

Zasady organizacji zawodów II stopnia XXVI Olimpiady Informatycznej

1. Zawody II stopnia Olimpiady Informatycznej polegają na samodzielnym rozwiązywaniu zadań w ciągu dwóch pięciogodzinnych sesji odbywających się w różnych dniach.
2. Rozwiązywanie zadań konkursowych poprzedzone jest trzygodzinną sesją próbną umożliwiającą uczestnikom zapoznanie się z warunkami organizacyjnymi i technicznymi Olimpiady. Wyniki sesji próbnej nie są liczone do klasyfikacji.
3. Każdy uczestnik zawodów II stopnia musi mieć ze sobą legitymację szkolną.
4. W czasie rozwiązywania zadań konkursowych każdy uczestnik ma do swojej dyspozycji komputer z systemem Linux. Zawodnikom wolno korzystać wyłącznie ze sprzętu i oprogramowania dostarczonego przez organizatora. Stanowiska są przydzielane losowo.
5. Komisja Regulaminowa powołana przez komitet okręgowy lub Komitet Główny czuwa nad prawidłowością przebiegu zawodów i pilnuje przestrzegania Regulaminu Olimpiady i Zasad organizacji zawodów.
6. Zawody II stopnia są przeprowadzane za pomocą SIO.
7. Na sprawdzenie kompletności oprogramowania i poprawności konfiguracji sprzętu jest przeznaczony 45 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 w danej sali może się opóźnić. Na zakończenie tej sesji każdy zawodnik jest zobowiązany podpisać druk akceptacji stanowiska.
8. W przypadku stwierdzenia awarii sprzętu w czasie zawodów termin zakończenia pracy przez uczestnika zostaje przedłużony o tyle, ile trwało usunięcie awarii. Awarie sprzętu należy zgłaszać dyżurującym członkom Komisji Regulaminowej.
9. W czasie trwania zawodów uczestnicy nie mogą korzystać z żadnych książek ani innych pomocy takich jak: dyski, kalkulatory, notatki itp. Nie wolno mieć w tym czasie telefonu komórkowego ani innych własnych urządzeń elektronicznych.
10. Podczas każdej sesji:
 1. W trakcie pierwszej godziny nie wolno opuszczać przydzielonej sali zawodów. Zawodnicy spóźnieni więcej niż godzinę nie będą w tym dniu dopuszczeni do zawodów.
 2. W trakcie pierwszych dwóch godzin każdej sesji uczestnik może zadawać pytania dotyczące treści zadań, w ustalony przez Jury sposób, na które otrzymuje jedną z odpowiedzi: *tak, nie, niepoprawne pytanie, odpowiedź wynika z treści zadania lub bez odpowiedzi*. Pytania techniczne można zadawać podczas całej sesji zawodów.
 3. W SIO umieszczane będą publiczne odpowiedzi na pytania zawodników. Odpowiedzi te mogą zawierać ważne informacje dotyczące toczących się zawodów, więc wszyscy uczestnicy zawodów proszeni są o regularne zapoznawanie się z ukazującymi się odpowiedziami.
 4. Jakikolwiek inny sposób komunikowania się z członkami Jury co do treści i sposobów rozwiązywania zadań jest niedopuszczalny.
 5. Komunikowanie się z innymi uczestnikami Olimpiady (np. ustnie, telefonicznie lub poprzez sieć) w czasie przeznaczonym na rozwiązywanie zadań jest zabronione pod rygorem dyskwalifikacji.

6. Każdy zawodnik ma prawo drukować wyniki swojej pracy oraz tworzyć kopie zapasowe w sposób opisany w dokumencie „Wybrane polecenia”.
7. Każdy zawodnik powinien umieścić ostateczne rozwiązania zadań w SIO, za pomocą przeglądarki lub za pomocą skryptu do wysyłania rozwiązań submit. Skrypt submit działa także w przypadku awarii sieci, wówczas rozwiązanie zostaje automatycznie dostarczone do SIO, gdy komputer odzyska łączność z siecią. Tylko zgłoszone w podany sposób rozwiązania zostaną ocenione.
8. Po zgłoszeniu rozwiązania każdego z zadań SIO dokona wstępnego sprawdzenia i udostępni jego wyniki zawodnikowi. Wstępne sprawdzenie polega na uruchomieniu programu zawodnika na testach przykładowych (wyniki sprawdzenia tych testów nie liczą się do końcowej klasyfikacji). Te same testy przykładowe są używane do wstępnego sprawdzenia za pomocą skryptu do weryfikacji rozwiązań na komputerze zawodnika (skryptu ocen).
9. Rozwiązanie każdego zadania można zgłosić co najwyżej 15 razy.
11. Oceniane jest jedynie najpóźniejsze rozwiązanie, którego sprawdzanie nie zakończyło się błędem kompilacji.
12. Każdy program zawodnika powinien mieć na początku komentarz zawierający imię i nazwisko autora.
13. W sprawach spornych decyzje podejmuje Jury Odwoławcze, złożone z jurora niezaangażowanego w daną kwestię i wyznaczonego członka Komitetu Głównego lub kierownika danego regionu. Decyzje w sprawach o wielkiej wadze (np. dyskwalifikacji zawodników) Jury Odwoławcze podejmuje w porozumieniu z przewodniczącym Komitetu Głównego.
14. Reklamacje:
 1. Zawodnik może złożyć reklamację przed opuszczeniem sali zawodów za pośrednictwem dyżurującego na sali członka Komisji Regulaminowej.
 2. Każdego dnia zawodów, po około dwóch godzinach od zakończenia sesji, zawodnikom zostaną udostępnione raporty oceny ich prac na wybranym zestawie testów.
 3. Po zakończeniu zawodów, od czwartku 14 lutego 2019 roku od godz. 20.00 do wtorku 19 lutego 2019 roku do godz. 24.00 poprzez SIO każdy zawodnik będzie mógł zapoznać się z pełną oceną swoich rozwiązań i składać reklamacje.
 4. Reklamacji nie podlega dobór testów, limitów czasowych, kompilatorów i sposobu oceny.
 5. Awaria sieci lokalnej, dostępu do wysyłania rozwiązań przez SIO, wydruków lub kopii zapasowych nie może być podstawą do reklamacji.