További támogatók:



kommunikáció nem megengedett. Ezen tilalom megsértése az adott csapatnak a versenyből való kizárását eredményezheti, s ebben az esetben a csapatnak haladéktalanul el kell hagynia a verseny helyszínéül szolgáló épületet.

4. Az I. kategóriában versenyző csapatok esetében elvárt a csapat versenyzőiért felelős, a csapat regisztrációját végrehajtó nagykorú személy jelenléte vagy elérhetősége a verseny ideje alatt.
5. A verseny hivatalos nyelve az I. kategóriában részt vevők számára a magyar, míg a II. kategóriában a magyar és az angol. Minden írott és nyomtatott anyagot a kategória hivatalos nyelvén kapnak meg a versenyzők (a II. kategóriában lehetnek csak magyar, illetve csak angol nyelven kiírt feladatok is). A feladatok megoldásának ideje alatt a verseny szervezői és a versenyzők közötti kommunikáció is a kategória hivatalos nyelvén zajlik. A mindkét kategóriában közös tájékoztatók (pl. a verseny elején az eligazítás, a verseny végén a feladatok megoldásainak ismertetése, valamint az eredményhirdetés) magyar nyelven hangzanak el.
6. A programozó verseny időtartama öt óra, de a versenybizottság jogosult előre nem látható akadályok bekövetkezése esetén a verseny időtartamának a megváltoztatására.
7. A verseny során minden csapat egy darab, a versenybizottság által kijelölt IBM PC-kompatibilis számítógépet használhat a feladatok megoldására és a megoldások beküldésére. A számítógép konfigurációja magában foglal egy billentyűzetet, egy egeret és egy színes monitort. A telepített szoftverekkel kapcsolatban az „A” melléklet tartalmaz tájékoztatást.
8. A versenyzők a verseny közben kizárólag saját csapatuk tagjaival, a versenybizottság tagjaival, illetve a versenybizottság által kijelölt személyekkel kommunikálhatnak. A rendszert felügyelő személyzet tanácsokat adhat a versenyzőknek olyan rendszerspecifikus problémákkal kapcsolatban, mint például az operációs rendszer hibaüzenetei. A csapatok segítséget kérhetnek a „B” mellékletben megadott fordítási opciók beállításához, de az opciók beállításáért a csapat a felelős.
9. A versenyzők a feladatokban előforduló nem egyértelmű, félreérthető megfogalmazásokkal, illetve hibásnak vélt szövegrészekkel kapcsolatban kérdéseket tehetnek fel a versenybizottságnak. Ha a versenybizottság megállapítja a többféle lehetséges értelmezés vagy a hiba tényét, pontosítja a feladat szövegét, és erről értesíti az összes versenyzőt.
10. A verseny hálózati környezetben zajlik. A hálózatot csak a megoldások beküldésére, a feladatokkal kapcsolatos kérdések, észrevételek közlésére és a versennyel kapcsolatos különféle listák lekérdezésére szabad használni a szervezők által közzétett módokon. A hálózat használatának bármilyen más módja szigorúan tilos és a versenyből történő azonnali kizárást vonja maga után, ebben az esetben a csapatnak a verseny helyszínéül szolgáló épületet is el kell hagynia.
11. A versenybizottság kizárhat egy csapatot a versenyből minden olyan tevékenységért, ami veszélyezteti a versenyt. Ilyen például a hosszabbító kábelek eltávolítása, a verseny (szoftveres vagy hardveres) környezetének a jogosulatlan módosítása, a tiltott hálózati tevékenység vagy éppen a másokat zavaró viselkedés.
12. Az Informatikai Kar épülete és közvetlen környezete dohányzásmentes terület. Mivel a versenyzők a verseny ideje alatt nem hagyhatják el a számukra kijelölt épületrészeket, a számítógépes termeket és a folyosókat, így számukra ebben az időszakban dohányzási lehetőség nem lesz biztosítva.
13. Kizárólag a versenybizottság a felelős az előre nem látható szituációkban hozott döntésekért és ezen döntések végrehajtásáért.

**Kiemelt támogatóink:**



Morgan Stanley

**További támogatók:**



### III. Segédeszközök használata

1. Az I. kategóriában versenyzők a verseny alatt használhatják a magukkal hozott írott és nyomtatott forrásanyagokat (például könyveket, jegyzeteket és papíron rendelkezésre álló programkód-részleteket). A használható papíralapú segédeszközök mennyiségére vonatkozóan a versenyhelyszín fizikai kapacitásának korlátait figyelembe kell venni. A II. kategóriában versenyzők a szervezők által biztosítottakon kívül semmilyen papíralapú segédanyagot nem használhatnak.
2. A versenyzők a verseny alatt nem használhatnak semmilyen elektronikus formában tárolt vagy hordozott segédanyagot (pl. e-bookot, mobiltelefont, számológépet, a versenybizottság által kijelölttől különböző számítógépet, pendrive-ot vagy a versenybizottság által nem engedélyezett szoftvert). A versenyzők a verseny alatt nem használhatnak semmilyen elektronikus kommunikációs segédeszközt (pl. rádiót, mobiltelefont, PDA-t, táblagépet, notebookot). A nem megengedett segédeszköz-használat a versenyből való azonnali kizárással jár, s a csapatnak haladéktalanul el kell hagynia a verseny helyszínétől szolgáló épületet.

### IV. Feladatok és beküldésük

1. A versenyen minimum hat feladat kerül kitzűzésre. A feladatok lehetőség szerint függetlenek konkrét alkalmazási területek részletes ismeretétől, illetve konkrét programozási nyelvtől. A feladatok témakörei felöllehetik pl. a keresések, a rendezések, a sztringkezelés, az aritmetika és algebra, a kombinatorika, a visszalépéses keresés, a gráfalgoritmusok, a dinamikus programozás, valamint a geometria területeit. A versenyre pozitív visszaigazolással rendelkező nevezett csapatok a verseny honlapján keresztül letölthetnek mintafeladatokat, illetve ezen feladatokra vonatkozó megoldások beküldésével tesztelhetik a feladatok automatikus értékelését végző rendszert.
2. A versenyen használható programozási nyelvekről, fordítói beállításokról és a versenyfeladatok megoldására vonatkozó technikai specifikációkról (pl. forráskód maximális mérete) a „B” melléklet ad tájékoztatást.
3. A feladatokhoz elkészített megoldások forráskódját a csapatok webböngésző segítségével egy megadott weboldalon keresztül juttatják el a versenybizottsághoz (ezt nevezzük beküldésnek). Minden beküldés kiértékelésre kerül, s a versenybizottság szubjektivitástól mentes értékelést biztosító automatikus értékelő eljárással dönt, hogy elfogadja vagy visszautasítja azt. A beküldő csapat minden esetben rövid időn belül értesül a versenybizottság döntéséről.
4. Elfogadott beküldés esetén kiszámításra kerül a feladat megoldására felhasznált idő (lásd V. pont), s a kiszámított felhasznált időt a beküldő csapat az elfogadó jelzéssel együtt megkapja.
5. A visszautasított beküldésekre a versenybizottság válasza a következők valamelyike lehet:
  - „Fordítási hiba” – A programot a „B” mellékletben megadott opciókkal nem sikerült lefordítani.
  - „Futási hiba” – A program bizonyos input adatok esetén futási hibával (vagy nem zéró visszatérési értékkel) leállt.
  - „Időtúllépés” – A program futása bizonyos input adatok esetén a meghatározott futási idő maximumot túllépte.
  - „Hibás válasz” – A program bizonyos input adatokra helytelen eredményt adott.

#### Kiemelt támogatóink:



Morgan Stanley

#### További támogatók:



- „Versenyszabályok megsértése” – A program a „B” mellékletben specifikált valamely feltételt megsértette.
- „Részben megoldott” – A program a tesztesetek legalább 50 százalékában helyes eredményt adott, de bizonyos input adatokra valamilyen hibát eredményezett.

A „C” melléklet tartalmaz néhány programozási javaslatot a fordítási és futási hibák elkerülésére, illetve a programok futásának optimalizálására.

6. A csapatok a versennyel, illetve a beküldések értékelésével kapcsolatos kérdéseiket vagy reklamációikat a verseny végéig jelezhetik a versenybizottság felé. Amennyiben a csapatnak a verseny végén még elbírálás alatt álló beküldése van, akkor az arra kapott értékelésre vonatkozó esetleges reklamációt az értékelés megérkezése után azonnal meg kell tenni. A versenybizottság a hozzá érkező kérdéseket és reklamációkat köteles megvizsgálni, megválaszolni és a csapattal történt egyeztetés után lezárni.

## V. A verseny értékelése, a sorrend megállapítása

1. Egy csapat akkor oldott meg egy feladatot, ha a versenybizottság elfogadja a feladatra vonatkozó beküldést. Kizárólag a versenybizottság jogosult egy beküldés elfogadására vagy visszautasítására. A versenybizottság által elfogadott beküldést nevezzük a feladat teljes körű megoldásának.
2. A csapatok rangsorolása a következőképpen történik:
  - A. A csapatokat a teljes körűen megoldott feladatok száma szerint rangsoroljuk (a több teljes körű megoldás jelenti a jobb eredményt).
  - B. Ha két (vagy több) csapat az „A” pont szerinti rangsorban azonos eredményt ér el, akkor őket a részben megoldott feladatok száma szerint rangsoroljuk (a több részleges megoldás jelenti a jobb eredményt).
  - C. Ha két (vagy több) csapat az „A” és „B” pont szerinti rangsorban azonos eredményt ér el, akkor őket a teljes körűen megoldott feladatok megoldásának összideje alapján rangsoroljuk (a kisebb összidő jelenti a jobb eredményt).

Az összidő (más értelmezés szerint: büntetőidő) a teljes körűen megoldott feladatokhoz felhasznált idők összege (percekben számolva). Egy teljes körűen megoldott feladathoz felhasznált időt úgy számíthatjuk ki, hogy a verseny elejétől az adott feladatra benyújtott első elfogadott beküldés idejéig eltelt időhöz hozzáadunk annyiszor 20 percet, ahány nem fordítási hibából eredő visszautasított beküldése (sikertelen vagy nem teljes körű megoldása) volt a csapatnak erre a feladatra az elfogadott megoldás beküldése előtt, tekintet nélkül ezen beküldések időpontjaira. Azoknál a feladatoknál, amelyeket a csapatnak nem sikerült teljes körűen megoldania, nem számolunk felhasznált időt.

- D. Ha két (vagy több) csapat az „A”, „B” és „C” pont szerinti rangsorban azonos eredményt ér el, akkor őket legelső teljes körű megoldásuk kiértékelő rendszerben regisztrált beküldési sorrendje alapján rangsoroljuk (a korábbi beküldés jelenti a jobb eredményt).

### Kiemelt támogatóink:



Morgan Stanley

### További támogatók:





## Regionális Programozó Csapatverseny Debrecen, 2016. december 4.



3. A verseny időtartamának letelte után a versenybizottság befejezi az esetlegesen folyamatban lévő beküldések értékelését; megválaszolja és lezárja az esetlegesen folyamatban lévő kérdéseket, illetve reklamációkat, s ezzel a versenyt befejezettnek nyilvánítja. A verseny befejezése után a csapatok már semmilyen kifogással, illetve reklamációval nem élhetnek.
4. A verseny befejezése után a versenybizottság kihirdeti a kategóriánkénti végeredményeket. A díjazottak eredménye a verseny honlapján nyilvános formában megjelenik.

### Kiemelt támogatóink:



Morgan Stanley

### További támogatók:

