

Zasady organizacji zawodów II stopnia XXXI Olimpiady Informatycznej

1. Zawody II stopnia Olimpiady 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. Zawody II stopnia są przeprowadzane za pomocą SIO. Komitet będzie dążył do tego, aby zawody odbyły się w warunkach kontrolowanej samodzielności.
4. Każdy uczestnik zawodów II stopnia jest obowiązany do posiadania i okazania legitymacji szkolnej.
5. W czasie rozwiązywania zadań konkursowych każdy Uczestnik ma do swojej dyspozycji komputer z systemem Linux. Uczestnikom wolno korzystać wyłącznie ze sprzętu i oprogramowania dostarczonego przez organizatora. Stanowiska są przydzielane losowo.
6. Komisja Regulaminowa powołana przez komitet okręgowy lub Komitet Główny czuwa nad prawidłowością przebiegu zawodów i pilnuje przestrzegania Regulaminu Olimpiady i „Zasad Organizacji Zawodów”.
7. Na sprawdzenie kompletności oprogramowania i poprawności konfiguracji sprzętu uczestnikom wyznacza się 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 Uczestnik jest zobowiązany podpisać druk akceptacji stanowiska.
8. W przypadku stwierdzenia awarii sprzętu w czasie zawodów termin zakończenia pracy przez uczestnika zostaje przedłużony o taki czas, jaki był niezbędny do usunięcia awarii. Awarie sprzętu należy zgłaszać dyżurującym członkom Komisji Regulaminowej.
9. W czasie trwania zawodów Uczestnicy nie mogą korzystać z żadnych pomocy, w szczególności książek, dysków, kalkulatorów, notatek, telefonów komórkowych ani innych własnych urządzeń elektronicznych.
10. Podczas każdej sesji:
 - a. w trakcie pierwszej godziny nie wolno opuszczać przydzielonej sali zawodów. Uczestnicy spóźnieni więcej niż godzinę nie będą w tym dniu dopuszczeni do zawodów;
 - b. 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;
 - c. w SIO umieszczane będą publiczne odpowiedzi na pytania Uczestników. Odpowiedzi te mogą zawierać ważne informacje dotyczące toczących się zawodów, więc wszyscy uczestnicy zawodów proszeni są o regularne zapoznawanie się z ukazującymi się odpowiedziami;
 - d. jakkolwiek inny sposób komunikowania się z członkami Jury co do treści i sposobów rozwiązywania zadań jest niedopuszczalny;
 - e. komunikowanie się z innymi Uczestnikami, w szczególności ustnie, telefonicznie lub poprzez sieć, w czasie przeznaczonym na rozwiązywanie zadań jest zabronione pod rygorem dyskwalifikacji;

- f. każdy Uczestnik ma prawo drukować wyniki swojej pracy oraz tworzyć kopie zapasowe w sposób opisany w dokumencie „Wybrane polecenia”;
 - g. każdy Uczestnik 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 powyżej sposób rozwiązania zostaną ocenione;
 - h. po zgłoszeniu rozwiązania każdego z zadań SIO dokona wstępnego sprawdzenia i udostępni jego wyniki Uczestnikowi. Wstępne sprawdzenie polega na uruchomieniu programu Uczestnika na testach przykładowych, z tym że 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 Uczestnika, tzw. skryptu „ocen”.
 - i. rozwiązanie każdego zadania można zgłosić co najwyżej **15** razy;
 - j. jest możliwość wykonania uruchomienia próbnego swojego rozwiązania na przesłanym przez siebie teście. W tym przypadku SIO nie sprawdza jednak poprawności wejścia ani wyjścia. Do każdego zadania można wykonać maksymalnie 15 uruchomień próbnych. Uruchomienia próbne nie wliczają się do limitu zgłoszeń i mogą nie być dostępne w przypadku rozwiązań niektórych zadań;
11. Podczas zawodów II stopnia oceniane jest jedynie najpóźniejsze rozwiązanie, którego sprawdzanie nie zakończyło się błędem kompilacji.
12. Reklamacje:
- a. Uczestnik może złożyć reklamację przed opuszczeniem sali zawodów za pośrednictwem dyżurującego na sali członka Komisji Regulaminowej;
 - b. każdego dnia zawodów, po około dwóch godzinach od zakończenia sesji, Uczestnikom zostaną udostępnione raporty oceny ich prac na wybranym zestawie testów;
 - c. po zakończeniu zawodów II stopnia, od czwartku 15 lutego 2024 roku od godz. 20.00 do wtorku 20 lutego 2024 roku do godz. 24.00 poprzez SIO każdy Uczestnik będzie mógł zapoznać się z pełną oceną swoich rozwiązań i składać reklamacje;
 - d. reklamacje dotyczące doboru testów, limitów czasowych, kompilatorów i sposobu oceny nie będą uwzględniane;
 - e. awaria sieci lokalnej, dostępu do wysyłania rozwiązań przez SIO, wydruków lub kopii zapasowych nie może być podstawą do reklamacji.